

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kerajaan Majapahit, banyak naskah yang menceritakan mengenai kerajaan ini, dari awal berdirinya sampai masa keruntuhannya (1293-1527). Kerajaan ini merupakan kerajaan yang dianggap terbesar di seluruh kepulauan Nusantara secara geopolitik, dan merupakan kerajaan hindu/budha terakhir sebelum masuknya periode kerajaan islam. Influensi kerajaan Majapahit menjadikannya bagian besar dari sejarah untuk Indonesia dan untuk seluruh daerah asia tenggara.

Sejarah, menurut R. Moh. Ali dalam artikel Kompas.com yang berjudul “Pengertian Sejarah”, merupakan sebuah kumpulan cerita tersusun yang mendeskripsikan kejadian aktual pada masa lampau yang menyangkut pada perubahan dalam kehidupan manusia. Dijelaskan dalam artikel Kompas.com yang berjudul “Pentingnya Belajar Sejarah” bahwa kejadian yang terjadi pada masa lampau membantu bangun apa yang berdiri sekarang, menjadikan sejarah salah satu faktor dalam kemajuan sebuah masyarakat. Dijelaskan bahwa tujuan pembelajaran sejarah adalah untuk mengetahui kesalahan manusia masa lalu dan kunci keberhasilan para pendahulu masyarakat (Putri, 2020a, 2020b).

Dalam artikel Zenius.net yang berjudul “Infografik: Pelajaran Paling Disukai dan Dibenci Siswa Indonesia” diungkapkan bahwa mata pelajaran sejarah duduk pada posisi nomor 4 sebagai mata pelajaran yang tidak disukai oleh 1340 responden. Sebesar 536 respondennya adalah siswa-siswi pada tingkat pendidikan

menengah atas, spekulasi mengapa karena sistem pembelajaran yang masih cukup kaku terhadap murid-muridn tersebut (Rofalina, 2015). Menurut data riset milik Romadhon (2018) yang tertulis dalam skripsi miliknya, melalui observasi dan pengumpulan pernyataan dapat dibilang bahwa siswa-siswi SMA kurang termotivasi untuk mempelajari subjek sejarah (hlm. 44). Data yang dikumpulkan terhadap berbagai lokasi pendidikan oleh Santosa (2017) juga menunjukkan murid-murid SMA yang tidak fokus dalam pembelajaran sejarah (hlm. 32-34). Kedua kasus ini memiliki penyebab yang sama, yaitu metode pembelajaran yang kurang efektif untuk murid-murid tersebut.

Peter, Irawan, Hutomo, Siallagan, dan Sumual (2018) dalam buku “Interelasi” menjelaskan bahwa sejarah merupakan salah satu faktor yang membentuk identitas Indonesia. Murid menengah atas Indonesia dengan mempelajari sejarah dapat mengerti apa yang menjadikan Indonesia dan dapat melindungi bangsa dari influensi yang mengancam identitas negara (hlm. 29-34). Dalam artikel manma.fib.ugm.ac.id yang berjudul “Mengapa Majapahit?” di jelaskan juga bahwa kerajaan Majapahit merupakan ikon untuk Indonesia dalam aspek sejarah dan budaya, menunjukkan seberapa dalamnya influensi identitas Majapahit dalam Indonesia.

Permasalahan dalam pendidikan sejarah untuk murid-murid SMA, yaitu; metode pengajaran yang tradisional, kaku, monoton, dan kurang flexibel untuk murid-murid menengah atas. Solusi yang dirancang untuk membantu murid tingkat menengah atas mempelajari sejarah kerajaan Majapahit adalah sebuah *mobile game* yang bersifat edukatif. Perancangan *mobile game* yang menyediakan

sejarah kerajaan Majapahit dirancang untuk menjadi alternatif pembelajaran sejarah yang lebih inovatif, fun, tidak kaku, dan flexibel, perancangan ini diharapkan dapat membantu meningkatkan ketertarikan generasi muda yang dalam tingkat pendidikan SMA dalam mempelajari sejarah, dan membuat pembelajaran sejarah lebih efektif untuk mereka.

Schmitz, Specht, dan Klemke (2012) dalam jurnal mereka mengklaim bahwa sebuah *mobile game* memiliki potensial untuk mendidik secara afektif dan kognitif. Thomas (2018) dalam video TedTalk yang berjudul “The Effective use of *Game-Based Learning* in Education” menguraikan bahwa *video game* dapat menjadi media pengajar yang efektif dibandingkan metode pengajaran yang tradisional.

1.2. Rumusan Masalah

Berkaitan dengan latar belakang yang telah diungkapkan, dan yang menjadi rumusan masalah adalah merancang metode pembelajaran sejarah kerajaan Majapahit dalam bentuk *mobile game* yang efektif untuk murid-murid SMA.

1. Bagaimanakah cara merancang sebuah *Mobile Game* yang dapat membantu mengajar mengenai sejarah Majapahit lebih efektif untuk murid-murid dalam tingkat pendidikan Menengah Atas?

1.3. Batasan Masalah

Pembatasan masalah dari Tugas Akhir ini adalah;

1. Demografis yang dituju dalam perancangan *mobile game* ini adalah pemuda berumur 15-18 tahun, laki-laki dan perempuan yang memiliki sebuah *smartphone*.
2. Geografisnya adalah Indonesia, tinggal di daerah kota Metropolitan, target primer merupakan yang tinggal dalam DKI Jakarta, target sekunder merupakan yang tinggal diluar DKI Jakarta.
3. Psikografis target ini adalah yang gemar bermain melalui *smartphone*, merupakan pemain tipe *explorer*.
4. Karya, penciptaan karya hanya akan sebanyak 2 *level* permainan, dimana semua fitur permainan seharusnya sudah cukup terlihat untuk penggunaan, hal ini akibat dari batasan waktu yang tersedia untuk perancangan ini.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan tugas akhir ini adalah untuk merancang sebuah *mobile game* yang mengajarkan sejarah kerajaan Majapahit, dan membantu generasi muda Indonesia lebih mengenal sejarah yang membantuk membentuk negara tersebut.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Penulisan tugas akhir ini memiliki beberapa manfaat sebagai berikut:

1. Bagi penulis, mengaplikasikan semua ilmu yang telah dipelajari untuk membantu masyarakat mempelajari sejarah, dan sebagai syarat kelulusan perkuliahan dan penerimaan gelar sarjana (S.Ds).

2. Bagi universitas, sebagai bahan referensi untuk jikalau perancangan dengan topik sama dilaksanakan atau diangkat di masa depan.
3. Bagi masyarakat, sebagai media informatif yang membantu generasi muda yang dalam tingkat pendidikan SMA, dan untuk menambahkan wawasan mereka mengenai Sejarah.