

BAB I

Pendahuluan

1.1. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan suatu bantuan yang diberikan oleh pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran serta tabiat, dan pembentukan sikap juga kepercayaan pada peserta didik [1]. Adapun keberhasilan dalam suatu pembelajaran dapat dilihat dari ada atau tidaknya perubahan yang terjadi bagi peserta didik. Perubahan yang diharapkan tentunya sesuai dengan tujuan dari pendidikan yang mengarah pada tiga aspek, yakni aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotor [2]. Oleh sebab itu, seorang tenaga pendidik sangat berperan penting dalam kemajuan perubahan diri seorang peserta didik.

Seorang tenaga pendidik tidak hanya dituntut memberikan sebuah pengajaran yang efektif dan inovatif namun juga dituntut agar dapat memberikan perhatian terhadap perkembangan peserta didik baik perkembangan inteligensi maupun psikisnya [3]. Peranan tenaga pendidik bukan hanya semata-mata memberikan informasi, melainkan juga sebagai pengarah dan pemberi fasilitas belajar (*directing and facilitating the learning*) agar proses belajar lebih efektif dan memadai [4].

Dengan adanya teknologi yang dapat dengan mudah diakses pada era globalisasi saat ini, memungkinkan peserta didik untuk dapat mengakses informasi secara cepat dan mudah hanya dengan memanfaatkan penggunaan smartphone [5]. Smartphone sudah bukan menjadi benda asing dikalangan masyarakat saat ini. Bagaimana tidak, semua informasi yang kita peroleh dapat diakses dengan lebih mudah hanya dengan mencarinya didalam situs internet. Selain itu hampir

setiap orang didunia memiliki smartphone berbagai jenis merk dan type. Hal itu membuat masyarakat melek akan dunia teknologi yang berkembang pesat pada era globalisasi saat ini [6].

Berdasarkan hasil survey Badan Pusat Statistik (BPS) Republik Indonesia pada tahun 2022, terdapat 67,88 % penggunaan smartphone, Sedangkan dalam kelompok umur penggunaan internet tertinggi pada usia 16-25 tahun yaitu sebesar 60,6%. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa user terbanyak pengguna internet ialah anak-anak usia 16 hingga 25 tahun yaitu setara dengan jenjang SMA hingga mahasiswa. aktifitas yang banyak dilakukan menggunakan menggunakan smartphone antara lain: browsing, bermain game, sosial media dan lainnya [7].

Oleh karena itu penulis menggabungkan game sebagai metode pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar dari peserta didik, khususnya SMA kelas 11 IPS dengan mata pelajaran sejarah yang mana pada umumnya mata pelajaran sejarah dinilai membosankan dan kurang menarik, hal ini dikarenakan tenaga pendidik hanya mengandalkan teksbook dan penjelasan/cerita dari tenaga pendidik saja. Metode pembelajaran ini dibuat agar peserta didik dapat belajar sambil bermain agar lebih mudah dipahami dan diingat serta juga dapat diimplementasikan pada kehidupan sehari-hari.

1.2. Batasan Masalah Penelitian

Agar masalah yang diambil dapat fokus mengarah ke tujuan yang jelas, penelitian ini memiliki batasan masalah. Tujuan dari batasan masalah adalah untuk menghindari adanya perluasan topik untuk membuat penelitian lebih fokus dan memfasilitasi diskusi untuk mencapai tujuan penelitian. Berikut adalah batasan masalah pada penelitiannya, yakni:

1. Aplikasi game hanya tersedia pada perangkat *smartphones*, dikarenakan tidak semua peserta didik mempunyai PC/Laptop yang memadai.

2. Data yang diperoleh serta materi diambil dari kurikulum terbaru.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahannya sebagai adalah:

1. Bagaimana merancang sebuah game sejarah budaya Indonesia yang dapat mengedukasi dan dimainkan oleh anak SMA.
2. Bagaimana sebuah game dapat menjadi media pembelajaran untuk peserta didik diluar jam sekolah.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dengan mengimplementasikan teknologi, khususnya pengembangan media berupa game kedalam aspek pembelajaran di sekolah untuk menjadi salah satu media pembelajaran yang interaktif guna meningkatkan ketertarikan peserta didik untuk lebih mendalami pelajaran yang sudah diajarkan disekolah

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk tenaga didik, peserta didik, serta peneliti lainnya, dan dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Akademis

Memberikan kontribusi terhadap bidang Pendidikan tentang sejarah Indonesia.

Penelitian ini juga diharapkan bermanfaat untuk budaya atau masyarakat tertentu. Oleh

karena itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi yang berguna bagi peneliti berikutnya dengan studi kasus yang sama

2. Praktis

Penelitian ini diharapkan membuat minat di pelajaran sejarah Indonesia tingkat SMA semakin naik. Dengan naiknya minat peserta didik dalam belajar sejarah Indonesia diharapkan dapat menumbuhkan