

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 mengenai fokus kajian. Terakhir, disampaikan pula manfaat yang diharapkan dari penelitian ini.

1.1. Latar Belakang

Pembelajaran sejarah memiliki peran penting dalam pembentukan watak bangsa dan identitas nasional [1]. Pembelajaran sejarah juga menjadi pengingat akan perjalanan panjang dan nilai-nilai luhur dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Melalui sejarah, siswa dapat memahami perjuangan bangsa, mengenal tokoh-tokoh penting, dan menumbuhkan rasa cinta tanah air, namun pada proses pembelajaran sejarah yang diterapkan di Indonesia kurang optimal sehingga pembelajaran sejarah terlihat membosankan dan pasif [2]. Hal ini menyebabkan para siswa cenderung melihat sejarah sebagai kumpulan peristiwa yang harus dihafal [3].

Seiring dengan berkembangnya teknologi digital, pendekatan *Game-Based Learning* dapat diterapkan sebagai proses pembelajaran alternatif. *Game-Based Learning* merupakan pendekatan yang menggabungkan unsur permainan dalam proses pembelajaran, di mana siswa dapat belajar dengan pengalaman belajar yang berbeda [4]. Pendekatan ini dapat meningkatkan motivasi belajar dan mendorong keterlibatan siswa melalui pengalaman dan interaksi dalam proses pembelajaran [5]. Penggunaan *game-based learning* sebagai pembelajaran sejarah memungkinkan siswa untuk terlibat dalam simulasi peristiwa masa lalu.

Game-Based Learning sebagai pembelajaran sejarah dapat ditingkatkan melalui penerapan *Branching Narrative*, yaitu bentuk narasi interaktif di mana cerita berkembang berdasarkan pilihan-pilihan yang dibuat oleh pemain sehingga dapat mengasah kemampuan berpikir kritis siswa yang memungkinkan eksplorasi berbagai perspektif dan konsekuensi dari setiap keputusan siswa [6]. Selain itu,

Branching Narrative sebagai pembelajaran dapat digunakan untuk merepresentasikan dan memahami topik pembelajaran dengan memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi berbagai perspektif.

Salah satu peristiwa penting dalam sejarah perjuangan bangsa Indonesia yang relevan untuk diangkat dalam media pembelajaran interaktif adalah Pertempuran Medan Area. Peristiwa Pertempuran Medan Area merupakan simbol semangat juang warga Medan atas perjuangan memperebutkan kota Medan pascakemerdekaan bangsa Indonesia dari ancaman pasukan sekutu Inggris [7]. Peristiwa ini menunjukkan keberanian para pejuang di kota Medan dalam mempertahankan kemerdekaan dan nilai nasionalisme.

Namun, pembelajaran sejarah di sekolah saat ini masih belum mampu menarik minat dan keterlibatan aktif siswa. Perkembangan zaman kini menghadirkan pembelajaran secara modern melalui media digital [8]. Potensi teknologi digital sebagai media pembelajaran inovatif dengan *Branching Narrative* belum dimanfaatkan secara optimal untuk pembelajaran sejarah.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, penelitian ini dirumuskan melalui beberapa permasalahan utama yang menjadi fokus penelitian.

1. Bagaimana merancang dan mengembangkan gim edukasi dengan *Branching Narrative* untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap sejarah Pertempuran Medan Area?
2. Bagaimana efektivitas *gim edukasi* dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran sejarah Pertempuran Medan Area?
3. Bagaimana tanggapan siswa terhadap gim edukasi sebagai media pembelajaran sejarah Pertempuran Medan Area?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, penelitian ini disusun dengan tujuan yang menjadi arah dalam pengembangan.

1. Merancang dan mengembangkan gim edukasi sejarah Pertempuran Medan Area dengan *Branching Narrative* untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap sejarah Pertempuran Medan Area.

2. Menguji efektivitas gim edukasi dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran sejarah Pertempuran Medan Area.
3. Menganalisis tanggapan siswa terhadap gim edukasi sebagai media pembelajaran sejarah Pertempuran Medan Area.

1.4. Manfaat Penelitian

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

1. Bagi Peneliti:

Penelitian ini menyediakan referensi bagi penelitian di bidang pengembangan gim edukasi dan meningkatkan keterampilan dalam pengembangan game edukasi.

2. Bagi Institusi Pendidikan:

Institusi pendidikan dapat menggunakan gim edukasi sebagai media pembelajaran alternatif mata pelajaran sejarah.

3. Bagi Siswa:

Membantu meningkatkan pemahaman sejarah Pertempuran Medan Area dan kemampuan berpikir kritis dengan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

1.5. Batasan Masalah

Penelitian ini menetapkan batasan masalah untuk memastikan ruang lingkup kajian tetap terarah dan tidak melebar dari fokus penelitian.

1. Gim dikembangkan dalam gaya *2D Pixel* untuk perangkat komputer dengan menggunakan *game engine Unity*.
2. Narasi sejarah hanya mencakup Pertempuran Medan Area yang menceritakan dari datangnya sekutu Inggris hingga perundingan garis demarkasi.
3. Gim ini dirancang untuk audiens siswa pada tingkat Sekolah Menengah Pertama.
4. Alur narasi diceritakan menggunakan pola *Branch and Bottleneck*.