

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pangeran Diponegoro merupakan salah satu tokoh sejarah yang paling berpengaruh dalam memperjuangkan bangsa Indonesia. Ia dikenal sebagai pemimpin Perang Jawa (1825-1830), perang terbesar dalam sejarah kolonial Belanda di Indonesia dengan strategi perang gerilya selama 5 tahun, sebelum akhirnya ditangkap dan diasingkan hingga wafat pada tanggal 7 Oktober 1855 (Carey, 2014). Perang ini memiliki dampak yang besar dalam perjuangan Indonesia melawan Belanda, sehingga Pangeran Diponegoro dipilih menjadi fokus perancangan karena memiliki kombinasi dampak historis dan potensi *storytelling* yang unik. Perjuangan Pangeran Diponegoro melibatkan perencanaan strategi perang, pengelolaan sumber daya, dan kepemimpinan (Ariwibowo, 2021). Sejarah dari Pangeran Diponegoro dapat mengajarkan remaja untuk berpikir kritis dalam menghadapi ketidakadilan sosial, sebagai dasar untuk memahami isu sosial dan politik di Indonesia.

Sakinah (2022) menyatakan bahwa metode pengajaran yang dominan menggunakan teknik ceramah dan hafalan menyebabkan siswa kurang tertarik dan pasif dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran sejarah bervariasi, hanya saja media yang digunakan guru tidak terlepas dari menghafal materi. Penelitian di SMA Negeri 1 Prembun menunjukkan bahwa siswa merasa bosan dengan ceramah dan tugas yang bersifat teori, tetapi ketika digunakan media Teka-Teki Silang, motivasi dan minat belajar siswa menjadi meningkat. Terdapat juga penelitian yang dilakukan membuktikan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru sejarah SMK Putra Khatulistiwa Pontianak kurang efisien karena menggunakan teknik ceramah. Rata-rata nilai dari peserta didik di salah satu kelas yang berjumlah 21 siswa adalah 74, sedangkan batas minimum nilai adalah 75. Dilakukan juga wawancara kepada salah satu siswa yang menjelaskan bahwa salah satu penyebab

kurangnya minat siswa terhadap pelajaran sejarah adalah metode ceramah yang digunakan guru (Tresa, Sulistyarini & Firmansyah, 2024).

Kesenjangan dari materi sejarah yang penting dan minat belajar remaja menjadi masalah yang nyata dalam pendidikan sejarah Indonesia. Dari penelitian yang dilakukan penulis melalui studi referensi, diperoleh data bahwa terdapat gim digital berjudul Pangeran Diponegoro – TD yang dikembangkan oleh The WALi Studio, namun gim tersebut bergenre *Tower Defense*, di mana pemain berperan sebagai Pangeran Diponegoro yang berjuang melawan penjajah Belanda menggunakan berbagai senjata tradisional Indonesia. Gim tersebut tidak memiliki unsur *storytelling* dan edukasi, sehingga pemain tidak mendapatkan pemahaman mengenai sejarah Pangeran Diponegoro yang mendalam. Hal ini merupakan masalah desain dari media pembelajaran Pangeran Diponegoro.

Menurut BPS (2023), 92,14% remaja di Indonesia menggunakan *smartphone*. Berdasarkan kuesioner yang disebar, sebanyak 89,2% remaja bermain gim selama 1-2 jam per hari pada *smartphone* pribadi. Penggunaan *smartphone* menawarkan peluang untuk perkembangan media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan untuk meningkatkan aktifnya remaja dalam proses belajar. Selain itu, 22 dari 37 remaja bermain gim bernama *Roblox*, yaitu sebuah gim yang memberikan kebebasan pada pemain untuk mengembangkan gim sendiri (Maulianti, 2025). Menurut Prensky (2001) dalam *Digital Game-Based Learning*, gim digital memiliki potensi besar dalam dunia pendidikan karena mampu menyajikan materi secara interaktif dan menarik. Dengan memanfaatkan elemen bermain, pembelajaran sejarah dapat dibuat mudah dipahami oleh siswa, khususnya terkait Pangeran Diponegoro.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas, teridentifikasi tiga rumusan masalah, yaitu sebagai berikut:

1. Kurangnya minat remaja terhadap sejarah Indonesia, khususnya Pangeran Diponegoro, karena metode pengajaran bersifat ceramah dan menghafal.
2. Kurangnya pemahaman remaja terhadap nilai-nilai kepemimpinan, strategi, dan kesadaran sosial.
3. Belum ada media pembelajaran digital mengenai Pangeran Diponegoro yang menghibur dan interaktif.

Dari rumusan masalah tersebut, penulis mengajukan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

Bagaimana perancangan gim edukatif sejarah Pangeran Diponegoro?

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang terdapat pada perancangan ini yaitu sebagai berikut:

1. Perancangan ini berfokus pada pengembangan game digital edukatif sebagai media pembelajaran sejarah Pangeran Diponegoro untuk platform Android.
2. Target pengguna dalam perancangan ini adalah remaja usia 15-18 tahun, baik laki-laki maupun perempuan yang sedang duduk di bangku SMA.
3. Konten perancangan dalam gim ini akan berfokus pada biografi, strategi perang, serta dampak dari perjuangan Pangeran Diponegoro terhadap nasionalisme Indonesia.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari pembuatan perancangan ini adalah merancang media pembelajaran mengenai Pangeran Diponegoro berbasis gim digital untuk remaja.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dari tugas akhir ini terbagi menjadi 2 aspek, yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis:

Penelitian ini diharapkan menjadi khazanah ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual, khususnya membahas materi pengembangan media pembelajaran berbasis gim digital. Studi ini memberikan wawasan mengenai bagaimana gim digital edukatif dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran sejarah Pangeran Diponegoro.

2. Manfaat Praktis:

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi berbagai pihak, terutama:

1. Bagi Penulis: Penelitian ini memberikan pengalaman dalam perancangan media edukatif berbasis gim serta memperdalam pemahaman tentang desain interaktif dalam dunia Pendidikan.
2. Bagi Peneliti Lain: Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dalam pengembangan media pembelajaran digital yang lebih efektif.
3. Bagi Universitas: Penelitian ini dapat menjadi kontribusi akademik dalam pengembangan media pembelajaran digital serta dapat menjadi acuan bagi mahasiswa yang ingin tahu lebih lanjut mengenai gim edukatif dan sejarah nasional.

