

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada zaman dahulu, Indonesia yang dulunya bernama Nusantara dan memiliki banyak kerajaan-kerajaan yang tersebar di seluruh nusantara saat itu. Awalnya kerajaan yang berdiri adalah kerajaan kuno yang menganut kepercayaan setempat, dan saat datangnya orang-orang dari India maka kerajaan tersebut menganut kepercayaan Hindu dan Budha. Salah satu kerajaan yang tertua di nusantara adalah Kerajaan Kutai di Kalimantan dan Kerajaan Tarumanegara di Jawa. Kerajaan besar yang telah menaklukan hampir seluruh Nusantara saat itu adalah kerajaan Majapahit dan kerajaan Sriwijaya. Karena adanya perlawanan oleh daerah yang telah ditaklukan oleh kerajaan-kerajaan tersebut sehingga kerajaan-kerajaan besar itu runtuh, dan datangnya pedagang-pedagang islam membuat kerajaan-kerajaan Islam berdiri.

Proses masuknya agama Islam ke Indonesia menurut para sarjana dan penelitian sepakat bahwa Islam berjalan secara damai, meskipun penggunaan kekuatan penguasa menguasai rakyat atau masyarakat. Sumatera juga merupakan salah satu pintu masuknya Islam ke Nusantara. Kerajaan-kerajaan Islam yang terdapat di Pulau Sumatera adalah Kesultanan Samudera Pasai, Kesultanan Aceh Darussalam, Kesultanan Siak Sri Inderapura, dan Kerajaan Pagaruyung. Keempat kerajaan tersebut memiliki peran besar masuknya agama Islam di Indonesia.

Pengetahuan tentang kerajaan masa lampau yang ada di Indonesia didapatkan dari pelajaran sejarah. Dalam pelajaran sejarah metode yang digunakan saat proses pembelajaran menggunakan metode ceramah sehingga siswa cenderung kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran, akibatnya pembelajaran menjadi kurang menarik, siswa terlihat kurang antusias, malas mengikuti pembelajaran, minat belajar menjadi rendah yang akhirnya dapat berpengaruh pada hasil belajarnya. Buku pelajaran sejarah

tentang kerajaan di dominasi oleh kerajaan-kerajaan dari Jawa, maka kurangnya pengetahuan anak-anak tentang kerajaan selain dari pulau Jawa.

Salah satu metode yang cukup baik untuk digunakan yaitu bermain sambil belajar, pada usia 7-12 tahun seorang anak akan sangat menyukai pembelajaran melalui sebuah media berupa permainan. Permainan merupakan suatu hal yang tidak dapat dipisahkan dari seorang anak pada masa itu, karena bermain adalah suatu aktifitas rutin yang dilakukan oleh anak-anak. Pelajaran sejarah yang membosankan akan menarik jika menggunakan metode media pembelajaran berupa permainan, agar siswa dapat mengikuti pelajaran sejarah dengan antusias dan menjadi tertarik dengan pelajaran sejarah. Dengan adanya masalah tersebut, muncul ide dari penulis untuk membuat permainan edukatif. Permainan edukatif ini akan dibuat dalam bentuk *Education Game*.

Education Game (Game Edukasi) sangat menarik untuk dikembangkan. Tidak hanya untuk menghibur di saat waktu senggang tetapi *game* juga bisa mengajarkan kepada anak-anak. Ada beberapa kelebihan *game* edukasi dibandingkan dengan metode edukasi konvensional. Salah satu kelebihan utama *game* edukasi adalah pada visualisasi dan *gameplay*-nya. Dengan perancangan *game* edukasi tentang Kerajaan Islam di Sumatera, penulis berharap *game* edukasi yang dirancang dapat bermanfaat untuk siswa-siswa sekolah di Indonesia.

1.2. Identifikasi Masalah

1. Metode pelajaran sejarah yang menggunakan metode ceramah sehingga siswa cenderung kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.
2. Buku pelajaran sejarah yang dominan membahas tentang kerajaan di pulau Jawa.
3. Media pembelajaran yang kurang menarik minat siswa-siswa sekolah untuk belajar sejarah kerajaan di Indonesia.

1.3. Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas maka dirumuskan permasalahannya. Adapun rumusan masalah yang ingin disampaikan yaitu:

“Bagaimana cara merancang media edukasi yang menarik tentang kerajaan Islam di Sumatera untuk siswa sekolah?”

1.4. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam perancangan media edukasi yang menarik tentang kerajaan Islam di Sumatera ini adalah berdasarkan target audiencenya, yaitu siswa-siswa sekolah yang mempelajari pelajaran sejarah agar mereka lebih tertarik dengan pelajaran sejarah tentang kerajaan Islam di Pulau Sumatera.

1.5. Ruang Lingkup

a. What?

Objek perancangan yang akan dibuat adalah *education game* tentang Kerajaan Islam di Sumatera.

b. Why?

Mengenalkan Kerajaan Islam di Sumatera kepada siswa sekolah menengah.

c. Where?

Perancangan akan dilakukan di Bandung dengan topik Kerajaan Islam yang berada di Pulau Sumatera.

d. When?

Perancangan akan dilakukan pada bulan Februari 2020 hingga Juli 2020.

e. Who?

Education Game ditujukan kepada siswa sekolah yang mengikuti pelajaran sejarah dengan rentang usia 14-17 tahun.

f. How?

Bagaimana cara merancang media edukasi yang menarik tentang kerajaan Islam di Sumatera untuk siswa sekolah?

1.6. Tujuan Perancangan

1. Mengubah metode pembelajaran sejarah yang membosankan menjadi menyenangkan dan menarik perhatian siswa
2. Memperkenalkan lagi informasi tentang sejarah Kerajaan Islam di Sumatera kepada para siswa di wilayah luar Sumatera
3. Merancang media edukasi berupa *game* edukasi yang menyenangkan dan mengedukasi siswa mengenai sejarah Kerajaan Islam di Sumatera.

1.7. Metode Penelitian

Dalam melakukan perancangan media edukasi (*game*) ini penulis menggunakan metode kualitatif, Metode kualitatif adalah metode yang bersifat riset dan analisis

1.7.1. Cara Pengumpulan Data dan Analisis

Pada perancangan ini, untuk dapat memperoleh data yang dibutuhkan penulis menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut:

A. Data

1. Observasi

Menurut (Soewardikoen, 2013:19), mengatakan metode observasi adalah pengumpulan data aspek imaji atau karya visual yang kemudian diteliti dan memberikan sensasi kepada otak untuk dikemas menjadi persepsi kemudian disatukan menjadi informasi dan komponen-komponen yang dapat dikategorikan dan diinterpretasikan. Penulis akan melakukan observasi dengan mengunjungi Museum Nasional dan ke beberapa sekolah menengah (SMP/SMA) di Bandung.

2. Wawancara

Wawancara adalah instrument penelitian. Wawancara merupakan metode yang menggali pemikiran, konsep dan pengalaman pribadi, pendirian atau pandangan individu yang akan diwawancara. Wawancara akan dilakukan kepada Guru Sejarah dan Ahli media yang akan

digunakan dengan cara memberikan beberapa pertanyaan kepada narasumber tersebut. Cara ini dilakukan untuk mendapatkan informasi yang berkaitan dengan permasalahan yang di angkat oleh penulis.

3. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan untuk mengumpulkan data dan informasi dengan menggunakan teori-teori yang ada pada buku dan sumber-sumber lainnya.

4. Kuesioner

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan beberapa pertanyaan atau pernyataan kepada orang lain yang dijadikan responden untuk dijawabnya. Kuesioner perancangan ini akan diberikan kepada siswa sekolah menengah di Bandung dan di Sumatera.

B. Analisis

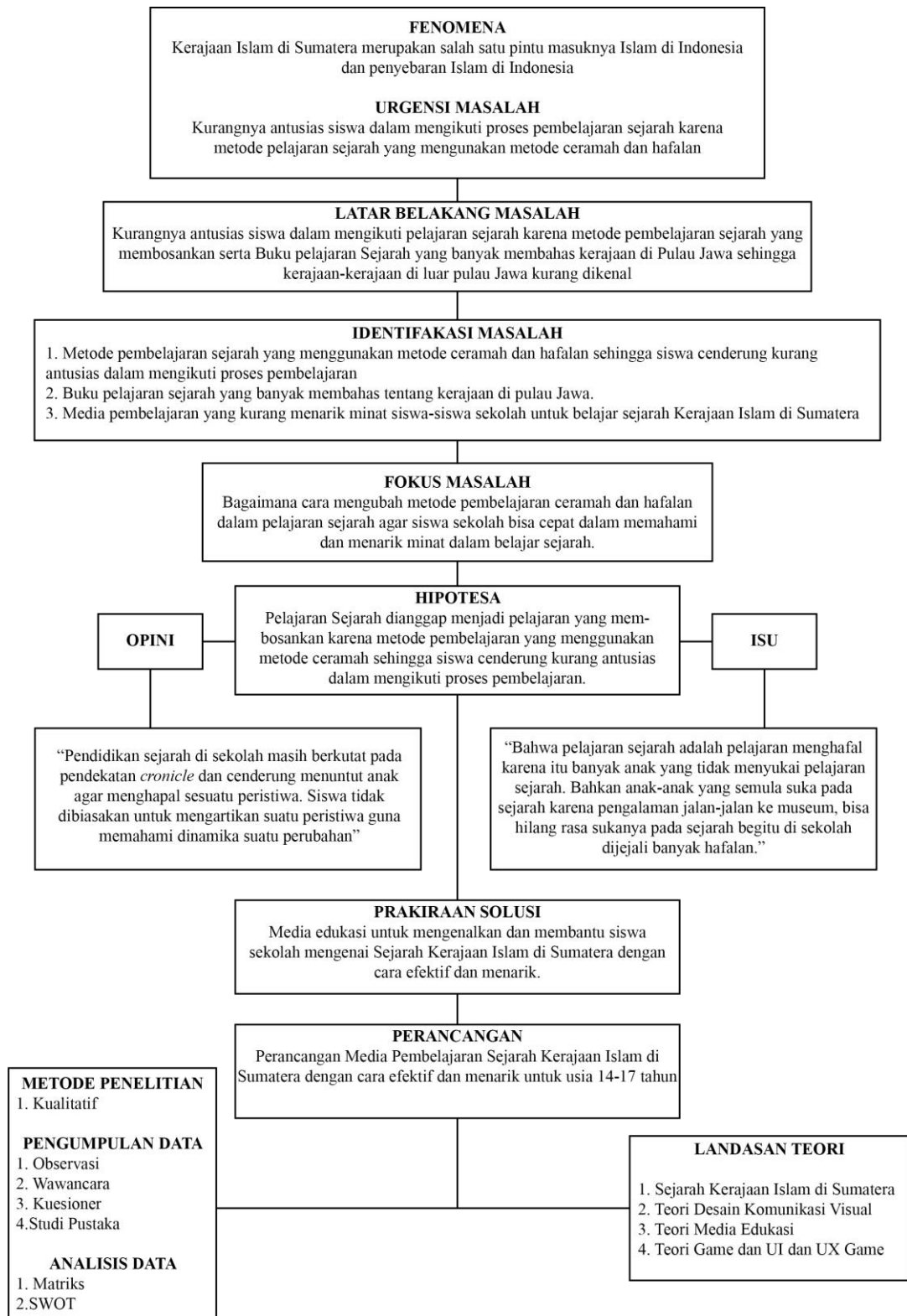
1. Analisis Matriks

Analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis matriks. Membandingkan dengan cara membandingkan beberapa *games* mengenai kerajaan-kerajaan yang sudah ada. Tujuannya yaitu agar mengetahui perbedaan dari setiap *games* yang sudah ada sebelumnya, agar kita mendapatkan hal yang baru dari *games* yang akan di rancang.

2. Analisis SWOT

Analisis data juga akan dilakukan dengan menggunakan analisis SWOT. Analisis SWOT memperhitungkan faktor internal yang terdiri dari *strength* dan *weakness* serta faktor luar yang terdiri dari *opportunity* dan *threat*. Dalam menggunakan analisis SWOT ini yang terpenting adalah dapat menghasilkan konsep besar bagi perancangan.

1.8. Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 Kerangka Perancangan
Sumber: Teguh Aditya W (2022)

1.9.Pembabakan

BAB I Pendahuluan

Pada BAB I menjelaskan tentang latar belakang dan suatu masalah yang menjadi ide dasar yang munculnya perancangan media edukasi berupa *games* tentang Kerajaan Islam di Sumatera, di sertai tata cara pembuatan yang di dalamnya berisikan sumber data waktu serta tempat yang akan dipilih.

BAB II Dasar Pemikiran

Pada BAB II menjelaskan landasan teori yang berisikan dasar pemikiran yang akan digunakan untuk perancangan yang akan dilakukan.

BAB III Data dan Analisis Masalah

Pada BAB III menjelaskan tentang kegiatan yang telah dilakukan oleh penulis yang berisikan data-data dari kegiatan observasi, wawancara dan kuesioner serta langkah-langkah perancangan dan penerapan dari landasan teori yang berada di BAB II.

BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan.

BAB IV menjelaskan mengenai hasil dari perancangan yang sudah dilakukan oleh penulis yang disertai pembuktian dari BAB II.

BAB V Penutup

BAB V menjelaskan kesimpulan yang di ambil dari hasil perancangan yang telah dilakukan oleh penulis.