

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era modern ini generasi muda memiliki minat yang rendah terhadap pelajaran sejarah Indonesia. Menurut Firdaus (2021), sejarah merupakan suatu hal yang harus diketahui oleh generasi muda, pengetahuan akan sejarah dapat memperkuat pengetahuan generasi muda terhadap bangsa Indonesia. Menurunnya minat belajar sejarah pada generasi muda dapat menyebabkan hilangnya identitas bangsa, sehingga generasi muda tidak memiliki pengetahuan bagaimana bangsa Indonesia terbentuk. Diketahui bahwa para siswa menganggap pelajaran sejarah merupakan pelajaran yang membosankan (Fitri, 2021). Dari hasil penelitian Hernadi (2021) terhadap observasi proses pembelajaran sejarah pada siswa kelas XII SMAN 1 Cikijing menunjukkan bahwa 15 dari 29 siswa atau sekitar 55,6% tidak memenuhi KKM yang ditetapkan oleh sekolah.

Dari hasil pengamatan Darmi (2022) guru sejarah SMA Negeri 5 Tebo mengungkapkan terdapat kurangnya kesadaran dan motivasi pada siswa terhadap pelajaran sejarah. Hal tersebut diketahui ketika para siswa terlihat tidak bersemangat ketika mendengarkan peristiwa-peristiwa sejarah. Seiring berkembangnya zaman peristiwa-peristiwa di masa lalu akan terlupakan jika terusnya menurun minat generasi muda mempelajari tentang sejarah. Menurut Fitri (2021) pelajaran sejarah merupakan aspek penting dalam kehidupan yang dapat menjadikan seseorang bijaksana ketika dilaksanakan dengan proses yang benar.

Perang puputan margarana merupakan salah satu sejarah yang diajarkan di bangku sekolah. Dari Kemendikbud.go.id peristiwa puputan margarana diajarkan di bangku sekolah pada saat siswa berada di kelas 11 sekolah menengah atas atau SMA. Terdapat beberapa perang puputan yang terjadi di daerah Bali, salah satunya adalah puputan margarana yang terjadi di daerah margarana Tabanan. Kata puputan merupakan sebutan kata yang digunakan rakyat Bali ketika berjuang

melawan penjajah (Ciptahadi et all. 2024). Terjadinya peristiwa puputan margarana berkaitan dengan ketidakpuasan bangsa Indonesia terhadap perjanjian linggar jati (Martha dan Supriana, 2024). Pertempuran yang terjadi pada 20 November 1946 di pimpin oleh I Gusti Ngurah Rai bersama dengan pasukan Ciung Wanara. Namun sayangnya pada pertempuran ini I Gusti Ngurah Rai dan 1.372 pejuang Dewan Perjuangan Republik Indonesia Sunda Kecil gugur dalam pertempuran.

Salah satu penyebab menurunnya minat belajar siswa, disebabkan oleh cara pembelajaran yang di dapatkan oleh siswa di sekolah. Sebagian besar sekolah menerapkan pembelajaran satu arah dan tidak interaktif dalam pengajaran, hal tersebut menyebabkan para siswa menjadi mudah bosan (Pratama et al. 2023). Dari wawancara yang dilakukan oleh Kristianingrat dan Kertih (2019) di SMPK 2 Harapan Dalung Kuta Utara pada 27 September 2017, siswi kelas delapan menyatakan belum pernah mendengar pahlawan yang bernama I Gusti Ngurah Rai. Diketahui juga pembelajaran di SMPK 2 Harapan Dalung Kuta Utara yang monoton hanya terpaku pada buku ajar, yang membuat siswa merasa bosan saat pembelajaran (Kristianingrat dan Kertih, 2019).

Berdasarkan masalah yang telah ditemukan, dibutuhkannya media informasi interaktif untuk mengenalkan peristiwa puputan margarana. *Board game* merupakan permainan papan yang mengharuskan pemain berinteraksi satu sama lain dengan adanya peraturan yang telah di tetapkan, pergerakan setiap pemain akan mempengaruhi posisi dari pion yang dimainkan pemain di atas papan sehingga akan saling berhubungan satu sama lain (Rizkha dan Anggapuspa 2022). Menurut Fadhlika et al. (2023) media *board game* sebagai pembelajaran dapat mempengaruhi kegiatan belajar menjadi lebih menarik. Oleh karena itu penulis membuat perancangan *board game*, untuk membantu para siswa belajar lebih dalam mengenai peristiwa puputan margarana. Perancangan *board game* ini diharapkan dapat menaikkan minat belajar generasi muda terhadap pelajaran sejarah.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dipaparkan, berikut masalah-masalah yang di temukan:

1. Kurangnya media informasi interaktif yang membahas mengenai peristiwa puputan margarana.
2. Cara pembelajaran sejarah di sekolah yang kurang interaktif dan masih satu arah menyebabkan turunnya minat belajar siswa

Dari masalah-masalah di atas, didapatkan pertanyaan dari perancangan ini adalah bagaimana perancangan *board game* mengenai peristiwa puputan margarana?

1.3 Batasan Masalah

Perancangan ini ditunjukkan kepada siswa SMA yang berumur 15-18 tahun, SES A-C, berdomisili di Bali yang memiliki ketertarikan pada permainan *board game*. Ruang lingkup perancangan seputar peristiwa puputan margarana.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan dari rumusan masalah dan batasan masalah yang telah ditetapkan, tujuan perancangan tugas akhir ini adalah untuk merancang *board game* mengenai peristiwa puputan margarana.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dari tugas akhir ini dibagi menjadi dua jenis, teoritis dan praktis. Manfaat teoritis dapat berkontribusi dalam pengetahuan akademik dan non-akademik serta dapat mendukung perkembangan ilmu Desain Komunikasi Visual. Sementara itu manfaat praktis memberikan keuntungan bagi penulis dan universitas.

1. Manfaat Teoretis:

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan wawasan mengenai peristiwa sejarah puputan margarana melalui *board game*. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan ilmu dalam perancangan media informasi berupa *board game* peristiwa puputan Margarana untuk perancangan peneliti selanjutnya.

2. Manfaat Praktis:

Penelitian ini berharap dapat bermanfaat dalam ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual untuk dosen, penelitian dan mahasiswa, khususnya dalam perancangan media informasi interaktif.

