

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pembelajaran sejarah memegang peran penting dalam membentuk identitas nasional dan menanamkan nilai-nilai perjuangan bangsa Indonesia [1]. Namun, metode pembelajaran sejarah konvensional seringkali dianggap kurang menarik bagi generasi muda, sehingga berpotensi mengurangi minat mereka terhadap materi sejarah [2]. Salah satu peristiwa historis yang memiliki nilai penting namun belum banyak dieksplorasi secara interaktif adalah Pertempuran Bandung Lautan Api (1946). Peristiwa ini mencerminkan semangat heroik rakyat Bandung dalam mempertahankan kemerdekaan Indonesia dari upaya pendudukan kembali oleh pasukan Sekutu dan NICA [3].

Dalam konteks pembelajaran modern, teknologi digital seperti game-based learning (GBL) telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan (engagement) dan motivasi belajar siswa [4]. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif seperti gim edukasi dapat memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi sejarah [5]. Fenici & Mosca (2023) juga menyatakan bahwa narasi interaktif dalam gim dapat memperkuat kompetensi kognitif dan afektif siswa, terutama dalam memahami konteks sejarah yang kompleks [6].

Beberapa gim sejarah seperti Bandung: Api Harapan telah mencoba mengangkat tema serupa, namun belum banyak yang mengadopsi mekanik top-down shooter untuk menggambarkan dinamika pertempuran secara langsung. Genre ini dipilih karena mampu memberikan pengalaman yang imersif, di mana pemain dapat terlibat secara aktif dalam rekonstruksi peristiwa bersejarah [7]. Selain itu, pendekatan gameplay yang dinamis diharapkan dapat meningkatkan minat generasi muda terhadap pembelajaran sejarah [8].

Berdasarkan penelitian sebelumnya, transformasi bahan ajar sejarah ke bentuk digital telah menjadi tren dalam pendidikan abad ke-21 [9]. Namun, masih terdapat kesenjangan dalam pengembangan gim sejarah yang menggabungkan akurasi historis dengan mekanik permainan yang menarik [10]. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan gim edukasi bertema Pertempuran Bandung Lautan Api dengan genre top-down shooter, yang tidak hanya menghibur tetapi juga memenuhi aspek edukatif.

Studi ini juga mengacu pada konsep Interactive Digital Narrative (IDN), di mana narasi sejarah disajikan secara dinamis melalui interaksi pemain [11]. Dengan memanfaatkan engine seperti Unity [12], diharapkan gim ini dapat menyajikan visual yang menarik sekaligus mempertahankan keakuratan fakta sejarah. Selain itu, penelitian ini akan menguji efektivitas gim dalam meningkatkan pemahaman sejarah melalui metode evaluasi berbasis user experience [13].

Dengan demikian, pengembangan gim edukasi ini diharapkan dapat menjadi solusi inovatif dalam pembelajaran sejarah, sekaligus melestarikan nilai-nilai perjuangan bangsa Indonesia di era digital.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana merancang *game edukasi* dengan pendekatan *Branching Narrative* untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap sejarah Pertempuran Bandung Lautan Api?
2. Bagaimana efektivitas *game edukasi* tersebut dalam meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sejarah?
3. Bagaimana tanggapan siswa terhadap penggunaan *game edukasi* sebagai media pembelajaran sejarah Pertempuran Bandung Lautan Api?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Merancang dan mengembangkan *game edukasi* sejarah Pertempuran Bandung Lautan Api dengan *Branching Narrative* sebagai media pembelajaran interaktif.
2. Menguji efektivitas *game edukasi* dalam meningkatkan pemahaman sejarah, motivasi belajar, dan keterlibatan (*engagement*) siswa.
3. Menganalisis tanggapan siswa terhadap penggunaan *game edukasi* sebagai alternatif pembelajaran sejarah.

1.4. Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti:

Penelitian ini menyediakan referensi bagi penelitian di bidang pengembangan game edukasi untuk mengintegrasikan elemen sejarah dan teknologi, juga untuk

memperdalam pemahaman tentang integrasi teknologi digital dalam pendidikan sejarah, khususnya untuk materi sejarah lokal.

2. Bagi Institusi Pendidikan:

Institusi Pendidikan bisa menggunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk mata pelajaran sejarah yang dapat mengurangi kebosanan siswa dan meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah lokal dengan memanfaatkan teknologi digital.

3. Bagi Siswa:

Siswa dapat meningkatkan motivasi belajar sejarah melalui pendekatan interaktif, mempermudah pemahaman peristiwa sejarah Peristiwa Bandung Lautan Api melalui simulasi naratif dan eksplorasi perspektif tokoh, serta mengasah kemampuan berpikir kritis melalui mekanisme pengambilan keputusan dalam alur cerita game.

1.5. Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terfokus, batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Game dikembangkan dalam bentuk 2D Pixel untuk perangkat Windows dengan menggunakan *game engine* Unity
2. Narasi Sejarah hanya mencakup Pertempuran Bandung Lautan Api dari datangnya sekutu dan Belanda hingga perundingan garis demarkasi
3. Game ditargetkan untuk siswa pada tingkat Sekolah Menengah Pertama.
4. Alur narasi diceritakan menggunakan pola *macro branch and bottleneck*

Halaman ini sengaja dikosongkan