

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sejarah, menurut Herodotus (dalam Raaflaub, 1987), adalah sebuah kajian yang menceritakan sebuah pola atau perputaran naik dan jatuhnya sebuah tokoh, peradaban, sukses dan kegagalan manusia, dan ketidakstabilan kehidupan manusia (Raaflaub, 1987, hlm. 234, 242, 246-247). Galandi (2018) juga menjelaskan bahwa sejarah adalah sarana efektif untuk membangun bangsa Indonesia yang mampu menghadapi tantangan global dan memiliki kepribadian, serta membangun kehidupan kebangsaan yang produktif. Dari ini, kita dapat simpulkan bahwa pelajaran sejarah penting bagi negara, karena dapat mempelajari kesalahan yang dilakukan oleh manusia sebelumnya dan tidak mengulangnya, serta merupakan pelajaran penting untuk mengetahui kesuksesan para pendahulu kita (Putri, 2020).

Namun, pelajaran sejarah mulai tidak diminati. Berdasarkan hasil wawancara dari Ibu Jenti, nilai pelajaran sejarah sudah mulai dilupakan dan susah diajarkan kepada murid sekarang, yang disebabkan oleh metode pembelajaran masih bersifat monoton, yaitu sekedar belajar menghafal dan mengetahui tokoh tersebut tanpa menghayati nilai-nilai pada peristiwa masa lalu. Data dari survei juga menunjukkan bahwa 98 dari 125 responden mengatakan sejarah susah dipelajari adalah karena metodenya, yaitu hafalan, menyusahkan mereka dalam mempelajari dan meminati sejarah, serta tidak menemukan nilai yang bisa

digunakan dalam dunia nyata. Maka dapat disimpulkan bahwa alasan pembelajaran sejarah tidak menyenangkan dan diminati adalah karena metode penyampaian informasi yang monoton dan digunakan dalam pelajaran sejarah tidak cukup efektif dalam meningkatkan minat belajar para murid.

Nilawati (2013) menjelaskan bahwa media yang digunakan untuk mempelajari sejarah sebaiknya diubah supaya anak-anak tidak merasa media tersebut menjadi suatu hal yang tidak menyenangkan. Bila metode dan media pembelajaran tidak diubah menjadi lebih kreatif atau menarik dan masih bersifat *teacher-centered*, anak sekolah akan menjadi cepat bosan belajar sejarah. Oleh karena itu, dia mengatakan langkah selanjutnya yang sebaiknya diambil adalah mendesain proses pembelajaran yang lebih menarik dan kreatif mengenai pembelajaran sejarah dengan cara menggabungkan metode pembelajaran tradisional dengan metode pembelajaran baru, mengubahnya menjadi *student-centered* dan bersifat lebih aktif.

Dari sekian banyak metode alternatif dalam sistem pembelajaran, *digital game-based learning* (DGBL) dapat digunakan sebagai metode alternatif dalam sistem tersebut. Metode alternatif tersebut digunakan karena DGBL dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar, meningkatkan berbagai keahlian siswa, serta mengubah sistem pembelajaran dari *teacher-centered* menjadi *student-centered* (Melek, Salman, Merdenyan, Cheng, 2015). Selain itu, dengan memilih atau membuat *game* yang sesuai dengan materi yang diinginkan, DGBL dapat melakukan integrasi materi yang dipelajari dan mengaplikasikannya di dalam dan luar *game* (Eck, 2006).

Materi sejarah yang perlu diajari kepada pelajar adalah mengenai sejarah kerajaan Indonesia, terutama mengenai sejarah kerajaan Singasari dan Majapahit. Menurut Hamid Hasan (2019), hasil FGD, dan analisa kurikulum 2013 mengenai pelajaran sejarah Indonesia yang diberlakukan di sekolah saat ini, pelajaran sejarah mulai diajari pada tingkatan SMU, terutama dalam semester awal, karena dapat memberikan kemampuan berpikir, meneliti, dan menganalisa mereka sebagai kemampuan awal untuk dikembangkan selanjutnya pada semester berikutnya, dan kemudian akan dipersiapkan untuk studi ke perguruan tinggi. Maka target yang ditunjukkan pada perancangan ini sebaiknya ditujukan kepada pelajar SMU untuk meningkatkan kemampuan mereka untuk menganalisa sejarah dan materi yang diberikan sebaiknya mengikuti kurikulum 2013.

Oleh karena dilandasi latar belakang tersebut, penulis merancang sebuah media permainan digital 2D sebagai media edukasi mengenai sejarah tiga kerajaan terbesar Indonesia, yaitu Majapahit, Singasari, dan Sriwijaya, yang akan digunakan sebagai sebuah studi kasus untuk dipelajari sejarahnya dan nilai yang bisa dianut, berdasarkan hasil FGD dan data Silabus SMU mata pelajaran sejarah dari Kemendikbud.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah untuk perancangan ini adalah sebagai berikut:

Bagaimana merancang media edukasi yang efektif tentang sejarah tiga kerajaan terbesar Nusantara bagi anak SMU?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah untuk perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Geografis

Primer: Jabodetabek

Sekunder: Indonesia secara keseluruhan

2. Demografis

a. Usia : 16 sampai 18 tahun (Piaget, dalam Kandola, 2019)

b. Tingkat Pendidikan : SMU

c. Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan

d. SES : B (*Socioeconomic* status menengah-atas)

3. Psikografis

Gaya hidup murid SMU bersifat generasi Z. Murid SMU tinggal di perkotaan yang akrab dengan perangkat elektronik dan memiliki gaya hidup yang melekat dengan *internet* dan dunia maya. Murid juga bebas mempelajari hal baru dan tidak terpacu dengan pembelajaran kaku. Selain itu, murid juga berpikir dengan kritis mengenai detail tertentu.

4. Perancangan media interaktif yang berupa *game* dibagi menjadi 6 *level* dan 1 *level tutorial* sebagai pengenalan. Karena banyaknya aset yang diperlukan

untuk membuat semua *level* tersebut maka dalam perancangan ini akan dibatasi menjadi 2 *level* dan 1 *level tutorial*.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari tugas akhir ini adalah merancang media edukasi berupa 2D *video game* sebagai edukasi sejarah tiga kerajaan Nusantara bagi anak SMU.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Dalam penulisan tugas akhir ini, penulis berharap mendapatkan beberapa manfaat yaitu:

1.5.1 Manfaat bagi Penulis

Meningkatkan keterampilan untuk mencari dan mengolah data, keterampilan membuat karya, nilai penting seperti ketekunan dan kesabaran, dan melengkapi syarat yang dibutuhkan untuk memperoleh Sarjana Desain (S.Ds).

1.5.2 Manfaat bagi Orang Lain

Mengenal lebih lanjut mengenai sejarah dan moral yang bisa diambil melalui media teknologi, serta mengapresiasi pentingnya sejarah dalam sistem pendidikan Indonesia.

1.5.3 Manfaat bagi Universitas Multimedia Nusantara

Laporan dan hasil perancangan tugas akhir ini bermanfaat bagi Universitas Multimedia Nusantara referensi bagi mahasiswa lainnya untuk memperkaya karya mereka.