

Analisis Kebutuhan Media Detective Game untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah pada Materi Kedatangan Bangsa Barat ke Nusantara Untuk SMA Kelas XI

Willia Dara Rosandy^{1*}, Ridho Bayu Yefterson²

^{1,2} Departemen Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang

*willia2106@gmail.com

ABSTRACT

This research is motivated by the low interest and learning outcomes of high school students in history, as indicated by passive participation and monotonous learning media. These conditions require the development of innovative learning media that are interactive, engaging, and aligned with students' characteristics. The purpose of this study is to analyze the needs for developing the Detective Game as a history learning medium on the topic of the arrival of Western nations to the Nusantara, as well as to examine its potential effectiveness in supporting classroom learning. This study employed a descriptive qualitative approach with data collection techniques consisting of classroom observation, teacher and student interviews, and questionnaires. The findings show that teachers require more varied and interactive media, students have access to personal devices to support digital media use, and schools provide adequate facilities. In conclusion, the Detective Game has the potential to become an innovative, interactive, and enjoyable history learning medium, capable of enhancing students' motivation and understanding of history, particularly regarding the arrival of Western nations to the Nusantara.

Keywords: Needs analysis, History learning, Learning Interest, Media, Detective Game.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya minat dan hasil belajar sejarah siswa SMA yang ditandai dengan rendahnya partisipasi belajar serta penggunaan media yang monoton. Kondisi tersebut menuntut adanya pengembangan media pembelajaran inovatif yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis kebutuhan pengembangan media *Detective Game* sebagai media pembelajaran sejarah pada materi kedatangan bangsa Barat ke Nusantara, serta menilai potensi efektivitasnya dalam mendukung proses pembelajaran di kelas. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif (*Mix Method*) dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara guru dan siswa, serta angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru membutuhkan media yang bervariasi dan interaktif, siswa memiliki akses terhadap perangkat pribadi untuk mendukung penggunaan media digital, dan sekolah menyediakan fasilitas yang memadai. Kesimpulannya, *Detective Game* memiliki potensi untuk menjadi media pembelajaran sejarah yang inovatif, interaktif, dan menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa terhadap materi sejarah, khususnya terkait kedatangan bangsa Barat ke Nusantara.

Kata Kunci: Analisis kebutuhan, Pembelajaran Sejarah, Minat Belajar, Media, *Detective Game*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan elemen fundamental dalam pembangunan suatu negara, termasuk Indonesia. Oleh karena itu pendidikan harus dilaksanakan sebaik-baiknya sehingga sesuai dengan tujuan pendidikan. Pendidikan yang berkualitas memiliki korelasi langsung terhadap pertumbuhan ekonomi, peningkatan kesejahteraan sosial, serta kemajuan suatu bangsa dalam berbagai aspek (Asan Damanik, 2009). Keberhasilan proses pembelajaran dapat diukur dari sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai. Jika tujuan tersebut berhasil dicapai, maka dapat dikatakan bahwa pendidik telah mengajar dengan efektif. Oleh karena itu, efektivitas pembelajaran sangat dipengaruhi oleh interaksi antara semua komponen yang terlibat (Pane dan Darwis Dasopang, 2017).

Salah satu inovasi yang dapat dilakukan oleh pendidik dalam memanfaatkan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam proses pembelajaran adalah dengan media pembelajaran. Menurut Cennamo K & Kalk D, (2005), pembelajaran inovatif menempatkan peserta didik sebagai pusat proses belajar, dimana mereka tidak hanya sebagai penerima informasi tetapi juga sebagai peserta didik aktif yang memanfaatkan pengetahuan untuk menciptakan solusi baru (Aisyah Ali, Apriyanto Apriyanto, Titik Haryanti, 2024). Dalam konteks ini, media pembelajaran interaktif menjadi krusial karena mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa secara signifikan (Syafira et al., 2024).

Penggunaan media dalam proses pembelajaran merupakan hal yang penting dilakukan oleh pendidik, karena media pembelajaran memiliki dampak yang efektif dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran dapat memudahkan pendidik dalam menyampaikan informasi dan memudahkan peserta didik dalam menerima serta memahami informasi yang diberikan oleh pendidik. Menurut Adam dan Syastra (2015) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada murid sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran (Emiyati & Kurniawan, 2022).

Salah satu mata pelajaran yang ada di SMA atau MA adalah mata pelajaran sejarah. Menurut I Gede Widja (1989:23) beliau menyatakan bahwa pelajaran sejarah adalah perpaduan antara aktivitas belajar dan mengajar yang didalamnya mengajarkan tentang peristiwa masa lampau yang erat kaitannya dengan masa kini (Adam Nasution Putra, 2014). Dengan mempelajari sejarah, siswa tidak hanya mengenal peristiwa-peristiwa penting, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kemampuan analitis, serta kesadaran sejarah yang membantu mereka menghubungkan kejadian masa lalu dengan permasalahan masa kini. Pengetahuan ini memungkinkan mereka untuk menghargai perkembangan sejarah serta memahami sebab dan akibat dari berbagai peristiwa bersejarah (Saidillah, 2018).

Dalam aktivitas pembelajaran sejarah pendidik akan menemui peserta didik yang ketika mereka merasa pelajaran sejarah menarik, mereka lebih cenderung menganalisis peristiwa sejarah secara kritis, mengajukan pertanyaan yang mendalam, dan menarik kesimpulan yang bermakna (Agung, 2024). Sebaliknya, ketika mereka merasa pelajaran sejarah tidak menarik hal membuat mereka sulit untuk fokus, memahami pelajaran, dan

mengingat informasi sejarah, yang dapat berdampak negatif pada prestasi akademik mereka. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran sejarah seorang pendidik harus memperhatikan minat peserta didik. Minat yang kuat terhadap sejarah dapat meningkatkan pengalaman belajar secara signifikan, karena siswa yang tertarik dan memiliki rasa ingin tahu cenderung lebih mudah menyerap informasi serta lebih aktif dalam diskusi. Guru dapat mendorong minat ini dengan membuat pembelajaran sejarah lebih interaktif, menggunakan teknik bercerita, sumber multimedia, serta menghubungkan peristiwa sejarah dengan kehidupan sekarang dan akan datang serta menarik bagi siswa (Rohmawati, 2023). Namun pada kenyataannya, dalam proses pembelajaran sejarah guru masih belum memanfaatkan media yang inovatif yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran sejarah di SMA Muhammadiyah 3 Padang peneliti menanyakan, media apa yang sering digunakan oleh guru pada pembelajaran sejarah dikelas, guru tersebut memberikan informasi bahwa pada pembelajaran sejarah dikelas guru hanya sering menggunakan buku teks. Guru juga menjelaskan gambar yang diprint merupakan salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran, namun karena keterbatasan fasilitas membuat guru jarang menggunakannya.

Selain mewawancarai guru mata pelajaran, peneliti juga mewawancarai wakil kepala sekolah bidang kurikulum, peneliti menanyakan apakah siswa diperbolehkan untuk membawa *handphone* ke sekolah, wakil kepala sekolah bidang kurikulum tersebut memberikan informasi bahwa siswa boleh menggunakan *handphone* di sekolah dan menggunakannya pada saat proses pembelajaran tergantung dari guru pelajaran masing-masing. Beliau juga memberikan informasi bahwasanya hanya beberapa siswa yang membawa *handphone* di sekolah karena rata-rata siswa di SMA Muhammadiyah 3 Padang tidak memiliki *handphone* karena masalah ekonomi. Dan tidak hanya itu beliau juga memberikan informasi bahwasanya SMA Muhammadiyah 3 Padang memanfaatkan fasilitas barang bekas yang ada dikarenakan terkendala dengan fasilitas seperti memanfaatkan kertas karton untuk membuat media pembelajaran map mapping pada beberapa mata pembelajaran.

Minat dapat diartikan sebagai kecenderungan untuk merespons lingkungan dengan cara tertentu. Minat muncul ketika seseorang memperhatikan karakteristik atau makna dari situasi-situasi yang berkaitan dengan keinginan atau kebutuhannya sendiri (Ii & Belajar, 2011). Setiap siswa dituntunya memiliki minat pada tiap-tiap mata pelajaran yang ada disekolahnya. Minat belajar menjadi hal yang penting untuk siswa agar mau melakukan aktivitas dalam pembelajaran. Siswa yang memiliki minat untuk belajar akan lebih bersemangat untuk belajar. Untuk membangkitkan minat belajar, guru harus menginvestasikan upaya yang signifikan. Ini meliputi menetapkan tujuan pembelajaran yang jelas, menggunakan beragam topik dan tugas, memasukkan alat bantu visual, menyediakan hiburan, dan menggunakan simulasi (Daskalovska et al., 2017). Berdasarkan hasil survei kebutuhan media belajar, siswa menunjukkan minat yang tinggi terhadap media konvensional, terutama game yang memiliki gambar yang menarik dan memudahkan pemahaman sejarah. Hal ini sejalan dengan karakteristik siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 3 Padang yang memiliki ketertarikan dalam bidang game. *Game Detective*

memiliki keunggulan dalam menyajikan materi sejarah melalui gambar dan ilustrasi yang menarik yang dilengkapi dengan pemecahan misi. Oleh karena itu, media *Game Detective* menjadi solusi yang relevan untuk menjembatani kebutuhan siswa sekaligus diharapkan meningkatkan minat dan pemahaman mereka terhadap materi sejarah.

Media detektif dalam permainan adalah sebuah genre di mana pemain berperan sebagai seorang detektif yang bertugas mengungkap misteri dengan mengumpulkan petunjuk, memecahkan teka-teki, dan menarik kesimpulan logis untuk mencapai suatu tujuan. Jenis permainan ini sering kali memadukan elemen strategi, interaksi sosial, dan pemikiran analitis. Ide dasar dari pembelajaran yang menggunakan permainan berasal dari pemikiran John Dewey di awal abad ke-20. Dalam bukunya yang berjudul *Experience and Education* (1938), Dewey menyoroti bahwa pembelajaran akan lebih berarti jika siswa terlibat secara langsung melalui pengalaman. Prinsip belajar melalui tindakan inilah yang kemudian menjadi fondasi bagi munculnya berbagai jenis permainan yang mendidik, termasuk permainan investigasi yang menempatkan siswa sebagai tokoh utama dalam proses pembelajaran. *Game Detective* yang dirancang disesuaikan dengan materi Kedatangan bangsa barat ke Nusantara, dalam materi tersebut sebagian besar *Game Detective* dirancang dengan pendekatan edukatif cenderung mempromosikan perspektif jalur yang dilewati bangsa-bangsa Eropa untuk mencapai Nusantara. *Game Detective* memiliki manfaat sebagai media yang efektif dalam konteks sosial dan pendidikan, selain memberikan hiburan, *Game Detective* juga menawarkan perspektif yang lebih beragam bahkan, kartu-kartu didalam *Game Detective* ini dapat meningkatkan minat belajar siswa. Sebagai alat pembelajaran tradisional, permainan detektif memiliki potensi besar untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu mereka memahami berbagai peristiwa sejarah secara lebih mendalam. Menurut Kresma dalam penelitian yang dikutip oleh Anisyah Yuniari et al. (2023), metode pembelajaran konvensional umumnya melibatkan ceramah, penjelasan, pemberian tugas, serta latihan. Namun, seiring perkembangan teknologi, metode ini terus beradaptasi dengan inovasi baru agar tetap relevan di era modern (Oktaviana et al., 2013).

Penelitian terdahulu Yuniar dan rekan-rekan (2025) berjudul *History Hunt: Game Interaktif Pembelajaran Sejarah* juga menerapkan metode Research and Development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan Game Development Life Cycle (GDLC). Subjek penelitian ini adalah siswa SMP dan SMA, dengan alat ukur berupa angket dari ahli media, ahli materi, serta kuesioner untuk mengukur minat belajar siswa. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh skor kelayakan sebesar 87% dan dinilai berhasil dalam meningkatkan minat serta pemahaman siswa terhadap materi sejarah. Jika dibandingkan dengan penelitian saya, kedua penelitian ini memiliki tujuan yang serupa, yaitu untuk meningkatkan minat belajar sejarah melalui penggunaan media interaktif. Namun, penelitian saya lebih menekankan pada pola berpikir tingkat tinggi (HOTS) melalui pemecahan kasus sejarah berdasarkan peta jalur rempah, sementara *History Hunt* lebih fokus pada permainan edukasi yang berbasis kuis dan petualangan digital tanpa adanya elemen investigatif yang mendalam. (Yuniar et al., 2025).

Urgensi yang dibahas dalam studi ini terletak pada penentuan masalah yang ada di lapangan, yaitu ketidak adanya penerapan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif oleh para pendidik. Dalam proses pembelajaran, para guru lebih banyak menggunakan media yang cenderung monoton seperti buku teks dan gambar yang diprint yang hanya menyajikan ringkasan materi. Selain itu, tingkat pemahaman siswa terhadap materi juga tergolong rendah disebabkan oleh minimnya minat mereka dalam belajar sejarah. Berdasarkan hasil survei mengenai media yang dibutuhkan oleh siswa, media pembelajaran berbentuk game lebih disukai oleh sebagian besar siswa saat mempelajari sejarah. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada analisis kebutuhan pengembangan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa, yaitu media game berupa *Game Detective* yang ditujukan untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar sejarah sebagai sumber pembelajaran di SMA Muhammadiyah 3 Padang.

METODE

Metode penelitian ini menggunakan metode campuran (*Mix Mtehods*). Metode ini memadukan pendekatan kuantitatif dan kualitatif dalam satu studi untuk memberikan gambaran yang lebih lengkap mengenai suatu peristiwa atau gejala (Habibullah et al., 2025; Subroto et al., 2023) (Mustaqim, 2016). Penggunaan metode campuran (*Mix Mtehods*) dalam penelitian ini didasarkan pada kebutuhan untuk memperoleh pemahaman yang utuh terhadap permasalahan. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur minat belajar sejarah siswa melalui instrumen angket dan survei media kebutuhan, sedangkan pendekatan kualitatif digunakan untuk hasil observasi dan juga wawancara dengan guru. Sumber data kuantitatif diperoleh dari kelas XI yang berjumlah 22 orang siswa sebagai responden, 16 laki-laki dan 6 perempuan. Sumber data kualitatif didapatkan dari hasil observasi dan juga wawancara kepada guru mata pelajaran sejarah di SMA Muhammadiyah 3 Padang terkait penggunaan media pembelajaran siswa yang biasa digunakan. Proses analisis data dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif untuk menghitung persentase dari hasil survei, serta pendekatan kualitatif yang disampaikan secara deskriptif naratif untuk menjelaskan temuan-temuan dari hasil wawancara dan observasi (pengamatan langsung). Sintesis dari kedua pendekatan ini diharapkan dapat menghasilkan rekomendasi yang komprehensif untuk pengembangan media pembelajaran interaktif yang relevan dan efektif, seperti *Game Detective*, yang mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi sejarah (Aswandari et al., 2025) (Syafira et al., 2024) temuan dan Pembahasan penelitian.

TEMUAN PENELITIAN

Perbedaan antara situasi yang diinginkan dan keadaan nyata yang ada memerlukan analisis yang serius (Collins et al., 2021). Hasil analisis kurikulum menunjukkan bahwa materi Kedatangan Bangsa Barat Ke Nusantara merupakan bagian yang harus dipahami siswa. Namun penyampaian cenderung monoton dan kurang menarik yang menyebabkan minat belajar siswa rendah khususnya dalam aspek kognitif dan perilaku. Hal ini menunjukkan perlunya media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif agar penyampaian materi

lebih sesuai dengan karakteristik siswa. Selaras dengan pendapat Adam dan Syastra (2015) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada murid sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran (Emiyati & Kurniawan, 2022). Oleh karena itu, analisis kebutuhan pengembangan media *Game Detective* menjadi solusi dalam pembelajaran sejarah di SMA Muhammadiyah 3 Padang. Hasil penelitian yang didapatkan sebagai berikut:

Analisis Kurikulum

Dalam analisis kurikulum ini, materi yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif *Game Detective* haruslah selaras dengan kurikulum merdeka yang diterapkan di sekolah. Materi yang digunakan berkaitan dengan topik kedatangan bangsa barat ke Nusantara untuk fase F pada jenjang kelas XI SMA. Didalam materi ini siswa mampu melihat dan memahami serta menganalisis jalur, tokoh dan peristiwa apa saja yang dilalui setiap bangsa-bangsa Barat untuk mencapai kepulauan Nusantara. Siswa kelas XI lebih menyukai pembelajaran yang barbau game, sehingga *Game Detective* menjadi strategi yang diharapkan berpotensi untuk meningkatkan minat belajar sejarah siswa. Penelitian ini lebih fokus pada media interaktif dan inovatif yang membahas isi sejarah secara kritis. Sejarah hanya digunakan sebagai alat bantu, bukan sebagai bahan kajian utama.

Dengan penerapan media pembelajaran ini dalam konteks kurikulum merdeka, diharapkan proses pembelajaran dapat mendukung pencapaian tujuan secara optimal. Media interaktif *Game Detective* disusun menggunakan materi Fase F kelas XI SMA. Berikut disajikan tabel yang memuat Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) pada materi Kedatangan Bangsa Barat ke Nusantara.

Tabel 1. Capaian Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran Fase F

Capaian Pembelajaran	Alur Tujuan Pembelajaran
Peserta didik mampu memahami dan menganalisis proses kolonialisme dan imperialisme bangsa Barat di Indonesia serta perjuangan bangsa Indonesia dalam melawan penjajahan. Peserta didik menunjukkan kesadaran sejarah terhadap dampak kolonialisme dan mampu menumbuhkan semangat nasionalisme sebagai bagian dari identitas bangsa.	1. Peserta didik menganalisis latar belakang bangsa Barat ke Indonesia 2. Peserta didik mengidentifikasi negara-negara Barat yang datang ke Indonesia dan jalur pelayarannya. 3. Peserta didik mengkaji proses kedatangan masing-masing bangsa Barat ke Indonesia

Sumber: https://kurikulum.kemdikbud.go.id/file/1718471412_manage_file.pdf

Analisis minat belajar sejarah siswa

Berdasarkan hasil pengamatan didalam observasi yang telah dilakukan saat masa Praktek Lapangan Kependidikan (PLK) Juli-Desember di SMA Muhammadiyah 3 Padang. Pada mata pelajaran Sejarah khususnya pada kelas XI, peneliti mengamati dikelas tersebut

banyak dari siswa tidak aktif dalam berpartisipasi, diskusi, mudahnya terdistraksi serta kurangnya antusias siswa saat menerima materi pembelajaran. Keadaan seperti ini menunjukkan tingkat kesenangan siswa dalam mempelajari sejarah kuang, serta minat belajar sejarah yang rendah. Untuk lebih mengetahui bagaimana kondisi siswa saat mempelajari Sejarah. Peneliti melakukan wawancara kepada 22 oarang siswa di Kelas XI SMA Muhammadiyah 3 Padang menggunakan wawancara tertulis melalui angket yang disebarkan.

Tabel 2. Indikator Minat

No	Indikator Minat	Frekuensi Siswa	Persentase
1.	Rasa Ingin Tahu (menunjukkan pertanyaan mendalam tentang topik sejarah yang dipelajari)	6 siswa	27,3%
2.	Keterlibatan Aktif (Partisipasi dalam kegiatan kelas, seperti diskusi)	3 siswa	13,6%
3.	Refleksi Pribadi (Kemampuan siswa untuk mengaitkan pelajaran sejarah dengan pengalaman pribadi)	1 siswa	4,5%
4.	Motivasi Intrinsik (Siswa yang belajar sejarah karena ketertarikan pribadi)	8 siswa	36,4%
5.	Keterlibatan Emosional (perasaan senang, penasaran, atau terharu)	4 siswa	18,2%
Jumlah		22 Siswa	100%

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel di atas, indikator Motivasi Intrinsik menunjukkan persentase tertinggi, yaitu 36,4% dengan jumlah 8 siswa. Temuan ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa terdorong untuk mempelajari sejarah karena ketertarikan pribadi, bukan semata-mata untuk memenuhi kewajiban akademik. Hal ini menunjukkan adanya dorongan internal yang kuat dalam diri siswa, terutama ketika proses pembelajaran dirancang secara menarik dan relevan dengan pengalaman nyata mereka. Indikator Rasa Ingin Tahu menempati posisi kedua dengan persentase 27,3% (6 siswa). Hasil ini menggambarkan bahwa sebagian siswa memiliki keinginan besar untuk mendalami topik sejarah lebih jauh, yang mencerminkan adanya keterlibatan kognitif aktif selama proses pembelajaran. Rasa ingin tahu seperti ini biasanya muncul ketika guru menggunakan media atau metode pembelajaran yang menantang siswa untuk berpikir kritis, misalnya melalui kegiatan investigatif atau permainan edukatif berbasis sejarah.

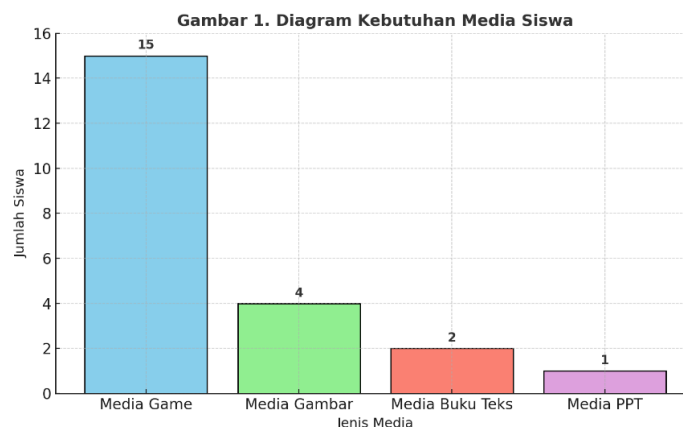
Indikator Keterlibatan Emosional berada pada posisi ketiga dengan persentase 18,2% (4 siswa). Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah mampu menumbuhkan respon emosional positif, seperti rasa senang, kagum, atau penasaran terhadap tokoh dan peristiwa masa lalu. Keterlibatan emosional berperan penting dalam memperkuat daya ingat serta meningkatkan minat siswa terhadap materi yang dipelajari. Sementara itu, indikator Keterlibatan Aktif (13,6% atau 3 siswa) dan Refleksi Pribadi (4,5% atau 1 siswa) menunjukkan hasil yang relatif rendah. Hal ini menandakan bahwa hanya sedikit siswa yang aktif berpartisipasi dalam diskusi atau mampu mengaitkan materi sejarah dengan

pengalaman pribadinya. Rendahnya dua aspek ini menunjukkan perlunya penerapan media pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual, agar siswa dapat membangun keterkaitan yang lebih kuat antara materi sejarah dan kehidupan sehari-hari mereka.

Secara keseluruhan, hasil analisis menunjukkan bahwa aspek minat belajar yang paling menonjol adalah motivasi intrinsik dan rasa ingin tahu, sedangkan aspek reflektif dan partisipatif masih perlu ditingkatkan. Oleh karena itu, penerapan media pembelajaran inovatif seperti Detektif Game Sejarah dinilai efektif untuk mengoptimalkan seluruh aspek minat belajar siswa. Media ini mengintegrasikan unsur kognitif, emosional, dan partisipatif dalam suasana belajar yang menarik, sehingga dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan minat siswa dalam mempelajari sejarah secara menyeluruh. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa media permainan dapat meningkatkan antusiasme, partisipasi aktif, dan pemantapan konsep pada siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna (Ramadhani & Iswendi, 2025).

Analisis Kebutuhan Siswa Terhadap Media Pembelajaran

Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran sejarah di SMA Muhammadiyah 3 Padang ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran di sekolah kurang optimal. Media yang ditampilkan di kelas hanya berbentuk gambar-gambar yang diprint. Cenderung memanfaatkan buku dalam penyampaian materi di kelas tanpa ada media penunjang lainnya, maka dari itu peneliti menganalisis media belajar kebutuhan siswa menggunakan *google from*.



Berdasarkan diagram di atas, dapat dilihat bahwa media berbasis game merupakan jenis media pembelajaran yang paling diminati oleh siswa, dengan 15 siswa yang memilihnya. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Game dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang dinamis, meningkatkan partisipasi aktif siswa, serta menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap materi pelajaran, khususnya sejarah. Selanjutnya, terdapat 4 siswa yang memilih media gambar, yang menunjukkan bahwa sebagian siswa

masih menyukai pembelajaran berbasis visual, di mana gambar membantu mereka memahami konteks peristiwa sejarah secara lebih konkret dan menarik. Media visual memang terbukti efektif dalam meningkatkan daya ingat serta memudahkan pemahaman terhadap peristiwa masa lalu.

Sementara itu, hanya 2 siswa yang memilih buku teks dan 1 siswa yang memilih PowerPoint (PPT). Rendahnya minat terhadap kedua media tersebut menunjukkan bahwa metode pembelajaran konvensional dan pasif kurang menarik bagi siswa. Hal ini dapat disebabkan oleh kecenderungan siswa generasi saat ini yang lebih menyukai pembelajaran berbasis teknologi dan pengalaman langsung, dibandingkan dengan pembelajaran satu arah.

Secara keseluruhan, hasil ini menggambarkan bahwa siswa lebih tertarik pada media pembelajaran yang interaktif, partisipatif, dan berbasis permainan, dibandingkan media yang bersifat tekstual atau presentatif. Oleh karena itu, pengembangan media inovatif seperti “Detektif Game Sejarah” sangat relevan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa masa kini. Media tersebut tidak hanya mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang bermakna melalui kegiatan investigatif dan pemecahan masalah dalam konteks sejarah.

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Berdasarkan temuan tersebut, penelitian ini mengindikasikan urgensi untuk mengintegrasikan pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran sejarah guna meningkatkan keterlibatan siswa dan efektivitas proses edukasi secara keseluruhan (Maharani & Iswendi, 2025). Pemanfaatan media digital, khususnya gamifikasi, terbukti dapat meningkatkan hasil belajar dan minat siswa secara signifikan, mengubah persepsi pembelajaran yang kaku menjadi lebih interaktif dan menyenangkan (Lestari, 2025). Inovasi pembelajaran semacam ini mendorong pendidik untuk menerapkan model yang efektif, inovatif, dan terhubung dengan teknologi, sehingga dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih baik (Rahmawati et al., 2022). Dalam konteks ini, game detektif sejarah dapat menjadi solusi inovatif karena menawarkan pembelajaran yang tidak hanya interaktif tetapi juga menstimulasi minat siswa terhadap materi yang disampaikan, khususnya sejarah (Tolentino et al., 2024) (PURWANTI et al., 2025). Hal ini selaras dengan penelitian yang menyoroti bagaimana media interaktif berbasis game, seperti yang dikembangkan dengan Genially, berhasil meningkatkan minat dan keefektifan belajar sejarah siswa melalui fitur-fitur multimedia interaktif (Nurjannah et al., 2025).

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan jenis media ini memiliki potensi untuk meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan (Syafira et al., 2024), terutama dalam mengatasi pembelajaran sejarah yang sering dianggap membosankan (Firmansyah & Bibi, 2020). Dengan demikian, pengembangan game detektif ini menjadi krusial untuk menjembatani kesenjangan antara kurikulum sejarah yang padat dan kebutuhan siswa akan pengalaman belajar yang menarik serta relevan (Pulungan & Rakhmawati, 2022). Adopsi pendekatan berbasis digital ini dapat mengubah pembelajaran pasif menjadi pengalaman aktif dan bermakna, mendorong keterlibatan siswa secara menyeluruh (Aspari, 2025).

(Hanifah et al., 2022). sehingga pengembangan lebih lanjut pada jenis media ini dapat difokuskan pada peningkatan interaktivitas, pengembangan narasi yang mendalam, dan integrasi elemen-elemen pemecahan masalah yang kompleks (Párraga et al., 2025).

KESIMPULAN

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar sejarah siswa terhadap mata pelajaran sejarah yang disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang monoton dan kurang inovatif, pembelajaran hanya menggunakan buku dan gambar-gambar yang diprint. Hasil observasi dan wawancara terhadap siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 3 Padang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa tidak antusias dan kurang aktif saat pembelajaran berlangsung. Data menunjukan aspek minat siswa dalam pembelajaran sejarah tidak lebih dari 50% setiap indikatornya. Hal ini menunjukan minat belajar sejarah siswa rendah dan data kebutuhan siswa menunjukan siswa lebih menyukai media game. Oleh karena itu, media *Game Detective* dikembangkan untuk menjawab kebutuhan siswa akan pembelajaran yang menarik dan unik, dan diharapkan berpotensi meningkatkan minat belajar sejarah. Analisis pengembangan media diselaraskan dengan kurikulum merdeka, khususnya pada materi Kedatangan Bangsa Eropa ke Nusantara untuk Fase F kelas XI SMA/MA. Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diakui. Pertama, jumlah responden hanya 20 siswa, sehingga hasil penelitian ini belum dapat digeneralisasikan ke populasi yang lebih luas. Kedua, instrumen yang digunakan, seperti angket dan panduan wawancara belum melalui uji validasi secara formal. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat melibatkan sampel yang lebih besar serta menggunakan instrumen yang telah tervalidasi dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, S. (2024). *Order Thinking Skills*.
- Aisyah Ali, Apriyanto Apriyanto, Titik Haryanti, H. H. (2024). *Metode Pembelajaran Inovatif: Mengembangkan Teknik Mengajar di Abad 21*.
- Asan Damanik. (2009). *Pendidikan Sebagai Pembentukan Watak Bangsa: Sebuah Refleksi Konseptual Kritis Dari Sudut Pandang Fisika*.
- Aspari, N. T., & Andromeda. (2025). *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA Vol. 5 No. 3 Agustus 2025*.
- Aswandari, A., Maraharani, S. D., & Susanti, R. (2025). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Flashcard Berbasis Kearifan Lokal Musi Banyasin sebagai Alat Bantu Pembelajaran Penjumlahan di Kelas I Sekolah Dasar. *SCIENCE Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(2), 680.

<https://doi.org/10.51878/science.v5i2.5221>

Collins, S. P., Storrow, A., Liu, D., Jenkins, C. A., Miller, K. F., Kampe, C., & Butler, J. (2021).

Daskalovska, N., Dimova, V., & ... (2017). The role of supplemental instruction in improving students' language competence at the Faculty of Philology. *Knowledge ...*, 19, 1187–1193. <http://eprints.ugd.edu.mk/18284/>

Emiyati, A., & Kurniawan, A. H. (2022). Media Pembelajaran. *Book*, 1–23. <https://repository.penerbiteureka.com/id/publications/521676/media-pembelajaran>

Ii, B. A. B., & Belajar, P. M. (2011). *Minat Belajar Minat*. 13–60.

Firmansyah, H., & Bibi, S. (2020). Pengembangan Aplikasi ‘*Pontianak Heritage*’ Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 3(2), 157. <https://doi.org/10.17977/um0330v3i2p157-169>

Habibullah, J. A., Norvaizi, I., & Dewi, D. E. C. (2025). Implementasi Mixed Methods dalam Penelitian Pendidikan. *Peradaban Journal of Interdisciplinary Educational Research*, 3(1), 17. <https://doi.org/10.59001/pjier.v3i1.245>

Hanifah, N. H., Walid, M., Putri, C. A., Sinta, L. N., & Ningrum, D. E. A. F. (2022). Development of Android-based “Pete” Educational Game to Improve Elementary School Student Learning Outcomes in Social Science Learning. *Al Ibtida Jurnal Pendidikan Guru MI*, 9(2), 430. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v9i2.11467>

Lestari, F. D. (2025). Studi Literatur: Pengaruh Media Digital Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika. *SCIENCE Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(2), 804. <https://doi.org/10.51878/science.v5i2.5274>

Maharani, D., & Iswendi, I. (2025). Pengaruh Permainan Ludo Kimia Berbasis Android Materi Reaksi Reduksi dan Oksidasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Fase E SMK. *SCIENCE Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(3), 1088. <https://doi.org/10.51878/science.v5i3.6657>

Mustaqim. (2016). Metode Penelitian Gabungan Kuantitatif Kualitatif/Mixed Methods Suatu Pendekatan Alternatif. *Jurnal Intelegensia*, 04(1), 1–9. <https://ejournal.unisnu.ac.id/JI/article/view/1351>

Nurjannah, N., Ndari, N., Awaludin, A., & Fizen, F. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Genially untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa

- di SMAN 2 Woja. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(1), 290. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i1.1071>
- Oktaviana, R., H. Matsum, J., & Rosyid, R. (2013). Studi Perbandingan Hasil Belajar Metode Resitasi Dengan Metode Pembelajaran Konvensional Siswa Kelas XII Ips. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Untan*, volume 2, 1–10.
- Pane dan Darwis Dasopang. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu ...*, *Jurnal.Uinsyahada.Ac.Id*, Cited by 3776 (472.00 per Year).
- Párraga, A. P. B., Nagua, J. A. N., Bonifaz, M. M. V., Sevillano, N. D. C. S., Ordoñez, J. P. R., Baldeón, V. P. C., & Pacheco, C. (2025). Gamificación como estrategia innovadora para promover el aprendizaje significativo en Estudios Sociales. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9(1), 1044. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i1.15860
- Pulungan, A. R., & Rakhmawati, F. (2022). Tren Media Pembelajaran Matematika dalam Jurnal Pendidikan Matematika di Seluruh Indonesia. *Jurnal Cendekia Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 3443. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1776>
- Purwanti, S., Miyono, N., & Wuryandini, E. (2025). Peran Manajerial Kepala Sekolah dalam Mutu Pembelajaran di SD Negeri Tonjong 01 Kecamatan Tonjong Kabupaten Brebes.
- Putra, A. S. (n.d.). Strategi Pengembangan Materi Pelajaran Sejarah Menurut I Gede Widja. *Adam Sadega*.
- Rohmawati, I. N. (2023). Strategi Guru Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Di MA. *Bio Educatia Journal*, 03(02), 16–24.
- Rahmawati, V., Umamah, N., Sumardi, S., & Murtinah, M. (2022). Game-Based Learning Models And Improving Student Learning Outcomes In History Subjects. *JURNAL HISTORICA*, 6(2), 162. <https://doi.org/10.19184/jh.v6i2.33677>
- Ramadhani, N. F., & Iswendi, I. (2025). Pengaruh Peggunann Media Permainan Ular Tangga Kimia Materi Asam Basa terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Fase F SMA/MA. *SCIENCE Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(3), 1248. <https://doi.org/10.51878/science.v5i3.6676>
- Subroto, D. E., Supriandi, Wirawan, R., & Rukmana, A. Y. (2023). Implementasi Teknologi dalam Pembelajaran di Era Digital: Tantangan dan Peluang bagi Dunia Pendidikan

- di Indonesia. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(7), 473.
<https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i07.542>
- Saidillah, A. (2018). Kesulitan Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 1(2), 214–235.
<https://doi.org/10.17977/um033v1i22018p214>
- Syafira, P., Novaliza, S., Sulistianingsih, R., Restaryy, T. I., & Lasha, V. (2024). Evaluasi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 6(3).
<https://doi.org/10.61227/arji.v6i3.196>
- Tolentino, L. J. H., Tecson, B. C., Nojadera, C. J. M., Cunanan, S. L. R., Garcia, G., & Gallardo, B. O. (2024). Exploring Grade 9 Students' Perspectives on Game-Based Learning in Social Studies. *Journal of Humanities and Education Development*, 6(6), 7. <https://doi.org/10.22161/jhed.6.6.2>
- Yuniar, R., Widodo, S., Abdul Majid, N. W., & Sodikin, R. A. (2025). Perancangan Game History Hunt Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Interaktif di Sekolah Dasar Berbasis Android. *JoMMiT: Jurnal Multi Media Dan IT*, 9(1), 001–012. <https://doi.org/10.46961/jommit.v9i1.1526>
-