

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ilmu Pengetahuan Sosial dalam konteks pelajaran sejarah Indonesia sebagai mata pelajaran yang bersifat kronologis dan kompleks sering dianggap sulit dipahami dan kurang menarik bagi siswa. Pelajaran ini dianggap menantang karena materi yang padat dan perlu dihafalkan, sehingga dapat memberikan beban tambahan bagi peserta didik. Padahal, sasaran pelaksanaan pembelajaran itu nantinya berkaitan dengan peningkatan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM). Peningkatan kualitas ini dilakukan melalui program pendidikan, yang merupakan langkah penting dalam mengevaluasi kemajuan suatu negara. Sebagai pilar utama dalam menjalankan sistem negara, SDM terkait erat dengan sistem pendidikan nasional, mutu pendidikan menentukan mutu SDM. Untuk mencapai sumber daya manusia (SDM) berkualitas, diperlukan inovasi baru dalam praktik pembelajaran di sekolah-sekolah. Inovasi pembelajaran ini penting agar siswa tidak hanya melihat sejarah sebagai kumpulan fakta, tetapi juga merasakannya sebagai elemen penting dalam identitas dan perjalanan bangsa (Rahmania, Y. N. & Septina A., 2020).

Fase perkembangan kognitif yang memungkinkan siswa untuk lebih tertarik dan terlibat dalam pembelajaran yang bersifat interaktif. Agar pembelajaran dapat diterapkan secara maksimal dan mencapai tujuan yang

diharapkan, diperlukan media pembelajaran. Media ini berfungsi sebagai penghubung dalam proses belajar mengajar, memungkinkan terjadinya interaksi antara pengirim dan penerima pesan. Media pembelajaran ini disampaikan oleh pendidik dengan tujuan meningkatkan motivasi belajar siswa melalui komunikasi aktif dan memberikan respons terhadap input yang diberikan oleh pengguna ke media tersebut. Media ini menjadi kebutuhan penting dalam proses pembelajaran karena tidak semua materi pelajaran dapat dipahami hanya melalui bacaan. Adanya media pembelajaran dapat membantu menampilkan konsep yang sulit dipahami secara langsung oleh siswa (Devega, A. T., 2022).

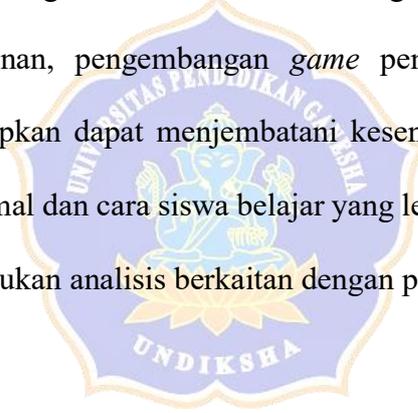
Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara di sekolah tersebut, terutama di kelas 7, masih terdapat metode dan media pembelajaran yang masih berpedoman pada buku guru dan juga media powerpoint, menggunakan metode ceramah dan penugasan saat pelajaran IPS, terutama materi manusia zaman praaksara, serta siswa juga belum pernah menggunakan *game* dalam melakukan pembelajaran. Terkadang, diadakan diskusi dalam pembelajaran. Masalah ini muncul karena 75,4% siswa mengalami kesulitan dengan materi yang cukup padat, serta kurangnya motivasi untuk mempelajari materi tersebut. Hal ini menjadi tantangan bagi guru untuk mengembangkan media baru sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan ini.

Teknologi dan media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu tambahan dalam situasi pendidikan formal, tetapi juga mampu mengatasi keterbatasan saat pendidik tidak hadir atau saat berkolaborasi dengan sesama siswa.

Pengemasan media khusus untuk tujuan pendidikan menciptakan peluang baru dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar, serta memberikan dampak psikologis yang positif bagi siswa. Dengan demikian, peran krusial teknologi dan media dalam proses pembelajaran menjadi semakin nyata (Sari, N. Y., dkk., 2023). Salah satu cara untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran yang efektif dan bermakna adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang berbasis pada game edukatif. Karena, *game* menjadi salah satu kegiatan yang sering dilakukan siswa di waktu senggang.

Pengembangan *game* pendidikan menjadi pilihan yang tepat untuk menghadirkan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan berdasarkan hasil angket diperoleh 80,3% siswa cukup sering bermain *game*. Kualitas pendidikan di Indonesia terus mengalami peningkatan secara keseluruhan, baik dalam proses maupun hasilnya. Upaya intensif pemerintah dalam meningkatkan kualitas pendidikan menjadi nyata. Di era modern ini, terdapat berbagai produk hiburan, termasuk game, yang dapat memengaruhi perkembangan belajar dengan cara yang positif maupun negatif (Mujiburrohman D, dkk., 2012). Menurut (Sulthoni, 2019), pembelajaran melalui *game* digital menggambarkan proses edukasi yang menggunakan perangkat lunak permainan, menjadikan hubungan erat antara pembelajaran dan penggunaan teknologi *game*. Lebih lanjut, (Nikiforidou, 2018) menjelaskan bahwa unsur belajar dan mengajar saling melengkapi dan mendukung satu sama lain. Oleh karena itu, game edukasi digital dirancang untuk mendapatkan pengetahuan, membentuk kebiasaan, dan meningkatkan pemahaman yang disajikan dalam lingkungan digital. Dalam

hal ini, diharapkan siswa dapat lebih terlibat, membangun pemahaman yang mendalam, dan menginternalisasi nilai-nilai sejarah Indonesia. Pengembangan *game* pendidikan sejalan dengan tuntutan kurikulum yang menekankan pada pembelajaran berbasis keterampilan dan pemahaman kontekstual. *Game* dapat dirancang untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, analitis, serta kemampuan berkolaborasi, yang menjadi aspek penting dalam perkembangan akademis dan personal siswa. Siswa kelas 7 SMPN 1 Singaraja berada pada periode perkembangan kognitif yang vital, minat dan motivasi terhadap pembelajaran dapat membentuk pola belajar jangka panjang. Dengan memanfaatkan teknologi dan kecenderungan siswa terhadap permainan, pengembangan *game* pendidikan tentang sejarah Indonesia diharapkan dapat menjembatani kesenjangan antara kurikulum sejarah yang formal dan cara siswa belajar yang lebih dinamis. Oleh karena itu, penting dilakukan analisis berkaitan dengan pengembangan *game* ini.



1.2 Identifikasi Masalah

Terdapat beberapa identifikasi masalah yang dapat disampaikan terkait dengan latar belakang yang telah diuraikan, yaitu sebagai berikut:

1. IPS, khususnya dalam konteks manusia pra-aksara, sebagai mata pelajaran yang bersifat kronologis dan kompleks, sering kali dianggap sulit dipahami dan kurang menarik bagi siswa.
2. Penggunaan media konvensional yang masih diterapkan di sekolah menyebabkan kendala terhadap motivasi dan daya tarik siswa dalam

mengikuti proses pembelajaran, terutama pada mata pelajaran IPS yang berkaitan dengan materi manusia pra-aksara..

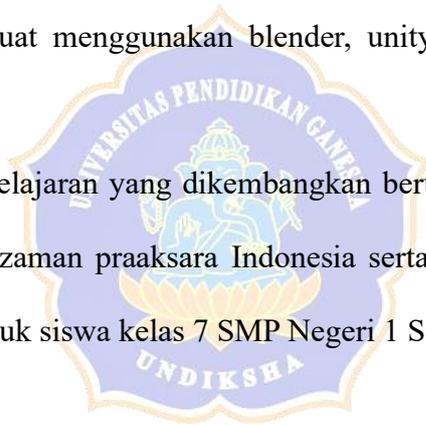
3. Pengenalan dan penerapan *game* Pendidikan masih terkesan baru bagi siswa dan guru SMP Negeri 1 Singaraja.

1.3 Pembatasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini merujuk pada beberapa hal antara lain:

1. Materi yang digunakan memfokuskan kepada materi zaman pra-aksara.
2. Aplikasi dibuat menggunakan blender, unity, adobe photoshop, dan figma.

Media pembelajaran yang dikembangkan berupa *game* yang berisikan materi manusia zaman praaksara Indonesia serta media pembelajaran ini hanya dibuat untuk siswa kelas 7 SMP Negeri 1 Singaraja.



1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dapat diuraikan berdasarkan latar belakang tersebut, yakni sebagai berikut.

1. Bagaimana perancangan dan pembuatan *game* pendidikan tentang sejarah Indonesia?
2. Bagaimana respons siswa kelas 7 SMP Negeri 1 Singaraja terhadap pengembangan *game* pendidikan tentang sejarah Pra-aksara ini?

3. Bagaimana respons guru kelas 7 SMP Negeri 1 Singaraja yang mengajar mata pelajaran IPS terhadap pengembangan *game* pendidikan tentang sejarah pra-aksara ini?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan perancangan dan pembuatan *game* pendidikan *run through time* tentang aktivitas manusia di zaman pra-aksara.
2. Untuk mengetahui respons siswa kelas 7 SMP Negeri 1 Singaraja terhadap pengembangan *game* pendidikan "Run Through Time" yang mengangkat tema aktivitas manusia di zaman pra-aksara..
3. Untuk mengetahui respons guru kelas 7 SMP Negeri 1 Singaraja yang mengajar mata pelajaran IPS terhadap pengembangan *game* pendidikan *run through time* tentang aktivitas manusia di zaman pra-aksara ini.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan uraian di atas, media pembelajaran ini penting untuk dikembangkan karena memiliki manfaat yang signifikan dalam proses pembelajaran, antara lain:

- a. Secara teoritis
 1. Bagi Peneliti

Dapat mengukur sejauh mana penggunaan teknologi, khususnya game pembelajaran, dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa serta mendukung guru dalam proses pengajaran.

2. Bagi Siswa

- a) Siswa menjadi lebih aktif dalam proses belajar karena mendapatkan pengalaman yang menarik dalam mata Pelajaran IPS.
- b) Meningkatkan motivasi belajar serta daya ingat siswa untuk menambah pengetahuan tentang materi sejarah pada mata pelajaran IPS.

3. Bagi Guru

Pengembangan *game* pendidikan ini dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk melatih keterampilan menganalisis perkembangan sejarah Indonesia dengan memanfaatkan pemikiran kritis kepada peserta didik.

