

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Sejarah adalah mata pelajaran wajib yang perlu dipelajari oleh siswa mulai dari tingkat Sekolah Dasar hingga Sekolah Menengah Atas. Dengan mempelajari sejarah, diharapkan siswa dapat memahami dan mendapat banyak pelajaran berharga dari peristiwa bersejarah yang pernah terjadi di Indonesia. Indonesia merupakan negara dengan banyak kerajaan-kerajaan yang pernah ada pada masa lampau, kerajaan ini merupakan cikal bakal masuknya berbagai macam budaya, cara perekonomian, dan kehidupan sosial bangsa hingga sekarang. Melalui sejarah dapat dikembangkan nilai-nilai dan kehidupan sosial bagi siswa berupa nilai demokrasi, nasionalisme, patriotisme, bertanggungjawab, mandiri dan pentingnya pendidikan bagi kemajuan suatu bangsa.

Menurut Sejarah Akademika Pendidikan Sejarah Universitas Indonesia (sejarahakademia, januari 2018) pembelajaran sejarah saat ini memiliki banyak permasalahan baik internal maupun eksternal. Masalah eksternal mencakup guru, materi, pola interaksi, media dan teknologi. Siswa tidak diberi ruang untuk berfikir kreatif, mereka menganggap semua pelajaran sejarah hanyalah teori semata dengan menghafal tahun dan Nama tokoh tertentu. Selama ini mata pelajaran sejarah identik sebagai pembelajaran yang membosankan di kelas. Strategi, metode maupun teknik pembelajaran lebih banyak bertumpu pada pendekatan Guru yang memberi penjelasan dengan bercerita mengenai suatu peristiwa. Guru di posisikan sebagai pokok sumber informasi, para murid harus menghafal semua yang diberikan Guru dan tambahan satu buku panduan untuk dapat memperdalam penjelasan. Sebagai akibat dari proses pembelajaran seperti ini, siswa tampak kurang bersemangat mengikuti pelajaran dan seringkali menjadi bosan karena mereka tidak dirangsang untuk terlibat secara aktif dengan berbagai metode menarik yang semestinya dilakukan guru agar tercipta suasana belajar yang kondusif, diharapkan siswa dapat melibatkan diri secara aktif dan mampu bertahan belajar dengan metode yang lebih menarik.

Melalui ilmu Desain Komunikasi Visual (DKV) yang akan diterapkan, diharapkan dapat memudahkan anak Sekolah Menengah Pertama untuk memahami dan mengingat sejarah di Indonesia, khususnya tentang kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha yang pernah ada di Indonesia. Penggantian metode pembelajaran dengan alat bantu yang bersifat interaktif diharapkan dapat menunjang partisipasi anak dalam belajar sehingga lebih aktif dan berupaya untuk dapat mandiri.

## **1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup**

Rumusan permasalahan berdasarkan latar belakang tersebut adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara membuat anak lebih memahami penyebaran kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia dan tidak merasa bosan dalam belajar Sejarah ?
2. Bagaimana cara merancang media yang menyenangkan dan interaktif untuk pembelajaran sejarah bagi anak usia 12 tahun hingga 15 tahun ?

## **1.3 Tujuan Perancangan**

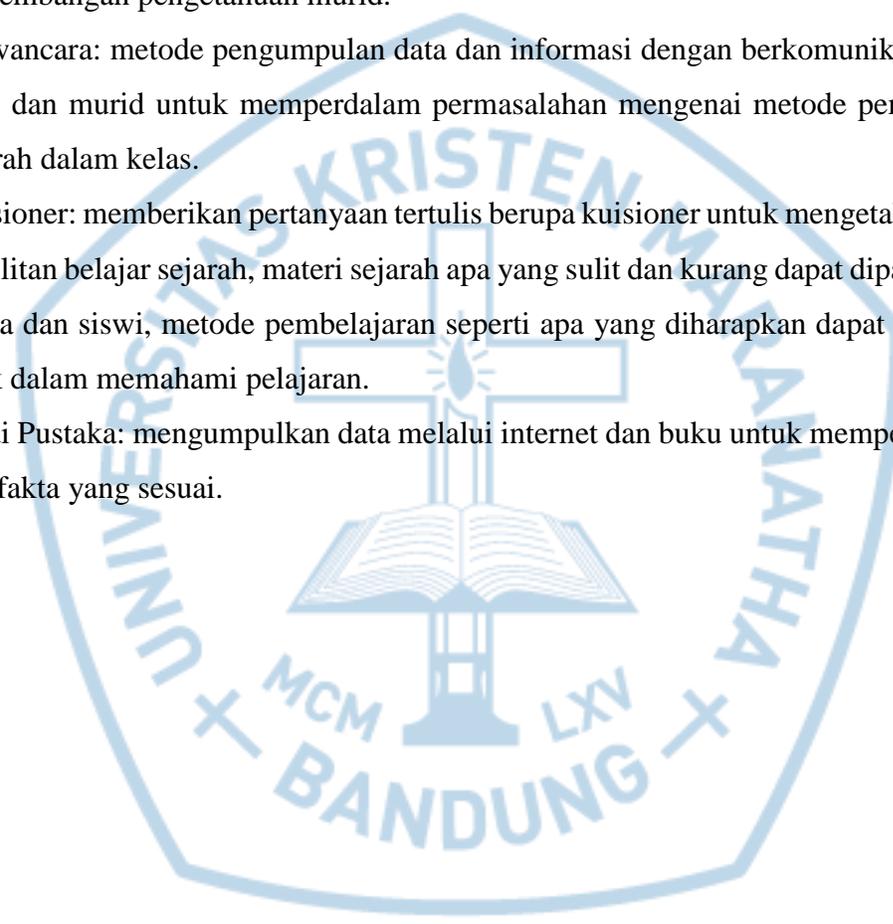
Berdasarkan rumusan permasalahan dan ruang lingkup di atas, maka ada beberapa tujuan yang ingin dicapai dalam tulisan ini, yaitu:

1. Membuat anak mau belajar mengenai penyebaran kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia dan diharapkan dapat mengerti mengenai pembelajaran tersebut.
2. Merancang media DKV yang tepat, efektif dan interaktif untuk anak usia 12 tahun hingga 15 tahun untuk memahami penyebaran Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia.

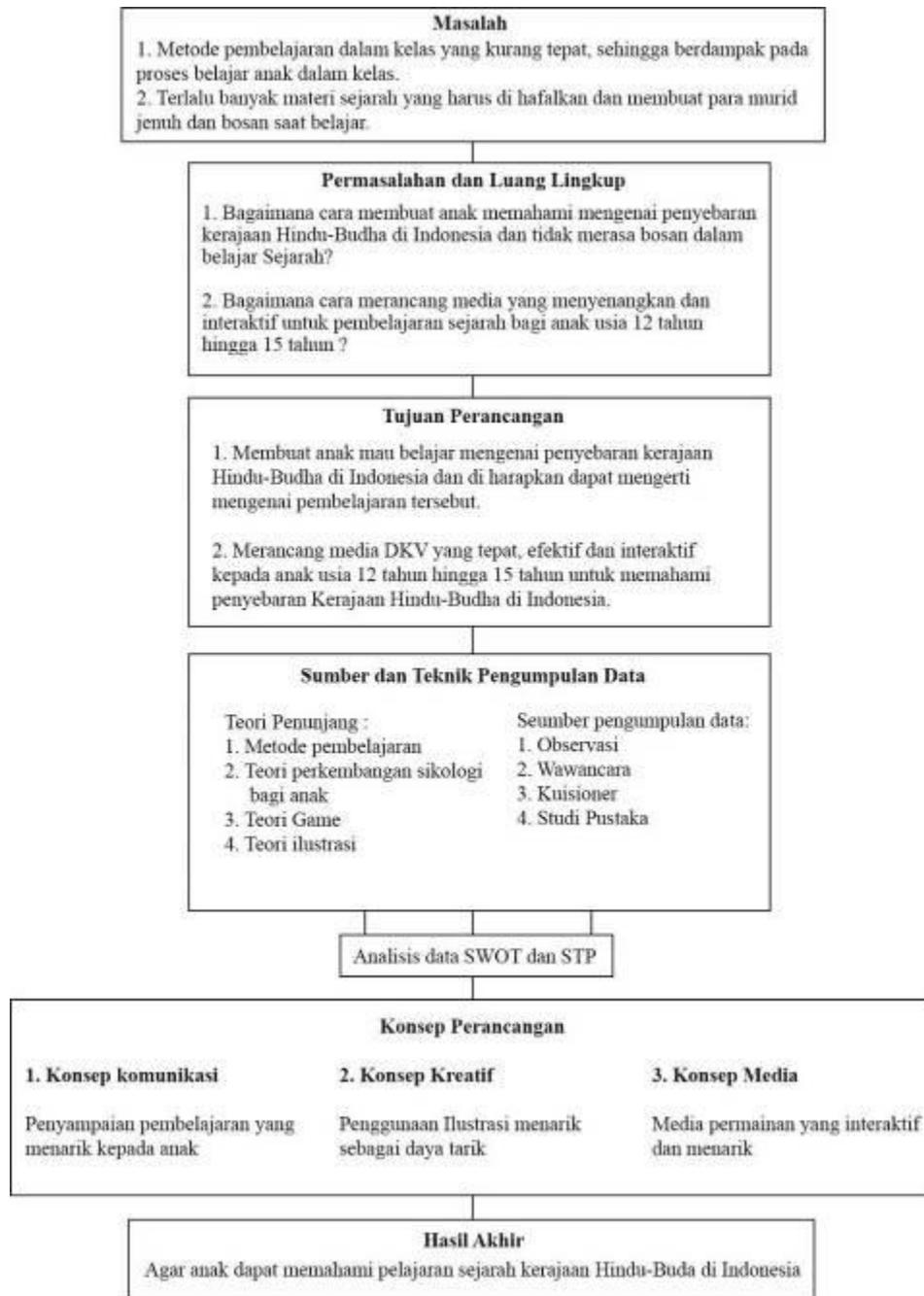
## 1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Sumber pengumpulan data :

1. Observasi: mengunjungi sekolah Menengah Pertama di Bandung untuk mendapatkan informasi mengenai metode pembelajaran dalam kelas, dan dampaknya dalam perkembangan pengetahuan murid.
2. Wawancara: metode pengumpulan data dan informasi dengan berkomunikasi kepada guru dan murid untuk memperdalam permasalahan mengenai metode pembelajaran sejarah dalam kelas.
3. Kuisisioner: memberikan pertanyaan tertulis berupa kuisisioner untuk mengetahui apakah kesulitan belajar sejarah, materi sejarah apa yang sulit dan kurang dapat dipahami oleh siswa dan siswi, metode pembelajaran seperti apa yang diharapkan dapat membantu anak dalam memahami pelajaran.
4. Studi Pustaka: mengumpulkan data melalui internet dan buku untuk memperkuat data dan fakta yang sesuai.



## 1.2 Skema Perancangan



Gambar 1.1 Skema Perancangan  
Sumber: Data Penulis