

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pahlawan Indonesia adalah orang yang berjasa dalam perjuangan untuk kemerdekaan Indonesia dan diakui oleh pemerintah Indonesia. Dalam Undang-Undang RI nomor 20 tahun 2009, Pahlawan adalah gelar yang diberikan sebagai tanda kehormatan yang telah memperjuangkan negara Indonesia atau memiliki prestasi dan karya yang berdampak bagi pembangunan Negara Indonesia (Presiden RI, 2009). Menurut pemerintah, penghargaan tersebut diberikan sebagai penghargaan atas Tindakan yang dianggap heroik, seperti perjuangan politik, untuk mencapai, mempertahankan, atau mengisi kemerdekaan serta mewujudkan Persatuan dan kesatuan nasional. Sejarah bangsa Indonesia dipengaruhi oleh adanya pahlawan Indonesia.

Indonesia menjadi salah satu negara kepulauan terbesar di dunia yang memiliki banyak Pahlawan Indonesia yang tersebar dari Sabang sampai Merauke, contohnya Raden Dewi Sartika dilahirkan di Cicalengka, Kabupaten Bandung, seorang pahlawan yang bergerak dibidang Pendidikan. Beliau mendirikan sekolah Pendidikan untuk perempuan karena banyak yang tidak bisa mengenyam Pendidikan, kegiatan pembelajaran sempat dipindahkan ke jalan Ciguriang, Bandung, setelah tidak bisa menampung seluruh murid. Keberhasilan Dewi Sartika mengelola sekolah Pendidikan untuk perempuan terus berlanjut hingga dapat mendirikan cabang pada beberapa kota di Jawa Barat. Raden Dewi Sartika mendapatkan penghargaan berupa Bintang emas *Orde van Oranje Nassau*. Selanjutnya Dokter Cipto Mangunkusumo dilahirkan di Pecangakan, daerah Ambarawa merupakan seorang dokter yang menjalankan etika profesinya dengan menanggung dan memikul tanggung jawabnya meskipun kosekuensi dapat dipenjara, pembuangan, dan kesulitan yang harus dihadapi. Dokter Cipto Mangunkusumo disebut sebagai “dokter rakyat” karena sering memberikan pertolongan kepada rakyat miskin tanpa meminta imbalan. Memberantas penyakit PES di malang, Jawa Timur pada tahun 1912, karena jasa tersebut beliau memperoleh Bintang Orde van Oranje Nassau (Kepahlawanan Belanda) pada tahun 1912. Pahlawan yang dijelaskan tersebut diberi julukan berdasarkan kemampuan mereka di bidang tertentu, seperti pahlawan Pendidikan, pahlawan Sosial, dan sebagainya, sehingga yang dikenal tidak hanya pahlawan pada “medan pertempuran” saja, namun ada banyak pahlawan lain yang berkontribusi pada sektor lainnya dan menjadi pendukung untuk memperjuangkan kemerdekaan yang sama.

Namun kemajuan teknologi informasi membuat kaburnya batas-batas antar negara yang

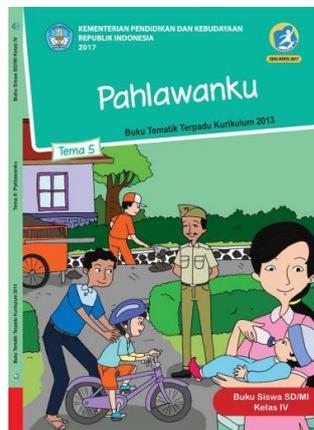
memberikan pengaruh pada nilai-nilai nasionalisme dan patriotisme pada anak, penurunan minat dan pengetahuan tentang Sejarah dan jasa-jasa pahlawan Indonesia karena pengaruh budaya asing yang lebih dominan, banyak generasi muda yang lebih tertarik dengan budaya dan Sejarah negara-negara lain, sehingga kurang memahami dan menghargai perjuangan pahlawan Indonesia dalam memperoleh kemerdekaan (Agus & Zulfahmi, 2021).

Pendidikan Sejarah di Indonesia diberikan suatu pengenalan kepada tokoh-tokoh yang telah berjuang untuk kemerdekaan bangsa. Pengenalan Pahlawan Indonesia sangat penting yaitu memiliki manfaat untuk memperkuat rasa nasionalisme dan pemahaman perjalanan Sejarah Indonesia. Dalam pengenalan ini dapat menerapkan nilai dan kemampuan sosial seperti nasionalisme, demokrasi, *independent*, bertanggung jawab dan nilai patriotis (Tantono et al., 2021). Memperkenalkan pahlawan Indonesia dilakukan untuk kemampuan berpikir kritis dan wawasan kebangsaan, menghargai keberanian dari pahlawan Indonesia dalam kehidupan sehari-hari. Dengan syarat pada pelaksanaan pengajaran materi dilakukan dengan optimal dan sesuai dengan tujuan.

Dari hasil *Focus Group Discussion* yang dilakukan sebelumnya kepada 6 responden berusia 9-12 tahun, 4 dari 6 responden belum mengetahui bahkan tidak familiar dengan beberapa wajah Pahlawan Indonesia dan tidak ingat dengan nama Pahlawan tersebut. Dari hasil *Focus Group Discussion* tersebut yang disajikan dan mencari akar dari penyebab permasalahannya, didapatkan data bahwa materi yang disajikan melalui materi yang diterima dari sekolah hanya penjelasan dasar mengenai Pahlawan. Selain itu dari hasil wawancara bersama Sheila anak Kelas 6 Sekolah Dasar, bahwa topik mengenai Pahlawan Indonesia seringkali menjadi pembahasan yang kurang menarik, banyaknya hal yang harus dihafal dan tidak ada penjelasan yang dapat dikorelasikan dengan kehidupan sehari-hari membuatnya lebih sering menggunakan metode menghafal dan menjadikan pelajaran Pengenalan Pahlawan Indonesia hanya sebagai formalitas saja. Oleh sebab itu, pengenalan kepada anak – anak tentang pahlawan Indonesia sangat diperlukan untuk wawasan kebangsaan serta dapat lebih menghargai dan memaknai jasa pahlawan.

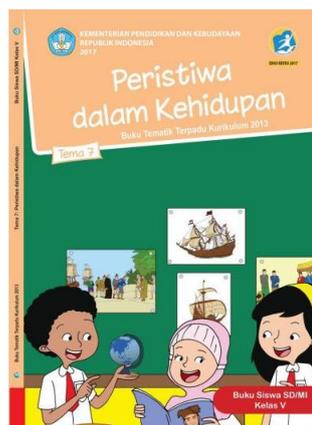
Dalam Pendidikan Sekolah Dasar Pengenalan Pahlawan Indonesia terdapat pada kurikulum merdeka, yang tertuang pada Buku Tematik kelas 4, 5, dan 6 yang berjudul “Pahlawanku”, “Peristiwa dalam kehidupan”, dan “ Persatuan dalam perbedaan”. Topik buku tematik tersebut berisi pengenalan para pahlawan dari asal pahlawan hingga pahlawan kemerdekaan Indonesia. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru SDIT Al-Uswah Surabaya, upaya yang dilakukan guru dengan menggunakan bantuan media video

sebagai pendamping materi juga tidak terlalu berdampak, anak-anak masih kesulitan untuk mengingat serta memahami pahlawan Indonesia dan minat untuk belajar karena penjelasan pada pembelajaran yang sangat banyak membuat anak merasa cepat bosan. Selain itu penyampaian materi dilakukan menggunakan media buku, biasanya dalam buku hanya terdiri dari teks dan penjelasan yang disusun oleh para ahli sehingga penyajiannya dapat berbeda dengan kehidupan anak di sekolah, upaya guru menyampaikan materi dari buku yang sudah dikuasai dan disampaikan menggunakan contoh yang dikoneksikan dengan kehidupan sehari-hari siswa (kontekstual) serta menggambarkan materi secara sederhana, namun terkadang anak tidak antusias dengan konteks yang disampaikan karena terlalu banyak penjelasan yang menyebabkan pembelajaran tersebut terlihat tidak penting.



**Gambar 1. 1** Buku Tematik Kelas 4 “Pahlawanku”

(Sumber : <https://buku.kemdikbud.go.id/> diakses pada 06/10/2023)



**Gambar 1. 2** Buku Tematik Kelas 5 "Peristiwa dalam Kehidupan"

(Sumber : <https://buku.kemdikbud.go.id/> diakses pada 06/10/2023)



**Gambar 1. 3** Buku Tematik Kelas 6 "Persatuan dalam Perbedaan"  
(Sumber : <https://buku.kemdikbud.go.id/> diakses pada 06/10/2023)

Pengenalan Pahlawan Indonesia dilakukan pada anak sekolah dasar usia 9-12 tahun. Anak-anak usia 9-12 tahun biasanya berada di bangku kelas 4, 5, dan 6 Sekolah Dasar. Pada usia ini anak-anak memiliki karakteristik senang bermain, bergerak, bekerja dalam kelompok dan senang merasakan sesuatu secara langsung, saat belajar mereka senang melakukannya dengan bermain secara berkelompok karena sudah dapat bernalar dan berfikir secara konkret dengan peraturan yang dibuat sesuai kesepakatan dalam permainan mereka (Hijriati & Rahmi, 2021). Menurut (Aminah et al., 2022) Belajar adalah proses memperoleh pengetahuan, kemampuan, dan perspektif melalui interaksi dengan sumber belajar. Anak-anak memiliki kesempatan untuk memanipulasi, mengulang, mengeksplorasi, dan mempraktikkan berbagai jenis pengetahuan melalui pembelajaran sambil bermain. Metode belajar sambil bermain ini diharapkan berdampak pada perkembangan anak karena memiliki suasana yang menyenangkan dan akan menarik minat anak untuk lebih aktif dan mencapai tujuan pembelajaran. Mengenai alat permainan yang tepat untuk anak usia ini, *board game* adalah yang terbaik karena membantu anak dalam berfikir. Di Indonesia terdapat *board game* yang mengangkat tema Pahlawan Indonesia yaitu, *board game* "Mahardika" dirancang untuk usia minimum 12 tahun. Oleh karena itu hanya anak 12 tahun yang bisa memainkannya, sementara anak usia 9-11 tahun tidak termasuk dalam kategori tersebut, serta topik terlalu kompleks yang membuat anak tidak bisa memahaminya. Maka pemilihan media board game pada perancangan ditujukan untuk kategori anak usia 9-12 tahun

*Board Game* dalam Bahasa Indonesia adalah Papan permainan. *Board game* dijadikan sebagai bidang komponen utama dari permainan tersebut dan dimainkan oleh lebih dari satu orang untuk meningkatkan interaksi sosial. *Board game* juga fleksibel, menyajikan berbagai jenis tema pembelajaran yang diterapkan dalam permainan, dan menawarkan aktivitas yang

sifatnya rekreatif, dimainkan secara berkelompok, dan memungkinkan para pemain bermain secara kompetitif, kooperatif, dan berkolaborasi (Widyasari et al., 2021). Hasil dari wawancara dengan Angga seorang ahli *board game* yang bertugas di *Board Game Academy* Surabaya, menyampaikan bahwa anak Sekolah Dasar cocok diberikan *game* dengan peraturan, tantangan, dan rintangan untuk mempacu rasa kompetitif dari anak tersebut. Penggunaan *board game* dipilih untuk meningkatkan daya ingat dan minat belajar dengan metode belajar sambil bermain. Menghadapi permasalahan yang ada, peneliti merancang *board game* pahlawan Indonesia untuk anak berusia 9-12 tahun. Semoga dengan adanya *board game* pahlawan Indonesia ini dapat meningkatkan pengetahuan dan membantu guru dalam proses pembelajaran.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Hasil pembahasan latar belakang dan hasil wawancara dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Perkembangan Teknologi memberikan pengaruh pada nilai-nilai nasionalisme dan patriotisme pada anak, penurunan minat dan pengetahuan tentang Sejarah dan jasa-jasa pahlawan Indonesia, karena pengaruh budaya asing yang lebih dominan (Agus & Zulfahmi, 2021).
2. Berdasarkan hasil *Focus Group Discussion* yang dilakukan pada anak 9-12 tahun, 4 dari 6 responden belum mengetahui bahkan tidak familiar dengan beberapa wajah Pahlawan Indonesia dan tidak ingat dengan nama Pahlawan tersebut.
3. Berdasarkan hasil Observasi dari buku tematik kelas 4,5, dan 6, materi yang disajikan melalui pembelajaran di sekolah hanya berisi penjelasan dasar mengenai pahlawan, sehingga anak berusia 9-12 tahun belum bisa memaknai dari peristiwa dan jasa pahlawan.
4. Pengenalan pahlawan Indonesia sudah diajarkan dalam Pendidikan Sekolah Dasar namun anak-anak tidak dapat mengingat dan mengenali pahlawan Indonesia. Dari hasil wawancara dengan guru SDIT Al-Uswah Surabaya, sudah berupaya menyampaikan materi dari buku yang sudah dikuasai dan disampaikan menggunakan contoh yang dikoneksikan dengan kehidupan sehari-hari siswa (kontekstual) serta menggambarkan materi secara sederhana, namun terkadang anak tidak antusias dengan konteks yang disampaikan karena terlalu banyak penjelasan yang menyebabkan pembelajaran tersebut terlihat tidak penting. Selain itu upaya bantuan media video sebagai pendamping materi juga tidak terlalu

berdampak, anak-anak masih kesulitan untuk mengingat serta memahami pahlawan Indonesia dan minat untuk belajar karena penjelasan pada pembelajaran yang sangat banyak membuat anak merasa cepat bosan.

5. Dari hasil observasi, wawancara dan *Focus Group Discussion* ditemukan bahwa belum adanya media pembelajaran *board game* pahlawan Indonesia dengan isi dan cara permainan yang mudah dimengerti dan dipahami untuk anak usia 9-12 tahun.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Dari pembahasan latar belakang dapat diidentifikasi masalah, maka mendapatkan kesimpulan bahwa rumusan masalah dari perancangan ini adalah “Bagaimana merancang *board game* Pahlawan Indonesia yang menarik dan meningkatkan wawasan bangsa yang mudah dipahami oleh anak usia 9-12 tahun?”

### **1.4 Batasan Masalah**

Terdapat Batasan masalah membuat perancangan lebih terarah dan dapat mencapai tujuan perancangan untuk mempermudah tanpa memperluas topik. Tindakan yang diambil dalam Batasan masalah sebagai berikut:

1. Perancangan ini hanya membahas tentang pahlawan Indonesia yang terdapat pada buku tematik kelas 4,5, dan 6 Sekolah Dasar yakni, Pangeran diponegoro, cut nyak dien, kapitan pattimura, pangeran antasari, si singamangaraja XII, Sultan agung Hanyokrosomo, sultan hassanuddin, sultan iskandar muda, silas papare. Dokter sutomo, dokter cipto mangunkusumo, ki hadjar dewantara, prof dr soepomo, Prof M yamin SH, raden dewi sartika, ir sorkarno, dr mohammad hatta, ahmad soebarjo, fatmawati, sayuti melik, soekarni, sutan syahrir, BM Diah
2. Perancangan ini berfokus untuk mengenalkan pahlawan Indonesia sebagai upaya pengenalan dan menghargai jasa para pahlawan.
3. Output perancangan ini dalam bentuk media *board game* sebagai pengenalan pahlawan Indonesia untuk anak berusia 9-12 tahun
4. Pengenalan pahlawan Indonesia meliputi asal dan berbagai senjata yang digunakan saat mempertahankan bangsa dalam bentuk kartu, dilengkapi dengan soal, buku panduan yang terdapat pada *board game*.

## **1.5 Tujuan Perancangan**

Tujuan Perancangan sebagai berikut:

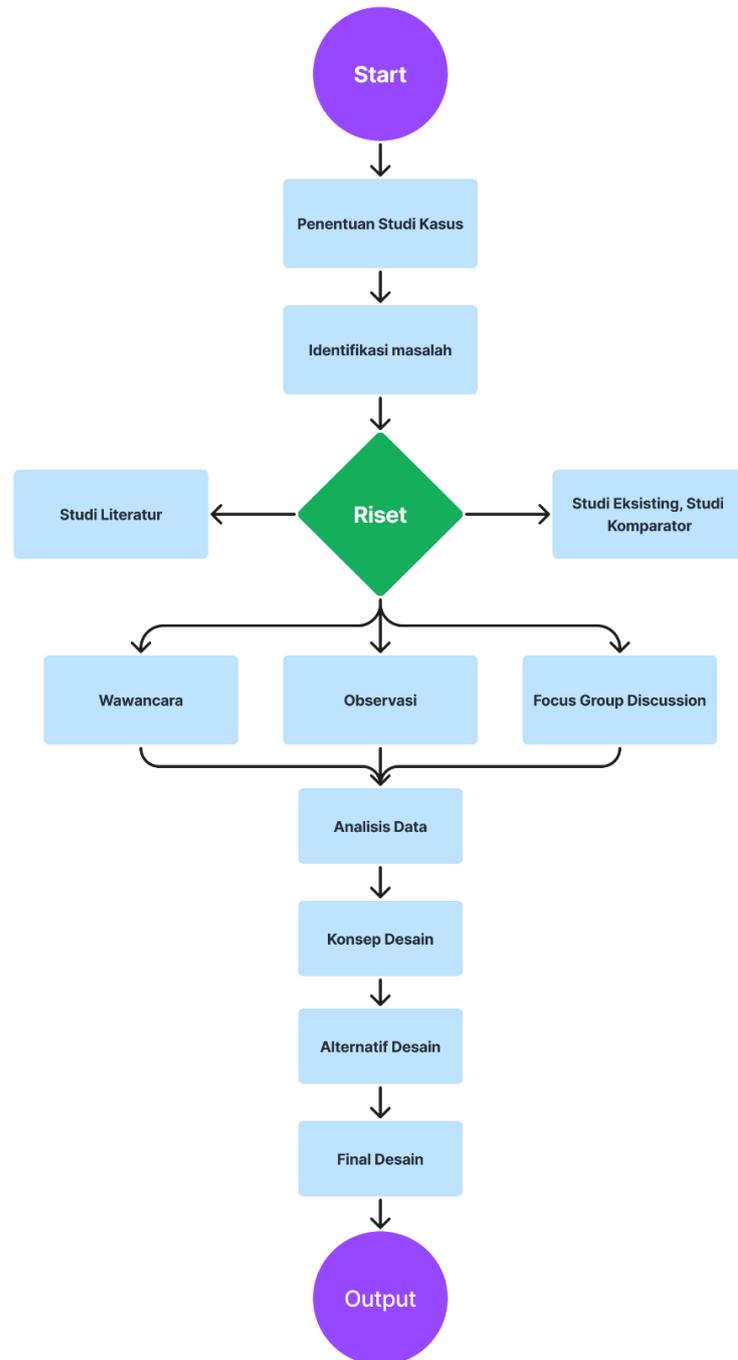
1. Merancang *board game* yang menarik sebagai media belajar tentang pengenalan Pahlawan Indonesia untuk anak 9-12 tahun.
2. Sebagai media untuk meningkatkan daya ingat tentang Pahlawan Indonesia melalui *board game* untuk anak usia 9-12 tahun
3. Upaya untuk memberikan wawasan bangsa dari pengenalan Pahlawan Indonesia sebagai sosok yang telah berjuang untuk kemerdekaan bangsa.
4. Upaya untuk meningkatkan nilai-nilai Nasionalisme dan Patriotisme pada anak

## **1.6 Manfaat Perancangan**

Manfaat Perancangan sebagai berikut:

1. Dengan adanya *board game* dapat menambah wawasan tentang macam-macam pahlawan Indonesia
2. Diharapkan anak usia 9-12 tahun dapat mengingat dan mengenali pahlawan Indonesia bukan hanya yang familiar saja
3. Diharapkan dapat menghargai dari keberanian pahlawan Indonesia yang berjuang untuk kemerdekaan.
4. Membuat anak usia 9-12 tahun dapat menerapkan nilai-nilai Nasionalisme dan Patriotisme dari sifat para pahlawan Indonesia.

## 1.7 Kerangka Perancangan



**Gambar 1. 4** Kerangka Perancangan

*(Sumber : Dokumen Pribadi)*