

Analisis Kebutuhan Pengembangan *Journey of Spices Game* untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa SMK Negeri 4 Padang

Annisa Farizky^{1*}, Rini Afriani²

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

*annisafarizky01@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to conduct a needs analysis for the development of a learning medium, the Journey of Spices Game, intended to enhance students' interest in learning history at SMK Negeri 4 Padang. The study was motivated by the low level of students' engagement in history learning, which is still dominated by lecture-based instruction and conventional media such as textbooks and presentation slides. Such conditions result in students being less motivated and less actively involved in the learning process. The research employed a descriptive qualitative method, with data collected through observation, interviews, and needs analysis questionnaires involving history teachers and tenth-grade students. The findings indicate that students need interactive, visual, and enjoyable learning media to help them understand the topic of the Indonesian spice routes and the arrival of Western nations. Teachers also emphasized the necessity of technology-based innovations that align with the characteristics of digital-native learners. Based on these findings, the development of the Journey of Spices Game is considered relevant as an effective alternative learning medium to increase students' interest in learning history. This medium not only provides a more engaging and interactive learning experience but also helps students understand historical material contextually, making them more actively involved in the learning process.

Keywords: : *Needs Analysis, Learning Media, Journey of Spices Game, Learning Interest, Learning History*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran *Journey of Spices Game* dalam upaya meningkatkan minat belajar sejarah siswa di SMK Negeri 4 Padang. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sejarah yang masih didominasi oleh metode ceramah serta penggunaan media konvensional seperti buku teks dan slide presentasi. Kondisi ini menyebabkan siswa kurang termotivasi dan belum terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan angket analisis kebutuhan yang melibatkan guru sejarah serta peserta didik kelas X. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang interaktif, visual, dan menyenangkan untuk memahami materi jalur rempah dan proses kedatangan bangsa Barat ke Indonesia. Guru juga menilai perlunya inovasi media berbasis teknologi yang sesuai dengan karakteristik generasi digital. Berdasarkan temuan tersebut, pengembangan *Journey of Spices Game* berpotensi untuk menjadi media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa serta berpotensi untuk meningkatkan minat belajar sejarah siswa khususnya di SMKN 4 Padang.

Kata Kunci: *Analisis Kebutuhan, Media Pembelajaran, Journey of Spices Game, Minat Belajar, Belajar Sejarah*

PENDAHULUAN

Pendidikan memainkan fungsi krusial dalam membangun kualitas sumber daya manusia dan sebagai indikator utama kemajuan sebuah negara. Lewat jalur pendidikan, setiap orang mendapat kesempatan untuk mengeksplorasi dan memperkuat potensi, kemampuan, serta karakter yang esensial dalam berinteraksi di masyarakat. Sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan ditafsirkan sebagai inisiatif yang disengaja dan terstruktur untuk menciptakan lingkungan belajar yang memotivasi siswa agar aktif mengembangkan diri mereka sendiri. Di tengah kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat, sistem pendidikan pun mengalami perubahan mendalam. Kini, penerapan teknologi informasi menjadi salah satu ciri khas utama dalam pembelajaran era abad ke-21, sehingga para guru perlu lebih inovatif dan fleksibel saat menyusun proses belajar yang segar serta disesuaikan dengan kebutuhan dan sifat unik para siswa.

Salah satu bidang yang menuntut inovasi adalah pembelajaran sejarah. Melalui pembelajaran sejarah, siswa diajak memahami peristiwa masa lalu dan mengambil nilai-nilai yang relevan bagi kehidupan masa kini. Namun dalam praktiknya, pembelajaran sejarah sering kali masih bersifat konvensional, berpusat pada guru, dan bergantung pada buku teks. Akibatnya, siswa cenderung pasif dan menganggap sejarah sebagai mata pelajaran yang membosankan. Padahal, keberhasilan proses belajar sangat ditentukan oleh minat belajar siswa, karena minat berfungsi sebagai dorongan internal yang menumbuhkan perhatian, semangat, dan ketekunan dalam belajar. Tanpa adanya minat, pembelajaran sejarah berisiko dipandang hanya sebagai kegiatan menghafal peristiwa, bukan sebagai proses memahami makna dan nilai dari pengalaman manusia di masa lalu (Sardiman 2022).

Minat belajar menurut Slameto (2010) adalah kecenderungan yang tetap dalam diri individu untuk memperhatikan dan menikmati aktivitas belajar disertai rasa senang tanpa adanya paksaan. Seseorang yang memiliki minat belajar tinggi akan menunjukkan keterlibatan aktif, rasa ingin tahu yang besar, dan ketekunan dalam memahami materi. Dalam konteks pembelajaran sejarah, minat belajar berperan penting dalam membantu siswa mengaitkan peristiwa masa lalu dengan realitas masa kini. Ketika siswa merasa tertarik dan menikmati proses belajar, mereka akan lebih mudah memahami kronologi, sebab-akibat, serta nilai-nilai yang terkandung dalam peristiwa sejarah. Dengan demikian, peningkatan minat belajar menjadi kunci agar pembelajaran sejarah tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga membentuk cara berpikir kritis dan sikap reflektif terhadap masa lalu (Junior and Nasir 2022).

Minat belajar siswa dapat ditumbuhkan melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik mereka. Media berfungsi sebagai perantara antara guru, materi, dan peserta didik untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Ketika media pembelajaran dirancang secara interaktif dan melibatkan unsur visual maupun aktivitas langsung, siswa akan merasa lebih terlibat dan termotivasi. Dengan demikian, media bukan hanya alat bantu mengajar, tetapi juga faktor penting dalam membangun minat dan motivasi belajar siswa, termasuk dalam pembelajaran sejarah

yang menuntut pemahaman naratif dan kronologis (Junaidi 2019).

Beberapa penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis digital dan game edukatif berpengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar siswa. Putri Jamiati (2020) dalam penelitiannya yang berjudul *“Pengembangan Game Edukatif Berbasis Android Materi Sejarah Pertempuran Surabaya 10 Maret 1945 Kelas XI di SMA Institut Indonesia Semarang”* bertujuan untuk mengidentifikasi kondisi awal pembelajaran sebelum adanya media berbasis game, menjelaskan proses pengembangan, dan menilai kelayakan media tersebut. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model Borg & Gall dan menghasilkan media yang layak digunakan dalam pembelajaran sejarah. Perbedaannya dengan penelitian ini terletak pada materi yang digunakan; penelitian Jamiati berfokus pada peristiwa Pertempuran Surabaya, sedangkan penelitian ini mengembangkan media pembelajaran dengan materi jalur rempah melalui *Journey of Spices Game* (Jamiati 2020).

Penelitian lain oleh Gemala Wahyu Ningsih (2020) berjudul *“Game Edukasi Sejarah di Indonesia Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android”* bertujuan untuk menarik minat belajar siswa serta memberikan kemudahan dalam mempelajari sejarah melalui pendekatan yang menyenangkan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan model perancangan *Waterfall* dan teknik pengujian *Blackbox testing*. Hasilnya menunjukkan bahwa game edukatif mampu meningkatkan antusiasme siswa terhadap pelajaran sejarah. Perbedaannya dengan penelitian ini terletak pada materi dan platform pengembangan; Ningsih menggunakan tema sejarah umum Indonesia dengan platform Android, sedangkan penelitian ini menggunakan tema jalur rempah dan dikembangkan melalui platform Construct 2 yang dapat diakses secara daring (Ningsih 2020).

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Alvita Mayu Saidina, Bunari, dan Yuliantoro (2020) berjudul *“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mading Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas X SMK Negeri 4 Pekanbaru”* juga relevan dengan penelitian ini. Penelitian tersebut menggunakan metode Research and Development dengan model ADDIE dan bertujuan untuk mengembangkan media digital yang mampu meningkatkan minat belajar sejarah siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media digital efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Perbedaan dengan penelitian penulis terletak pada bentuk media; Saidina dkk. mengembangkan mading digital, sementara penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis game petualangan *Journey of Spices Game* yang menghadirkan unsur eksplorasi, interaktivitas, dan tantangan dalam mempelajari sejarah jalur rempah (Saidina, Bunari, and Yuliantoro 2024).

Journey of Spices Game merupakan media pembelajaran berbasis petualangan yang dirancang untuk membantu siswa memahami materi jalur rempah melalui pendekatan interaktif. Game ini menyajikan alur cerita perjalanan rempah dari berbagai daerah di Nusantara, disertai tantangan berupa pertanyaan dan rintangan seperti badai, bajak laut, serta penjaga pulau yang harus dihadapi siswa. Melalui mekanisme tersebut, siswa belajar

sejarah secara aktif dan kontekstual, bukan sekadar menghafal fakta. Setiap tantangan yang berhasil diselesaikan memberikan umpan balik dan pengetahuan baru, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Media ini dikembangkan menggunakan platform Construct 2, dengan desain visual yang menarik, karakter edukatif, serta navigasi yang mudah digunakan oleh siswa SMK (Teguh Arie Sandy 2019).

Dari beberapa penelitian terdahulu tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya game edukatif, terbukti mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar sejarah. Namun, belum terdapat penelitian yang secara khusus mengembangkan game edukatif dengan materi jalur rempah yang menonjolkan konteks sejarah kedatangan bangsa Eropa ke Indonesia. Oleh karena itu, Penelitian ini dilakukan untuk menjawab kebutuhan akan pengembangan media pembelajaran sejarah yang inovatif, interaktif, dan kontekstual melalui perancangan *Journey of Spices Game*. dengan menganalisis kebutuhan pengembangan *Journey of Spices Game* sebagai inovasi media pembelajaran sejarah yang interaktif, kontekstual, dan menyenangkan (Ismail 2009).

Hasil observasi awal di SMK Negeri 4 Padang menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah masih didominasi metode ceramah dengan media sederhana seperti buku teks dan presentasi PowerPoint. Minimnya variasi media serta kurangnya pemanfaatan teknologi menyebabkan siswa cepat bosan dan kurang terlibat aktif dalam proses belajar. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya minat belajar siswa terhadap sejarah. Untuk itu, dibutuhkan inovasi media pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang. Media berbasis game edukatif dianggap relevan karena dapat menggabungkan unsur hiburan, eksplorasi, dan edukasi dalam satu kesatuan pembelajaran yang interaktif

Penelitian ini berfokus pada analisis kebutuhan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis game edukatif *Journey of Spices Game* sebagai upaya meningkatkan minat belajar sejarah siswa di SMK Negeri 4 Padang. Tahap analisis kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi kondisi awal proses pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta pandangan guru mengenai media yang diharapkan mampu mendukung pembelajaran sejarah agar lebih menarik, interaktif, dan efektif.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan praktis. Secara teoritis, penelitian ini memperkaya kajian dalam bidang pengembangan media pembelajaran, khususnya terkait integrasi teknologi dalam pembelajaran sejarah. Secara praktis, penelitian ini diharapkan menjadi referensi bagi guru dalam menciptakan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat menjadi dasar dalam pengembangan media digital yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di era teknologi informasi.

METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif yang berfokus pada tahap analisis kebutuhan sebagai landasan dalam pengembangan media pembelajaran *Journey of Spices Game* untuk meningkatkan minat belajar sejarah siswa. Kegiatan penelitian dilakukan di SMK Negeri 4 Padang dengan melibatkan guru sejarah dan siswa kelas X Akuntansi B sebagai subjek penelitian. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive karena dianggap paling relevan dengan konteks penerapan media yang dikembangkan.

Data penelitian dikumpulkan melalui tiga teknik utama, yaitu observasi, wawancara, dan penyebaran angket kebutuhan. Observasi dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai pelaksanaan pembelajaran sejarah serta pemanfaatan media yang digunakan di kelas. Wawancara dengan guru sejarah bertujuan menggali informasi lebih mendalam tentang tingkat minat belajar siswa dan kebutuhan terhadap media pembelajaran yang relevan. Sementara itu, angket kebutuhan diberikan kepada siswa untuk mengidentifikasi ketertarikan mereka terhadap media pembelajaran (Sugiyono 2013).

Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif kualitatif melalui tahap reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Hasil analisis digunakan untuk menggambarkan kondisi nyata dan kebutuhan pengembangan media pembelajaran *Journey of Spices Game* yang relevan dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran sejarah di SMK Negeri 4 Padang.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian diperoleh pada tahap analisis kebutuhan yang menjadi dasar pengembangan media pembelajaran *Journey of Spices Game*. Analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kondisi aktual pembelajaran sejarah di SMK Negeri 4 Padang, meliputi kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran, kesesuaian materi dengan kurikulum, karakteristik peserta didik, serta ketersediaan sarana dan prasarana yang mendukung implementasi media. Data yang diperoleh dengan cara observasi, wawancara, dan angket, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk menggambarkan kebutuhan pengembangan media yang relevan dengan konteks pembelajaran sejarah.

Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan dengan menelaah *Capaian Pembelajaran (CP)* mata pelajaran sejarah pada Kurikulum Merdeka untuk Kelas XI Fase F. Hasil kajian menunjukkan bahwa topik *Jalur Rempah dan Kedatangan Bangsa Eropa ke Nusantara* memiliki relevansi tinggi untuk dikembangkan ke dalam media pembelajaran interaktif. Materi ini mencakup kedatangan Portugis, Spanyol, Belanda, dan Inggris yang terkait erat dengan jalur perdagangan rempah di Indonesia. Melalui materi tersebut, siswa diharapkan mampu memahami latar belakang, tujuan, dan dampak kedatangan bangsa-bangsa Eropa. Pendekatan berbasis permainan memungkinkan siswa tidak hanya mempelajari fakta sejarah, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam proses eksplorasi dan pengambilan keputusan.

Dengan demikian, pengembangan *Journey of Spices Game* dinilai selaras dengan karakteristik dan capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka. Media ini berpotensi menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, menumbuhkan minat, serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam memahami materi sejarah.

Analisis Peserta Didik

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti selama kegiatan *Program Pelatihan Lapangan (PPL)* di SMK Negeri 4 Padang pada Juli 2024-Desember 2024, observasi yang dilakukan berfokus pada kelas X Akuntansi B yang terdiri dari 30 siswa, dari hasil observasi tersebut diketahui bahwa minat belajar siswa terhadap mata pelajaran sejarah masih tergolong rendah. Analisis dilakukan menggunakan empat indikator utama, yaitu perhatian, rasa ingin tahu, keterlibatan aktif, dan motivasi intrinsik. Observasi dilakukan melalui pengamatan langsung selama proses pembelajaran sejarah berlangsung. Pengkategorian dilakukan berdasarkan presentase jumlah siswa yang menunjukkan perilaku pada setiap indikator. Semakin banyak siswa yang menampilkan indikator tersebut, semakin tinggi kategorinya. Rentang persentase mengacu pada standar kategorisasi analisis deskriptif, yaitu 0-20% (sangat rendah), 21-40% (rendah), 41-60% (sedang), 61-80% (tinggi), dan 81-100% (sangat tinggi).

Tabel 1. Hasil Observasi Minat Belajar Siswa

No	Indikator	Jumlah Siswa	Presentasi	Kategori
1	Perhatian siswa	11	36,6%	Rendah
2	Rasa ingin tahu	12	40%	Rendah
3	Keterlibatan aktif	9	30%	Rendah
4	Motivasi intrinsik	7	23,3%	Sangat Rendah

Berdasarkan hasil observasi tersebut, sebagian besar siswa belum menunjukkan fokus yang baik, cenderung pasif, dan kurang berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Kondisi ini diperkuat oleh penggunaan media pembelajaran yang terbatas hanya dengan buku teks dan papan tulis saja, sehingga membuat siswa merasa bosan dan tidak termotivasi untuk mendalami materi.

Temuan ini konsisten dengan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan guru mata pelajaran sejarah yaitu ibu Jumartini Johan, S.Pd yang menyatakan bahwa minat belajar sejarah siswa sangat rendah, selama proses pembelajaran berlangsung siswa tidak terlalu memperhatikan pembelajaran dan sibuk dengan kegiatan masing-masing, beliau juga menambahkan bahwasannya siswa bisa lebih berminat apabila media pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran dapat lebih interaktif dan disesuaikan dengan kondisi siswa saat ini yang merupakan generasi digital.

Kebutuhan siswa akan media pembelajaran yang lebih praktis, interaktif, menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa saat ini yang merupakan generasi digital dikuatkan oleh hasil angket akan kebutuhan media yang peneliti peroleh dari kelas X Akuntansi B.

Tabel 2. Butir Pernyataan Angket Kebutuhan Media

No	Indikator
1	Media pembelajaran yang mudah diakses kapan saja membantu saya memahami materi sejarah dengan lebih baik.
2	Saya membutuhkan media yang tidak membosankan dan mampu membuat saya lebih fokus belajar.
3	Saya merasa terbantu jika media pembelajaran menyediakan tampilan yang menarik secara visual.
4	Media yang memungkinkan saya belajar secara mandiri lebih sesuai dengan cara belajar saya.
5	Saya membutuhkan media yang memberi pengalaman belajar yang lebih interaktif dibandingkan hanya membaca atau mendengarkan.

Berdasarkan hasil angket yang diisi oleh 30 siswa, mayoritas siswa membutuhkan media yang mudah diakses kapan saja, sehingga mereka dapat memahami materi secara lebih fleksibel. Selain itu, siswa juga menginginkan media yang tidak membosankan dan mampu meningkatkan fokus belajar. Aspek visual media juga dinilai penting, karena tampilan yang menarik dapat mendukung pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan, siswa juga lebih memilih media yang dapat diakses secara mandiri, dan membutuhkan media pembelajaran yang baru dan lebih interaktif dibandingkan dengan membaca dan mendengarkan guru.

Dengan demikian, hasil analisis peserta didik menegaskan bahwa terdapat kebutuhan akan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar sejarah siswa, dimana media tersebut lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa SMK. Temuan ini menjadi dasar dalam merancang *Journey of Spices Game* yang menampilkan eksplorasi jalur kedatangan bangsa Eropa ke Nusantara. Pemain menjelajahi rute masing-masing bangsa, mempelajari materi tentang sejarah bangsa tersebut, serta menghadapi tantangan berupa soal yang harus dijawab untuk melanjutkan perjalanan ke pelabuhan berikutnya. Di akhir perjalanan, siswa memainkan mini game yang menyusun kembali rute kedatangan tiap bangsa ke Indonesia, serta mini game tambahan untuk mengenal rempah-rempah yang dicari dan tokoh-tokoh yang terlibat dalam perjalanan tersebut.

Desain game ini selaras dengan prinsip Multimedia Learning, seperti segmenting materi sejarah ke potongan kecil agar tidak membebani siswa, signaling melalui ikon atau warna untuk menyorot informasi penting, dan penggabungan audio-visual (modality) untuk memperkuat pemahaman. Penempatan informasi yang berdekatan (contiguity) dan penghapusan informasi yang tidak relevan (coherence) juga diterapkan agar fokus siswa tetap terjaga. Beban kognitif diatur dengan menyeimbangkan kompleksitas materi (intrinsic load), mengurangi gangguan visual atau teks berlebihan (extraneous load), dan menekankan aktivitas yang mendukung pemahaman materi (germane load) (Darmawan 2016).

Motivasi siswa dipacu melalui model ARCS, dengan perhatian ditarik oleh tantangan interaktif dan visual menarik, relevansi materi dijaga agar siswa merasakan manfaat, rasa percaya diri meningkat melalui tantangan yang sesuai kemampuan, dan kepuasan diperoleh lewat umpan balik positif. Lebih lanjut, *Journey of Spices Game* dirancang untuk menumbuhkan minat belajar secara bertahap sesuai kerangka Hidi & Renninger, mulai dari memicu rasa penasaran (triggered situational interest), mempertahankan minat melalui variasi dan tantangan (maintained situational interest), hingga mendorong keinginan eksplorasi lebih mendalam (emerging individual interest). Dengan demikian, game ini tidak hanya menjawab kebutuhan siswa, tetapi juga selaras dengan prinsip pembelajaran efektif dan motivasi yang berkelanjutan (Herwati et al. 2023).

Pengembangan *Journey of Spices Game* diharapkan menjadi solusi yang mampu menjadikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan melalui elemen permainan dan eksplorasi digital. Media ini berpotensi membangkitkan rasa ingin tahu, meningkatkan keterlibatan aktif, serta memperkuat motivasi intrinsik siswa dalam memahami peristiwa sejarah.

Analisis Sarana dan Prasarana

Berdasarkan hasil analisis terhadap sarana dan prasarana di SMK Negeri 4 Padang, ditemukan bahwa ketersediaan media pendukung pembelajaran masih terbatas. Sekolah hanya memiliki tiga unit proyektor (*infokus*) yang digunakan secara bergantian oleh beberapa guru, sehingga pemanfaatannya dalam kegiatan belajar mengajar belum optimal. Kondisi ini menjadi kendala ketika pembelajaran menuntut visualisasi materi yang lebih menarik dan interaktif.

Di sisi lain, SMK Negeri 4 Padang memiliki lima laboratorium komputer yang dapat dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran berbasis teknologi. Keberadaan fasilitas tersebut membuka peluang besar bagi pengembangan media interaktif, termasuk media berbasis game edukatif. Namun, penggunaan laboratorium sering terkendala jadwal yang padat dan kebutuhan lintas mata pelajaran, sehingga aksesnya belum maksimal.

Sebagai solusi, media *Journey of Spices Game* dikembangkan agar dapat diakses melalui berbagai perangkat, baik komputer maupun smartphone. Kebijakan SMK Negeri 4 Padang memperbolehkan penggunaan smartphone dalam kegiatan pembelajaran, hal tersebut menjadi keunggulan tersendiri karena memberikan fleksibilitas bagi siswa dalam mengakses media ini. Akses lintas perangkat tersebut membantu mengatasi keterbatasan sarana yang ada di sekolah, sehingga proses pembelajaran sejarah dapat terlaksana dengan lebih efektif, menarik, dan selaras dengan karakteristik peserta didik di SMK Negeri 4 Padang.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan di SMK Negeri 4 Padang, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah masih menghadapi berbagai kendala, terutama rendahnya minat belajar siswa. Proses pembelajaran yang cenderung konvensional dan minim pemanfaatan teknologi menyebabkan siswa kurang antusias dan

pasif selama kegiatan belajar berlangsung. Analisis kurikulum menunjukkan bahwa materi jalur rempah dan kedatangan bangsa Eropa ke Nusantara memiliki potensi besar untuk dikembangkan menjadi media pembelajaran interaktif karena relevan dengan capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka.

Analisis peserta didik memperlihatkan bahwa keempat indikator minat belajar, yaitu perhatian, rasa ingin tahu, keterlibatan aktif, dan motivasi intrinsik berada pada kategori rendah hingga sangat rendah. Sementara itu, hasil analisis sarana dan prasarana menunjukkan keterbatasan fasilitas seperti jumlah proyektor dan keterpakaian laboratorium komputer yang belum optimal, meskipun terdapat peluang penggunaan smartphone dalam kegiatan belajar.

Secara keseluruhan, hasil analisis menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang lebih kreatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa SMK guna meningkatkan minat belajar sejarah. Dengan demikian, *Journey of Spices Game* dikembangkan untuk menjawab kebutuhan siswa akan media yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa, sekaligus untuk menumbuhkan minat belajar sejarah sekaligus mendukung penerapan pembelajaran yang sejalan dengan prinsip-prinsip Kurikulum Merdeka.

DAFTAR PUSTAKA

- Darmawan, Deni. 2016. "Mobile Learning Sebuah Aplikasi Teknologi Pembelajaran." Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Herwati, dkk. 2023. "Motivasi dalam Pendidikan: Konsep, Teori, Aplikasi." Malang: PT Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Ismail, Andang. 2009. "Education Games Menjadi Cerdas Dan Ceria Dengan Permainan Edukatif." Yogyakarta.
- Jamiati, Putri. 2020. "Pengembangan Game Edukatif Berbasis Android Materi Sejarah Pertempuran Surabaya 10 Maret 1945 Kelas XI Di SMA Institut Indonesia Semarang." 21(1):1-9.
- Junaidi, Junaidi. 2019. "Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan* 3(1):45-56. doi: 10.35446/diklatreview.v3i1.349.
- Juniar, Listiarum, and Nurwahyuni Nasir. 2022. "Dukungan Sosial Orang Tua dan Minat Belajar Siswa pada Masa Pandemi COVID-19." 1(1):1-6.
- Ningsih, Gemala Wahyu. 2020. "Game Edukasi Sejarah Di Indonesia Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android." 3(1):641.

- Saidina, Alvita Mayu, Bunari Bunari, and Yuliantoro Yuliantoro. 2024. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mading Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas X SMK Negeri 4 Pekanbaru." *JAMPARING: Jurnal Akuntansi Manajemen Pariwisata Dan Pembelajaran Konseling* 2(2):457–66. doi: 10.57235/jamparing.v2i2.2751.
- Sardiman, Sardiman. 2022. "Implementasi Pembelajaran Sejarah dalam Kurikulum Merdeka Kelas X di SMA Penggerak Surakarta." *ISTORIA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sejarah* 22(2):80–94. doi: 10.21831/istoria.v11i2.7555.
- Sugiyono, Prof. DR. 2013. "Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D." Bandung: alfabeta.
- Teguh Arie Sandy, Wahyu Nur Hidayat. 2019. "Game Mobile Learning." Ahli media Book.