

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Saat ini pada era revolusi industri 4.0, transformasi teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan. Menurut Bates [4], teknologi telah mengubah paradigma pendidikan dengan memungkinkan akses yang lebih luas terhadap sumber belajar, meningkatkan interaksi antara guru dan siswa, serta menciptakan metode pembelajaran yang lebih fleksibel dan inovatif. Salah satu tantangan dalam dunia pendidikan saat ini adalah bagaimana memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Hal ini menjadi tuntutan di era digital, dimana generasi muda semakin akrab dengan teknologi dan membutuhkan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar mereka.

Dalam pendidikan, penggunaan gim edukasi sebagai media pembelajaran merupakan salah satu inovasi yang semakin populer untuk menciptakan media pembelajaran yang interaktif. Gim edukasi sendiri merupakan sebuah permainan yang dirancang khusus untuk tujuan pembelajaran, mekanika dan konten permainan di dalam gim edukasi disesuaikan dengan tujuan edukasi tertentu. Menurut Garris, Ahlers, dan Driskell [8], gim edukasi adalah sebuah bentuk pembelajaran berbasis permainan yang menggabungkan elemen instruksional dengan elemen permainan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif. Pendapat ini diperkuat oleh Kiili [16], yang menyatakan bahwa gim edukasi harus dirancang untuk memastikan keseimbangan antara aspek hiburan dan pembelajaran, sehingga pemain dapat terlibat secara aktif dalam proses belajar sambil menikmati pengalaman bermain.

Dalam pendidikan, pembelajaran sejarah bertujuan untuk meningkatkan sumber daya manusia sehingga mereka dapat menjaga alam dan berkembang dalam masyarakat serta membangun diri mereka sendiri. Pertempuran Tiga Hari di Surabaya merupakan salah satu peristiwa yang memiliki dampak besar dalam sejarah perjuangan kemerdekaan Indonesia. Peristiwa sejarah ini merupakan salah satu rangkaian peristiwa sebelum

Pertempuran 10 November 1945. Peristiwa ini memiliki peranan penting dalam membentuk semangat juang perlawanan rakyat Surabaya terhadap kolonialisme. Menurut Teniwut [27], Pertempuran Surabaya menjadi simbol perlawanan rakyat Indonesia dalam mempertahankan kemerdekaannya, yang akhirnya pada tanggal 10 November ditetapkan sebagai Hari Pahlawan. Namun, pemahaman siswa terhadap sejarah seringkali terbatas pada metode pembelajaran konvensional seperti membaca buku teks atau hanya mendengarkan ceramah di kelas, metode pembelajaran seperti ini cenderung kurang menarik bagi generasi digital saat ini.

Meskipun sejarah memiliki peranan penting dalam menanamkan nilai patriotisme dan nasionalisme, banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami peristiwa sejarah karena kurangnya keterlibatan dalam proses pembelajaran. Oleh karena metode pembelajaran yang biasanya konvensional dan pasif, sebagian besar siswa menganggap pelajaran sejarah tidak menarik. Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Hussain et al. [14] menemukan bahwa banyak siswa menganggap materi sejarah terlalu teoritis dan tidak relevan dengan kehidupan sehari-hari, yang menyebabkan mereka kurang tertarik untuk belajar. Siswa sering menganggap sejarah membosankan, tetapi pelajaran ini harus dikemas dengan cara yang lebih menarik agar tujuan pembelajaran sejarah tercapai. Pembelajaran sejarah dapat membantu mengembangkan karakter siswa. Tujuannya adalah agar siswa menjadi orang Indonesia yang berharga yang memiliki rasa bangga dan cinta terhadap tanah air mereka [13]. Oleh karena itu, sangat penting untuk menggunakan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa.

Dalam beberapa penelitian sebelumnya telah dibuat gim edukasi sejarah, namun masih terdapat keterbatasan dalam aspek interaktivitas dan keterlibatan pemain dalam narasi sejarah. Penelitian yang dilakukan oleh Primayudha, Atmaja, dan Nurlaili [22] menggunakan pendekatan *Interactive Digital Narrative* (IDN) dalam pembuatan gim edukasi Pertempuran Tiga Hari di Surabaya. Namun, penelitian tersebut masih menggunakan pendekatan narasi linear dalam penyajian cerita, sehingga pemain tidak memiliki kebebasan dalam memilih jalan cerita yang berbeda. Oleh karenanya penelitian ini memberikan pengembangan lebih lanjut dalam

pendekatan desain *branching narrative*, dimana pemain dapat membuat keputusan yang mempengaruhi alur cerita dalam gim.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan gim edukasi sejarah Pertempuran Tiga Hari di Surabaya dengan pendekatan desain *branching narrative*, sehingga diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam memahami peristiwa sejarah lebih mendalam. Menurut Koenitz et al. [17], pendekatan *branching narrative* memungkinkan pemain mengalami peristiwa sejarah dengan berbagai sudut pandang, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Dengan adanya inovasi ini, peneliti berharap gim edukasi yang dikembangkan tidak hanya meningkatkan minat belajar sejarah, tetapi juga memberikan pengalaman interaktif yang mendalam bagi siswa, sehingga mereka dapat memahami konteks sejarah dengan lebih baik dan menanamkan nilai nasionalisme dan patriotisme dalam diri.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini antara lain:

1. Bagaimana menyajikan peristiwa sejarah pertempuran Tiga Hari di Surabaya yang dapat menarik minat belajar siswa ?
2. Bagaimana merancang alur peristiwa sejarah dalam gim yang selaras dengan materi namun juga menarik dan memiliki berbagai sudut pandang?
3. Bagaimana pendekatan *branching narrative* dapat diterapkan secara efektif untuk meningkatkan pemahaman sejarah dan keterlibatan pemain dalam gim edukasi?
- 4.

1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang diterapkan pada pengembangan gim ini adalah sebagai berikut :

1. Pembuatan gim menggunakan game engine unity
2. Pembuatan script yang berjalan menggunakan bahasa pemrograman C#

3. Aset yang digunakan dapat berupa asset gratis maupun berbayar yang tersedia di internet.
4. Gim yang dibuat merupakan gim desktop/pc dengan OS windows
5. Gim hanya dapat dimainkan perseorangan(Single Player)

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, berikut ini merupakan tujuan penelitian :

1. Mengembangkan gim edukasi sejarah dengan tema Pertempuran Tiga Hari di Surabaya.
2. Mengadaptasi pendekatan *branching narrative* untuk merancang alur cerita bercabang untuk meningkatkan pengalaman bermain siswa.
3. Menguji efektivitas pengembangan gim dengan *branching narrative* dalam meningkatkan pemahaman pengguna.

1.5. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan berbagai manfaat sebagaimana yang dipaparkan dibawah ini :

1. Bagi peneliti, penelitian ini dapat menjadi pengalaman dan pengetahuan peneliti tentang bagaimana proses pengembangan gim edukasi sejarah pertempuran 3 hari di surabaya.
2. Bagi pengajar, penelitian ini dapat memberikan sebuah solusi media pembelajaran yang menarik dan interaktif dalam memvisualisasikan bagaimana sebuah sejarah terjadi.
3. Bagi pembaca, penelitian ini dapat menjadi sebuah referensi bagaimana pengembangan gim edukasi dibuat.