

BAB I

PENDAHULUAN

Dalam bab 1 ini terdiri dari sepuluh bagian yang akan dideskripsikan yaitu; (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan penelitian, (6) manfaat penelitian, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Era globalisasi telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan, di mana teknologi pendidikan memainkan peran yang semakin penting. Globalisasi mendorong pertukaran informasi secara cepat dan luas, sehingga menuntut sistem pendidikan untuk terus beradaptasi dengan perkembangan teknologi agar dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran yang lebih dinamis dan fleksibel. Era globalisasi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, menjadikan teknologi pendidikan sebagai elemen kunci dalam meningkatkan aksesibilitas, efektivitas, dan kualitas pembelajaran. Menurut *Association for Educational Communications and Technology (AECT)* tahun 2023, teknologi pendidikan didefinisikan sebagai studi dan praktik etis dalam memfasilitasi pembelajaran serta meningkatkan kinerja melalui penciptaan, penggunaan, dan pengelolaan proses serta sumber daya teknologi yang sesuai. Definisi ini menekankan bahwa teknologi pendidikan adalah studi dan penerapan etis dari teori, penelitian, dan praktik untuk memajukan pengetahuan, meningkatkan pembelajaran dan kinerja, serta memberdayakan

peserta didik melalui desain strategis, manajemen, implementasi, dan evaluasi pengalaman serta lingkungan belajar dengan menggunakan proses dan sumber daya yang sesuai. Miasari et al (2022) berpendapat bahwa Teknologi Pendidikan adalah bidang yang memfasilitasi pembelajaran melalui identifikasi, pengembangan, penggunaan dan pengorganisasian terstruktur dari semua sumber belajar dan melalui manajemen yang menangani semua proses tersebut. Menurut *Association for Educational Communication and Technology (AECT)* 2004, Teknologi Pendidikan adalah penelitian dan praktik etis untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan/menggunakan, dan mengelola proses dan sumber daya teknologi tepat guna menjadikannya efektif, efisien, menarik, dan meningkatkan kinerja (Setiyadi, 2023). Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa Teknologi Pendidikan adalah bidang studi dan praktik yang menggabungkan teori pendidikan, sains, dan teknologi untuk memfasilitasi proses belajar mengajar. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kualitas pendidikan melalui penggunaan alat, teknik, dan metode yang inovatif. Teknologi Pendidikan mencakup berbagai aspek, seperti perancangan materi pembelajaran, penggunaan perangkat lunak dan perangkat keras pendidikan, serta penerapan strategi pembelajaran berbasis teknologi.

Di era digital, dampak teknologi terhadap pendidikan tidak bisa dipungkiri. Sebagaimana yang diungkapkan Subroto et al (2023) bahwa teknologi merevolusi cara kita mengajar, memberikan pengalaman belajar interaktif yang disesuaikan dengan gaya belajar yang berbeda. Mengintegrasikan teknologi ke dalam pendidikan mempunyai potensi untuk melampaui batas-batas ruang kelas tradisional, memungkinkan pembelajaran jarak jauh, dan mendemokratisasi akses

terhadap pendidikan berkualitas. Saat ini, teknologi digunakan baik oleh anak-anak maupun orang dewasa. Mengingat perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini telah mempengaruhi proses pembelajaran, maka penerapan dan adaptasi teknologi dalam kegiatan pembelajaran sangat penting untuk menjawab tantangan perubahan di era globalisasi.

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, berbagai aspek kehidupan turut mengalami transformasi, termasuk dalam dunia pendidikan. Inovasi digital kini tidak hanya mempermudah akses informasi, tetapi juga menghadirkan berbagai media pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Menurut Taha & Abdulrahman (2023) media pembelajaran adalah sekumpulan alat dan teknik yang digunakan untuk meningkatkan efektivitas komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa selama proses belajar mengajar berlangsung di lingkungan sekolah. Karena keduanya merupakan komponen yang tidak dapat dipisahkan, keduanya merupakan kunci dalam mencapai tujuan pembelajaran secara efisien dan efektif. Dalam lingkungan pembelajaran, media memiliki kemampuan yang besar dalam menjelaskan konten yang kurang informatif atau sulit dipahami oleh siswa (Permana et al., 2024). Media pembelajaran yang diciptakan dari kombinasi teknologi mengekspresikan inovasi dengan mengintegrasikan berbagai bentuk media yang dikendalikan komputer. Hal ini sejalan dengan pendapat Permana et al., (2024) bahwa eksplorasi media jenis ini membuka peluang baru dalam pembelajaran yang kreatif dan dinamis, memberikan tantangan dan kesempatan kepada siswa untuk memahami dan menguasai materi dengan lebih menarik dan mendalam. Kemajuan pesat teknologi digital membawa dampak besar pada sektor

pendidikan. Penggunaan teknologi digital untuk pembelajaran membuka pintu pengalaman belajar aktif, membangun pengetahuan, meningkatkan keterampilan pemecahan masalah, dan memperdalam pengetahuan siswa. Teknologi digital lebih dari sekedar alat untuk mengkomunikasikan informasi sehingga dapat menciptakan ruang belajar yang menghubungkan guru dan siswa di lokasi fisik yang berbeda. (Permana et al., 2024). Dengan demikian, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat mendukung pengembangan potensi peserta didik secara optimal, sehingga mereka lebih siap dalam meningkatkan mutu dan menghadapi tantangan masa depan.

Tersedianya media pembelajaran berbasis teknologi merupakan salah satu bahan yang dijadikan siswa untuk belajar dimanapun dan kapanpun yang menjadi kemajuan dunia pendidikan. Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan pada proses pembelajaran yaitu bahan ajar *E-Book*. Menurut Simamora et al (2022) *E-Book* adalah sumber belajar berbentuk buku digital yang dapat digunakan untuk pembelajaran jarak jauh. Sejalan dengan hal ini, Sonia et al., (2023) mengungkapkan bahwa *E-Book* adalah bahan ajar digital yang menggabungkan gambar, audio, dan video secara interaktif. Rosyidah & Rahayu (2022), pembelajaran melalui *E-Book* dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif mereka. Siswa dapat melakukan hal-hal seperti merumuskan masalah, membuat argumen, dan menilai masalah tersebut. *E-Book* menjadi sarana yang sangat penting dalam meningkatkan literasi digital siswa pada era modern ini (Ulfa, 2023). Dengan mengintegrasikan *E-Book* dalam pendidikan, tidak hanya terbuka akses yang lebih luas terhadap pengetahuan, tetapi

juga terbangun kemampuan berpikir kritis yang esensial dalam menghadapi tantangan global di masa depan.

Penggunaan *E-Book* sebagai media pembelajaran tidak hanya memperluas akses terhadap pengetahuan dan meningkatkan literasi digital siswa, tetapi juga mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih interaktif. Menurut Azhar & Sugma (2023) interaktif merupakan hal yang terkait dengan komunikasi dua arah, aksi dan reaksi, hubungan timbal balik, dan saling berinteraksi, sehingga media pembelajaran interaktif adalah suatu pendekatan yang memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara pengajar dan peserta didik, atau antara peserta didik dengan materi pembelajaran itu sendiri. Dewi et al (2023) mengungkapkan bahwa *E-Book* interaktif adalah bentuk buku digital yang mengintegrasikan berbagai elemen interaktif untuk meningkatkan pengalaman membaca. Berbeda dengan buku tradisional yang hanya berupa teks dan gambar statis, *E-Book* interaktif menawarkan fitur-fitur seperti video, animasi, audio, kuis, tautan yang dapat diklik, dan elemen-elemen interaktif lainnya. Fitur-fitur ini memungkinkan pembaca untuk berinteraksi secara langsung dengan konten, menjadikan proses belajar atau membaca lebih menarik dan dinamis. Dengan demikian, *E-Book* interaktif menawarkan cara baru dalam menikmati literatur dan materi pembelajaran, menggabungkan teknologi dengan pengalaman membaca yang lebih menyenangkan dan efektif.

E-Book adalah salah satu jenis media pembelajaran digital yang banyak digunakan saat ini karena fleksibilitas dan kemudahan aksesnya (Simamora et al., 2022). *E-Book* interaktif berbasis *game* menggunakan pendekatan gamifikasi, yang melibatkan penerapan elemen permainan seperti poin, tantangan, dan umpan balik

instan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa untuk belajar. Hal ini sejalan dengan teori Wahyudi et al., (2025) yang menyatakan bahwa gamifikasi dapat mencapai berbagai karakteristik siswa dan menyesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran yang beragam, sehingga gamifikasi termasuk pendekatan yang efektif untuk membuat lingkungan belajar yang kompetitif sekaligus kolaboratif. Gamifikasi menawarkan opsi strategis untuk membuat pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, dan efektif. Pendekatan ini memungkinkan peserta didik berpartisipasi secara aktif melalui komponen permainan yang dirancang untuk meningkatkan hasil belajar, keterlibatan, dan motivasi. (Hakeu et al., 2023).

Penerapan strategi ini menjadi salah satu alternatif solusi atas permasalahan pendidikan di Indonesia, di mana, menurut Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Mendikbudristek), sistem pendidikan nasional masih menghadapi berbagai tantangan, termasuk kurangnya partisipasi aktif siswa dan rendahnya minat belajar. Hal ini tercermin dari hasil PISA (*Programme for International Student Assessment*) 2022 yang menunjukkan bahwa skor literasi Indonesia turun dari 371 pada tahun 2018 menjadi 359 pada tahun 2022. Selain itu, Indonesia menempati peringkat ke-66 dari 81 negara dalam penilaian terbaru ini. Di kawasan Asia Tenggara, Indonesia masih berada di posisi bawah bersama Filipina dalam capaian literasi membaca. Berbagai faktor mempengaruhi rendahnya tingkat literasi siswa, baik dari aspek internal maupun eksternal. Faktor-faktor tersebut mencakup sistem pendidikan, kurikulum, model dan metode pembelajaran, sumber belajar, serta terbatasnya akses terhadap bahan bacaan dan taman baca yang berkualitas.

Temuan yang dijumpai penulis pada saat melakukan wawancara dengan Ibu Luluk Madya Ningsih selaku Guru Sejarah pada tanggal 2 Agustus 2024 pukul 11.30 WIB di SMA Negeri 1 Kedamean diperoleh informasi bahwa guru tidak mempunyai cukup waktu untuk mengembangkan media pembelajaran yang berbasis teknologi dan ketidaktahuan penggunaan berbagai *software* media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran yang digunakan guru saat mengajar dikelas hanya bersumber dari internet saja dan sifatnya tidak interaktif. Akibatnya, kreativitas dan inovasi guru dalam menyajikan materi menjadi terbatas, dan pembelajaran menjadi kurang menarik serta sulit untuk menjangkau semua gaya belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan bagi siswa kelas XI SMA, hal ini dikarenakan siswa belum mampu untuk belajar secara mandiri dan masih memerlukan guru dalam bimbingan belajar. Guru sebagai orang yang paling bertanggung jawab dalam kelas belum mampu mengemas pembelajaran yang menarik dan meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran, namun disisi lain guru membenarkan bahwa media sangat dibutuhkan dalam pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas.

Menindaklanjuti temuan tersebut peneliti melakukan pengamatan dalam kelas dan menemukan rendahnya ketertarikan siswa terhadap pembelajaran. Sebanyak 21 dari 36 siswa atau dengan persentase 58,33% menyatakan bahwa siswa kesulitan memahami materi yang disampaikan guru. Hal ini disebabkan karena kurangnya media pembelajaran dengan materi yang terstruktur seperti bahan ajar sebagai panduan belajar siswa baik di sekolah maupun di luar sekolah. Terdapat 14 siswa dari 36 atau dengan persentase sebesar 38,88% menyatakan bahwa siswa aktif saat mengikuti proses pembelajaran, sedangkan 22 siswa dari 36 siswa atau

dengan persentase sebesar 61,11% menyatakan bahwa siswa pasif saat mengikuti pembelajaran karena proses pembelajaran pada mata pelajaran Sejarah khususnya di Kelas XI cenderung berjalan monoton, dimana guru hanya mengajar menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan penugasan. Hal ini menunjukkan rendahnya pemanfaatan media pada pembelajaran yang dilakukan di SMA Negeri 1 Kedamean, yang akibatnya siswa tidak memiliki ketertarikan terhadap pembelajaran. Hal itu terlihat dari aktivitas siswa yang lebih sering bermain sendiri atau berbicara dengan teman sebangkunya. Siswa cenderung pasif bila guru memberikan pertanyaan. Berdasarkan permasalahan tersebutlah yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa Kelas XI di SMA Negeri 1 Kedamean.

Berdasarkan hasil observasi, ditemukan bahwa ketersediaan bahan ajar di sekolah masih sangat terbatas. Siswa belum memiliki buku ajar yang disediakan oleh pemerintah, sehingga dalam proses pembelajaran di kelas, hanya terdapat satu buku pegangan, yaitu buku milik guru. Kondisi ini menyebabkan keterbatasan akses siswa terhadap materi pembelajaran, sehingga mereka tidak dapat secara mandiri membaca atau memahami isi buku dengan lebih mendalam. Akibat keterbatasan tersebut, guru harus menyalin isi buku ke papan tulis dan menjelaskan ulang materi yang seharusnya dapat dipelajari langsung oleh siswa melalui buku ajar. Hal ini tidak hanya memakan waktu lebih lama, tetapi juga dapat mengurangi efektivitas pembelajaran karena siswa lebih bergantung pada penjelasan guru daripada eksplorasi mandiri terhadap materi. Keterbatasan bahan ajar ini menjadi kendala yang perlu segera diatasi agar proses pembelajaran dapat berjalan lebih optimal dan siswa mendapatkan sumber belajar yang memadai. Akibat dari permasalahan tersebut, daya serap terhadap materi menjadi rendah, yang tercermin

dalam nilai akademik siswa yang menurun serta kesulitan mereka dalam mengerjakan tugas atau ujian. Oleh karena itu, perlu adanya solusi untuk meningkatkan ketersediaan bahan ajar agar hasil belajar siswa dapat meningkat secara signifikan. Hasil belajar sejarah yang dicapai siswa kelas XI SOSHUM 1 pada semester Genap 2023/2024 dengan jumlah siswa sebanyak 36 orang, di beberapa muatan masih belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yakni 75. Berikut merupakan daftar rekapitulasi nilai ulangan akhir tahun pada semester Genap 2023/2024 siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kedamean.

Tabel 1.1 Rekapitulasi Nilai Siswa Ulangan Tengah Semester Genap 2023/2024 Pembelajaran Sejarah Kelas XI SOSHUM 1

No.	Nilai yang Diperoleh	Banyak Siswa (Frekuensi)
1.	85	6 Siswa
2.	70	4 Siswa
3.	50	7 Siswa
4.	55	9 Siswa
5.	65	10 Siswa
Total Siswa		36 Siswa
Rata-Rata Nilai		63,47

Berdasarkan data rekapitulasi nilai siswa pada ulangan tengah semester mengindikasikan bahwa upaya pembelajaran yang dilakukan masih belum mencapai hasil yang maksimal. Rendahnya pemanfaatan media pembelajaran yang terjadi pada mata pelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Kedamean tentu menjadi masalah dalam proses belajar mengajar. Disamping itu, pada pembelajaran Sejarah, terdapat materi yang begitu banyak dan luas karena tidak hanya membahas sejarah Indonesia, tetapi terdapat pula sejarah dunia. Maka dari itu diperlukan perhatian penuh terhadap hal tersebut. Hasil observasi peneliti menyatakan bahwa masih terdapat materi yang kurang dipahami yaitu mengenai “Di Bawah Tirani Jepang” dan “Proklamasi Indonesia” pada kelas XI Semester Genap. Permasalahan yang

dialami oleh peserta didik terkait materi tersebut adalah banyaknya sub materi di dalamnya, materi dianggap terlalu luas, rumit dan sulit untuk dipahami.

Melihat realita di lapangan, maka perlu dikembangkan sebuah bahan ajar digital seperti *E-Book* yang menawarkan fleksibilitas dalam cara penyampaian informasi, seperti visualisasi grafis, animasi, audio, dan *game* edukasi yang membantu memperjelas konsep yang sulit dipahami melalui teks saja. Penggunaan fitur interaktif juga mendorong keterlibatan kognitif yang lebih dalam, memungkinkan pembaca untuk belajar sambil bermain, serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dari hasil observasi yang dilakukan di SMA Negeri 1 Kedamean, fasilitas yang dimiliki cukup lengkap terdapat LCD, laptop oleh masing-masing guru, *chromebook*, akses internet, dan *handphone* oleh masing-masing siswa. Hal tersebut menjadi aspek pendukung pengembangan *E-Book*. Selain itu, berdasarkan hasil pengisian angket yang diberikan kepada siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Kedamean bahwa sebanyak 94,45% atau 34 dari 36 siswa lebih senang belajar menggunakan bahan ajar digital seperti *E-Book* berbasis *game* daripada menggunakan media cetak seperti LKS dan buku siswa. Hasil ini sejalan dengan temuan Vitrianingsih et al (2021) yang menyatakan bahwa LKS dan buku siswa cenderung kurang fleksibel dalam mendukung pembelajaran kontekstual dan pengembangan kreativitas siswa, karena umumnya disusun dalam format soal-soal tertutup dan terstruktur.

Siswa cenderung lebih menikmati aktivitas yang interaktif dan menantang, seperti bermain *game* di ponsel pada waktu luang mereka. Kecenderungan ini menunjukkan bahwa pembelajaran perlu dirancang dengan pendekatan yang lebih

melibatkan siswa secara aktif. Menurut teori pembelajaran konstruktivisme, Vygotsky (1978) berpendapat bahwa siswa akan lebih mudah memahami dan menginternalisasi informasi apabila mereka terlibat secara langsung dalam proses belajar melalui interaksi, eksplorasi, dan pengalaman kontekstual. (Sayfullooh et al., 2023). Selain itu, aktivitas interaktif dapat meningkatkan motivasi intrinsik dan meningkatkan rasa kepemilikan dalam proses belajar sehingga berdampak positif pada hasil belajar. Kebiasaan ini menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik pada aktivitas yang bersifat interaktif dan menghibur dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Melihat fenomena ini, peneliti tertarik untuk mengembangkan *E-Book* berbasis *game* sebagai media pembelajaran yang lebih sesuai dengan karakteristik siswa SMA, yang merupakan bagian dari generasi Z. Sebagai generasi yang tumbuh di era digital, mereka cenderung memiliki minat yang tinggi terhadap teknologi, terutama dalam bentuk *game*, sehingga pendekatan ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar mereka.

Penelitian yang dilakukan oleh (Faisal et al., 2025) mengembangkan *game* kuis edukasi berbasis *Smart Apps Creator (SAC)* untuk materi Kerajaan Hindu-Buddha menggunakan model R&D dengan pendekatan ADDIE. Penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *game* kuis edukatif dengan *Smart Apps Creator (SAC)* mampu memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi sejarah yang kompleks. Pendekatan ini menekankan penggunaan media interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Sementara itu, Sukmana et al (2023) mengembangkan media interaktif berbasis *game* untuk pembelajaran tematik di sekolah dasar, yang terbukti meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggarisbawahi

betapa pentingnya memasukkan elemen permainan ke dalam media pembelajaran agar pembelajaran menjadi menyenangkan dan bermakna. Setyawan & Faqih, (2023) turut memperkuat urgensi penggunaan media digital melalui pengembangan *E-Book* interaktif berbasis Flip PDF Professional, yang dinilai layak digunakan karena mampu menyajikan materi secara menarik dan fleksibel, serta meningkatkan pentingnya penggunaan media digital.

Ketiga penelitian tersebut menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran digital dan interaktif tidak hanya layak secara teknis, tetapi juga efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa, meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep, dan memfasilitasi pembelajaran modern. Hal ini memberikan dasar yang kuat untuk menegaskan bahwa pengembangan *E-Book* berbasis *game* sangat penting dalam penelitian ini sebagai alternatif bahan ajar yang lebih kontekstual, fleksibel, dan sesuai dengan siswa dengan mengintegrasikan konsep gamifikasi sebagai pendekatan dalam pembelajaran. *E-Book* yang dikembangkan tidak hanya berisi materi berupa teks dalam bentuk digital, tetapi juga memiliki tautan video pembelajaran yang terhubung langsung ke *YouTube*.

Penerapan gamifikasi dalam *E-Book* ini ditunjukkan melalui elemen-elemen seperti tantangan, poin, pencapaian, dan umpan balik instan, digunakan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dibandingkan dengan media pembelajaran lainnya, *E-Book* interaktif berbasis *game* menyediakan konten pembelajaran dalam format terstruktur dengan bab atau subbab dan alur yang jelas sehingga lebih mudah bagi siswa untuk mengikuti dan memahami materi secara sistematis sehingga *E-Book* berbasis *game* yang

mengintegrasikan konsep gamifikasi mampu menyajikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan.

E-Book Interaktif berbasis *Game* juga memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga mereka lebih termotivasi untuk memahami materi. Dengan menggabungkan unsur edukasi dan hiburan, *E-Book* berbasis *game* diharapkan dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekaligus menyesuaikan dengan gaya belajar mereka yang lebih visual dan berbasis teknologi. Selain itu, *E-Book* yang dikembangkan juga dimodifikasi dengan mengintegrasikan penggunaan bersama aplikasi lain seperti penyajian video dalam bentuk tautan sehingga memungkinkan siswa untuk mengakses secara berulang, meningkatkan pengetahuan, daya imajinasi, daya pikir kritis dan memicu siswa untuk lebih berpartisipasi serta antusias sehingga siswa dapat aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian di dalam proses pembelajaran diharapkan siswa mampu mengabstraksi pemikirannya dan dapat mensinkronkan materi sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti melakukan pengembangan media yang berjudul “Pengembangan *E-Book* interaktif Berbasis *Game* pada Pembelajaran Sejarah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis Kelas XI SMA”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Rendahnya motivasi belajar peserta didik yang ditunjukkan dengan sedikitnya peserta didik yang aktif pada saat proses pembelajaran

Sejarah di SMA Negeri 1 Kedamean, sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar terutama pada mata pelajaran Sejarah.

2. Kemampuan Literasi siswa yang masih rendah karena pada saat pembelajaran hanya mengandalkan ceramah dari guru saja.
3. Kurangnya media pembelajaran dengan materi yang terstruktur seperti bahan ajar interaktif sebagai panduan belajar siswa baik di sekolah maupun di luar sekolah.
4. Guru kurang memanfaatkan fasilitas yang telah disediakan oleh sekolah.
5. Kurangnya kreativitas dan inovasi dalam pengajaran di sekolah terjadi karena guru hanya mengandalkan satu buku sebagai sumber utama tanpa menggunakan media lain yang lebih variatif. Hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi monoton, kurang interaktif, dan tidak mampu menyesuaikan dengan berbagai gaya belajar siswa. Akibatnya, motivasi siswa menurun, pemahaman konsep menjadi terbatas, dan proses belajar terasa membosankan. Selain itu, minimnya pelatihan dan dukungan dari sekolah membuat guru kurang terdorong untuk mengembangkan metode pengajaran yang lebih kreatif dan inovatif.

1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran *E-Book* berbasis *game* menggunakan model pengembangan 4D (*four D*). Konten dalam produk pengembangan *E-Book* yaitu pembelajaran Sejarah semester Genap khususnya pada materi “Di Bawah Tirani Jepang” dan “Proklamasi Indonesia”.

1.4 Rumusan Masalah

Mengacu kepada latar belakang dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, peneliti merumuskan masalah yang menjadi topik kajian dalam penelitian untuk mendapatkan jawaban dan solusi dari permasalahan yang ditemukan.

1. Bagaimanakan rancang bangun media *E-Book* interaktif Berbasis *Game* pada Pembelajaran Sejarah dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa Kelas XI SMA?
2. Bagaimana validitas, kepraktisan, dan keefektifan media *E-Book* interaktif Berbasis *Game* pada Pembelajaran Sejarah dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa Kelas XI SMA?
3. Bagaimana respon pengguna media *E-Book* interaktif Berbasis *Game* pada Pembelajaran Sejarah dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa Kelas XI SMA?

1.5 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas, maka tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun pengembangan *E-Book* interaktif berbasis *Game* pada Pembelajaran Sejarah dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa Kelas XI SMA.
2. Untuk menganalisis validitas, kepraktisan, dan keefektifan media *E-Book* interaktif berbasis *Game* pada Pembelajaran Sejarah dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa Kelas XI SMA.

3. Untuk mendeskripsikan respon pengguna media *E-Book* interaktif berbasis *Game* pada Pembelajaran Sejarah dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa Kelas XI SMA.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi yang jelas bagi pembaca serta bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara Teoretis dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat atau kontribusi dengan menyumbangkan pemikiran dalam mengembangkan pengetahuan dan teori terutama yang berkaitan dengan kawasan Teknologi Pendidikan (Desain, Pengembangan, Pemanfaatan, Pengelolaan dan Penilaian) dan penelitian pengembangan media pembelajaran *E-Book*.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Peserta Didik

Pengembangan *E-Book* interaktif ini ditujukan untuk memfasilitasi peserta didik dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sehingga dapat meningkatkan keefektifan pembelajaran di kelas.

2. Bagi Pendidik

Pengembangan *E-Book* interaktif ini ditujukan untuk membantu pendidik dalam menyampaikan pengetahuan dengan versi digital. Dengan adanya pengembangan *E-Book* ini diharapkan pendidik mampu mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sesuai

dengan kebutuhan peserta didik sehingga memudahkan pendidik dalam kegiatan pembelajaran terkhusus saat pembelajaran daring.

3. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan masukan bagi kepala sekolah dalam mengambil kebijakan untuk mengarahkan tenaga pendidik agar dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi sesuai mata pelajaran yang dibina.

4. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini bisa dijadikan sebagai tolok ukur dalam penelitian sejenis serta masukan dalam membuat atau mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *E-Book* interaktif berbasis *Game*. Spesifikasi utama *E-Book* berbasis *Game* ini meliputi berbagai konten visual dan audio yang menarik, seperti ilustrasi, animasi, dan narasi suara yang bertujuan untuk meningkatkan pengalaman belajar. Produk ini memuat topik mata pelajaran Sejarah kelas XI SMA sehingga memudahkan peserta didik untuk memahami materi pelajaran yang diberikan oleh pendidik. Selain itu, media ini dilengkapi dengan teknik gamifikasi seperti sistem poin, level, umpan balik langsung, dan tantangan yang dimaksudkan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Selain membuat pembelajaran lebih menyenangkan, gamifikasi dalam *E-Book* ini mendorong siswa untuk secara aktif mempelajari materi dan mencapai tujuan belajar tertentu melalui elemen *game* yang

terstruktur. Spesifikasi produk *E-Book* interaktif berbasis *game* yang diharapkan adalah sebagai berikut.

1. Nama Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Pengembangan *E-Book* Interaktif Berbasis *Game* pada Pembelajaran Sejarah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis Kelas XI SMA.

2. Konten Produk

Dalam *E-Book* ini terdapat sampul *E-Book*, penyampaian tujuan pembelajaran, materi serta evaluasi. *E-Book* ini dirancang dengan integrasi multimedia yang meliputi teks, gambar, video pembelajaran, dan elemen permainan digital. Video pembelajaran yang disediakan dalam *E-Book* bersifat interaktif, memberikan penjelasan materi secara visual dengan narasi yang menarik, serta disertai kuis singkat di akhir video untuk memastikan pemahaman pengguna. Selain itu, *E-Book* ini juga dilengkapi dengan berbagai *game* edukatif seperti *board game* digital berbasis strategi papan ular tangga, di mana pengguna harus menyelesaikan tantangan atau menjawab pertanyaan terkait materi pembelajaran untuk melanjutkan permainan. Permainan lainnya berupa *Time Traveler Quest*, di mana pengguna berperan sebagai penjelajah waktu yang harus memecahkan teka-teki dan mencari informasi penting di berbagai periode sejarah atau konsep pembelajaran tertentu. Setiap *Game* akan dilengkapi dengan sistem penilaian otomatis, petunjuk interaktif, dan reward digital berupa *badge* atau poin yang dapat dikumpulkan. *Game* ini mengadopsi konsep gamifikasi pembelajaran

yang termasuk fitur *adventure game*, di mana sejarah tidak hanya dipelajari melalui teks panjang, tetapi diintegrasikan dalam tantangan, teka-teki, dan strategi yang harus diselesaikan pemain. Antarmuka *E-Book* ini diharapkan ramah pengguna, responsif di berbagai perangkat (PC, tablet, *smartphone*), serta mendukung fitur penyimpanan progres agar pengguna dapat melanjutkan pembelajaran kapan saja. Dengan kombinasi pembelajaran visual, audio, dan permainan, *E-Book* ini bertujuan meningkatkan motivasi, pemahaman, dan keterlibatan pengguna dalam proses belajar.

3. Kelebihan Produk

E-Book berbasis *Game* ini merupakan buku ajar elektronik yang dikemas untuk pembelajaran mandiri dan dapat mengoptimalkan peran pendidik dalam pembelajaran. *E-Book* interaktif tidak hanya menyajikan materi dalam bentuk teks, tetapi juga menggabungkan elemen visual, audio, dan animasi yang membuat pembelajaran lebih dinamis. Sementara itu, unsur gamifikasi seperti tantangan, poin, dan penghargaan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menciptakan pengalaman yang lebih menyenangkan dan imersif. Dengan pendekatan ini, siswa lebih terlibat secara aktif dalam pembelajaran, sehingga meningkatkan pemahaman konsep secara lebih efektif dibandingkan dengan metode konvensional. Selain itu, *E-Book* interaktif berbasis *game* mampu menyesuaikan tingkat kesulitan dan memberikan umpan balik langsung, memungkinkan pembelajaran yang lebih personal sesuai dengan kemampuan masing-masing siswa. Dalam

konteks pendidikan modern, di mana literasi digital menjadi keterampilan penting, media pembelajaran seperti ini juga membantu siswa mengembangkan keterampilan teknologi secara lebih alami. Dengan kombinasi interaktivitas dan elemen permainan, *E-Book* berbasis *game* tidak hanya meningkatkan daya tarik belajar, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang lebih adaptif dan menyenangkan.

4. *Software*

E-Book berbasis *Game* ini di kembangkan menggunakan aplikasi atau software 3D pageflip profesional sebagai program utama, *Kvisoft FlipBook Maker Pro 4*, *canva*, *Corel Draw X7*, *genially*, *Canva* dan *Liveworksheet*.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Bahan ajar *E-Book* berbasis *Game* berisi aspek teks yang dipadukan dengan unsur multimedia dan *game* edukasi sehingga sifatnya lebih interaktif untuk memudahkan interaksi antara guru dan siswa dalam pembelajaran. Asumsi dan keterbatasan pengembangan *E-Book* berbasis *game* pada pembelajaran Sejarah adalah sebagai berikut.

1.8.1 Asumsi Pengembangan

- a. Produk berupa *E-Book* yang dibuat sebagai sumber belajar digital pada pembelajaran Sejarah untuk siswa kelas XI Soshum pada materi semester genap.
- b. Item-item yang terdapat dalam instrumen validasi mencerminkan produk *E-Book* secara komprehensif, menyatakan layak atau tidaknya *E-Book* dipergunakan.

- c. Siswa memiliki tingkat literasi digital yang cukup untuk memahami dan menggunakan *E-Book* berbasis *game* secara efektif serta materi dalam *E-Book* berbasis *game* sesuai dengan kurikulum dan dapat diintegrasikan dengan metode pembelajaran yang sudah ada.

1.8.2 Keterbatasan Pengembangan

- a. Produk pengembangan berupa *E-Book* berbasis *game* ini terbatas pada mata pelajaran Sejarah Kelas XI SMA semester genap.
- b. Untuk mengakses video, audio, dan link asesmen harus terakses ke jaringan internet.
- c. Produk *E-Book* hanya mengambil materi pada pembelajaran Sejarah mengenai pemikiran-pemikiran yang melandasi “Di Bawah Tirani Jepang” dan “Proklamasi Indonesia” serta pengaruhnya bagi kehidupan umat manusia pada masa kini.
- d. *E-Book* interaktif berbasis *game* ini belum sepenuhnya dapat mengukur kemampuan berpikir kritis secara komprehensif, namun telah memberikan stimulasi awal yang efektif melalui penyajian soal-soal HOTS dan aktivitas interaktif yang menarik.

1.9 Definisi Istilah

Untuk menghindari terjadi kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan pada penelitian ini, maka perlu untuk mendefinisikan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini. Adapun penjelasan istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan adalah suatu metode penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan atau menghasilkan produk, sistem, atau model baru, serta

memperbaiki yang sudah ada melalui proses penelitian yang sistematis dan terstruktur.

- 2) *E-Book* adalah bahan ajar digital yang disusun dalam format buku elektronik dan dilengkapi dengan fitur-fitur interaktif, seperti video, animasi, audio, kuis, serta elemen visual lainnya yang membuat pengalaman belajar lebih dinamis dan menarik bagi siswa.
- 3) *Game* adalah bentuk permainan yang dirancang khusus untuk tujuan edukatif, yang menggabungkan aspek-aspek interaktif dan menyenangkan dari permainan dengan konten pembelajaran. Dalam penelitian ini, istilah "*game*" mengacu pada permainan edukatif yang digabungkan dengan *E-Book* interaktif sebagai alat untuk membantu siswa mempelajari sejarah. Dua jenis permainan yang dikembangkan adalah *Time Traveler Quest* dan *Board Game* Ular Tangga. *Time Traveler Quest* adalah permainan berbasis petualangan dan misi di mana pemain berperan sebagai penjelajah waktu yang secara bertahap menyelesaikan tantangan sejarah. Sedangkan *Board Game* Ular Tangga mengadaptasi prinsip permainan ular tangga tradisional dengan menambahkan unsur kuis berbasis giliran dan soal esai. Kedua *game* ini memiliki fitur seperti sistem level, skor, tantangan berbasis misi, dan *feedback* langsung. Sistem level menunjukkan tahapan pembelajaran yang harus diselesaikan secara berurutan, dan skor diberikan untuk jawaban yang benar. Selain itu, umpan balik langsung muncul setelah siswa menjawab soal disertai *reward* atas keberhasilan menyelesaikan permainan. Pendekatan gamifikasi pada media *E-Book* interaktif menggunakan unsur mekanik *game* untuk memberikan solusi praktis dengan cara membangun ketertarikan siswa pada pembelajaran.

- 4) *E-Book* interaktif berbasis *game* adalah bentuk inovasi digital yang memadukan isi dari buku elektronik dengan fitur-fitur interaktif berbasis gamifikasi, seperti sistem tantangan, perolehan poin, tingkatan, dan penghargaan. Jenis *E-Book* ini berbeda dari *e-Book* interaktif konvensional yang umumnya hanya menampilkan media pendukung seperti video, audio, atau tautan. Dalam *e-Book* berbasis *game*, pembaca diajak terlibat secara aktif melalui aktivitas bermain yang dirancang untuk memperkuat pemahaman materi sekaligus meningkatkan semangat belajar.
- 5) Pembelajaran sejarah adalah proses pembelajaran yang memfokuskan pada pemahaman terhadap peristiwa dan dinamika kehidupan manusia di masa lampau. Pembelajaran Sejarah tidak hanya memerlukan pengetahuan faktual, tetapi juga kemampuan untuk berpikir secara kronologis, kritis, dan reflektif. Karena materi sejarah biasanya abstrak, naratif, dan kronologis, Media *E-Book* interaktif berbasis *game* yang menggabungkan elemen gamifikasi sangat relevan untuk dikembangkan. Dengan media ini, materi sejarah dapat disajikan secara lebih menyenangkan dan bermakna melalui misi, simulasi peristiwa, dan tantangan interaktif dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa tentang konteks sejarah.
- 6) Berpikir kritis merupakan keterampilan dalam menggunakan berbagai pendekatan dan ide berdasarkan data untuk mengenali permasalahan, mengumpulkan informasi yang berkaitan, dapat menarik sebuah kesimpulan, berani menyatakan pendapat, serta memiliki kemampuan untuk menilai argumen setelah menerima umpan balik.