

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sejarah sendiri dapat diartikan sebagai sebuah kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu yang dampaknya bisa kita rasakan di masa kini. Salah satu dari sekian banyak sejarah di dunia ini adalah perang dunia. Perang Dunia tentu adalah sebuah saksi bisu bagaimana negara-negara di dunia yang dikenal sekarang ini bisa terbentuk. Maka dari itu, tentu penting untuk belajar mengenai sejarah perang dunia ini. Bukan untuk mengambil poin-poin kelam atau negatifnya, namun sebagai pemahaman tentang peristiwa apa saja yang telah terjadi pada zaman peperangan. Selain itu, sebagai usaha untuk mengenal sebuah sejarah, seperti bagaimana suatu inovasi-inovasi pada zaman itu ditemukan, bagaimana pahlawan-pahlawan di suatu negara memperjuangkan negara mereka, dan masih banyak lagi. Hal itu tentunya perlu diajarkan sejak dini, khususnya kepada anak-anak, dan juga remaja.

Di Indonesia, sejarah diajarkan sejak pendidikan dasar, mencakup perjuangan kemerdekaan hingga peristiwa global seperti Perang Dunia Kedua. Meskipun sejarah kemerdekaan Indonesia sangat penting karena mencerminkan perjuangan bangsa melawan penjajahan, memahami Perang Dunia Kedua juga krusial karena dampaknya yang luas, termasuk terhadap perjalanan sejarah Indonesia.

Perang Dunia II merupakan konflik global yang memberikan dampak besar terhadap berbagai negara, termasuk Indonesia. Salah satu dampak yang paling signifikan adalah pendudukan Jepang di Indonesia pada tahun 1942–1945. Masa pendudukan ini ditandai dengan mobilisasi masyarakat, militerisasi, serta eksploitasi sumber daya untuk mendukung kepentingan perang Jepang. Meskipun menimbulkan berbagai penderitaan bagi rakyat Indonesia, pendudukan Jepang juga mendorong terbentuknya kesadaran nasional dan memberikan pengalaman organisasi serta pelatihan militer kepada sebagian masyarakat Indonesia. Kondisi tersebut turut menjadi faktor yang mempersiapkan bangsa Indonesia menuju kemerdekaan. Setelah Jepang menyerah kepada Sekutu pada tahun 1945, terbentuk kekosongan kekuasaan yang kemudian dimanfaatkan oleh para pemimpin bangsa

untuk memproklamasikan kemerdekaan Indonesia pada tanggal 17 Agustus 1945 (Sinaga dkk., 2025)

Kendati demikian, pembelajaran sejarah masih menghadapi berbagai tantangan, terutama dalam menarik minat peserta didik untuk mempelajari materi yang disampaikan. Pembelajaran sejarah sering kali dianggap kurang menarik karena penyampaian materi masih didominasi oleh metode konvensional yang berpusat pada guru dan penggunaan bahan ajar berbasis teks. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik cenderung pasif dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga pemahaman terhadap materi sejarah menjadi kurang optimal. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik agar peserta didik dapat lebih mudah memahami materi sejarah serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran (Firmansyah, 2024).

Berbagai studi terbaru menunjukkan bahwa metode pembelajaran sejarah di sekolah menengah Indonesia masih cenderung bersifat konvensional dan membosankan, sehingga kurang mampu menarik minat belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Mawarni (2022) dalam *Krinok: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Sejarah* mengungkapkan bahwa guru-guru sejarah masih menghadapi kesulitan dalam menyampaikan materi secara menarik, terutama selama pembelajaran daring. Guru cenderung hanya fokus pada penyampaian materi secara satu arah, tanpa memanfaatkan media atau pendekatan interaktif, yang pada akhirnya membuat siswa menjadi pasif dan kurang antusias mengikuti pelajaran. Hal serupa juga ditemukan Pama & Safitri (2024) dalam *Danadyaksa Historica*, di mana mereka menyatakan bahwa penggunaan metode ceramah secara dominan dalam mata pelajaran sejarah berdampak negatif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Siswa merasa jenuh karena hanya dituntut untuk mendengarkan dan menghafal, tanpa diberi ruang untuk eksplorasi atau diskusi yang kontekstual. Temuan-temuan ini memperkuat urgensi perlunya pendekatan alternatif yang mampu mengubah cara penyampaian materi sejarah menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik belajar remaja masa kini. Salah satu alternatif tersebut adalah melalui *game* edukatif interaktif, yang tidak hanya menyampaikan materi secara

visual dan naratif, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan emosional dan kognitif siswa dalam memahami konteks sejarah.

Sebagai alternatif, dibutuhkan metode penyampaian edukasi yang lebih menarik dan sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah *video game*. Sebagai media interaktif, *video game* memungkinkan pengguna untuk memperoleh pengetahuan melalui pengalaman belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Media pembelajaran berbasis game edukasi juga terbukti mampu meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari karena menghadirkan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan memotivasi. Oleh karena itu, *video game* memiliki potensi untuk dijadikan sebagai media pembelajaran alternatif yang efektif dalam menyampaikan materi sejarah kepada remaja (Susanti dkk., 2024)

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah pengembangan *game* dengan mekanisme *side-scrolling*. *Game side-scrolling* cenderung lebih sederhana dari segi kontrol dan tampilan, sehingga lebih mudah dipahami dan dimainkan oleh remaja. Dari sisi pengembangan, *game* berjenis ini umumnya lebih efisien dalam proses pembuatan dibandingkan *game* berbasis 3D, namun tetap mampu menyampaikan narasi yang kuat dan interaktif melalui urutan level serta visualisasi peristiwa sejarah secara bertahap.

Game side-scrolling juga telah terbukti efektif dalam menyampaikan pesan edukatif. Salah satu contohnya adalah *Valiant Hearts: The Great War*, yang mana adalah sebuah *game* petualangan *side-scrolling* yang menonjol karena pendekatan edukatifnya terhadap Perang Dunia Pertama.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka diusulkan judul tugas akhir Rancang Bangun Side Scrolling Game Begin After The End sebagai Media Edukasi Sejarah Perang Dunia II dimana pada game ini, pemain akan berperan sebagai seorang karakter yang berasal dari Polandia, yang mana merupakan tempat terjadinya serangan kilat oleh Jerman dibawah komando Adolf Hitler. Kejadian kelam itulah yang akan membawa karakter mengembara untuk berperang dibawah naungan Sekutu.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di uraikan, maka dapat diambil suatu rumusan masalah yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana tahap merancang bangun *video game* “Begin After The End”?
2. Bagaimana respon siswa remaja terhadap media pembelajaran berbasis *video game side-scrolling*

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini memiliki beberapa batasan agar lebih terfokus, yaitu:

1. Game hanya membahas sejarah Perang Dunia II secara global tanpa mendalami konflik lokal tiap negara.
2. Dikembangkan khusus untuk platform mobile dengan mekanisme *side-scrolling*.
3. Materi disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa SMA.
4. Pengujian dilakukan secara terbatas pada remaja sebagai target pengguna.

1.4 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, tujuan dari pengembangan sistem ini adalah:

1. Menyediakan alternatif media pembelajaran sejarah yang lebih menarik melalui permainan edukatif berbasis *game side-scrolling*.
2. Membangun sebuah *game* edukatif yang mampu menyampaikan informasi sejarah secara naratif, linier, dan mudah dipahami oleh pengguna muda.

1.5 Manfaat

Adapun manfaat yang diharapkan bisa dicapai dalam pengembangan perangkat lunak ini, diantaranya.

1. Memberikan pengalaman belajar sejarah yang lebih menyenangkan dan interaktif bagi siswa remaja melalui media *video game side-scrolling*, sehingga dapat meningkatkan minat dan pemahaman terhadap materi sejarah, khususnya mengenai Perang Dunia.
2. Menjadi acuan dalam proses perancangan dan pengembangan *game* edukatif yang efektif dan sesuai dengan karakteristik pengguna muda,

dengan fokus pada penyampaian narasi sejarah secara bertahap dan mudah dipahami