

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital telah membawa transformasi besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) memungkinkan terciptanya metode pembelajaran yang lebih interaktif, fleksibel, serta sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini. Salah satu inovasi yang muncul dari perkembangan ini adalah gim edukasi, yang mampu meningkatkan keterlibatan, daya ingat, dan motivasi belajar siswa melalui kombinasi elemen visual, naratif, dan interaktif yang menarik [1], [2].

Namun, pembelajaran sejarah di lingkungan sekolah masih banyak mengandalkan metode konvensional seperti ceramah dan buku teks. Pendekatan semacam ini cenderung bersifat satu arah dan menekankan hafalan, sehingga siswa menjadi pasif dan kurang tertarik dalam memahami nilai-nilai penting dari peristiwa sejarah. Padahal, pembelajaran sejarah memegang peranan vital dalam membentuk identitas nasional, menumbuhkan rasa patriotisme, serta memperkuat kesadaran historis generasi muda [3]. Sayangnya, potensi teknologi digital yang mampu memperkaya pembelajaran sejarah belum dimanfaatkan secara optimal dalam sistem pendidikan formal.

Menjawab tantangan tersebut, diperlukan pendekatan pembelajaran sejarah yang lebih inovatif, partisipatif, dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran aktif. Salah satu pendekatan yang menjanjikan adalah *game-based learning* (GBL), yaitu pemanfaatan gim sebagai media pembelajaran[1]. Melalui GBL, siswa tidak hanya menghafal fakta sejarah, tetapi juga memahami konsekuensi dari peristiwa secara lebih mendalam dan kontekstual. Efektivitas pendekatan ini dapat ditingkatkan dengan penerapan teknik *branching narrative* yang memungkinkan pemain mengambil keputusan serta mengalami konsekuensi langsung dari pilihan mereka.

Branching narrative adalah teknik desain dalam permainan yang memungkinkan pemain membuat pilihan yang memengaruhi jalannya cerita, sehingga menciptakan pengalaman bermain yang lebih interaktif dan personal. Dalam konteks edukasi, pola ini menjaga agar konten inti tetap dapat dicapai, meskipun memberikan

kebebasan eksplorasi kepada pemain[4]. Struktur seperti ini sering digunakan dalam narasi digital karena mampu menyeimbangkan antara kebebasan pemain dan tujuan pembelajaran yang terarah.

Dalam struktur *branching narrative*, keputusan pemain disusun dalam pola-pola yang membentuk struktur interaktif yang kompleks. Pola-pola ini berfungsi sebagai perangkat konseptual yang memungkinkan penulis dan pengembang menyusun narasi nonlinier secara sistematis, sekaligus mendorong pembelajaran berbasis pengalaman serta pengambilan keputusan yang reflektif [4]. Struktur ini tidak hanya menciptakan pengalaman belajar yang lebih personal dan bermakna, tetapi juga memperkuat keterampilan berpikir kritis siswa dalam menghadapi dilema moral dan strategi historis.

Dalam konteks game sejarah, pola ini dapat digunakan untuk mensimulasikan dilema yang dihadapi tokoh-tokoh sejarah, seperti dalam peristiwa Pertempuran Ambarawa, di mana pemain dihadapkan pada keputusan-keputusan penting yang memengaruhi jalannya peristiwa. Dengan demikian, struktur ini tidak hanya mengajarkan konsekuensi dari setiap pilihan, tetapi juga memberikan pemahaman yang mendalam mengenai sejarah, serta meningkatkan keterlibatan dan efektivitas pembelajaran pemain.

Meskipun perkembangan teknologi digital menawarkan peluang transformatif dalam pendidikan, implementasinya dalam pembelajaran sejarah masih terbatas pada metode konvensional yang cenderung pasif dan kurang melibatkan siswa secara kritis. Ketergantungan pada hafalan dan ceramah satu arah tidak hanya mengurangi minat siswa, tetapi juga gagal menanamkan pemahaman mendalam tentang nilai dan dinamika sejarah sebagai fondasi identitas bangsa [3], [4]. Di sisi lain, potensi game edukasi dengan teknik *branching narrative* sebagai solusi inovatif belum dioptimalkan, padahal pendekatan ini mampu mensimulasikan keputusan historis kompleks, meningkatkan keterlibatan, dan melatih berpikir kritis melalui konsekuensi pilihan yang reflektif [1], [4]. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis gim yang memanfaatkan *branching narrative* untuk mengatasi kesenjangan antara kebutuhan pembelajaran aktif dan praktik edukasi yang masih konvensional, sekaligus menjawab tantangan rendahnya kesadaran historis generasi muda

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana merancang gim edukasi berbasis sejarah yang interaktif ?
2. Bagaimana merancang struktur *Branching narrative* untuk menyampaikan peristiwa Pertempuran Ambarawa yang meningkatkan pemahaman dan *critical thinking*?
3. Bagaimana respons siswa terhadap penggunaan gim edukasi sejarah sebagai media pembelajaran alternatif?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan gim edukasi sejarah berbasis digital bertema Pertempuran Ambarawa sebagai media pembelajaran alternatif.
2. Menerapkan pendekatan *branching narrative* untuk menghadirkan pengalaman belajar yang mendorong *critical thinking* dan meningkatkan pemahaman terhadap peristiwa sejarah.
3. Menilai efektivitas dan respons siswa terhadap penggunaan gim edukasi sebagai media pembelajaran.

1.4. Manfaat Penelitian

Bagi Peneliti:

Penelitian ini menjadi sarana pengembangan kompetensi dalam merancang game edukasi berbasis *branching narrative*, khususnya untuk pembelajaran sejarah. Peneliti dapat mengeksplorasi integrasi antara konten sejarah, mekanisme permainan serta memperkuat pemahaman tentang desain game-based learning yang efektif. Selain itu, penelitian ini menjadi kontribusi nyata dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang menjawab tantangan generasi digital.

Bagi Institusi Pendidikan :

Institusi pendidikan memperoleh media pembelajaran sejarah yang inovatif berbasis PC, yang dapat digunakan baik dalam pembelajaran tatap muka maupun daring. Game ini mendukung modernisasi kurikulum sejarah dengan pendekatan partisipatif, sekaligus meningkatkan daya tarik mata pelajaran sejarah yang sering

dianggap monoton. Implementasi game ini juga sejalan dengan upaya meningkatkan literasi digital dan *critical thinking* di lingkungan sekolah.

Bagi Guru :

Gim edukasi ini dapat digunakan sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi sejarah secara lebih menarik dan interaktif, sehingga mempermudah guru dalam menciptakan pembelajaran yang partisipatif.

Bagi Siswa :

Siswa mengalami pembelajaran sejarah berbasis game. Dengan *branching narrative*, siswa tidak hanya menghafal tanggal atau peristiwa, tetapi juga memahami sebab akibat, konflik kepentingan, dan nilai kepahlawanan secara mendalam. Hal ini menumbuhkan rasa nasionalisme, empati sejarah, dan keterampilan berpikir kritis melalui eksplorasi pilihan-pilihan strategis dalam game.

1.5. Batasan Masalah

Batasan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Gim ini dikembangkan menggunakan Unity 2022
2. Gim ini dikembangkan untuk perangkat PC dengan OS Windows
3. Gim ditargetkan untuk siswa pada tingkat Sekolah Menengah Pertama.
4. Alur cerita menggunakan pola macro branch and bottleneck untuk menghasilkan variasi narasi dan ending yang berbeda.
5. Dialog interaktif menjadi elemen utama dalam *branching narrative* untuk meningkatkan keterlibatan pemain.