

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keaktifan siswa dalam pembelajaran sejarah, terutama pada jam pelajaran terakhir. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan perencanaan media berbasis permainan Educaplay pada pembelajaran sejarah kelas X SMAN 1 Sindangkasih. (2) mendeskripsikan pelaksanaan penggunaan media berbasis permainan Educaplay pada pembelajaran sejarah kelas X SMAN 1 Sindangkasih. (3) mendeskripsikan kendala apa saja yang dihadapi guru dan siswa dalam penggunaan media berbasis permainan Educaplay pada pembelajaran sejarah kelas X SMAN 1 Sindangkasih. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan jenis studi kasus. Peneliti memilih metode ini karena ingin memahami secara menyeluruh penggunaan Educaplay pada pembelajaran sejarah. Subjek penelitian ini terdiri atas guru mata pelajaran sejarah dan siswa kelas X-2 dan X-6 yang terlibat dalam penggunaan media educaplay. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Educaplay mampu membangun partisipasi siswa dalam pembelajaran. Siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam kegiatan belajar, terutama melalui fitur permainan yang interaktif. Selain itu, suasana kelas menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton, sehingga mendorong siswa untuk berpikir kritis dan berani mengemukakan pendapat. Dengan demikian, penggunaan media Educaplay dapat menjadi alternatif yang efektif dalam membangun keaktifan siswa pada pembelajaran sejarah serta menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.

Kata Kunci: Educaplay, Media Pembelajaran, Pembelajaran Sejarah

ABSTRACT

This research is motivated by the low level of student activity in history learning, especially in the last period. This research aims to (1) describe the planning of Educaplay game-based media in history learning in grade X of SMAN 1 Sindangkasih. (2) describe the implementation of the use of Educaplay game-based media in history learning in grade X of SMAN 1 Sindangkasih. (3) describe the obstacles faced by teachers and students in using Educaplay game-based media in history learning in grade X of SMAN 1 Sindangkasih. This research uses a qualitative method with a case study type. The researcher chose this method because he wanted to understand thoroughly the use of Educaplay in history learning. The subjects of this study consisted of history teachers and students in grades 10-12 and 10-16 who participated in the use of Educaplay media. Data collection was conducted through three techniques: observation, interviews, and documentation. The results showed that the use of Educaplay was able to foster student participation in learning. Students became more active, enthusiastic, and engaged in learning activities, especially through interactive game features. Furthermore, the classroom atmosphere became more enjoyable and less monotonous, encouraging students to think critically and express their opinions. Therefore, the use of Educaplay media can be an effective alternative in fostering student engagement in history learning and creating a more interactive and engaging learning process.

Keywords: Educaplay, Learning Media, History Learning