

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kerajaan Sriwijaya merupakan kerajaan maritim terbesar di Nusantara sebagai representasi kekuatan Indonesia pada masa lalu. Kekuatannya berpusat pada wilayah Sumatera bagian selatan, dengan posisi dilalui jalur perdagangan laut yang berkembang pada abad ke-7 hingga abad ke-13 Masehi (Sholeh et al., 2023, h. 536; Utama, 2022, h. 79). Sriwijaya sempat dianggap sebagai mitos dan muncul dalam catatan para pedagang dan pengelana yang singgah di wilayah perairan Asia Tenggara, sebelum sejarawan dan ahli menemukan kajian peninggalan arkeologis yang menunjukkan Sriwijaya pernah berjaya di masa lalu (Utama, 2022, h. 79).

Sriwijaya pada masanya berperan sebagai penghubung jaringan perdagangan maritim dengan wilayah Asia Timur, Asia Selatan, dan Asia Barat (Sholeh et al., 2023, h. 536). Sriwijaya juga memiliki letak geografis yang menguntungkan, ditambah kemampuan menguasai jalur laut menjadikan kerajaan ini sebagai posisi utama dalam sistem perdagangan maritim di Nusantara. Dengan begitu, Sriwijaya dijadikan sebagai contoh penting dalam memahami dinamika kerajaan maritim di wilayah kepulauan Indonesia (Wijaya et al., 2025, h. 5835).

Dalam konteks pendidikan, sejarah maritim berperan dalam membantu siswa untuk memahami karakter Indonesia sebagai negara kepulauan. Dengan mempelajari sejarah maritim, siswa mendapatkan gambaran bagaimana aktivitas, jalur dagang dan hubungan antarwilayah yang telah terbentuk sejak masa lampau dan hubungannya terhadap perkembangan masyarakat di Indonesia. Pemahaman tersebut menjadi dasar utama bagi siswa untuk mengaitkan perkembangan perdagangan maritim pada masa lampau dengan kondisi di Indonesia pada masa kini (Nurhayati et al., 2023, h. 156). Sayangnya, dalam praktik pembelajaran disekolah sejarah maritim kurang tereksplorasi dan hanya sebagai pelengkap dengan cakupan terbatas (Rohmawati, 2025, h. 26).

Menurut sudut pandang dari siswa, mata pelajaran sejarah masih dianggap kurang menarik karena cara penyampaiannya berisi naratif dan hafalan tanpa melibatkan siswa secara langsung. Hal tersebut menyebabkan minat belajar sejarah siswa menjadi rendah, sehingga siswa menjadi mudah merasa bosan, minim fokus dan menjadi pasif pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung (Ardiansyah & Wahyuddin, 2025, h. 1487). Penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar sejarah yang digunakan di sekolah cenderung belum menekankan penjelasan hubungan sebab akibat dari peristiwa sejarah, sehingga siswa kesulitan memahami alur dan makna peristiwa secara lebih mendalam (Utami & Hastuti, 2025, h. 176). Sejalan dengan penyampaian materi dalam buku Ilmu Pengetahuan Sosial Kurikulum Merdeka edisi revisi tahun 2024 kelas VIII, yang membahas Kerajaan Sriwijaya melalui penjelasan dalam perdagangan maritim dari segi letak geografis, periode, serta barang dagang, namun penjelasan tersebut tidak disertai dengan bagaimana konsep terjadinya aktivitas perdagangan maritim (Supardi, 2024, h. 199-200).

Siswa pada tingkat SMP masih berada pada tahap perkembangan remaja awal, sehingga lebih menyukai aktivitas belajar yang menantang, menyenangkan, dan melibatkan interaksi sosial (Ardiansyah & Wahyuddin, 2025, h. 1487). Namun, kesenjangan antara materi sejarah mengenai Kerajaan Sriwijaya sebagai kerajaan maritim serta rendahnya minat belajar terhadap metode pembelajaran sejarah dalam pendidikan menunjukkan belum adanya media yang sesuai dengan preferensi dan kebutuhan siswa SMP untuk memahami konsep perdagangan maritim Sriwijaya, sehingga diperlukan media pembelajaran alternatif yang lebih interaktif.

Media pembelajaran yang interaktif dinilai dapat membantu siswa memahami materi sejarah yang kompleks secara lebih efektif. Oleh karena itu, *board game* menjadi alternatif media yang memiliki potensi mendukung pembelajaran secara interaktif. Penelitian pengembangan *board game* interaktif menunjukkan bahwa *board game* efektif digunakan dalam pembelajaran sejarah karena dapat mendorong keterlibatan siswa dan membantu mereka untuk memahami materi melalui partisipasi siswa dalam proses permainan (Syalabilla & Hastuti, 2024). Selain itu, *board game* juga dinilai mampu meningkatkan hasil

belajar dan minat dari siswa, khususnya pada jenjang SMP yang lebih menyukai aktivitas belajar yang bersifat interaktif (Anindita & Pratama, 2024, h. 3764).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, berikut merupakan permasalahan yang ditemukan sebagai berikut:

1. Materi perdagangan maritim Sriwijaya dalam buku ajar hanya menjelaskan periode, wilayah, jalur dagang tanpa menjelaskan bagaimana konsep perdagangan yang terjadi.
2. Media pembelajaran yang digunakan masih bersifat naratif dan belum melibatkan siswa, sehingga belum mendukung kesesuaian minat dan preferensi siswa terhadap pembelajaran sejarah.

Dengan itu, pertanyaan pada perancangan ini adalah bagaimana perancangan *board game* mengenai perdagangan maritim Kerajaan Sriwijaya?

1.3 Batasan Masalah

Untuk memastikan perancangan tetap fokus pada *topik*, penulis membatasi permasalahan dalam “Perancangan *Board Game* Mengenai Perdagangan Maritim Kerajaan Sriwijaya” Batasan perancangan mencakup pengembangan *board game* konvensional, desain visual dan interaktivitas yang sesuai dengan preferensi target sasaran. Segmentasi yang dituju adalah siswa SMP berusia 12-15 tahun yang berlokasi di Jabodetabek dengan SES B hingga SES A. Materi yang diangkat dibatasi hanya pada perdagangan maritim pada masa Kerajaan Sriwijaya.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan, tujuan dari perancangan ini adalah merancang *board game* mengenai perdagangan maritim Kerajaan Sriwijaya.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Tugas akhir ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat baik secara teoretis maupun praktis dalam perancangan *board game*

sebagai media pembelajaran sejarah Kerajaan Sriwijaya dalam perdagangan maritim bagi siswa SMP, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis:

Manfaat teoretis dari perancangan ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan dalam bidang Desain Komunikasi Visual, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran berbasis permainan. Selain itu, perancangan ini juga menjadi sarana untuk menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh selama proses tugas akhir, terutama dalam perancangan *board game* sejarah perdagangan maritim Kerajaan Sriwijaya.

2. Manfaat Praktis:

Manfaat praktis dari perancangan ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran pendukung bagi siswa menengah pertama dalam memahami konsep perdagangan maritim Sriwijaya. Selain itu, perancangan ini juga dapat menjadi referensi bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual yang tertarik pada pengembangan media pembelajaran berbasis permainan. Hasil perancangan ini diharapkan pula dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar oleh dosen dalam proses pembelajaran di bidang Desain Komunikasi Visual, terutama dalam konteks perancangan media pembelajaran interaktif.