

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan suatu proses dimana peserta didik memperoleh sebuah pengetahuan, tumbuhnya keterampilan, dan perubahan sikap melalui pengalaman dari kegiatan pengajaran di kelas. Menurut Pane (2017:334) Pembelajaran merupakan suatu proses yang melibatkan interaksi antara siswa dengan guru, serta mencakup penggunaan bahan belajar, metode penyampaian, strategi pembelajaran, dan sumber belajar dalam lingkungan belajar tertentu. Dari setiap mata pelajaran yang dipelajari disekolah, proses pembelajarannya sudah pasti memiliki tujuan yang membawa perubahan dan menanamkan pengetahuan pada diri setiap peserta didik, terkhususnya pada proses pembelajaran sejarah yang dapat dilihat bahwa sejarah sangat menanamkan banyak aspek didalam pembelajarannya.

Menurut Sapriya (2009:26) pembelajaran sejarah merupakan studi yang mempelajari suatu kehidupan manusia dimasa lalu, termasuk ilmu pengetahuan dalam aspek politik, hukum, militer, sosial, keagamaan, seni, musik, dan arsitektur. Pembelajaran sejarah memiliki peran yang fundamental dalam mencapai pembelajaran sejarah (Asmara, 2019:108). Hal ini bertujuan untuk melatih kecerdasan dan membentuk sikap, watak, serta kepribadian peserta didik. Selain itu, pemahaman sejarah membantu siswa untuk memahami konteks sosial dan budaya yang membentuk identitas mereka saat ini. Namun pada kenyataannya pada pembelajaran terdapat beberapa hambatan dalam penyampaian informasi.

Permasalahan dari pembelajaran sejarah dapat dilihat dari adanya suatu pendapat dikalangan para peserta didik bahwa pembelajaran sejarah adalah salah satu mata pelajaran yang bersifat hafalan dan mudah membuat jenuh (Sayono, 2013:9). Pembelajaran sejarah memuat banyak materi yang tidak hanya menjelaskan sejarah didalamnya, pembelajaran sejarah juga memuat pengetahuan politik, hukum, keagamaan, serta seni yang memungkinkan proses penyampaian materi kepada peserta didik dominan menggunakan metode ceramah sehingga hal ini menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang bervariasi. Dari permasalahan ini menyebabkan penurunan tingkat fokus peserta didik dalam memahami materi. Sedangkan menurut ahli berpendapat bahwa pembelajaran sejarah merupakan pengetahuan yang penting untuk dipelajari dikarenakan sejarah sebagai bekal untuk masa depan .

Namun respon peserta didik ketika mata pelajaran sejarah berlangsung yaitu merasa kurang relevan dengan kehidupan sehari-hari karena peserta didik kurang memahami inti dari pelajaran sejarah dikelas yang menyebabkan tingkat pemahaman mereka menurun. Padahal pembelajaran sejarah yang bermakna, dimana peserta didik berpartisipasi dalam proses pembelajaran sejarah secara aktif melalui permasalahan yang disajikan sehingga setiap kejadian yang terkandung pada bahan ajar dapat memberikan manfaat bagi peserta didik untuk menjadi bekal bagi kehidupannya dimasa yang akan datang (Mareta, dkk 2023:25).

Hasil studi pendahuluan yang peneliti lakukan di SMA Negeri 15 Muaro Jambi pada tanggal 5 September 2024 dengan wawancara dan penyebaran angket,

peneliti menemukan bahwa guru masih menggunakan buku sebagai sarana informasi. Diperkuat lagi dengan hasil wawancara bersama guru mata pelajaran sejarah yang bernama bapak Eko Hefni Darti S.Pd selaku guru sejarah dikelas X bahwa pada pelaksanaan mata pelajaran sejarah dilakukan pada siang hari setelah jam istirahat yang membuat siswa kurang fokus dan mudah lupa terhadap materi yang disampaikan dikelas, lamanya durasi pembelajaran dikelas juga membuat peserta didik merasa jenuh dan mengantuk. Kemudian dalam pemanfaatan media yang digunakan oleh guru yaitu media yang bersifat konvensional dan belum memaksimalkan penggunaan teknologi.

Dari hasil wawancara yang sudah dilakukan peneliti dengan guru sejarah di SMA Negeri 15 Muaro Jambi yang bernama bapak Eko Hefni Darti S.Pd, peneliti melihat hasil informasi yang didapat masih kurang maksimal, maka peneliti kembali melakukan observasi dengan melakukan penyebaran angket tentang kebutuhan minat belajar siswa, yang dapat peneliti uraikan dalam bentuk diagram berikut ini.

Diagram 1.1 Total Penyebaran Angket Minat Belajar Sejarah Siswa di SMA 15 Muaro Jambi

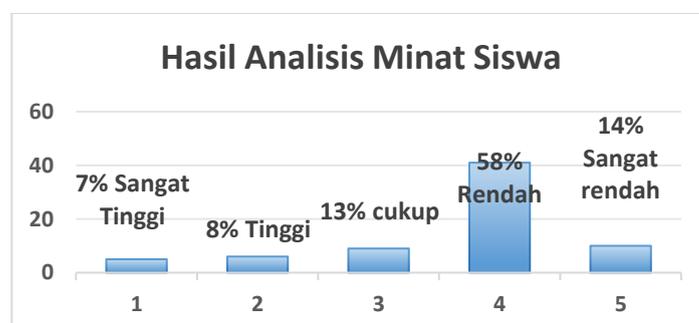


Diagram 1.1 Kategori Hasil Analisis Siswa

Dari hasil data penyebaran angket pada hari selasa, 09 September 2024 tampak bahwa minat belajar peserta didik terdapat 14% sebanyak 10 peserta didik kategori sangat rendah, 58% dengan 41 peserta didik kategori rendah, 13% dengan 9 peserta didik kategori cukup, 8% dengan 6 peserta didik kategori tinggi dan 7% dengan 5 peserta didik kategori sangat tinggi. Dengan data yang di dapatkan dari total 64 responden yaitu peserta didik Kelas X fase E1 sebanyak 26, E2 26, dan E3 26 Peserta didik dari setiap kelas yang berbeda, diketahui bahwa hasil data responden didalam indikator angket minat belajar sejarah menyatakan bahwa siswa kurang mendapat perhatian dan kepuasan didalam belajar sejarah, salah satu solusi yang dapat diambil oleh peneliti yakni penggunaan media pembelajaran yang menarik dan inovatif.

Melalui proses wawancara dan penyebaran angket yang telah dijelaskan sebelumnya untuk meningkatkan minat belajar sejarah siswa, diperlukan perubahan dalam sistem pembelajaran agar pembelajaran sejarah menjadi lebih efektif. Langkah ini bertujuan untuk meningkatkan semangat siswa dalam belajar sejarah, dengan menerapkan metode yang memanfaatkan media pembelajaran yang lebih inovatif. Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan ini adalah dengan menumbuhkan kemampuan siswa dalam memahami konsep melalui media pembelajaran yang menarik dan memanfaatkan teknologi, seperti penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran sejarah berupa *game* edukasi.

Game edukasi sebagai media pembelajaran interaktif yang menyenangkan dan dapat diinteraksi oleh peserta didik sehingga proses pembelajaran lebih menarik.

Menurut hikam dalam kurniawan (2021:2) *Game* edukasi merupakan sebuah permainan yang berfungsi untuk merangsang kemampuan berpikir siswa dalam meningkatkan fokus, mendapatkan informasi, serta mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran. *Game* edukasi bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi pembelajaran dengan mengintegrasikan unsur permainan, sehingga siswa dapat merasakan kesenangan dan diharapkan lebih mudah memahami materi yang telah disampaikan oleh guru selama proses pembelajaran (windawanti, dkk 2021:1029). Dalam pembuatan *game* edukasi kita juga bisa menggunakan *wordwall*, *gamesalad*, *gamemaker*, dan *kahoot*.

Oleh karena itu peneliti menghadirkan media pembelajaran berupa *game* edukasi, pada tampilan awal *game* peserta didik akan disambut dengan cover *game* edukasi sesuai dengan tema Hindu-Buddha, peserta didik dapat mengklik *button play* kemudian peserta didik akan dibawa ke halaman selanjutnya yaitu menu yang menyediakan pilihan seperti, materi, profil pengembang, petunjuk *game*, dan *game*, peserta didik dapat memainkan media ini sekaligus menambah ilmu dengan animasi menarik yang tersedia pada menu materi. Media ini dirancang untuk merespon tindakan peserta didik saat menggunakannya, media ini menyediakan tiga level dengan tingkat kesulitan yang berbeda-beda tetapi masih sesuai dengan tingkat pemahaman anak kelas X SMA, sehingga diharapkan peserta didik dapat terlibat dalam pembelajaran sejarah yang membuat proses belajar lebih efektif dan menyenangkan. Melalui media pembelajaran *game* edukasi dapat menjadi solusi

dan membantu siswa mengembangkan pemahaman, keterampilan dan kemampuan siswa dalam belajar.

Dengan demikian pada penelitian ini, peneliti memilih web *Construct 3* untuk membuat media pembelajaran *game* edukasi dikarenakan dengan web tersebut peneliti dapat merancang dan menghasilkan media yang sesuai dengan daya tarik minat siswa. *Construct 3* adalah salah satu tools yang dapat digunakan dalam pembuatan *game* tanpa perlu menulis kode pemrograman, dikarenakan sebagian besar logika dari *game* dapat dibuat menggunakan fitur menu (lamada, 2022:55). Web tersebut menyediakan banyak tools di dalamnya sehingga dapat menghasilkan berbagai media interaktif selain *game* edukasi. Terkhususnya pada *tools event sheet*, karena pada menu ini semua kebutuhan dalam perancangan media dapat dipenuhi, termasuk bagaimana asset-asset *game* yang terpisah kemudian dijadikan menjadi satu dalam *game* edukasi sejarah yang utuh sehingga dapat digunakan oleh pengguna.

Berdasarkan ulasan diatas dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *game* edukasi bagus digunakan untuk meningkatkan minat belajar, karena dapat menyediakan informasi dalam bentuk yang lebih menarik dan kompleks dapat membantu pemahaman peserta didik lebih jelas. Sehingga peserta didik dapat memahami pembelajaran sejarah secara mendalam sekaligus membuat peserta didik merasakan suasana pembelajaran yang lebih menarik.

Hal tersebut menjadikan peneliti tertarik dalam menjalankan penelitiannya yang berjudul: “**Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis *Construct 3* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas X SMA Negeri 15 Muaro Jambi**”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan diatas, maka permasalahan dalam penelitian pengembangan ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *game* edukasi berbasis *construct 3* untuk meningkatkan minat belajar Sejarah siswa kelas X SMA Negeri 15 Muaro Jambi?
2. Bagaimana efektivitas penggunaan media pembelajaran *game* edukasi berbasis *Construct 3* untuk meningkatkan minat belajar Sejarah siswa kelas X SMA Negeri 15 Muaro Jambi?

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah penelitian maka tujuan pengembangan yang akan dicapai dalam penelitian pengembangan ini ialah sebagai berikut :

1. Mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran *game* edukasi berbasis *Construct 3* untuk meningkatkan minat belajar sejarah siswa kelas X SMA Negeri 15 Muaro Jambi.

2. Mengetahui efektivitas penggunaan dalam media pembelajaran *game* edukasi berbasis *Construct 3* untuk meningkatkan minat belajar sejarah siswa kelas X SMA Negeri 15 Muaro Jambi.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Produk yang akan dikembangkan dalam sebuah penelitian ini yaitu media *game* edukasi berbasis *Construct 3* untuk meningkatkan minat belajar Sejarah siswa kelas X SMA Negeri 15 Muaro Jambi. Spesifikasi yang dikembangkan dalam produk ini ialah sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan menggunakan sebuah web *Construct 3* untuk meningkatkan minat belajar sejarah siswa pada materi Hindu-Buddha kelas X SMA.
2. *Game* edukasi berbasis *Construct 3* ini didesain untuk materi Hindu-Buddha KD 3.5 KI 3.3.
3. Media *Game* edukasi berbasis *Construct 3* ini menyediakan 5 menu, yaitu Tujuan Pembelajaran, Profil pengembang, Petunjuk *game*, Materi, dan *Game*.
4. Media ini bergenre *Side Scrolling* dilengkapi dengan quiz tingkat HOTS, kemudian disediakan 3 level didalamnya sesuai dengan sub bab materi dan tingkat pemahaman peserta didik.
5. Media *game* edukasi berbasis *Construct 3* ini didesain dan dilengkapi dengan tampilan animasi menarik sesuai dengan zamannya, karakter

yang digunakan juga senada dengan materi Hindu Buddha, dan sound yang digunakan sesuai dengan tema *game*.

6. Pada web *Construct 3*, menu *insert new object* sangat penting dan paling utama, karena pada menu tersebut peneliti dapat menambahkan asset-asset yang akan digunakan untuk menciptakan suatu *game* yang dapat dioperasikan oleh pengguna, khususnya pada peserta Kelas XE 2 sebagai kelas eksperimen.
7. Produk yang dihasilkan berupa *game* edukasi yang dapat merespon tindakan peserta didik saat dimainkan.
8. Pada media *game* terdapat 3 level dengan soal quiz tingkat HOTS, dan level yang diberikan juga disesuaikan dengan tingkat kemampuan peserta didik.
9. *Construct 3* tersedia dalam 2 versi yaitu versi aplikasi dan juga web, peneliti menggunakan versi web dengan tujuan memfokuskan penyimpanan perangkat untuk asset *game* saja.
10. Media *game* edukasi dapat diakses secara *offline* maupun *online* dimanapun dan kapanpun.
11. Materi yang dikemas pada media ini mengandung unsur meme sehingga materi yang ditampilkan tidak monoton.

1.5 Pentingnya pengembangan

Dalam mengembangkan produk memiliki sebuah aspek yaitu melalui sebuah pengembangan yang sangat rinci. Pentingnya pengembangan dalam produk ini ialah sebagai berikut:

1. Memberikan proses pembelajaran baru untuk peserta didik melalui media pembelajaran dengan menggunakan media *game* edukasi dikelas.
2. Produk pengembangan ini dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan minat belajar khususnya materi pembelajaran Sejarah didalam kelas.
3. Media pembelajaran *game* edukasi dibuat untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran Sejarah dikelas sehingga proses pembelajaran lebih efektif.
4. Produk media ini diharapkan dapat menambah kualitas dalam proses pembelajaran Sejarah.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.6.1 Asumsi Pengembangan

Adapun asumsi dari penelitian pengembangan *game* edukasi berbasis *Construct 3* ialah sebagai berikut:

1. Pembelajaran sejarah diharapkan lebih menyenangkan sehingga siswa tertarik untuk ikut dalam proses pembelajaran.
2. Guru dapat menggunakan media pembelajaran *Game* edukasi berbasis *Construct 3* yang dapat mendukung proses pembelajaran.

3. Dengan adanya media pembelajaran *Game* edukasi berbasis *Construct 3* ini peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran.
4. Pengembangan media pembelajaran *game* edukasi berbasis *Construct 3* layak digunakan untuk membantu permasalahan meningkatkan minat belajar peserta didik.

1.6.2 Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan pengembangan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran *Game* edukasi hanya digunakan pada materi proses masuk dan berkembangnya Hindu-Buddha di Indonesia.
2. Produk penelitian pengembangan ini hanya dilakukan pada kelas X E2 di SMAN 15 Muaro Jambi.
3. Produk penelitian hanya menggunakan materi KD 3.5 KI 3.3 Masuknya Hindu-Buddha ke Indonesia.

1.7 Definisi Istilah

1. Definisi pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan interaksi yang bertujuan untuk membelajarkan peserta didik (Warsita 2008:85).
2. Pembelajaran sejarah merupakan cabang ilmu pengetahuan yang menelaah tentang asal usul dan perkembangan serta peranan masyarakat pada masa lampau, yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk

melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak, dan kepribadian peserta didik (Sapriya, 2012:209).

3. Media Pembelajaran adalah segala benda atau perangkat apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran (Djamarah, dkk, 2010:121).
4. Secara umum, *game* edukasi adalah permainan yang dirancang untuk merangsang pikiran, meningkatkan konsentrasi, dan memecahkan masalah. *Game* edukasi merupakan salah satu jenis media yang digunakan untuk memberikan pendidikan dan menambah pengetahuan melalui suatu media unik dan menarik (Najuah, 2022:5).
5. *Construct 3* merupakan platform pengembangan *game* berbasis HTML5 memungkinkan pengembang untuk membuat *game* edukasi dengan mudah, tanpa memerlukan pengetahuan pemrograman yang mendalam (Fachrurroji, 2025:1799).
6. Minat merupakan suatu perasaan yang dimiliki seseorang dalam menekuni sebuah kegiatan ataupun aktivitas dalam kehidupannya (Nurhasanah, 2016: 130).