

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini membahas secara menyeluruh mengenai latar belakang yang mendasari dilakukannya penelitian, termasuk permasalahan yang dihadapi serta urgensi dari solusi yang ditawarkan. Selain itu, rumusan masalah, tujuan, dan batasan penelitian akan diuraikan untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai fokus kajian. Terakhir, disampaikan pula manfaat yang diharapkan dari penelitian ini, baik dalam konteks akademik maupun praktis.

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Teknologi modern memungkinkan institusi pendidikan mengembangkan metode pembelajaran yang lebih fleksibel, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan generasi digital [1]. Untuk mendukung strategi pembelajaran yang menumbuhkan kreativitas dan inovasi, pemanfaatan media teknologi modern menjadi penting agar proses belajar mengajar lebih menarik, efektif, dan relevan [2]. Teknologi tidak hanya berperan sebagai alat bantu, tetapi juga berpotensi mengubah cara penyampaian dan penerimaan materi pembelajaran oleh siswa.

Dalam praktiknya, pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran telah menunjukkan berbagai manfaat, seperti meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan siswa [3]. Namun, penggunaannya masih sering terbatas akibat dominasi metode konvensional seperti ceramah dan penekanan pada transfer informasi satu arah [4]. Kondisi ini menandakan perlunya pergeseran paradigma pembelajaran dari yang berpusat pada guru ke pendekatan yang berfokus pada siswa, agar mereka lebih aktif dan terlibat dalam proses berpikir kritis serta pengembangan kreativitas [1]

Dalam konteks pendidikan karakter, sejarah memiliki peran penting karena membentuk generasi yang bertanggung jawab dan memiliki kontribusi positif bagi masyarakat [5]. Sebagai bagian dari warisan budaya, sejarah tidak hanya menyampaikan perjalanan bangsa, tetapi juga mengajarkan nilai-nilai perjuangan

dalam meraih kemerdekaan. Pemahaman terhadap konteks sosial, politik, dan ekonomi masa lalu dapat memperkuat identitas nasional dan membangun rasa bangga serta tanggung jawab sosial [6].

Namun, pembelajaran sejarah di era digital masih menghadapi tantangan. Banyak siswa menganggap sejarah sebagai mata pelajaran yang membosankan karena metode pengajarannya masih didominasi oleh buku teks dan ceramah [7]. Kurangnya minat ini dapat mengakibatkan menurunnya kesadaran akan pentingnya identitas budaya dan warisan sejarah [8]. Selain itu, siswa kerap kesulitan menghubungkan peristiwa sejarah dengan kehidupan sehari-hari, sehingga merasa tidak relevan.

Pendekatan *Game-Based Learning* (GBL) hadir sebagai solusi inovatif yang dapat mendorong motivasi dan konsentrasi belajar siswa melalui mekanisme permainan [9]. GBL memungkinkan siswa memahami konsep kompleks melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan tetap terarah pada tujuan pendidikan. Desain *game* yang memungkinkan pengulangan tanpa membosankan mampu melatih berpikir kritis dan meningkatkan pemahaman mendalam [10]. *Game* edukatif yang baik seharusnya memberikan pengalaman menantang dan relevan, dengan arahan yang jelas dan umpan balik yang bermanfaat [11]. Interaksi visual dan langsung dalam *game* juga dapat memperkuat keterlibatan siswa serta memperpanjang retensi materi [12].

Beberapa studi juga menunjukkan hasil yang signifikan terkait efektivitas GBL. Penerapan GBL mampu meningkatkan minat belajar siswa secara nyata [13]. Selaras dengan itu, media pembelajaran berbasis permainan dapat mendorong minat belajar siswa hingga 92,8%, khususnya dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam [14]. Selain meningkatkan motivasi, terdapat pula peningkatan pemahaman konsep siswa sebesar 65% setelah menggunakan media GBL berbasis digital seperti “Kahoot!” [15]. Temuan-temuan ini memperkuat bahwa GBL tidak hanya mendorong keterlibatan emosional siswa, tetapi juga berdampak langsung pada peningkatan hasil belajar yang bermakna.

Salah satu peristiwa sejarah yang penting dan relevan untuk dipahami adalah perebutan gudang senjata Don Bosco di Surabaya. Perebutan gudang senjata Jepang di Gedung Don Bosco memberikan akses strategis kepada rakyat Surabaya

terhadap persenjataan yang signifikan, karena merupakan gudang senjata terbesar di Asia Tenggara [16]. Keberhasilan ini tidak hanya memperkuat kemampuan militer, tetapi juga meningkatkan moral perjuangan. Melalui media *game* edukasi sejarah, peristiwa ini dapat dikemas secara lebih menarik dan kontekstual bagi generasi muda. Siswa dapat memahami peristiwa tersebut melalui simulasi interaktif sebagai bagian dari perjuangan kemerdekaan Indonesia.

Dalam pengembangan *game* edukasi sejarah, pendekatan *branching narrative* dapat meningkatkan interaktivitas karena memungkinkan pemain membuat pilihan yang memengaruhi jalannya cerita [17]. Metode ini cocok digunakan dalam konteks edukasi karena memberikan kebebasan eksplorasi sambil tetap fokus pada materi pembelajaran inti. Struktur *branch* memungkinkan pembelajaran yang dipersonalisasi sekaligus memastikan pembelajaran yang fokus dan relevan [18]. Dalam konteks sejarah, pendekatan ini bisa mensimulasikan dilema yang dihadapi tokoh perjuangan seperti dalam peristiwa Don Bosco, di mana keputusan pemain akan memengaruhi arah cerita.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini merupakan pengembangan dari studi sebelumnya yang telah menghadirkan elemen narasi interaktif melalui sistem *quest* dan dialog namun masih menerapkan alur cerita linier yang tidak memungkinkan pilihan pemain mempengaruhi perkembangan maupun hasil akhir permainan [19]. Keterbatasan tersebut menunjukkan perlunya pendekatan yang lebih dinamis dan adaptif dalam menyajikan konten sejarah melalui media *game*.

Berangkat dari keterbatasan tersebut, penelitian ini mengembangkan model *branching narrative* yang memungkinkan pilihan pemain memengaruhi alur dan akhir cerita. Fitur ini tidak hanya menyampaikan fakta sejarah, tetapi juga mensimulasikan proses pengambilan keputusan yang kompleks. Siswa diajak merasakan langsung tantangan moral dan strategi para pejuang saat itu. Pendekatan ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman sejarah, motivasi belajar, serta memberikan pengalaman bermain yang lebih personal dan edukatif.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka dirumuskan beberapa permasalahan yang menjadi fokus dalam penelitian ini.

1. Bagaimana penerapan *branching narrative* dengan alur sejarah alternatif dalam *game* edukasi “Perebutan Gudang Don Bosco” dapat meningkatkan pemahaman pemain terhadap konteks sejarah?
2. Fitur dan mekanisme permainan apa yang relevan untuk ditambahkan guna meningkatkan interaktivitas serta daya tarik dalam pembelajaran sejarah melalui media permainan digital?
3. Bagaimana penambahan *side quest* yang relevan dengan fakta sejarah dapat memperkaya narasi utama serta memberikan dampak terhadap pengalaman belajar pemain dalam memahami sejarah?

1.3. Tujuan

Merujuk pada rumusan masalah yang ada, tujuan penelitian ini dirancang untuk mencapai hasil yang sesuai dengan fokus pengembangan.

1. Mengembangkan lebih lanjut *game* edukasi “Perebutan Gudang don bosco” dengan metode *branching narrative*.
2. Mendesain fitur dan mekanik permainan yang meningkatkan interaktivitas dan daya tarik *game*.
3. Merancang *side quest* sebagai elemen pendukung yang relevan dengan fakta sejarah untuk memperkaya pengalaman pembelajaran.

1.4. Manfaat

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik bagi peneliti, siswa, maupun institusi pendidikan terkait media pembelajaran.

1. Bagi Peneliti:
 - a. Memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran berbasis teknologi melalui penerapan *branching narrative* dan *gameplay* negosiasi strategis.
 - b. Menyediakan referensi bagi penelitian di bidang pengembangan *game* edukasi yang mengintegrasikan elemen sejarah dan teknologi interaktif.
2. Bagi Siswa:
 - a. Membantu siswa memahami sejarah Indonesia secara lebih mendalam melalui pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan.

- b. Mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pengambilan keputusan melalui *gameplay* yang memerlukan strategi dalam negosiasi dan pemilihan pilihan narasi.
 - c. Meningkatkan minat belajar sejarah dengan menggunakan media yang relevan dan menarik bagi generasi digital.
3. Bagi Intitusi Pendidikan:
- a. Mendukung upaya integrasi teknologi dalam pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan.
 - b. Menjadi contoh penerapan teknologi dalam pembelajaran sejarah yang dapat diadopsi dan dikembangkan lebih lanjut oleh institusi lain.

1.5. Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah dan tidak meluas, maka ditentukan beberapa batasan yang membatasi ruang lingkup pembahasan.

1. *Game* 2D dikembangkan menggunakan Unity 2022 dan ditujukan untuk siswa minimal SMP.
2. Alur cerita menggunakan pola *macro branch and bottleneck* [17] untuk menghasilkan variasi narasi dan *ending* yang berbeda.
3. Fokus utama narasi adalah peristiwa sejarah perebutan Gudang Senjata Don Bosco, dengan penambahan mekanik permainan seperti pemilihan strategi dan *side quest* yang relevan.
4. Dialog interaktif menjadi elemen utama dalam *branching narrative* untuk meningkatkan keterlibatan pemain.

Halaman ini sengaja dikosongkan