

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Seperti yang dikutip dalam Setiawan (2014), Sejarah menurut Sartono Kartodirdjo dimaknai dengan uraian pengetahuan, kejadian dan peristiwa yang berlangsung di masa lampau. Adapula pengertian sejarah menjadi sebuah gambaran yang menyentuh masa lalu manusia dan sekelilingnya sebagai makhluk sosial dan tersusun secara ilmiah serta lengkap. Berdasarkan kedua pengertian di atas, sejarah sangat erat dengan kejadian dan peristiwa masa lalu, dan dijadikan sebuah ilmu pengetahuan dikarenakan sejarah adalah salah satu bagian penting yang melekat pada manusia.

Pelajaran sejarah adalah pelajaran umum yang ada pada sekolah dasar di Indonesia, khususnya SD, SMP, dan SMA. Walaupun begitu, Asosiasi Guru Sejarah Indonesia (AGSI) masih berjuang agar pelajaran sejarah menjadi salah satu bagian dari pelajaran wajib untuk sekolah dasar di Indonesia (Napitupulu, 2023). Nama pahlawan Indonesia seperti Ir. Soekarno, Mohammad Hatta, Ki Hajar Dewantara, M.H. Thamrin dan yang lainnya muncul dalam buku Sejarah Indonesia kelas XII. Mohammad Hoesni Thamrin atau singkatnya M.H. Thamrin adalah tokoh pahlawan yang lahir dan besar di Batavia dan memiliki peran dalam perjuangan Indonesia melawan penjajah, khususnya di dalam pemerintahan atau sisi kooperasi. Tokoh M.H. Thamrin jarang dikenal oleh masyarakat walaupun namanya diabadikan menjadi nama jalan dalam sebuah jalan di kota Jakarta, memiliki patung, menjadi tokoh dalam mata uang Rp 2000, dan bahkan memiliki museumnya sendiri. Hal tersebut dapat dilihat dalam salah satu *social experiment* yang dilakukan oleh seorang influencer sekaligus content creator Indonesia bernama Iben\_Ma. Ia menanyakan soal tokoh-tokoh pahlawan secara langsung kepada masyarakat, dan sangat disayangkan bahwa sebagian besar masyarakat

dari segala generasi masih kebingungan, bahkan tidak memiliki pemahaman mengenai pahlawan nasional (newsdetik.co, 2022).

Hal lain yang perlu dilihat dari buku Sejarah Indonesia kelas XII dengan materi perjuangan Indonesia yang oleh Kemdikbud hanya melingkupi peristiwa dan organisasi penting. Buku tersebut tidak menyediakan profil pahlawan-pahlawan secara mendalam, dan masih kurang lengkap dalam menjelaskan peran pahlawan-pahlawan di setiap organisasi serta peristiwa. Adapula sebuah kasus dalam jurnal Hernadi (2021) bahwa 15 dari 29 atau 55.59% siswa dalam sebuah kelas XII di SMAN 1 Cikijing tidak dapat memenuhi nilai minimal yang telah ditetapkan atau KKM dalam mata pelajaran sejarah (hlm. 1). Hal ini sangat mengkhawatirkan dengan adanya fakta lain menurut data riset berjudul World's Most Literate Nations Ranked yang dilakukan oleh Central Connecticut State University (2016), yaitu Indonesia mendapatkan peringkat ke-60 dari 61 negara untuk urutan negara dengan minat membaca tertinggi (Devega, 2017).

Berdasarkan masalah-masalah di atas, dikhawatirkan generasi penerus akan tetap kehilangan minat dan ketertarikan dalam sejarah Indonesia. Apabila dibiarkan, masyarakat akan kurang atau tidak akan mengetahui sejarah dalam berbagai bentuk, seperti peristiwa, tokoh pahlawan, budaya, adat, kuliner dan lain-lain. Dalam penelitian lanjut Hernadi (2021), peristiwa hilangnya minat dan ketertarikan siswa disebabkan karena metode dan media pembelajaran masih kurang maksimal. Optimalisasi kedua hal tersebut menjadi salah satu poin yang harus dicapai (hlm. 3).

Dari latar belakang di atas, penulis memiliki rencana untuk membuat sebuah aplikasi sebagai media untuk pendamping belajar. Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan dapat menjadi solusi dari masalah kurangnya media digital untuk membantu pembelajaran sejarah pahlawan. Walaupun ditujukan untuk pendamping pelajar, aplikasi dapat digunakan secara umum. Fitur yang tersedia secara gratis adalah konten bacaan artikel di dalam aplikasi, tetapi diperlukan

akun apabila pengguna ingin menggunakan fitur lebih banyak seperti *quiz*, *bookmark*, bacaan *offline* dan lainnya.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah yang dapat diperoleh adalah sebagai berikut:

Bagaimana perancangan aplikasi pendamping pelajaran sejarah pahlawan nasional untuk remaja akhir usia 17-23 tahun?

## 1.3 Batasan Masalah

Penelitian diberikan batasan masalah yang dibentuk dalam sebuah segmentasi agar laporan penelitian lebih terarah dan tidak menyimpang dari permasalahan yang dikaji.

### a) Demografis

Umur : 17 – 23 tahun

Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan

Kelas Sosial : B-C

Pendidikan : SMA, dan kuliah

### b) Geografis

Negara : Indonesia

Kota : Jakarta

Penulis menentukan target utama pelajar umur 17 – 23 tahun dikarenakan remaja pada usia tersebut adalah usia rata-rata pelajar dari SMA sampai kuliah yang umumnya mempelajari mata pelajaran sejarah atau melakukan penelitian lebih lanjut mengenai sejarah. Maka dari itu, penelitian akan lebih mudah dan relevan dengan topik karena pelajar dan mahasiswa masih memiliki kewajiban untuk mempelajari sejarah. Batasan perancangan berada pada topik seputar M.H. Thamrin agar perancangan serta penelitian lebih terfokus dan tidak menjalar ke topik-topik lainnya.

#### **1.4 Tujuan Tugas Akhir**

Tujuan dari perancangan tugas akhir adalah merancang media informasi interaktif berbentuk aplikasi sejarah Mohammad Hoesni Thamrin untuk remaja akhir.

#### **1.5 Manfaat Tugas Akhir**

Dengan dilaksanakannya penulisan laporan dan perancangan karya Tugas Akhir, diharapkan dapat bermanfaat untuk:

1. Manfaat bagi penulis: pembuatan laporan penelitian tugas akhir bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.), serta membantu penulis dalam pembuatan media informasi interaktif khususnya aplikasi.
2. Manfaat bagi orang lain: laporan penelitian dapat menjadi dasar dan/atau bantuan dalam pembuatan karya yang berhubungan dengan sejarah, proses pembuatan aplikasi, serta menambah wawasan dan pengetahuan.
3. Manfaat bagi universitas: laporan penelitian dapat berkontribusi untuk mengembangkan materi pengajaran di dalam universitas, mendukung pengabdian masyarakat, serta menyumbang penelitian yang dapat dipelajari atau dilengkapi kembali untuk kedepannya.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA