

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada era globalisasi dan digitalisasi yang saat ini sedang berlangsung, pendidikan memegang peranan penting dalam menyiapkan generasi muda untuk menghadapi tantangan masa depan yang kompleks. Perubahan yang sangat cepat pada bidang teknologi informasi telah membawa dampak besar dalam segala bidang kehidupan termasuk dalam dunia pendidikan. Salah satu implikasi dari perkembangan ini adalah kebutuhan untuk memperkuat kompetensi abad 21 pada siswa seperti kemampuan berpikir kritis, kreatif, komunikasi, kolaborasi serta penguasaan literasi digital.

Di tengah arus informasi yang deras dan penetrasi budaya asing yang kian bertambah, pemahaman terhadap sejarah bangsa menjadi fondasi penting dalam membentuk identitas nasional serta menumbuhkan kesadaran kritis terhadap perkembangan zaman. Menurut Soedjatmoko (1995: 16) Sejarah tidak hanya mengajarkan kronologi peristiwa masa lalu, tetapi juga nilai-nilai perjuangan, toleransi serta dinamika sosial-politik yang relevan untuk dihadapkan pada isu-isu kontemporer.

Dalam konteks tersebut mata pelajaran sejarah memiliki urgensi yang tinggi untuk turut bertransformasi mengikuti perkembangan zaman. Sejarah tidak hanya berkaitan dengan hafalan mengenai fakta masa lalu tetapi juga membentuk kesadaran historis, identitas nasional dan kemampuan berpikir

reflektif. Sayangnya mata pelajaran sejarah di Indonesia khususnya di jenjang SMA masih sering dipersepsikan sebagai pelajaran yang membosankan dan tidak relevan. Penelitian Pratiwi (2023: 33) menunjukkan bahwa “mayoritas siswa merasa pelajaran sejarah kurang menarik karena metode pembelajaran yang monoton dan berfokus pada hafalan.”

Kondisi ini menekankan pentingnya pengembangan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar dan literasi digital siswa SMA khususnya dalam mata pelajaran sejarah. Dengan memanfaatkan teknologi dan pendekatan yang interaktif, diharapkan siswa dapat lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan kemampuan literasi digital mereka.

Literasi digital menjadi salah satu keterampilan abad ke-21 yang paling penting untuk dipelajari. Menurut UNESCO (2018: 11) literasi digital didefinisikan sebagai kemampuan untuk memahami, menggunakan dan mengevaluasi informasi yang diperoleh dari berbagai platform digital. Sayangnya kemampuan literasi digital di kalangan siswa di Indonesia masih menunjukkan tingkat yang memprihatinkan. Menurut survei Kemenkominfo (2021: 66) pada tahun 2021 sekitar 51,5% lulusan sekolah menengah ke bawah di Indonesia memiliki skor literasi digital di bawah rata-rata nasional.

Dalam konteks pembelajaran Sejarah, literasi digital tidak hanya berarti kemampuan mengakses sumber sejarah secara digital tetapi juga keterampilan memilah informasi yang kredibel dan memahami narasi sejarah secara kritis. Hal ini sejalan dengan pandangan Sari dan Rachmadyanti (2020: 88) bahwa

“literasi digital pada siswa dapat ditumbuhkan melalui media pembelajaran digital yang dirancang secara pedagogis dan interaktif.”

Salah satu tantangan terbesar dalam pembelajaran sejarah adalah minimnya integrasi teknologi dalam proses belajar-mengajar. Berdasarkan data dari Kemendikbudristek (2023: 14) lebih dari 60% guru di sekolah menengah belum secara optimal menggunakan media digital dalam proses pembelajaran. Hal ini berdampak langsung pada rendahnya literasi digital siswa, termasuk dalam memahami dan mengkritisi informasi sejarah yang beredar secara masif di ruang digital.

Dalam upaya menjawab tantangan ini, pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan relevan menjadi sebuah keniscayaan. Salah satu pendekatan yang terbukti efektif adalah gamifikasi, yaitu penerapan elemen permainan dalam konteks non-permainan seperti pendidikan. Pendekatan gamifikasi mampu meningkatkan keterlibatan siswa, membangun motivasi intrinsik dan mendorong pembelajaran aktif. Yusuf (2021: 40) menyatakan bahwa “penggunaan elemen permainan seperti skor, level, tantangan, dan penghargaan dalam pembelajaran terbukti meningkatkan partisipasi siswa serta membentuk suasana belajar yang menyenangkan.”

Berangkat dari realitas di atas penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berjenis game yang peneliti beri nama *Historia Trivia*, sebuah game berbentuk kuis digital interaktif yang mengintegrasikan materi sejarah dengan elemen permainan. Media ini dikembangkan khusus untuk siswa kelas XI di SMA Negeri Pilangkenceng.

Berdasarkan pengamatan peneliti yang merupakan guru mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri Pilangkenceng menunjukkan bahwa sebagian besar siswa SMA Negeri Pilangkenceng masih kesulitan memanfaatkan media digital dalam mencari informasi yang berkaitan dengan sejarah. Mereka lebih sering menggunakan perangkat digital untuk aktivitas hiburan daripada untuk pembelajaran. Hal ini menunjukkan adanya peluang besar untuk mengalihkan fungsi perangkat digital ke arah yang lebih edukatif.

Menurut pendapat Hirzi dan Ibrahim (2025: 2591), “media digital yang interaktif mendorong siswa untuk tidak hanya menjadi konsumen informasi, tetapi juga aktor aktif yang membentuk pemahamannya sendiri terhadap materi yang dipelajari.” Dengan menggunakan media interaktif siswa akan terdorong untuk lebih sering mengakses materi sejarah, menjawab pertanyaan serta mendapatkan umpan balik atas jawaban mereka.

Media pembelajaran *Historia Trivia*. dirancang menggunakan pendekatan kuis interaktif yang mengajak siswa untuk aktif menjawab soal seputar sejarah melalui tampilan visual menarik dan sistem penilaian otomatis. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Fatra dkk (2023: 145) bahwa “penggunaan kuis digital secara signifikan meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dalam pelajaran sejarah dibandingkan metode konvensional.”

Penggunaan media digital dalam pembelajaran terbukti memiliki hubungan positif terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa. Media digital menyediakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, kontekstual, dan fleksibel sehingga mampu merangsang aktivitas mental siswa dalam

memahami materi. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Clark dan Mayer (2016: 122) yang menegaskan bahwa "media digital yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan efisiensi pembelajaran dan mendukung pencapaian tujuan kognitif karena mampu menyajikan konten secara terstruktur dan menarik." Oleh karena itu penggunaan media digital interaktif dalam pembelajaran dapat menjadi strategi efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa melalui proses belajar yang lebih bermakna dan adaptif.

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti berkeinginan untuk menguji media pembelajaran yang peneliti kembangkan melalui sebuah penelitian berjudul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *HISTORIA TRIVIA* UNTUK MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL DAN HASIL BELAJAR KOGNITIF MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS XI DI SMA NEGERI PILANGKENCENG”. Selain untuk mendukung peningkatan literasi digital, media pembelajaran ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa terhadap materi sejarah secara lebih mendalam.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas peneliti merumuskan permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Historia Trivia* dalam meningkatkan literasi digital dan hasil belajar kognitif?

2. Apakah media pembelajaran *Historia Trivia* efektif dalam meningkatkan literasi digital siswa kelas XI SMA Negeri Pilangkenceng?
3. Apakah media pembelajaran *Historia Trivia* efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif mata pelajaran sejarah siswa kelas XI SMA Negeri Pilangkenceng?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran *Historia Trivia* pada mata pelajaran sejarah di kelas XI SMA Negeri Pilangkenceng.
2. Menguji efektifitas media pembelajaran *Historia Trivia* dalam meningkatkan literasi digital siswa kelas XI SMA Negeri Pilangkenceng.
3. Menguji efektivitas media pembelajaran *Historia Trivia* dalam meningkatkan hasil belajar kognitif mata pelajaran sejarah pada siswa kelas XI SMA Negeri Pilangkenceng.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran sejarah berbasis digital serta memperkaya kajian tentang pengaruh media interaktif terhadap literasi digital dan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru

Menyediakan alternatif media pembelajaran yang menarik dan inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah.

b. Bagi Siswa

Meningkatkan minat belajar, literasi digital dan pemahaman materi sejarah melalui pendekatan yang lebih menyenangkan dan interaktif.

c. Bagi Sekolah

Memberikan model pembelajaran yang dapat diimplementasikan untuk mendukung transformasi digital di lingkungan pendidikan.

d. Bagi Peneliti Lain

Menjadi referensi dalam pengembangan media pembelajaran digital lainnya yang berbasis gamifikasi.

E. Asumsi dan keterbatasan pengembangan

Asumsi dan keterbatasan pengembangan dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Asumsi Pengembangan

- a. Pengembangan media pembelajaran *Historia Trivia* ini dapat meningkatkan literasi digital siswa kelas XI SMA Negeri Pilangkenceng.
- b. Pengembangan media pembelajaran *Historia Trivia* ini dapat meningkatkan hasil belajar kognitif mata pelajaran sejarah siswa kelas XI SMA Negeri Pilangkenceng.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Pengembangan modul pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan kebutuhan siswa kelas XI SMA Negeri Pilangkenceng yang Sebagian besar memiliki tingkat literasi digital rendah.
- b. Penelitian pengembangan ini hanya sebatas menghasilkan produk berupa media pembelajaran digital berbentuk game yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif mata pelajaran sejarah siswa kelas XI SMA Negeri Pilangkenceng.

DAFTAR PUSTAKA

Fatra, Y. G. S., Mardiana, P., Safitri, S., & Ardiansyah, T. (2023). *Efektivitas pembelajaran sejarah berbasis kuis interaktif Interacty.me dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa SMA di Kota Palembang*. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 9(3), 145–158.

<https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.18218>

Hirzi, N., & Ibrahim, M. M. (2025). *Inovasi media pembelajaran dalam meningkatkan keterlibatan siswa dengan teknologi interaktif di sekolah*. *Proceeding International Seminar on Islamic Studies*, 6 (1), 2591–2602.

<https://jurnal.umsu.ac.id/index.php/insis/article/view/23739>

Pratiwi, N. R. (2023). *Analisis minat belajar sejarah siswa kelas XII Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Nanga Mahap*. *Ainara Journal (Jurnal Pendidikan)*, 4(1), 33–42.

<https://journal.ainarapress.org/index.php/ainj/article/view/624>

Sari, M. D., & Rachmadyanti, P. (2020). *Literasi digital siswa melalui media pembelajaran berbasis digital pada pelajaran sejarah*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Sejarah*, 8(2), 88–97.

<https://journal2.um.ac.id/index.php/sejarah-dan-budaya/article/view/14556>

UNESCO. (2018). *A global framework of reference on digital literacy skills for Indicator 4.4.2.: United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization*.

<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000265403>.

Yusuf, R. (2021). *Gamifikasi dalam pembelajaran sejarah: Menumbuhkan motivasi dan partisipasi aktif siswa*. *Jurnal Teknologi dan Media Pendidikan*, 9(1), 40–51.

Kominfo. (2021). *Status literasi digital di Indonesia tahun 2021* (hlm. 65-66). data.komdigi.go.id., 2021.

Kemendikbudristek. (2024). *Infografis Pendidikan 2022-2023* (hlm 16). Jakarta: Pusdatin Kemendikbudristek, 2024.

Soedjatmoko. (1995). *Historiografi Indonesia: Sebuah Pengantar* (hlm 16). Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 1995.

Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). *E-learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning* (4th ed.). Hoboken, NJ: John Wiley & Sons.

<https://www.cambridge.org/core/Multimedia-Learning-Richard-Mayer/article/view/122>

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *HISTORIA TRIVIA*. UNTUK
MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL DAN HASIL BELAJAR KOGNITIF MATA
PELAJARAN SEJARAH PADA SISWA KELAS XI SMA NEGERI
PILANGKENCENG**

TESIS



OLEH:

SOFYAN ARIEFULLAH

NIM. 2401202077L

**PROGRAM STUDI MAGISTER
PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS PASCASARJANA
UNIVERSITAS PGRI MADIUN**