

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pelajaran Sejarah merupakan salah satu subjek pendidikan yang berada di dalam materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bersama dengan subjek Ekonomi dan Sosial, pelajaran Sejarah di Indonesia mencakup berbagai macam peristiwa yang tersebar dari masa pra-sejarah, masa kerajaan-kerajaan, masa kolonialisme, masa kemerdekaan Indonesia, hingga era reformasi saat ini.

Kesultanan Aceh didirikan oleh Sultan Ali Mughayat Syah pada tahun 1514. Kesultanan Aceh memiliki kekuatan ekonomi yang kuat berkat penghasilan yang dicapai dari penerapan pajak di semenanjung malaka, rute laut utama yang menghubungkan jalur dagang Asia Tenggara dengan Afrika dan Eropa. Kesultanan Aceh juga menggunakan diplomasi untuk mengumpulkan dukungan berupa sumber daya demi mempertahankan kedaulatan dan melawan kolonialisme Kerajaan Belanda, terutama dengan Kesultanan Ottoman. (Achmad, 2016)

Perang Aceh I dan Perang Aceh II merupakan perang terbuka dimana pemerintahan tetap berjalan meskipun pusatnya sempat berpindah-pindah, perang-perang tersebut dipimpin langsung oleh Panglima Polem dan Sultan sendiri. Hingga diterapkannya taktik gerilya, Panglima Polem Muhammad Daud dan Sultan Machmud Syah dibantu oleh Tengku Umar yang nantinya dilanjutkan oleh istrinya setelah gugur.

Dari pemaparan diatas, dibutuhkan upaya yang tepat untuk mengenalkan dan menginformasikan siswa akan kekuatan Kesultanan Aceh yang sebenarnya, salah satu upaya tersebut berupa perancangan media edukasi Perang Terbuka Aceh yang dikemas sebagai hiburan. Sehingga nantinya siswa dapat belajar dan mengenal berbagai peristiwa serta tokoh-tokoh yang membuat Kesultanan Aceh terkenal hingga di bangsa-bangsa Internasional.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan fenomena tersebut, dapat diidentifikasi masalah-masalah yang ada, yaitu:

1. Minimnya atensi siswa akan kekuatan Kesultanan Aceh
2. Perjuangan Kesultanan Aceh tidak banyak dibicarakan di dalam kurikulum pelajaran sejarah
3. Pelajaran Sejarah minim media pendamping / pendukung

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan sebelumnya, terdapat satu rumusan masalah, yaitu: Bagaimana perancangan media edukasi Perang Terbuka Aceh untuk usia 11 – 15 tahun di Indonesia?

1.2.3 Tujuan Perancangan

1. Merancang media edukasi kreatif tentang Sejarah Perang Terbuka Kesultanan Aceh 1873 – 1904
2. Menyampaikan materi pembelajaran dan nilai-nilai Sejarah Perang Terbuka Kesultanan Aceh 1873 – 1904

1.3 Batasan Masalah

Batasan-batasan masalah pada perancangan ini yaitu:

1. Hanya menggunakan data sejarah perang terbuka Kesultanan Aceh melawan kolonialisme Kerajaan Belanda pada tahun 1873 – 1904.
2. Data sejarah yang terjadi sebelum perang terbuka tidak digunakan apabila tidak memiliki peran yang signifikan dalam jalannya perang terbuka Kesultanan Aceh pada tahun 1873 – 1904.

1.4 Ruang Lingkup

1.4.1 Apa

Perang Terbuka Aceh yang terjadi pada tahun 1873 – 1904 yang tidak disebutkan didalam buku pelajaran di sekolah, perang tersebut melibatkan Kesultanan Aceh dan Kerajaan Belanda.

1.4.2 Mengapa

Agar siswa mengetahui perjuangan Kesultanan Aceh melawan kolonialisme Kerajaan Belanda secara utuh, lebih dari apa yang diajarkan di sekolah.

1.4.3 Siapa

Target utama perancangan yaitu usia 11 – 15 tahun.

1.4.4 Di mana

Penerapan dilakukan khususnya untuk usia 11 – 15 tahun di Indonesia. Penelitian dilakukan di Kota Bandung dan Kota Jakarta, Indonesia.

1.4.5 Kapan

Pengumpulan data dilakukan Februari 2020 – April 2020. Sedangkan perancangan dilakukan pada bulan April – Juli 2020.

1.4.6 Bagaimana

Menggunakan data sejarah Kesultanan Aceh yang dikombinasikan dengan berbagai teori desain untuk menghasilkan rancangan media edukasi yang efektif.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada tugas akhir ini yaitu metode kualitatif dan kuantitatif. Moleong (2005:6) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang

apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll secara holistic, dan dengan cara mendeskripsikan dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks alamiah khusus dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Kasiram (2008:149) menjelaskan bahwa penelitian kuantitatif adalah suatu proses menemukan pengetahuan menggunakan data berupa angka sebagai alat menganalisis keterangan mengenai apa yang ingin diketahui.

1.6 Cara Pengumpulan Data dan Analisis

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Afrizal (2014:13) menyimpulkan bahwa metode penelitian kualitatif merupakan metode penelitian bidang sosial yang mengolah berbagai data berupa lisan atau tulisan dan segala aktivitas manusia. Pada metode penelitian ini, peneliti tidak perlu mengestimasi data kualitatif dan tidak mengolah angka-angka. Terdapat beberapa cara pengumpulan data dan analisis perancangan sebagai berikut:

1. Observasi

Kegiatan yang dilakukan adalah melakukan observasi terhadap objek yang akan diteliti, objek yang diteliti berupa artifak peninggalan Kesultanan Aceh dan Belanda.

2. Wawancara

Pada tahap ini, bentuk kegiatan yang dilakukan adalah melakukan sesi tanya jawab kepada narasumber yang paham akan sejarah Kesultanan Aceh, dan ahli media edukasi seperti *board game*, buku, dan sebagainya.

3. Kuesioner

Peneliti memberikan pertanyaan seputar pengetahuan dan pendapat responden terhadap media edukasi yang ideal untuk menyampaikan Sejarah Perang Terbuka Aceh.

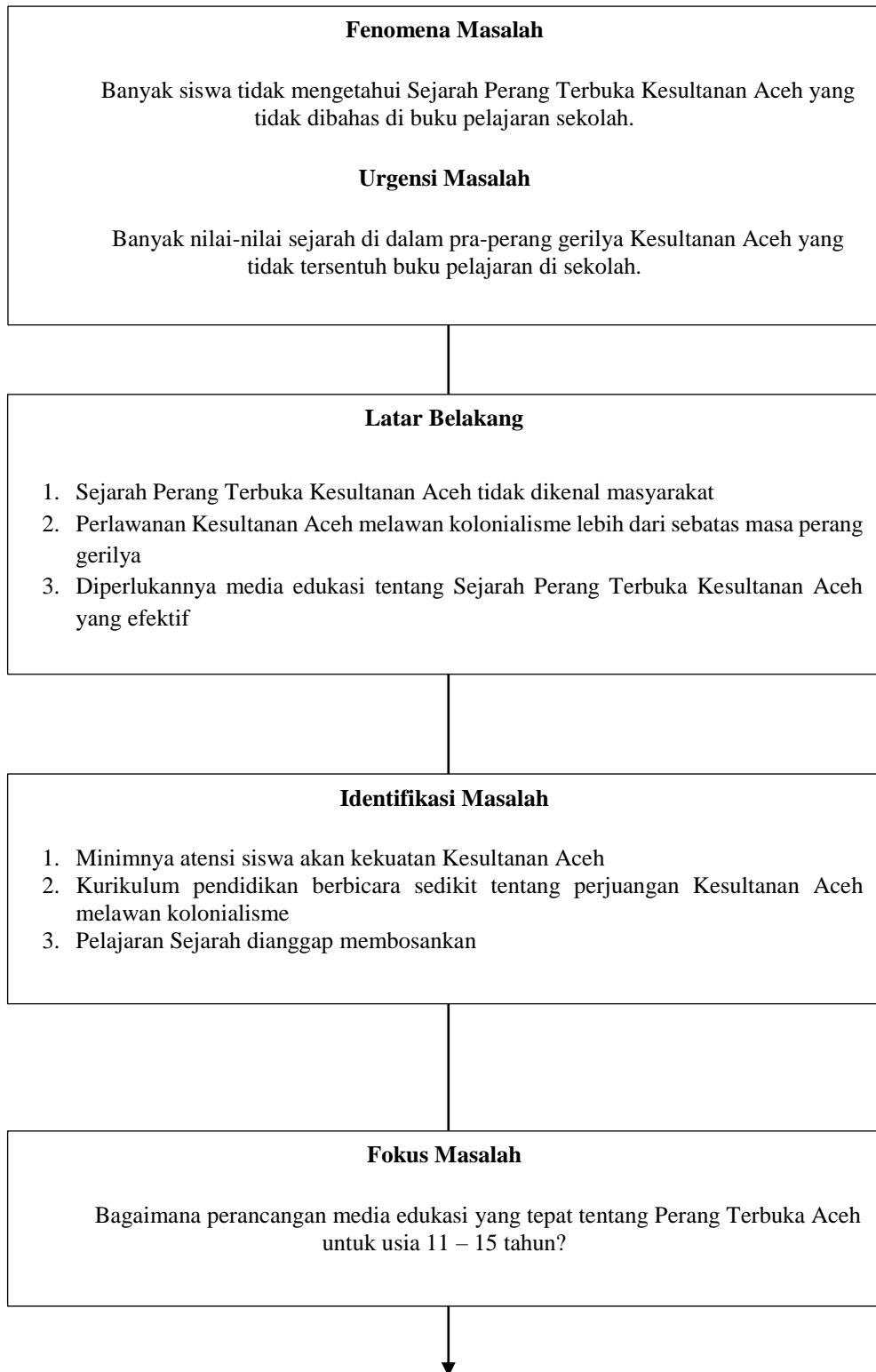
4. Studi Pustaka

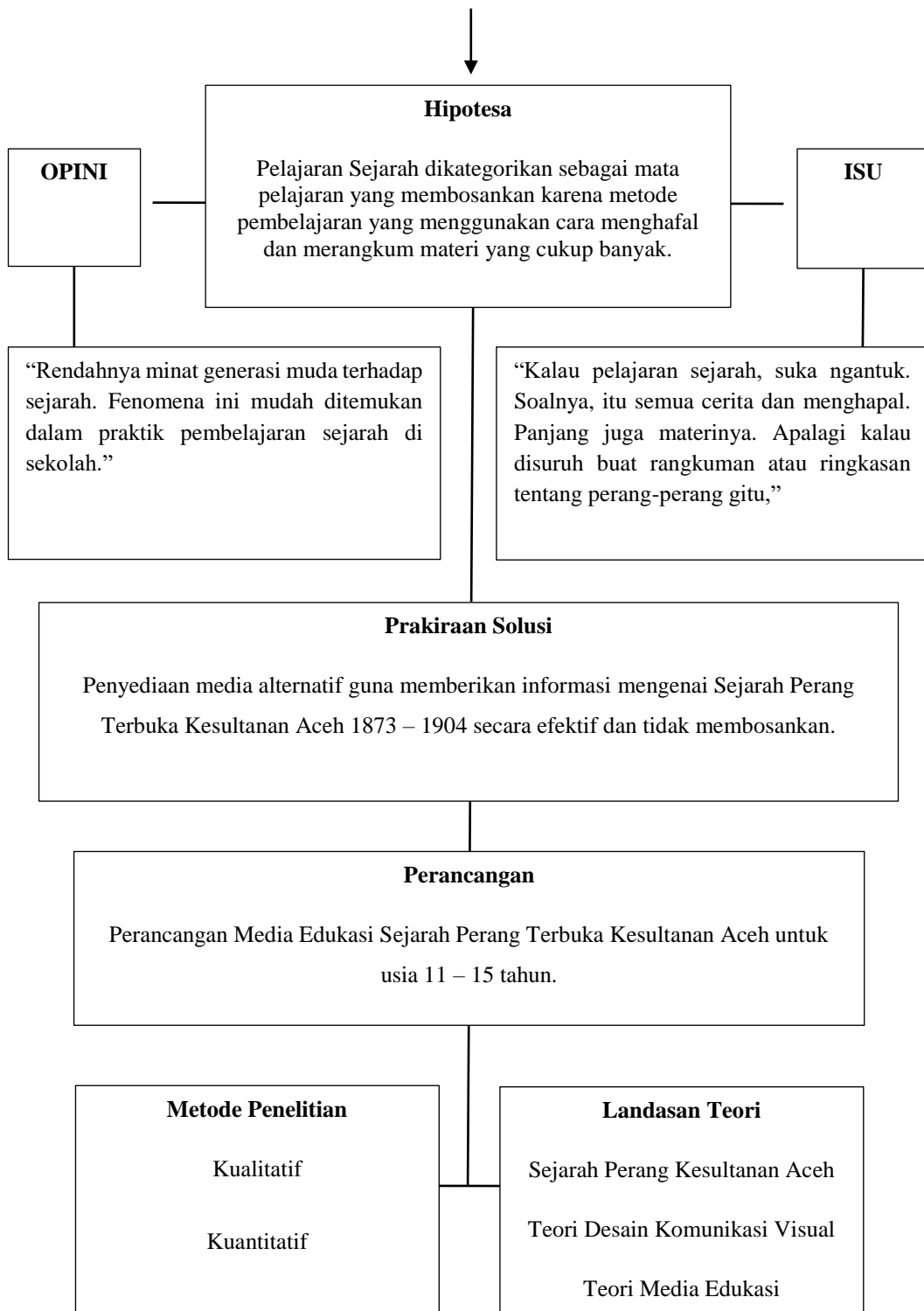
Pengambilan data dari berbagai macam media yang berkaitan dengan perancangan media edukasi dan Sejarah Perang Terbuka Kesultanan Aceh.

1.6.2 Analisis Data

Dalam perancangan tugas akhir ini, cara analisis yang digunakan adalah analisis SWOT. Analisis SWOT memiliki tujuan meminimalisir akibat buruk yang mungkin ada dengan menilai dan re-evaluasi suatu hal yang sudah ada dan ditetapkan sebelumnya. Hal yang dianalisis yaitu kekuatan (*strength*), kelemahan (*weakness*), peluang (*opportunity*), dan ancaman (*threat*) sebanyak mungkin. (Jonathan dan Hary, 2007:18)

1.7 Kerangka Penelitian





1.8 Pembabakan

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan , cara pengumpulan data dan analisis, kerangka penelitian serta pembabakan mengenai laporan penelitian.

BAB 2 DASAR PEMIKIRAN

Studi pustaka dan penjelasan dasar pemikiran juga teori yang relevan untuk digunakan sebagai pijakan laporan penelitian.

BAB 3 DATA DAN ANALISIS MASALAH

Uraian hasil pencarian data secara terstruktur yang berupa data observasi, wawancara kepada ahli secara mendalam, penyebaran kuesioner, serta studi berbasis pustaka. Analisis data menggunakan analisis SWOT yang menghasilkan konsep perancangan.

BAB 4 KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Konsep perancangan yang terdiri dari konsep media edukasi dan konsep media pendukung yang digunakan untuk mengaplikasikan hasil perancangan.

BAB 5 PENUTUP

Berupa kesimpulan akhir mengenai hasil dari laporan penelitian yang telah dilakukan, serta saran yang berkaitan dengan penulisan laporan penelitian.