

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan sejarah merupakan bagian penting dalam pembentukan karakter generasi muda. Pembelajaran sejarah adalah proses pendidikan yang bertujuan mempelajari dan memahami peristiwa masa lalu yang penting untuk membentuk karakter, wawasan kebangsaan, serta pemahaman sosial dan budaya bangsa. Melalui pembelajaran sejarah, khususnya mengenai Kerajaan-Kerajaan di Indonesia, peserta didik dapat memahami asal-usul bangsa, nilai-nilai kebudayaan, serta perjuangan para pendahulu. Pada kurikulum IPAS kelas IV Sekolah Dasar, materi tentang sejarah kerajaan-kerajaan seperti Kutai, Sriwijaya, Majapahit, dan lain-lain menjadi bagian penting yang perlu disampaikan secara bermakna dan menarik.

Hasil wawancara yang dilakukan pada 20 Maret 2025 dengan guru mata Pelajaran IPAS, Ibu Ni Kadek Pandi Pinasari, S.Pd. Beliau mengungkapkan bahwa rendahnya pemahaman belajar pada mata pelajaran IPAS disebabkan oleh sarana dan prasarana pendukung. Hal ini terjadi karena guru masih kurang mampu menerapkan variasi dalam metode pembelajaran. Selain itu, minimnya fasilitas pendukung seperti media pembelajaran juga berkontribusi pada rendahnya motivasi siswa untuk belajar.

Sebanyak 7 dari 22 siswa (31,8%) sudah memenuhi KKTP. 15 siswa lainnya (68,2%) masih belum memenuhi KKTP, baik karena harus mengikuti remedial seluruh bagian atau sebagian. Hal ini menunjukkan bahwa masih banyak siswa

yang belum mencapai KKTP, sehingga perlu dilakukan evaluasi dan tindak lanjut pembelajaran. Persentase ini mengindikasikan bahwa penguasaan materi belum merata di antara seluruh siswa. Rendahnya hasil belajar ini dipengaruhi oleh metode penyampaian materi yang masih mendominasi dengan metode ceramah.

Hasil observasi yang dilakukan di kelas IV B SD Ana Putra menunjukkan bahwa pembelajaran Sejarah Kerajaan-Kerajaan di Indonesia masih jauh dari kondisi ideal. Proses belajar mengajar masih bersifat konvensional dan kurang melibatkan peserta didik secara aktif. Guru masih mengandalkan media gambar statis yang terbatas, tanpa adanya sentuhan teknologi yang dapat memperkuat pemahaman siswa. Pembelajaran cenderung berfokus pada hafalan nama-nama kerajaan, yang tidak disertai dengan pemahaman mendalam mengenai konteks, perkembangan, dan pengaruh kerajaan tersebut terhadap kehidupan masyarakat masa kini.

Metode ceramah yang terus-menerus digunakan dalam pembelajaran sejarah cenderung membuat siswa merasa bosan karena sifatnya yang satu arah dan monoton. Metode ini kurang melibatkan partisipasi aktif siswa sehingga menurunkan minat dan motivasi belajar (Munawir dkk., 2025). Bahkan, setiap siswa hanya diminta menghafalkan satu nama kerajaan yang telah ditentukan, tanpa adanya dorongan untuk mengeksplorasi kerajaan-kerajaan lain. Hal ini berakibat pada wawasan sejarah siswa yang terbatas, serta kurang berkembangnya kemampuan berpikir kritis dan analitis mereka.

Permasalahan dalam pembelajaran sejarah di kelas IV SD Ana Putra menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi penggunaan media gambar statis. Kondisi ini menyebabkan rendahnya, partisipasi aktif, dan

pemahaman siswa terhadap materi sejarah, yang pada akhirnya berdampak pada kurangnya penguasaan kompetensi dan sikap historis yang diharapkan. Di era digital saat ini, siswa semakin terbiasa dengan teknologi dan membutuhkan media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan kontekstual agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna. Tanpa inovasi media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik generasi digital, kesenjangan pemahaman sejarah dan rendahnya minat belajar siswa akan terus berlanjut. Oleh karena itu, pengembangan media Ekspedisi Kerajaan berbantuan *Construct 2* yang interaktif dan edukatif sangat mendesak untuk menjawab tantangan tersebut serta mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pengembangan karakter, pemikiran kritis, dan kemampuan literasi digital siswa.

Permasalahan ini menunjukkan perlunya dirumuskan sebuah pertanyaan utama: bagaimana mengembangkan media Ekspedisi Kerajaan berbantuan *Construct 2* yang mampu meningkatkan partisipasi aktif dan pemahaman siswa terhadap materi Sejarah. Kesenjangan ini menandakan perlunya inovasi pembelajaran yang mampu menjawab tantangan zaman dan memenuhi kebutuhan belajar siswa yang semakin akrab dengan teknologi. Salah satu solusi yang dinilai efektif adalah pengembangan media ekspedisi kerajaan berbantuan *construct 2*.

Penelitian ini menghadirkan kebaharuan dengan mengembangkan media Ekspedisi Kerajaan berbantuan *Construct 2* yang secara khusus dirancang untuk materi Kerajaan-Kerajaan di Indonesia pada siswa kelas IV SD. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang lebih banyak fokus pada materi pelajaran lain atau menggunakan media pembelajaran konvensional, media ini mengintegrasikan elemen video, animasi, dan kuis interaktif dalam satu *platform* yang ramah anak

dan mudah digunakan. Pendekatan *game* edukasi yang interaktif ini merupakan inovasi yang belum banyak diterapkan dalam konteks pembelajaran sejarah di tingkat sekolah dasar, khususnya di wilayah Kecamatan Sukawati. Selain itu, media ini dirancang untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa secara signifikan melalui metode pembelajaran yang lebih menarik dan adaptif terhadap karakteristik generasi digital saat ini. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mengisi kekosongan (*gap*) dalam pengembangan media pembelajaran sejarah, tetapi juga memberikan kontribusi baru dalam pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan sejarah di sekolah dasar.

Media yang dikembangkan berbantuan *Construct 2* dapat memuat *game*, video pembelajaran mengenai sejarah kerajaan-kerajaan di Indonesia, serta latihan soal yang interaktif dan bervariasi. Dengan demikian, siswa tidak hanya menerima materi secara visual dan audio, tetapi juga terlibat secara aktif melalui berbagai aktivitas yang menuntut mereka untuk berpikir, menjawab, dan mengevaluasi pemahaman mereka secara mandiri. Materi dalam media ini juga dapat mencakup seluruh kerajaan yang diajarkan, sehingga siswa dapat mengeksplorasi dan memahami kerajaan lainnya secara menyeluruh, tidak terbatas pada satu kerajaan saja.

Penggunaan media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, memperdalam pemahaman mereka terhadap materi sejarah, dan menjadikan proses belajar lebih menyenangkan serta bermakna. Selain itu, media ini juga mendorong pembelajaran mandiri, di mana siswa dapat belajar kapan pun dan di mana pun, baik secara individu maupun kelompok.

Terdapat faktor pendukung dan penghambat yang memengaruhi keberhasilan implementasi media ini. Faktor pendukung meliputi tersedianya perangkat TIK di sekolah, keterbukaan guru terhadap inovasi, dan kesiapan siswa menggunakan media digital. Sedangkan faktor penghambat bisa berupa keterbatasan fasilitas teknologi, kurangnya pelatihan guru dalam pengembangan media digital, serta belum meratanya akses teknologi di rumah siswa.

Dengan mempertimbangkan kesenjangan dan kebutuhan tersebut, maka pengembangan media ekspedisi kerajaan berbantuan *construct 2* yang memuat *game*, video pembelajaran dan latihan soal mengenai Kerajaan-Kerajaan di Indonesia menjadi solusi yang relevan dan potensial. Inovasi ini diharapkan dapat menciptakan pembelajaran sejarah yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa kelas IV SD, serta membentuk generasi yang memiliki apresiasi terhadap sejarah dan budaya bangsa. Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Ekspedisi Kerajaan berbantuan *Construct 2* dalam materi Kerajaan-Kerajaan di Indonesia untuk siswa kelas IV SD. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memperkaya inovasi media pembelajaran sejarah yang kontekstual, menarik, dan relevan dengan kebutuhan generasi digital.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah, dapat diidentifikasi beberapa faktor yang menjadi penyebab munculnya permasalahan dalam pembelajaran sejarah kerajaan-kerajaan di Indonesia di kelas IV SD Ana Putra, sebagai berikut.

- 1) 15 dari 30 siswa (53,3%) masih belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP).

- 2) Media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada gambar statis sehingga kurang mampu menarik perhatian.
- 3) Metode pembelajaran yang lebih menekankan pada hafalan menyebabkan pemahaman peserta didik terhadap materi sejarah menjadi kurang mendalam dan bersifat parsial.
- 4) Peserta didik belum mendapatkan kesempatan untuk mengeksplorasi berbagai kerajaan di Indonesia secara menyeluruh karena pendekatan pembelajaran yang terbatas.
- 5) Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran sejarah masih belum optimal sehingga pengalaman belajar yang diperoleh peserta didik belum sepenuhnya mendukung pembelajaran yang kontekstual dan menyenangkan.
- 6) Fasilitas pendukung pembelajaran berbasis teknologi masih terbatas, sehingga pengembangan dan penggunaan media interaktif belum dapat dimaksimalkan.

1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada pengembangan media Ekspedisi Kerajaan berbantuan *Construct 2* untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi sejarah kerajaan-kerajaan di Indonesia pada muatan IPAS kelas IV SD. Penelitian difokuskan pada permasalahan pemahaman, hal ini disebabkan karena 15 dari 22 siswa masih belum memenuhi KKTP. Serta, penggunaan gambar statis kurang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Pembelajaran ditujukan pada penyajian materi sejarah secara lebih menarik melalui video pembelajaran dan soal interaktif, sebagai alternatif terhadap metode pembelajaran yang cenderung

monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Penelitian dilaksanakan di kelas IV B SD Ana Putra, dengan ruang lingkup terbatas pada pengembangan dan uji coba media yang mencakup konten sejarah kerajaan, fitur interaktif, serta dampaknya terhadap pemahaman siswa sebagai variabel terikat.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, dan pembatasan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam jenis penelitian pengembangan *Research and Development (R&D)* dengan penggunaan model *ADDIE* adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah rancang bangun media ekspedisi kerajaan berbantuan *construct 2* yang memuat materi sejarah kerajaan-kerajaan di Indonesia, video pembelajaran, dan latihan soal interaktif untuk peserta didik kelas IV SD?
- 2) Bagaimanakah kelayakan media ekspedisi kerajaan berbantuan *construct 2* dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi Sejarah Kerajaan-Kerajaan di Indonesia?
- 3) Bagaimanakah efektivitas media ekspedisi kerajaan berbantuan *construct 2* ditinjau dari aspek materi, tampilan, interaktivitas, dan kemudahan penggunaan bagi pendidik dan peserta didik?

1.5 Tujuan Pengembangan

Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah untuk mengatasi permasalahan pembelajaran sejarah kerajaan-kerajaan di Indonesia di kelas IV SD Ana Putra sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui rancang bangun media Ekspedisi Kerajaan berbantuan *Construct 2* yang memuat materi sejarah kerajaan-kerajaan di Indonesia, dilengkapi dengan video pembelajaran dan latihan soal interaktif, yang sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas IV SD.
- 2) Untuk mengetahui kelayakan media Ekspedisi Kerajaan berbantuan *Construct 2* dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi Sejarah Kerajaan-Kerajaan di Indonesia.
- 3) Untuk mengetahui efektivitas media Ekspedisi Kerajaan berbantuan *Construct 2* ditinjau dari aspek materi, tampilan, interaktivitas, dan kemudahan penggunaan bagi pendidik dan peserta didik.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

- 1) Produk berupa media Ekspedisi Kerajaan berbantuan *Construct 2* yang dapat dijalankan di komputer/laptop tanpa koneksi internet setelah instalasi. Media ini dirancang untuk menunjang pembelajaran IPAS kelas IV pada materi Sejarah Kerajaan-Kerajaan di Indonesia.
- 2) Materi disajikan melalui video pembelajaran, teks naratif, ilustrasi, dan animasi, yang dikembangkan secara komunikatif dan kontekstual agar menarik dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar.
- 3) Media dilengkapi dengan latihan soal berbentuk kuis interaktif, umpan balik otomatis, dan penilaian akhir. Tampilan dirancang ramah anak menggunakan warna cerah, ikon sederhana, dan navigasi intuitif.
- 4) Media disusun berdasarkan kurikulum IPAS kelas IV dan mendukung profil pelajar Pancasila. Dapat digunakan dalam pembelajaran tatap muka,

blended learning, atau belajar mandiri, baik secara individu maupun kelompok.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan media *game* edukasi ini didasarkan pada beberapa asumsi utama sebagai landasan berpikir dalam proses perancangannya, yaitu sebagai berikut.

1.7.1 Asumsi Pengembangan

Dalam penelitian pengembangan media Ekspedisi Kerajaan berbantuan *Construct 2* ini, terdapat beberapa asumsi yang menjadi dasar pemilihan karakteristik produk, model pengembangan, serta prosedur yang digunakan.

1) Asumsi Teoretik

Pengembangan media Ekspedisi Kerajaan berbantuan *Construct 2* memiliki potensi yang besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam aspek motivasi belajar dan pemahaman konsep. Berdasarkan teori kognitivisme dan konstruktivisme, pembelajaran yang melibatkan berbagai bentuk media seperti teks, suara, gambar, dan interaksi dapat membantu peserta didik dalam membangun pemahaman secara lebih mendalam dan kontekstual.

2) Asumsi Empirik

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa proses pembelajaran Sejarah Kerajaan-Kerajaan di Indonesia pada SD Ana Putra masih belum optimal karena terbatasnya media pembelajaran yang digunakan. Siswa menunjukkan kurangnya minat dan keterlibatan aktif

dalam proses belajar, yang berdampak pada rendahnya pemahaman materi. Oleh karena itu, berdasarkan fakta tersebut, diyakini bahwa kehadiran media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif sangat dibutuhkan.

3) Asumsi Eliminatif

Diasumsikan bahwa jika hambatan-hambatan dalam pembelajaran, seperti keterbatasan media dan kurangnya variasi metode, dapat dieliminasi melalui pengembangan media Ekspedisi Kerajaan berbantuan *Construct 2*, maka peserta didik akan memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, aktif, dan bermakna. Dengan demikian, pemahaman terhadap materi sejarah diharapkan dapat meningkat secara signifikan.

1.7.2 Keterbatasan Pengembangan

Meskipun pengembangan media pembelajaran ini dirancang secara sistematis dan terstruktur, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan, yaitu:

- 1) Produk yang dikembangkan hanya mencakup materi sejarah kerajaan-kerajaan di Indonesia yang diajarkan pada kelas IV SD sesuai kurikulum, sehingga tidak mencakup seluruh aspek atau tema dalam mata pelajaran IPAS.
- 2) Media ini hanya diujicobakan secara terbatas pada kelas IV B SD Ana Putra, sehingga hasil efektivitas dan kelayakan belum mewakili populasi yang lebih luas.
- 3) Penggunaan *Construct 2* sebagai platform pengembangan memiliki keterbatasan teknis tertentu, seperti kompatibilitas perangkat dan

kebutuhan instalasi khusus, yang dapat membatasi penggunaan media di lingkungan sekolah dengan fasilitas minim.

1.8 Definisi Istilah

Agar tidak terjadi perbedaan persepsi dan penafsiran dalam membaca serta memahami isi penelitian ini, berikut dijelaskan beberapa istilah yang digunakan dalam konteks pengembangan produk media pembelajaran:

- 1) Pengembangan diartikan sebagai proses sistematis untuk merancang, membuat, dan mengevaluasi sebuah produk media pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses belajar, khususnya pada materi sejarah kerajaan-kerajaan di Indonesia. Pengembangan dilakukan dengan mengadaptasi model *ADDIE* yang mencakup lima tahapan: *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*.
- 2) Media pembelajaran interaktif adalah sarana belajar yang memungkinkan peserta didik terlibat secara aktif melalui berbagai fitur seperti navigasi mandiri, pemutaran video, serta latihan soal yang dapat memberikan umpan balik langsung. Dalam konteks ini, media berbentuk aplikasi digital yang dapat dioperasikan secara offline dan dirancang dengan tampilan visual serta fitur interaktif yang menarik bagi siswa sekolah dasar.
- 3) *Construct 2* adalah perangkat lunak pengembangan aplikasi dan game 2D berbasis *HTML 5* yang digunakan untuk membuat media pembelajaran tanpa memerlukan keahlian pemrograman tingkat lanjut. Dalam penelitian ini, *Construct 2* digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran sejarah yang bersifat interaktif, menarik, dan mudah digunakan oleh guru maupun siswa.

- 4) Sejarah Kerajaan-Kerajaan di Indonesia dalam penelitian ini adalah materi ajar yang mencakup informasi dasar mengenai kerajaan-kerajaan besar seperti Kutai, Sriwijaya, Majapahit, dan lainnya, yang diajarkan pada peserta didik kelas IV SD berdasarkan kurikulum yang berlaku. Materi tersebut meliputi aspek seperti tokoh, wilayah kekuasaan, kehidupan sosial, ekonomi, dan budaya.
- 5) Latihan soal interaktif adalah fitur dalam media yang memungkinkan peserta didik menjawab pertanyaan dengan cara yang menyenangkan. Soal-soal ini dirancang untuk menguji pemahaman materi dan memberikan umpan balik otomatis kepada pengguna.
- 6) Efektivitas media dalam penelitian ini merujuk pada kemampuan media pembelajaran yang dikembangkan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi Sejarah Kerajaan-Kerajaan di Indonesia, yang diukur melalui perbandingan pemahaman sebelum dan sesudah penggunaan media.
- 7) Kualitas media mengacu pada tingkat kesesuaian media berdasarkan kriteria tertentu, seperti aspek isi, tampilan, interaktivitas, dan kemudahan penggunaan. Kualitas dinilai oleh ahli materi, ahli media, guru, dan peserta didik melalui instrumen penilaian yang telah dirancang.

1.9 Manfaat Penelitian

Pengembangan media ekspedisi kerajaan berbantuan *construct 2* pada mata pelajaran IPAS materi Sejarah Kerajaan di Indonesia dapat memberikan manfaat baik dari segi teori maupun praktik terhadap peningkatan pemahaman siswa.

Berikut beberapa manfaat teoritis dan praktis yang dihasilkan dari penelitian ini yaitu.

1.9.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya menggunakan *Construct 2* sebagai *platform* pembuatan *game* edukasi. Hasil penelitian ini akan memperkaya kajian tentang efektivitas media interaktif dalam meningkatkan pemahaman materi sejarah pada siswa sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi pengembangan teori pembelajaran berbasis *game* dan teknologi digital yang sesuai dengan karakteristik siswa generasi digital.

1.9.2 Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

Media pembelajaran yang dikembangkan dapat meningkatkan motivasi, minat belajar, dan pemahaman siswa terhadap materi sejarah Kerajaan di Indonesia secara lebih menyenangkan dan interaktif. Siswa juga dapat belajar secara mandiri dengan media yang mudah diakses dan digunakan.

2) Bagi Pendidik

Guru dapat memanfaatkan media ini sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif dan inovatif untuk menyampaikan materi sejarah secara lebih menarik dan variatif. Media ini juga dapat membantu guru dalam mengukur pemahaman siswa melalui fitur kuis interaktif yang tersedia.

3) Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam pengembangan kurikulum dan inovasi pembelajaran di sekolah. Kepala sekolah dapat mendorong penerapan media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di lingkungan sekolah.

4) Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat menjadi sumber referensi dan inspirasi bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan media pembelajaran berbantuan *game* edukasi dengan *Construct 2* atau *platform* sejenis, khususnya dalam konteks pembelajaran sejarah atau mata pelajaran lain di tingkat sekolah dasar.

