

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Sejarah adalah suatu hal yang tidak dapat diputar kembali. Semua hal yang terjadi di masa lalu akan menjadi kenangan yang dapat dikenang [1]. Mata pelajaran yang wajib untuk dipelajari salah satunya adalah sejarah. Masyarakat Sejarawan Indonesia (MSI) berpendapat bahwa mata pelajaran sejarah ini wajib untuk tetap ada di dalam kurikulum. Pelajaran sejarah harus tetap ada dan dipertahankan di sekolah menengah, sebagai alat yang strategis untuk membentuk karakter dan identitas siswa dalam membangun jati diri. Hal yang terpenting dari pembelajaran sejarah yaitu bagaimana cara untuk menjunjung nilai-nilai kepahlawanan, kecintaan terhadap bangsa, jati diri dan budi pekerti kepada anak-anak generasi muda. Pembelajaran sejarah memiliki kedudukan sangat penting dalam pendidikan nasional sebagai pedoman untuk membangun bangsa [2]. Pembelajaran sejarah perlu disempurnakan agar dapat berfungsi secara lebih efektif, yaitu penyadaran warga negara dalam melaksanakan tugas kewajibannya dalam rangka pembangunan nasional [3].

Salah satu dampak positif bagi generasi muda mempelajari sejarah ialah dapat dijadikan landasan bagi masyarakat generasi muda untuk melakukan perkembangan ke arah yang lebih baik di masa mendatang. Sejarah tidak hanya menjadi hal yang harus diingat, namun juga untuk mempelajari dan menghargai usaha pencitraan dan pembentukan bangsa sendiri [4]. Anak-anak generasi muda bangsa diharapkan dapat mengetahui dan menghargai jasa para pahlawan terdahulu dengan cara mempelajari sejarah dan menarik subjek dengan menanamkan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Nilai-nilai dan kecakapan sosial bagi anak generasi muda seperti nilai nasionalisme, patriotisme, bertanggungjawab, mandiri, demokrasi dan pentingnya pendidikan bagi kemajuan bangsa Indonesia dapat dikembangkan melalui sejarah. Pembelajaran moral dalam pendidikan sejarah

terkandung dalam salah satu topik yaitu tentang bagaimana para pahlawan kemerdekaan Indonesia yang rela berkorban untuk memperjuangkan kemerdekaan Indonesia.

Pahlawan merupakan sosok yang berjuang bagi negara. Setiap negara mempunyai pahlawan nasional masing-masing. Pahlawan berani melakukan sesuatu dan membanggakan negara. Bangsa Indonesia memiliki banyak pahlawan yang telah berjuang demi kemerdekaan. Perjuangan dan pengorbanan yang dilakukan oleh para pahlawan sangat berarti bagi masyarakat Indonesia, kemerdekaan yang masyarakat Indonesia nikmati sekarang ini berkat jasa para pahlawan. Bangsa Indonesia akan lebih menghargai apa yang mereka miliki sebagai bangsa dengan mempelajari catatan sejarah. Betapa besar perjuangan para pahlawan dan pendekar untuk merebut kemerdekaan [5].

Banyumas merupakan sebuah kabupaten di provinsi Jawa Tengah. Kabupaten Banyumas terkenal dengan julukan Kota Satria, sebutan tersebut berasal dari kata dasar yaitu “Kesatria” yang berarti pahlawan, karena kota ini memiliki banyak pahlawan nasional yang salah satunya adalah Jenderal Soedirman. Beberapa nama tempat dan jalan di Kabupaten Banyumas juga diberi nama dengan tokoh-tokoh pahlawan Banyumas [6]. Berdasarkan hasil survei, masalah yang terjadi sekarang ini adalah kecenderungan pada anak-anak daerah Banyumas generasi sekarang banyak yang tidak mengenal pahlawan-pahlawan dari daerah Banyumas. Permasalahan ini bisa terjadi karena dampak dari era globalisasi, salah satunya yaitu media massa seperti radio, televisi, surat kabar, dan internet.



Gambar 1. 1 Data Statistik Terbaru untuk Indonesia [7]

Jumlah pengguna internet per Januari 2021 diambil dari Datareportal tercatat sebesar 4.48 Miliar di seluruh dunia atau 59.5% populasi penduduk dunia, sedangkan jumlah pengguna internet di Indonesia per Januari 2021 ada 202.6 Juta atau 73.7% dari jumlah penduduknya [7]. Dari data di atas lebih dari setengah penduduk di Indonesia menggunakan internet, maka dari itu media internet sangat penting mengingat dampaknya bagi generasi muda bangsa ini.

Dunia pendidikan saat ini minim sekali pengenalan dan pembelajaran tokoh-tokoh yang berjuang demi kemerdekaan Negara Kesatuan Republik Indonesia, yang seharusnya dikenalkan kepada generasi penerus bangsa sejak berada di bangku pendidikan [8]. Nilai-nilai kepahlawanan pada orde baru diberikan melalui jalur pendidikan, yakni melalui pendidikan sejarah perjuangan bangsa. Dari pelajaran sejarah diperoleh pembelajaran sejarah perjuangan bangsa, yang sifatnya masih umum dan luas. Anak-anak generasi muda perlu mengamalkan nilai-nilai kepahlawanan sejak dini, dengan harapan anak-anak generasi muda mampu mewarisi nilai-nilai tersebut dan mampu mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu cara untuk menjaga kelangsungan hidup bangsa dan negara yang sedang giat-giatnya melaksanakan pembangunan di berbagai bidang yaitu dengan menanamkan rasa cinta tanah air dan bangsa. Cara tersebut dapat terwujud melalui pengenalan pengalaman dan penghayatan sejarah

perjuangan bangsa pada masa lampau di berbagai daerah di wilayah Indonesia, baik itu perjuangan sebelum kemerdekaan maupun sesudah kemerdekaan [9].

Edukasi mengenai pahlawan sudah banyak dilakukan, tetapi kebanyakan hanya pembelajaran lewat buku paket sejarah maupun kamus pahlawan. Perlu adanya pemberian edukasi yang menarik dan mudah dipahami mengenai pahlawan itu sendiri khususnya pahlawan daerah Banyumas untuk generasi muda di daerah Banyumas itu sendiri. Edukasi tersebut dapat dikemas dengan metode *gamification*. *Gamification* adalah penggunaan elemen game dalam konteks non-gim untuk membuat aktivitas lebih menyenangkan dan memberikan motivasi belajar. Metode *gamification* banyak digunakan untuk mendorong seseorang agar lebih termotivasi dalam melakukan suatu pekerjaan guna meningkatkan produktivitas. *Gamification* digunakan untuk kegiatan belajar mengajar dalam bidang pendidikan guna mendorong keinginan belajar siswa agar mendapatkan poin dari menyelesaikan pertanyaan atau misi yang diberikan oleh gurunya untuk mendapatkan *achievement* [10]. Dikutip dari buku Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2018) yang menyebutkan bahwa *gamification* sangat cocok digunakan dalam proses belajar mengajar, karena dapat menambah motivasi belajar siswa baik motivasi intrinsik (yang timbul dari dalam individu) maupun motivasi ekstrinsik (yang timbul dari pengaruh luar individu) dan juga dapat mengubah perilaku siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Survei yang telah dilakukan terhadap 23 anak dari usia kelas 3 SD sampai SMA dari daerah Banyumas menunjukkan bahwa 17 (73,9%) anak belum mengenal pahlawan daerah Banyumas, dan 6 (26%) anak sudah mengenal pahlawan daerah Banyumas. Sementara itu 19 (82,6%) anak ingin mengenal nama-nama pahlawan daerah Banyumas, dan 4 (17,4%) anak tidak ingin. Kemudian 18 (78,3%) anak mengetahui kurang dari 5 nama pahlawan daerah Banyumas dan 5 (21,7%) anak mengetahui kurang dari 10 nama pahlawan daerah Banyumas. Lalu 14 (60,9%) anak menjawab perlu mengenal nama-nama pahlawan daerah Banyumas, 9 (39,1%) anak menjawab sangat perlu dan 0% menjawab tidak perlu mengenal nama-nama pahlawan daerah Banyumas. Dan untuk metode apa yang paling efektif untuk

mengenalkan nama-nama pahlawan daerah Banyumas 17 (77,3%) anak menjawab *gamification*, 6 (27,3%) anak menjawab buku paket sejarah, dan 5 (22,7%) anak menjawab kamus pahlawan daerah. Anak yang memilih *gamification* mayoritas beralasan karena *gamification* dapat meningkatkan motivasi belajar dan membuat belajar menjadi seru.

Materi pengenalan pahlawan daerah Banyumas sangat cocok apabila cara pemberian edukasinya melalui *gamification* dan juga disampaikan secara visual karena bisa memotivasi generasi muda daerah Banyumas untuk lebih mengenal dan mengetahui jasa para pahlawan di daerah Banyumas itu sendiri. Selain menggunakan metode *gamification* yang dapat meningkatkan motivasi belajar, penggunaan media lain seperti tulisan dan gambar juga dapat diterapkan. Hasil pembelajaran yang menerapkan metode *gamification* mampu meningkatkan motivasi seseorang dalam mempelajari suatu materi. Dengan penggunaan metode *gamification* dalam pembelajaran telah menghasilkan akses yang lebih baik ke grafik pada platform pembelajaran [11]. Oleh karena itu, berdasarkan latar belakang di atas penulis mengusulkan untuk merancang sebuah aplikasi permainan media pembelajaran tentang pengenalan pahlawan daerah Banyumas dengan menggunakan metode *gamification* yang materinya disampaikan menggunakan *website*. *Website* dapat diakses dengan mudah melalui *device* seperti *smartphone* dan laptop [12]. Selain itu melakukan evaluasi rancangan media pembelajaran tersebut dengan menggunakan metode *USE Questionnaire*.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, survei yang telah dilakukan terhadap 23 responden dari usia kelas 3 SD sampai SMA kelas 12 dari berbagai kecamatan di daerah Banyumas menunjukkan bahwa 17 (73,9%) anak belum mengenal pahlawan daerah Banyumas, dan 6 (26%) anak sudah mengenal pahlawan daerah Banyumas. Kemudian 18 (78,3%) anak mengetahui kurang dari 5 nama pahlawan daerah Banyumas dan 5 (21,7%) anak mengetahui kurang dari 10 nama pahlawan daerah Banyumas, dan untuk metode apa yang paling efektif untuk mengenalkan nama-nama pahlawan daerah Banyumas 17 (77,3%) anak menjawab

gamification, 6 (27,3%) anak menjawab buku paket sejarah, dan 5 (22,7%) anak menjawab kamus pahlawan daerah. Dari data survei tersebut, maka dibutuhkan perancangan aplikasi media pembelajaran pengenalan pahlawan daerah Banyumas menggunakan metode *gamification* sampai tahap *prototype*. Metode tersebut digunakan dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar dan juga dapat mengubah perilaku seseorang dalam kegiatan belajar mengajar. Kemudian *prototype* aplikasi akan dievaluasi *usability* aplikasi menggunakan metode *USE Questionnaire*.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian, maka untuk mewujudkan penelitian yang sesuai dengan masalah yang ada diperoleh batasan-batasan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Media pembelajaran tersebut ditujukan untuk anak usia 8 tahun sampai dengan 14 tahun.
2. Metode yang digunakan dalam penyampaian materi hanya menggunakan metode *gamification* dan menggunakan media lain berupa tulisan dan gambar.
3. Perancangan aplikasi media pembelajaran meliputi UML, skenario pengguna, dan *prototype* yang dibuat dengan menggunakan *web application Figma*.
4. Evaluasi dan analisis sistem dengan menggunakan *USE Questionnaire*.
5. Materi pembelajaran berupa tokoh-tokoh pahlawan nasional daerah Banyumas atau Karesidenan Banyumas.

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada maka dapat diketahui tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Merancang dan membangun sebuah *prototype* media edukasi pengenalan pahlawan daerah Banyumas berbasis web dengan menggunakan metode *gamification* dalam penyampaian materinya.

2. Mengevaluasi media pembelajaran pahlawan berbasis web dengan menggunakan *USE Questionnaire*.

1.5. Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian dan batasan masalah maka dapat diketahui manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Sebagai media untuk mengetahui lebih dalam tentang nama-nama pahlawan daerah Banyumas.
2. Sebagai media untuk menanamkan nilai-nilai dan kecakapan sosial bagi anak generasi muda daerah Banyumas dengan mempelajari lebih dalam mengenai pahlawan nasional daerah Banyumas.
3. Menyediakan sebuah *prototype* media yang bisa digunakan oleh seseorang untuk belajar mengenal pahlawan daerah Banyumas.
4. Sebagai pengetahuan untuk penelitian selanjutnya mengenai pembuatan sebuah media edukasi dan pembelajaran dengan menggunakan metode *gamification* sebagai cara penyampaian materinya.