

BAB 2

TINJAUAN TEORITIS

3.1 Kajian Teori

2.1.1 Teori Konstruktivisme

Teori konstruktivisme sifatnya membangun, dalam konteks filsafat pendidikan, konstruktivisme dapat dipahami sebagai upaya untuk menciptakan kerangka kerja kontemporer bagi kehidupan yang berbudaya modern. Manusia secara bertahap menciptakan pengetahuan, yang kemudian diperluas dalam konteks yang terbatas, sehingga teori konstruktivisme ini berfungsi sebagai landasan bagi pembelajaran kontekstual. Pada dasarnya, sumber pengetahuan dan ilmu haruslah dicari dari pengalaman manusia itu sendiri (Wahab dan Rosnawati, 2021: 29). Keterlibatan aktif siswa ketika kegiatan belajar sangat penting dalam teori ini, siswa diharapkan mencari dan menyelesaikan tantangan secara mandiri. Tugas guru hanyalah memberikan arahan pada peserta didik serta menyampaikan solusi pada masalah yang ada.

Dasar dari konstruktivisme sebagai filosofi pengajaran dan pembelajaran adalah gagasan bahwa pembelajaran merupakan hasil dari “konstruksi mental.” Kontekstualisasi konsep yang diberikan, serta sikap dan keyakinan peserta didik, semuanya berdampak pada proses pembelajaran. Peserta didik belajar dengan menggabungkan informasi terbaru dan pengetahuan yang sudah mereka miliki sebelumnya. Menurut Suparlan (2019:82), teori konstruktivisme mengharuskan siswa secara aktif mengevaluasi pemahaman mereka sendiri, mencari makna dalam pengetahuan yang mereka peroleh, yang pada akhirnya memecahkan masalah dan konsep baru menggunakan kerangka konseptual yang sudah mereka miliki.

Dalam hal ini, educaplay adalah game edukatif yang melibatkan siswa berpartisipasi secara aktif, menyelesaikan tantangan dalam permainan atau mengerjakan tugas dalam materi pelajaran sejarah. Selain menerima materi secara pasif, siswa juga harus menerapkan pengetahuan yang sudah mereka miliki untuk menyelesaikan tantangan dalam permainan. Dengan demikian, melalui interaksi dengan platform tersebut, siswa dapat bereksplorasi dan merancang jalur belajar mereka sendiri dalam lingkungan belajar dengan fleksibel yang ditawarkan oleh

media digital. Dalam implementasi Game Educaplay, guru bukanlah satu-satunya sebagai sumber materi, mereka juga bertindak sebagai fasilitator dan pembimbing. Guru menyediakan lingkungan (permainan) untuk membantu siswa belajar atau membangun pengetahuan mereka.

Kaitannya dengan penelitian ini, teori konstruktivisme menjadi landasan penting dengan memanfaatkan permainan interaktif untuk memotivasi siswa agar secara aktif menciptakan pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman belajar. Educaplay menyediakan platform di mana siswa tidak hanya menjadi penerima informasi pasif, tetapi juga secara aktif berpartisipasi dalam proses menciptakan pengetahuan mereka sendiri. Hal ini sejalan dengan konstruktivisme, sebuah teori yang menekankan bagaimana siswa secara aktif berinteraksi dengan lingkungannya untuk menghasilkan pengetahuan dan juga memahami bagaimana anak-anak secara internal menciptakan makna dari pengalaman belajar baru, khususnya dalam Game Educaplay.

2.1.2 Media Pembelajaran Berbasis Digital

1. Pengertian Media Pembelajaran Berbasis Digital

Kata “media” berasal dari istilah Latin “medius,” yang berarti tengah, perantara, atau penghubung. Dalam bahasa Arab, “media” merujuk pada sesuatu yang menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima. Media juga dapat berfungsi sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran (Suryadi, 2020:13). Jelas bahwa setiap jenis media yang dipergunakan untuk mendukung kegiatan belajar dianggap sebagai media pembelajaran. Media cetak, seperti buku atau majalah, media audiovisual, seperti film, dan media digital, seperti program komputer atau aplikasi pembelajaran online, semuanya dapat dimanfaatkan dalam lingkungan pendidikan. Pemilihan media yang tepat dapat membantu menyesuaikan dengan preferensi belajar siswa dan membuat konten lebih mudah dipahami. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media, baik cetak maupun audiovisual, merupakan alat konkret yang digunakan guru untuk menyampaikan pengetahuan secara efisien.

Pembelajaran digital merupakan jenis media pembelajaran teknologi yang

berkembang dengan cepat dan saat ini digunakan dalam pendidikan. Menurut Sari dan Nugroho (2019:216), siswa dapat belajar dengan cara yang paling sesuai dengan gaya belajar dan kecepatan belajar mereka masing-masing, berkat penyajian materi pembelajaran yang menarik dan fleksibel yang disediakan oleh media pembelajaran digital. Selain itu, melalui kerja sama dan komunikasi, siswa dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah melalui pembelajaran digital, hal tersebut merupakan alat yang dapat membantu mereka mengasah keterampilan sesuai dengan perkembangan zaman. Dengan demikian, media pembelajaran digital adalah yang mencakup semua jenis peralatan komunikasi fisik dalam bentuk perangkat lunak dan perangkat yang harus diciptakan, digunakan, dan dipelihara untuk mencapai efektivitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran. Karena media pembelajaran digital sebagian besar mengintegrasikan unsur permainan yang merupakan salah satu kebutuhan siswa sekolah, sehingga media pembelajaran digital merupakan alat pembelajaran terbaik yang dapat dimanfaatkan selama proses pembelajaran.

2. Fungsi Media Pembelajaran Berbasis Digital

Media mempunyai fungsi untuk guru yaitu dapat menggunakan media untuk menciptakan berbagai skenario di kelas dan menciptakan lingkungan emosional yang positif bagi siswa. Punaji (2022:4) mengemukakan pandangan tentang fungsi media dalam kegiatan pendidikan sebagai penentu akurasi dan kesuksesan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki empat fungsi, yaitu (1) mengubah fokus pendidikan formal, yang mengubah pembelajaran abstrak menjadi pembelajaran konkret dan pembelajaran teoretis menjadi pembelajaran fungsional dan praktis; (2) mendorong pembelajaran, khususnya melalui penggunaan media pembelajaran, yang memberikan motivasi ekstrinsik kepada siswa karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan terfokus; (3) memberikan kejelasan, sehingga pengetahuan dan pengalaman belajar menjadi lebih mudah dipahami; dan (4) merangsang pembelajaran dengan membangkitkan rasa ingin tahu siswa.

Pandangan Punaji didukung oleh Joko Sutrisno dalam Miftah (2022:4), yang menguraikan enam fungsi media pembelajaran: (1) memotivasi siswa untuk belajar;

(2) mengulang materi yang telah dipelajari sebelumnya; (3) memberikan stimulus pembelajaran; (4) memicu respons siswa; (5) memberikan umpan balik positif dengan cepat; serta (6) memajukan praktik dengan tepat. Media pembelajaran dapat dipergunakan secara efektif dalam membangun pengalaman belajar lebih dinamis dan menarik dengan memanfaatkan enam fungsi yang disebutkan oleh Joko Sutrisno. Hal ini tentunya mempermudah peserta didik dalam membangun kemampuan untuk berpikir kritis dan kreatif, selain pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.

Hal ini dapat dikatakan bahwa fungsi media pembelajaran menurut pendapat punaji dan joko adalah media pembelajaran berfungsi untuk merangsang proses belajar agar peserta didik mampu mendapatkan hasil belajar yang diinginkan, dan penggunaannya dapat memotivasi siswa sepanjang proses pembelajaran. Seiring dengan perkembangan teknologi, media pendidikan kini dapat berfungsi sebagai sumber pengetahuan selain membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Karena siswa kini dapat belajar secara mandiri menggunakan berbagai media yang tersedia, sehingga fungsi media pembelajaran telah meluas. Dalam situasi ini, hal tersebut dapat mendorong pengembangan lingkungan pembelajaran yang lebih fleksibel di mana siswa secara aktif menyelidiki informasi dari berbagai sumber daripada hanya mengandalkan guru.

3. Manfaat Media Pembelajaran Berbasis Digital

Di era saat ini, sumber daya pembelajaran literasi digital memberikan manfaat yang signifikan dalam mendukung proses pendidikan. Media pembelajaran digital telah berkembang menjadi alat yang tidak hanya memudahkan penyampaian konten secara efisien tetapi juga membangun peserta didik agar menjadi aktif, kreatif, serta mandiri pada konteks pendidikan saat ini yang masih terus berkembang dan bergerak menuju integrasi teknologi. Di Indonesia, penerapan media pembelajaran digital sangat relevansi dengan implementasi Kurikulum Merdeka, yang menekankan pembelajaran berbasis teknologi. Pembelajaran yang fleksibel ditekankan dalam Kurikulum Merdeka, yang berfokus pada minat dan kemampuan siswa (Kemendikbud, 2022:217). Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran digital merupakan komponen penting dari kurikulum yang perlu

digunakan untuk memberikan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik dan sukses bagi siswa.

Keuntungan utama penggunaan media pembelajaran literasi digital adalah kemampuannya untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik dan dinamis melalui platform seperti Educaplay. Siswa didorong untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar serta menjadi konsumen pengetahuan melalui media digital interaktif, seperti mengerjakan kuis, dan bermain game edukatif. Selain itu, media digital memudahkan proses belajar baik bagi individu maupun kelompok. Sementara guru dapat memberikan umpan balik secara cepat dan membuat penilaian menggunakan data yang dikumpulkan dari platform digital, peserta didik bebas belajar dengan kecepatan mereka sendiri serta sesuai dengan preferensi belajar masing-masing. Selain itu, guru dapat menciptakan materi pembelajaran yang lebih kreatif berkat media digital, yang menarik perhatian siswa dan menumbuhkan motivasi mereka untuk belajar.

Sumber daya terbaik untuk mengasah kemampuan ini dalam konteks yang relevan dan bermakna adalah media pembelajaran digital. Selain menggunakan teknologi, siswa juga belajar cara memecahkan masalah, berpikir kritis, dan bekerja sama. Media digital tidak hanya menumbuhkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, tetapi juga memiliki dampak positif secara ekologis dan finansial. Penggunaan media digital mengurangi ketergantungan pada sumber daya cetak seperti buku dan lembar kerja cetak, yang bermanfaat bagi lingkungan dan mengurangi biaya operasional. Namun, guru tidak perlu mencetak ulang materi karena mereka dapat menyimpan, mengelola, dan memperbarui materi tersebut. Dalam hal ini, media pembelajaran literasi digital membantu dalam pengelolaan sumber daya pendidikan yang berkelanjutan secara efektif, selain menawarkan keunggulan pedagogis.

2.1.3 Game Edukasi

1. Pengertian Game Edukasi

Kata “game” berasal dari bahasa Inggris, yang berarti “bermain”. Sebagaimana dijelaskan oleh Costikyan (2013:16), yaitu sebuah kreasi seni dengan tujuan tertentu untuk dicapai oleh siswa atau di dalam game disebut sebagai pembuat keputusan dengan

memanfaatkan sumber daya yang disediakan oleh game tersebut. Game ini merupakan aspek penting dalam kehidupan anak-anak. Game dapat menjadi indikasi bagi pemain dan menyegarkan dari kebosanan serta kelelahan akibat aktivitas sehari-hari (Ridoi, 2018: 2).

Game Edukasi adalah permainan yang menggabungkan dan menyatukan materi pendidikan ke dalam elemen-elemen permainannya (Rifa, 2012: 21). Cahyo (2011: 45) menyatakan bahwa sebuah permainan dianggap edukatif jika dapat secara efektif memanfaatkan dan meningkatkan fungsi otak kiri. Sedangkan menurut Prensky (2005: 218) mendefinisikan permainan edukatif sebagai permainan yang ditujukan untuk pembelajaran namun tetap memberikan kesenangan dan hiburan. Game yang bersifat edukatif menggabungkan unsur-unsur prinsip pembelajaran, dan konten pendidikan. Game edukatif ini bertujuan untuk membangkitkan rasa ingin tahu anak-anak dalam mempelajari materi yang diperkenalkan. Adapun fokus utama dari game edukatif ini adalah isi serta tujuan game.

Berdasarkan pembahasan di atas, game edukatif berfungsi sebagai alat untuk melibatkan siswa selama proses pembelajaran dan membantu mencapai tujuan pembelajaran. Game edukasi memiliki kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan minat belajar, motivasi, dan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran langsung (Martdana & Atno, 2025:266). Media ini menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna dengan menyajikan materi berupa visual, animasi, dan aktivitas yang mendorong pemikiran kritis serta keterampilan dalam pemecahan masalah.

2. Karakteristik Game Edukasi

Menurut Malone & Lepper (2021:248), empat ciri utama game edukatif adalah sebagai berikut:

1) Tantangan

Tantangan dirancang dengan mempertimbangkan tujuan spesifik dan relevan untuk pemain. Tantangan dapat berfungsi sebagai umpan balik bagi peserta, yang memicu minat dan motivasi mereka.

2) Rasa Ingin Tahu

Rasa ingin tahu dapat dibagi menjadi dua jenis yaitu kognitif dan sensorik. Efek audio dan visual, terutama dalam permainan yang dimainkan di komputer atau ponsel pintar, melibatkan indra. Sementara ketika siswa merasakan efek ketertarikan, fitur-fitur tak terduga ini memicu rasa ingin tahu kognitif.

3. Kontrol

Kontrol dalam game berkaitan dengan penentuan nasib sendiri. Kontrol digunakan untuk mengambil keputusan yang dapat memengaruhi hasil permainan dan berdampak positif bagi pemain. Kontrol juga dapat berfungsi sebagai sarana pembelajaran melalui pengalaman.

4) Fantasi

Emosi dan proses kognitif hadir dalam tulisan imajinatif. Fantasi tidak hanya menarik kebutuhan emosional pemain, tetapi juga harus memberikan analogi serta dapat meningkatkan pembelajaran.

2.1.4 Media Pembelajaran Educaplay

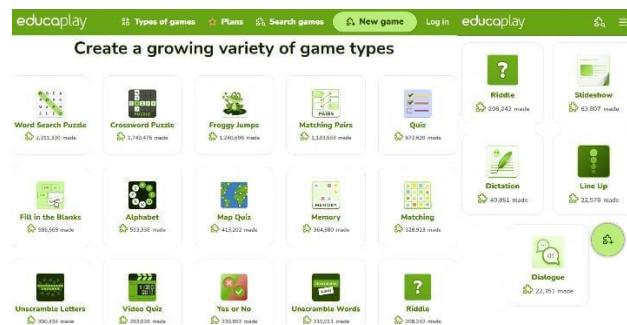
1. Pengertian Media Pembelajaran Educaplay

Media pembelajaran Educaplay adalah media berbasis permainan, salah satu jenis media digital interaktif yang dapat menambah kesenangan dalam proses belajar. Platform pembelajaran berbasis website bernama Educaplay, atau pendidikan bermain, digunakan untuk membuat permainan edukatif yang mampu dimainkan oleh guru serta siswa. Siswa dapat terus belajar sambil bermain ketika Educaplay digunakan di kelas.

Penggunaan media Educaplay menumbuhkan lingkungan belajar di kelas dan mendorong siswa untuk berperan aktif dalam pendidikan mereka. Berbagai permainan edukatif seperti line up, video kuis, yes or no, teka-teki silang, permainan mencocokkan, froggy jumps, dan permainan edukatif lainnya tersedia secara gratis di Educaplay. Menurut Subagio dan Solikhah (2024:358), Educaplay adalah ekosistem pendidikan inovatif yang menggabungkan permainan, teknologi, dan pedagogi kontemporer, bukan sekadar alat pembelajaran. Arsitektur platform ini dirancang untuk menciptakan lingkungan kolaboratif di mana siswa tidak hanya menyerap pengetahuan, tetapi juga secara aktif mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri.

2. Fitur Media Pembelajaran Educaplay

Platform pembelajaran digital yaitu Educaplay menawarkan instruksi interaktif dalam berbagai aktivitas pendidikan. Platform ini sangat populer di kalangan guru karena memiliki banyak fitur yang membantu proses mengajar dan belajar. Berikut adalah beberapa fitur media pembelajaran Educaplay:



Gambar 2.1 Fitur Permainan Educaplay

- a. **Line Up:** Alat pembelajaran ini menguji kemampuan pengguna untuk mengurutkan dan mengatur komponen, seperti kartu gambar, dalam urutan yang benar sesuai dengan informasi yang diberikan.
- b. **Yes or No:** Struktur pertanyaan benar atau salah digunakan dalam permainan edukatif “Yes or No” untuk menilai pemahaman pemain tentang berbagai topik.
- c. **Froggy Jumps:** Meskipun menggunakan pertanyaan pilihan ganda, permainan instruksional ini menggunakan elemen hewan untuk membuatnya lebih menarik.
- d. **Video Quiz:** Dengan fitur ini, pendidik dapat membuat sumber belajar berbasis audio atau video yang dilengkapi dengan pertanyaan interaktif atau instruksi untuk membantu siswa memahami materi pelajaran secara lebih mendalam.
- e. **Riddle:** Alat untuk mengevaluasi pengetahuan dan kecerdasan, biasanya berbentuk teka-teki atau puzzle.
- f. **Map Quiz:** Dalam fitur ini, pemain diuji dengan cara menampilkan titik-titik pada gambar peta yang digunakan atau menebak titik-titik tersebut.
- g. **Matching:** Latihan pencocokan membantu siswa mempelajari kosakata, fakta, atau topik terkait dengan cara mencocokkan dua kolom materi.
- h. **Quiz:** Uji pengetahuan siswa dengan cara yang menyenangkan melalui kuis (Educaplay memungkinkan guru membuat berbagai jenis kuis, seperti pilihan ganda, mencocokkan, atau pertanyaan jawaban singkat).
- i. **Alphabet:** Mencakup pengenalan huruf dan kata, termasuk menebak huruf dan kata, kuis, dan teka-teki, sehingga tipe ini lebih cocok untuk anak-anak.

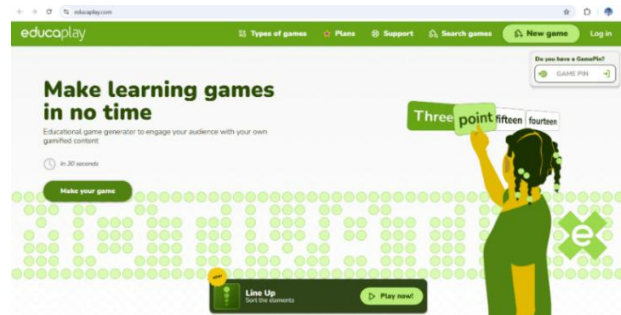
- j. **Memory:** (Pemain membalik dua kartu secara bersamaan dan berusaha mencocokkan pasangan dalam permainan memori ini).
- k. **Matching Pairs:** Dalam permainan ini, pemain harus menghubungkan konsep dan penjelasan singkat yang berkaitan dengan konten yang disediakan untuk mengidentifikasi pasangan yang cocok.
- l. **Word Search Puzzle:** Dalam permainan ini, pemain mencari kata-kata yang sesuai dengan pertanyaan yang diberikan dalam kotak huruf.
- m. **Crossword Puzzle:** Alat ini mendukung pembelajaran yang berbasis pemecahan masalah. Dengan memungkinkan pengguna untuk membuat teka-teki kata, teka-teki silang, dan teka-teki gambar yang dapat diakses secara digital.
- n. **Fill in the Blanks:** Pemain menggunakan istilah yang terkait dengan materi pelajaran yang dibahas untuk melengkapi kolom kosong dalam permainan edukatif ini.
- o. **Unscramble Letters:** Untuk membentuk kata, pemain harus menguraikan huruf-huruf.
- p. **Unscramble Word:** Dalam permainan ini, pemain mengatur ulang kata-kata untuk membentuk frasa yang benar.
- q. **Dictation:** Latihan belajar di mana peserta mendengarkan kata-kata atau kalimat yang dibacakan secara lantang dan kemudian harus menuliskannya.
- r. **Slideshow:** Penggunaan fitur ini digunakan untuk membuat dan berbagi presentasi.
- s. **Dialogue:** Dalam konteks ini, belajar melibatkan peserta dalam diskusi atau situasi tertentu; berbicara, pemahaman bahasa, dan interaksi sosial biasanya dilatih.

3. Langkah-Langkah Penggunaan Educaplay

Menggunakan laptop atau smartphone untuk mengakses media pembelajaran Educaplay adalah proses yang cukup sederhana. Siswa diperbolehkan menggunakan smartphone di hampir semua lembaga pendidikan untuk mendukung proses belajar mereka. Namun, beberapa lembaga pendidikan memiliki kebijakan yang membatasi penggunaan smartphone terkecuali boleh digunakan jika

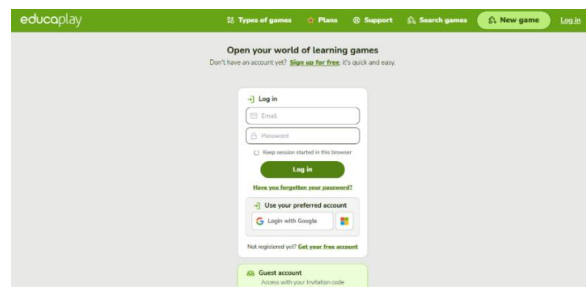
diperlukan untuk pembelajaran yang membutuhkan smartphone. Karena media Educaplay hanya dapat diakses melalui situs web (<https://www.educaplay.com/>) media ini dapat dilihat menggunakan Google Chrome atau browser lain, sehingga diperlukan data internet. Langkah-langkah untuk menggunakan media pembelajaran Educaplay adalah sebagai berikut:

- a. Siswa menggunakan Google Chrome untuk mengakses media pembelajaran di situs web <https://www.educaplay.com/>.



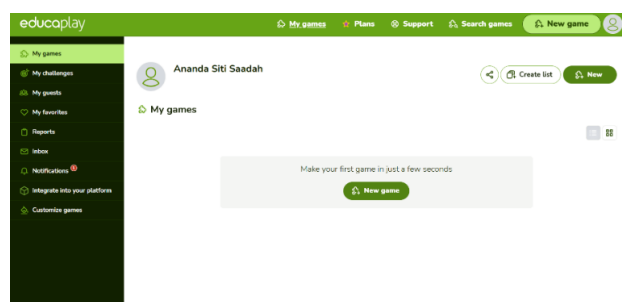
Gambar 2.2 Tampilan Awal Media Educaplay Saat Bergabung

- b. Selanjutnya siswa kemudian masuk menggunakan alamat email pribadi mereka



Gambar 2.3 Tampilan Masuk Akun Educaplay

- c. Setelah *log in*, siswa otomatis sudah membuat akun di permainan educaplay



Gambar 2.4 Tampilan Pengaturan Akun

- d. Guru mengirimkan tautan tugas melalui platform WhatsApp kepada siswa. Siswa kemudian mengklik tautan tersebut untuk memulai permainan edukatif ini dan menekan tombol mulai.



Gambar 2.5 Tampilan Mulai Dalam Media Educaplay

- e. Siswa harus menyelesaikan permainan dengan mengikuti instruksi setelah permainan dimulai. Siswa dapat menggunakan timer untuk mengatur permainan sehingga mereka harus menyelesaikannya sebelum waktu yang ditentukan habis.
- f. Siswa dapat melihat papan peringkat dan skor mereka setelah menyelesaikan tugas mereka.
- g. Guru memiliki akses ke ringkasan skor setiap pemain, disusun dari yang tertinggi hingga terendah. Guru dapat melihat ini di bawah “reports game” di menu educaplay di bagian atas.

2.1.4 Pembelajaran Sejarah

1. Pengertian Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran sejarah adalah bidang studi yang mempelajari asal-usul, perkembangan, dan fungsi masyarakat di masa lalu (Sapriya, 2012: 209–210). Selanjutnya, menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, tujuan pendidikan nasional adalah membentuk moral dan karakter sejati suatu bangsa. Hal ini sejalan dengan pendidikan sejarah, yang sangat penting dalam membentuk karakter suatu negara. Bidang ini berisi ide-ide kebijaksanaan yang mampu diterapkan untuk membangun kecerdasan serta membentuk sikap, kepribadian, serta karakter peserta didik. Seperti mata pelajaran lainnya, pendidikan sejarah bertujuan untuk meningkatkan kesadaran siswa tentang bagaimana masyarakat berubah dan berkembang seiring waktu. Pendidikan sejarah

juga bertujuan untuk mengembangkan perspektif dan kesadaran historis guna menemukan, memahami, dan menjelaskan identitas bangsa di masa lalu, sekarang, dan masa depan di tengah-tengah perubahan global (Depdiknas, 2003: 6).

Kegiatan dalam pembelajaran sejarah, siswa dapat memperoleh nilai-nilai luhur yang akan bermanfaat bagi mereka di masa depan. Pembelajaran sejarah tidak hanya sekadar mempelajari nama, lokasi, dan tanggal peristiwa sejarah saja. Pendidikan sejarah mengajarkan siswa tentang perubahan dan kemajuan yang terjadi dalam masyarakat. Pandangan sosial juga dapat dibentuk melalui studi sejarah. Rasa saling menghormati, toleransi, dan kesiapan untuk hidup berdampingan dalam lingkungan multikultural adalah beberapa contoh sikap sosial tersebut (Susanto, 2014:62).

Berdasarkan penjelasan diatas, pentingnya pembelajaran sejarah dalam membentuk pemahaman siswa terhadap peristiwa sejarah, nilai-nilai sosial, dan identitas nasional menjadikan kajian pembelajaran sejarah relevan dengan penelitian ini, yaitu menyoroti pentingnya strategi pengajaran yang dapat mendorong keaktifan siswa dalam memahami materi sejarah secara kritis dan analitis.

2. Tujuan Pembelajaran Sejarah

Tujuan utama pembelajaran sejarah adalah mengajarkan kepada siswa tentang pentingnya sejarah dalam membentuk kepribadian mereka. Menurut Sartono Kartodirdjo (Susanto, 2014:35), pengajaran sejarah tidak hanya sekadar menyampaikan pengetahuan sejarah dalam bentuk fakta, tetapi juga bertujuan untuk meningkatkan kesadaran siswa dan mengembangkan kemampuan berpikir historis mereka.

Pembelajaran sejarah sangatlah penting untuk membentuk siswa memiliki pemikiran yang kuat terhadap sejarah. Oleh karena itu, terdapat tujuan pembelajaran sejarah itu sendiri yang menjadi fokus utama dalam pengajaran sejarah.

1. Menumbuhkan kesadaran sejarah
2. Meningkatkan pemahaman tentang dimensi waktu (masa lalu, sekarang, dan masa depan), dimensi ruang (menghubungkan peristiwa lokal, nasional, dan

internasional), dan dimensi manusia (menganalisis ide, motivasi, dan perilaku) melalui pengamatan pola perkembangan, perubahan, kontinuitas, atau pengulangan

3. Meningkatkan kesadaran diri dan pemahaman bersama di antara masyarakat Indonesia melalui delapan dimensi profil lulusan yaitu komunikasi, kewarganegaraan, berpikir kritis, kreativitas, kemandirian, kerja sama, keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Kuasa, serta kesehatan.
4. Mengajarkan teknik berpikir historis, seperti metode diakronis (kronologis), sinkronis, kausalitas, imajinatif, kritis, kreatif, reflektif, dan kontekstual dalam menggunakan data historis untuk menginformasikan penilaian terhadap masa kini dan masa depan.
5. Mengembangkan keterampilan penyelidikan selama proses pembelajaran dengan melewati fase-fase studi historis (historiografi, interpretasi, kritik, dan heuristik).
6. Memiliki kemampuan untuk menganalisis secara kritis dan menyampaikan data sejarah secara tertulis, lisan, dan/atau melalui media lain, baik digital maupun nondigital.

3. Manfaat Pembelajaran Sejarah

Sejarah selalu terkait dengan pernyataan tentang peristiwa atau kejadian di masa lalu. Kejadian sejarah yang didasarkan pada peninggalan berfungsi sebagai sumber narasi sejarah. Hasil tindakan manusia sebagai makhluk sosial merupakan penyebab dari adanya peninggalan tersebut. Menurut Rustam (2002: 7) manfaat pembelajaran sejarah memiliki keunggulan dalam membuat kita lebih berhati-hati agar kesalahan tidak terulang kembali.

Kemampuan untuk berpikir secara lebih luas merupakan manfaat lain dari ilmu sejarah. Artinya hal ini menunjukkan bahwa sejarah terus memberikan arahan dan perspektif terhadap peristiwa-peristiwa di masa depan. Sejarawan perlu terampil dalam mengidentifikasi poin-poin atau kunci dari banyak fakta sejarah yang tampaknya tidak dapat dipahami dan melacaknya dari masa kini hingga masa depan.

4. Karakteristik Pembelajaran Sejarah

Karakteristik pembelajaran sejarah memiliki sejumlah ciri khas yang membedakannya dari disiplin ilmu lainnya. Studi tentang peristiwa sejarah yang menggunakan gagasan dasar ilmu sejarah secara kritis dan ilmiah merupakan aspek terpenting dari sejarah sebagai suatu disiplin ilmu. Sejarah juga menghubungkan antara berbagai peristiwa sejarah yang terjadi di masa lalu, sekarang, dan masa depan. Pembelajaran sejarah menawarkan pelajaran berharga dari masa lalu, agar masyarakat dapat memahami identitas bangsanya, mencintai negara mereka, dan menjadi pribadi yang arif serta bijaksana dalam membuat dan mengambil keputusan. Pembelajaran sejarah sebagai bidang yang menekankan analisis kritis dan ilmiah terhadap peristiwa sejarah, memiliki karakteristik yang sejalan dengan prinsip *deep learning*, yaitu pembelajaran yang bermakna (*Meaningful Learning*), menyenangkan (*Joyful Learning*), dan penuh kesadaran (*Mindful Learning*). Ketiga hal tersebut berkontribusi pada kualitas pendidikan sejarah yang tidak hanya berorientasi pada penguasaan fakta, melainkan berfokus juga pada pembentukan kesadaran sejarah dan karakter peserta didik.

Menurut Leo Agung dan Sri Wahyuni (2013:61–63), Pembelajaran sejarah bersifat kronologis, artinya peristiwa-peristiwa sejarah disusun dan dipahami berdasarkan urutan waktu terjadinya, sehingga peserta didik dapat menelusuri proses perubahan dan kesinambungan dalam kehidupan manusia. Selain itu, sejarah selalu berkaitan dengan manusia, ruang, dan waktu, karena setiap peristiwa sejarah merupakan hasil interaksi manusia dalam konteks ruang geografis tertentu dan dalam rentang waktu yang spesifik. Perspektif waktu menjadi aspek yang sangat penting dalam kajian sejarah, karena pemahaman terhadap masa lalu diperlukan untuk menafsirkan masa kini dan memproyeksikan masa depan. Di samping itu, hubungan sebab dan akibat merupakan dasar analisis sejarah yang membantu dalam menjelaskan mengapa suatu peristiwa terjadi dan bagaimana dampaknya terhadap perkembangan masyarakat. Pembelajaran sejarah bersifat multidimensional, karena mencakup kajian terhadap berbagai aspek kehidupan manusia politik, ekonomi, sosial, budaya, agama, dan sistem kepercayaan yang saling berkaitan dalam proses evolusi masyarakat. Oleh karena itu, dalam merancang materi dan deskripsi

pembelajaran sejarah, diperlukan pendekatan interdisipliner dan multiperspektif agar peserta didik mampu memahami kompleksitas peristiwa sejarah secara holistik, kritis, dan kontekstual.

2.2 Hasil penelitian Relevan

Sebelum memulai penelitian, peneliti meninjau penelitian sebelumnya yang masih relevan dengan penelitian saat ini. Peneliti menemukan penelitian terdahulu diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian yang berjudul “Penerapan Game Educaplay Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Dalam Pembelajaran Pkn” yang disusun oleh Lensi Megah Retta, Vio Tiara Lisandra, dan Muhammad Akbar Hajuan pada tahun 2025, Universitas PGRI Mpu Sindok. Dalam jurnal ini menjelaskan tentang adanya peningkatan secara signifikan ketika game educaplay digunakan sebagai media pembelajaran digital yang efisien. Selain mendorong perkembangan kemampuan sosial dan karakter siswa, media ini membuat proses belajar menjadi lebih menarik, mandiri, dan interaktif.

Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian penulis yaitu sama menjelaskan tentang game educaplay sebagai media pembelajaran berbasis digital, penelitian ini melakukan penelitian bagaimana mengimplementasikan media game educaplay pada pembelajaran. Adapun perbedaan dari penelitian ini yaitu pada penelitian ini menggunakan materi pelajaran pkn sedangkan penelitian penulis menggunakan materi pelajaran sejarah.

2. Penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Digital Educaplay Tema Hobbys Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Jerman Kelas XI SMA” yang disusun oleh Genoveva Yulita Sili Bataona pada tahun 2025, Universitas Negeri Surabaya. Penelitian ini menjelaskan tentang pengembangan media digital berbasis educaplay dengan menerapkan empat fitur permainan Educaplay yaitu slideshow, froggy jumps, Fill in the blanks, serta matching pairs dalam pembelajaran bahasa Jerman.

Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian penulis

yaitu sama menjelaskan tentang penggunaan media untuk membantu proses pembelajaran serta jenis media yang sama yaitu media pembelajaran educaplay. Adapun perbedaan dari penelitian ini adalah penggunaan dalam materi pelajaran pkn dan kelas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kelas XI, sedangkan penelitian penulis menggunakan materi pelajaran sejarah, dan kelas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kelas X.

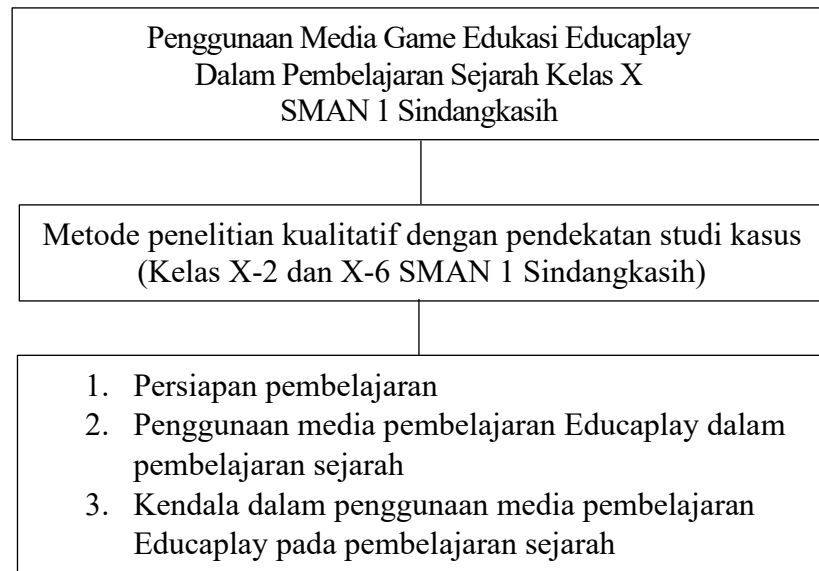
3. Penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran SKI” yang disusun oleh Saiful Anwar dan Jasiah pada tahun 2025, IAIN Palangka Raya, Indonesia. Penelitian ini menjelaskan tentang penggunaan media educaplay untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pelajaran SKI, dan pentingnya inovasi teknologi serta pembuatan alat penilaian yang beragam untuk memfasilitasi pembelajaran SKI yang menarik dan kontekstual.

Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian penulis yaitu sama menjelaskan tentang penggunaan media untuk membantu proses pembelajaran serta jenis media yang sama yaitu media pembelajaran educaplay. Adapun perbedaan dari penelitian ini adalah pada metode penelitian yang digunakannya. Penelitian Saiful Anwar dan Jasiah menggunakan pendekatan Research and Development dengan model Dick and Carey, sedangkan penelitian penulis menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif.

2.3 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual adalah kumpulan ide dan teori yang berfungsi sebagai landasan bagi upaya penelitian dan sebagai panduan dalam menyusun sistematika penelitian. Untuk menggambarkan secara sistematis teori-teori yang digunakan dalam penelitian, kerangka konseptual berfungsi sebagai panduan atau pedoman. Kerangka konseptual sangat penting dalam melakukan penelitian karena memungkinkan penulis untuk membatasi topik yang akan diteliti. Dalam penelitian ini, kerangka konseptual memberikan gambaran umum untuk menyelesaikan

masalah. Penelitian ini memaparkan penggunaan media game edukasi Educaplay dalam pembelajaran sejarah kelas X-2 dan X-6 di SMAN 1 Sindangkasih.



Gambar 2.6 Kerangka Konseptual

2.4 Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran media berbasis permainan Educaplay pada pembelajaran sejarah kelas X SMAN 1 Sindangkasih?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran media berbasis permainan Educaplay pada pembelajaran sejarah kelas X SMAN 1 Sindangkasih?
3. Apa saja kendala yang dihadapi guru dan siswa dalam penggunaan media berbasis permainan Educaplay pada pembelajaran sejarah kelas X SMAN 1 Sindangkasih?