

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran mengalami kemajuan yang pesat semenjak memasuki akhir abad ke-20, khususnya seiring dengan adanya teknologi digital dalam dunia pendidikan. Pada periode tersebut, media yang sebelumnya didominasi oleh alat bantu sederhana seperti buku cetak dan papan tulis mulai mengalami perubahan menjadi bentuk yang lebih interaktif dan berbasis teknologi. Memasuki abad ke-21, kemajuan ini semakin pesat dengan munculnya internet, dan platform pembelajaran digital yang memungkinkan proses belajar tidak lagi terbatas oleh ruang dan waktu.

Salah satu kemajuan ini ditandai dengan pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran yaitu media pembelajaran Educaplay, sebuah platform pembelajaran yang memfasilitasi aktivitas belajar bagi siswa dan pembuatan bahan pembelajaran bagi guru. Educaplay merupakan platform e-learning yang memberikan berbagai permainan interaktif, tidak hanya memperkuat pemahaman materi pembelajaran siswa, tetapi juga membangun keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar (Utami, 2023:79). Di era digital, guru dapat dengan mudah menciptakan permainan yang menarik dan lingkungan kelas yang tidak monoton untuk menarik perhatian siswa dengan bantuan media pembelajaran Educaplay, kemudian guru tidak perlu mencetak soal dan menggunakan banyak kertas.

Game Educaplay sebagai media pembelajaran memiliki peranan di dunia pendidikan, karena keterlibatan siswa menjadi poin utama dalam keberlangsungan pembelajaran. Educaplay juga tidak hanya digunakan untuk siswa saja, tetapi juga oleh guru dalam memperkuat pemahaman materi pembelajaran (Rifaldi, 2024:79). Educaplay merupakan sumber belajar yang mampu mendukung dan mempermudah proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi awal pada tanggal 09 September 2025 di kelas X-2 dan X-6, masing-masing kelas berjumlah 44 siswa menunjukkan bahwa pembelajaran yang menggunakan teknologi sudah pernah dilakukan pada

pembelajaran sejarah di SMAN 1 Sindangkasih. Namun, terdapat tantangan yaitu ketidakaktifan siswa, terutama pada sesi pelajaran terakhir. Terdapat 70% siswa yang cenderung pasif dan hanya 30% siswa yang aktif di kelas. Kebanyakan siswa cenderung pasif ketika dalam proses pembelajaran yang tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik, artinya siswa hanya menerima kata-kata guru tanpa mempertanyakannya atau mengangkat masalah. Sebagian besar siswa tidak siap untuk merespons ketika guru mengajukan pertanyaan. Selain itu, siswa tidak akan bertanya secara terbuka jika mereka memiliki pertanyaan. Dalam hal tersebut, media menjadi salah satu alasannya karena dengan media, belajar menjadi tidak monoton dan lebih bervariasi. Dengan demikian, materi pembelajaran kreatif diperlukan untuk memenuhi kebutuhan siswa.

Kenyataannya, terdapat keinginan agar siswa mampu memahami apa yang dijelaskan oleh guru selama proses pembelajaran. Pada dasarnya, mempelajari sejarah memerlukan pemahaman terhadap peristiwa sejarah yang abstrak, yang seringkali dianggap membosankan oleh banyak siswa. Siswa yang mempelajari sejarah diharapkan dapat berpikir kritis dan menganalisis secara mendalam penyebab dan implikasi suatu peristiwa. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dan menarik sangat penting dalam hal ini untuk membangun keaktifan, minat dan pemahaman siswa. Dengan demikian, diharapkan bahwa pembelajaran akan menjadi lebih partisipatif, lebih jelas, dan lebih bervariasi dengan penggunaan media pembelajaran yang inovatif yaitu Educaplay. Karena permainan Educaplay mendorong siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran, permainan ini menjadi sumber belajar yang menyenangkan dan menarik. Sehingga guru mampu mendorong siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam pendidikan mereka (Syarifah, 2024:79). Dengan demikian, penelitian ini memiliki urgensi yang tinggi mengingat tantangan dan kebutuhan yang ada dalam pembelajaran sejarah di era digital.

Media pembelajaran memainkan peran yang sangat penting dalam pendidikan karena media merupakan alat atau cara untuk menyampaikan pengetahuan kepada siswa. Oleh karena itu, guru harus kreatif dalam menyajikan proses pembelajaran. Menurut Supriyono (2018:7), beberapa faktor, seperti

kemampuan guru, sumber daya pendidikan, lingkungan sekolah, dan media pendidikan, mempengaruhi seberapa baik siswa belajar. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat membangun aktivitas pembelajaran di kelas lebih menarik lagi, serta membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran dan menciptakan lingkungan belajar yang positif.

Teknologi menjadikan pembelajaran lebih efektif dilakukan tanpa ada suatu batasan apapun. Pembelajaran dapat dilakukan dengan baik di berbagai kondisi, hal ini tentunya memudahkan proses pengajaran dan menarik minat siswa, terutama saat menggunakan media yang jarang digunakan (Kholifah, 2021:3). Guru memanfaatkan kemajuan teknologi dengan menciptakan atau mengembangkan bahan pembelajaran untuk berbagai mata pelajaran di sekolah. Siswa menjadi lebih antusias untuk berpartisipasi dalam kelas ketika berbagai media pembelajaran digunakan.

Strategi gamifikasi, atau penggunaan permainan edukatif, menunjukkan potensi yang sangat besar di antara berbagai alat teknis yang tersedia. Gamifikasi berhasil menumbuhkan keterlibatan siswa, mendorong partisipasi aktif, dan pada akhirnya memperkuat pemahaman mereka terhadap materi pelajaran dengan mengubah proses belajar menjadi pengalaman yang menyenangkan dan menantang. Penelitian oleh Santhosh (2023:6) mendukung gagasan ini dengan menunjukkan bahwa “gamifikasi imersif,” seperti penggunaan teknologi *Virtual Reality (VR)* dan *Augmented Reality (AR)*, secara signifikan membangun keterlibatan dan pemahaman siswa. Ide dasarnya tetap sama meskipun penelitian ini berfokus pada teknologi yang lebih canggih yaitu penggunaan fitur permainan sehingga dapat membuat daya tarik pada mata pelajaran sejarah dan relevansi bagi generasi digital. Penelitian ini berfokus pada Game Educaplay dengan tipe permainan line up sebagai media pembelajaran dalam sejarah.

Di era digitalisasi yang semakin lama semakin berkembang, seluruh aspek kehidupan mengalami perubahan. Hal ini membuat bidang pendidikan harus beradaptasi untuk mengikuti kemajuan digitalisasi, terutama dalam hal penggunaan media pembelajaran. Salah satu manfaat penggunaan teknologi dalam pendidikan adalah bahwa hal itu mempermudah alur kerja guru, memungkinkan pembelajaran

daring menggantikan interaksi tatap muka (offline). Bahan ajar, yang mencakup pesan pembelajaran khusus atau umum yang dapat digunakan untuk tujuan belajar, merupakan komponen penting dalam proses pendidikan. Dengan demikian, untuk menyampaikan konten secara kreatif, guru harus menguasai kompetensi digital. Kesuksesan proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh media, yang berfungsi sebagai jembatan antara pendidik dan peserta didik, sehingga memudahkan penerimaan dan pemahaman pengetahuan. Sebagai pendidik dan instruktur, guru bertanggung jawab dalam merancang rencana pembelajaran, melaksanakan pengajaran, mengevaluasi dan menganalisis hasil belajar, juga memfasilitasi pembelajaran menggunakan media inovatif dan kreatif (Dianita, 2024:79).

Penerapan media digital merupakan salah satu inovasi dalam media pembelajaran yang menyesuaikan diri dengan kondisi dan tren saat ini. Game adalah salah satu jenis sumber belajar digital. Saat ini, game dapat digunakan untuk mengajar dan mendidik siswa selain sebagai sarana bermain. Salah satu dari banyak permainan yang dikembangkan sebagai alat pendidikan yaitu Game Educaplay.

Penelitian ini memilih Educaplay, sebuah platform yang memungkinkan guru untuk merancang berbagai aktivitas belajar interaktif. Selain menumbuhkan daya serap informasi, Educaplay juga dapat membantah anggapan bahwa sejarah adalah mata pelajaran yang membosankan dan sulit. Siswa dapat lebih terlibat dalam memahami materi pelajaran secara menyeluruh dengan mengimplementasikan Educaplay ke dalam pelajaran sejarah secara menyenangkan dan menarik tidak monoton. Di era digital saat ini, keahlian teknologi sangat penting. Siswa dapat memperoleh keterampilan digital selain mempelajari sejarah melalui platform seperti Educaplay. Hal ini sangat relevan, mengingat tuntutan abad ke-21 dan pentingnya keterampilan digital dalam pendidikan. Pilihan terhadap Game Educaplay juga didukung oleh temuan Banerjee (2024:265) yang menekankan bagaimana alat digital seperti Educaplay dapat secara efektif dalam pembelajaran sekaligus mengatasi kelemahan pendekatan tradisional yang monoton, sehingga hal tersebut semakin memperkuat penulis untuk memilih Game Educaplay.

Kesenjangan lain yang ditemukan dalam literatur yang ada adalah kekurangan penekanan atau fokus pada pengalaman langsung dan komprehensif

dari peneliti di lapangan. Penelitian Qizi (2023:75) mengidentifikasi masalah umum dan solusi dalam pembelajaran sejarah digital tetapi tidak memberikan studi kasus yang mendalam tentang implementasi di sekolah-sekolah tertentu. Oleh karena itu, penggunaan Game Educaplay di kelas X-2 dan X-6 di SMAN 1 Sindangkasih akan menjadi subjek utama studi kasus yang mendalam. Studi ini akan secara khusus menganalisis bagaimana guru dan siswa merencanakan, melaksanakan, dan kendala apa saja yang dialami pada saat menggunakan media Educaplay, berbeda dengan penelitian sebelumnya yang umumnya hanya membahas teknologi secara umum.

Penulis ingin mengembangkan Game Educaplay tipe line up untuk melatih dan menguji kemampuan berpikir siswa dalam mengurutkan elemen-elemen secara kronologis yang diaplikasikan dalam pembelajaran sejarah seperti menyusun kerajaan-kerajaan hindu budha dari yang tertua sampai yang muda dan lain sebagainya. Selain itu, memahami konsep belajar sambil bermain khususnya sejarah, lebih efektif ketimbang belajar melalui metode konvensional. Maka peneliti mengangkat judul “Penggunaan Media Game Edukasi Educaplay Dalam Pembelajaran Sejarah Kelas X SMAN 1 Sindangkasih”. Melalui penggunaan media pembelajaran tersebut diharapkan dapat menjadi solusi untuk permasalahan belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka penulis merumuskan permasalahan pokok yaitu “Bagaimana penggunaan media game edukasi Educaplay dalam pembelajaran sejarah kelas X SMAN 1 Sindangkasih?” Untuk memberikan arahan dalam penyusunan penelitian ini. Dengan demikian rumusan masalah tersebut didasarkan pada beberapa pertanyaan yang penulis ajukan, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran media game edukasi Educaplay dalam pembelajaran sejarah kelas X SMAN 1 Sindangkasih?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran media game edukasi Educaplay dalam pembelajaran sejarah kelas X SMAN 1 Sindangkasih?

3. Apa saja kendala yang dihadapi guru dan siswa dengan menggunakan media game edukasi Educaplay dalam pembelajaran sejarah kelas X SMAN 1 Sindangkasih?

1.3 Definisi Operasional

1.3.1 Game Educaplay

Game Educaplay adalah platform aplikasi web gratis dan terkemuka yang memungkinkan guru untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan berpusat pada siswa dengan membuat berbagai permainan Edukatif interaktif, termasuk permainan video quiz, line up, teka-teki silang, dan kuis. Permainan Educaplay mendorong siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran, permainan ini menjadi sumber belajar yang menyenangkan dan menarik. Dalam hal ini, Educaplay adalah program yang ramah pengguna dan dapat digunakan sebagai alat evaluasi online dan sumber belajar.

1.3.2 Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran sejarah adalah bidang studi yang meliputi asal-usul, perkembangan, dan peranan masyarakat di masa lalu. Bidang ini memberikan nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk meningkatkan kecerdasan siswa serta membentuk sikap, kepribadian, dan karakter mereka. Pendidikan sejarah bertujuan untuk meningkatkan kesadaran siswa tentang bagaimana masyarakat berubah dan berkembang seiring waktu. Pendidikan sejarah juga mengembangkan perspektif dan kesadaran historis guna menemukan, memahami, dan menjelaskan identitas bangsa di masa lalu, sekarang, dan masa depan di tengah-tengah perubahan global.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah menjabarkan penggunaan media berbasis permainan educaplay pada pembelajaran sejarah kelas X SMAN 1 Sindangkasih. Adapun tujuan dari beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan perencanaan media game edukasi Educaplay dalam pembelajaran sejarah kelas X SMAN 1 Sindangkasih.
2. Untuk mendeskripsikan pelaksanaan penggunaan media game edukasi Educaplay dalam pembelajaran sejarah kelas X SMAN 1 Sindangkasih.

3. Untuk mendeskripsikan kendala apa saja yang dihadapi guru dan siswa dalam penggunaan media game edukasi Educaplay dalam pembelajaran sejarah kelas X SMAN 1 Sindangkasih.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

1. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi teoritis berupa penambahan wawasan dan referensi akademik mengenai penggunaan media game edukasi Educaplay dalam pembelajaran sejarah terhadap dunia pendidikan, khususnya dalam mengkaji penggunaan media pembelajaran yang sederhana, namun dapat menumbuhkan ketertarikan siswa ketika belajar, merangsang keaktifan siswa dalam pembelajaran serta mampu melatih siswa untuk dapat berpikir kritis.
2. Penelitian ini diharapkan mampu menjadi acuan atau rujukan pada penelitian-penelitian selanjutnya.

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Bagi sekolah, penelitian ini dapat mendukung program digitalisasi pembelajaran. Pemanfaatan media Educaplay dapat menjadi salah satu alternatif inovasi pembelajaran berbasis digital yang mampu meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, khususnya pada mata pelajaran sejarah.
2. Bagi guru, penelitian ini dapat memberikan panduan praktis dalam memanfaatkan media game edukasi Educaplay pada pembelajaran sejarah. Hasil penelitian dapat menjadi referensi dalam merancang kegiatan pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta mendukung efektivitas proses pembelajaran di kelas.
3. Bagi siswa, penelitian ini dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan melalui penggunaan media game edukasi Educaplay dalam pembelajaran sejarah. Pemanfaatan media tersebut dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran serta membantu mereka memahami materi sejarah dengan cara yang lebih interaktif dan bermakna.

1.5.3 Manfaat Empiris

Manfaat empiris dari penelitian ini diharapkan dapat:

1. Dapat membantu peserta didik ketika mengkaji materi pembelajaran melalui penggunaan game educaplay.
2. Dapat memberikan informasi serta pemahaman pada pembaca tentang penerapan game educaplay dalam pembelajaran.
3. Mampu menjadi pemantik bagi tenaga pengajar untuk melakukan pengolaborasian berbagai media pembelajaran serta memanfaatkan hal sederhana yang dapat dikolaborasikan dengan teknologi.