

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan hakikatnya dapat dipahami sebagai upaya yang disengaja dan berkesinambungan dari pendidik kepada peserta didik untuk mengembangkan potensi yang dimiliki siswa secara menyeluruh baik secara formal, informal, maupun nonformal.¹ Hal ini juga tertulis dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 1. Sejalan dengan tujuan tersebut dunia Pendidikan dituntut untuk mampu beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta menjawab tantangan abad ke-21. Undang-Undang No 20 tahun 2003 pasal 2 juga menegaskan bahwa Pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman.²

Pada abad ke-21, tantangan global menuntut kesiapan setiap individu untuk mampu bersaing dalam berinovasi dan memanfaatkan kemajuan teknologi digital untuk menciptakan solusi-solusi baru. Siswa diharapkan tidak hanya perlu menguasai ilmu pengetahuan dari mata pelajaran yang dipelajari, tetapi juga harus dilengkapi dengan beragam keterampilan abad ke-

¹ H. Mahmudi, *Ilmu Pendidikan Mengupas Komponen Pendidikan* (Deepublish, 2022), hal 13.

²Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003, Pusat Asesmen Pendidikan, <https://pusmendik.kemdikbud.go.id/pdf/file-154>

21. Keterampilan tersebut meliputi kemampuan menggunakan teknologi digital, bekerjasama dalam tim, berkomunikasi dengan efektif, memecahkan masalah, berpikir kritis dan kreatif.³ Sejalan dengan tuntutan tersebut tidak hanya siswa, guru juga harus menguasai kemampuan-kemampuan abad 21 dan mampu merancang pembelajaran yang inovatif dan memanfaatkan teknologi sebagai sarana pendukung proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran dapat dicapai melalui penggunaan media audio, visual, dan bahkan media audio visual. Penggunaan teknologi ini akan cenderung disukai oleh siswa, mengingat kebiasaan siswa yang banyak menggunakan teknologi seperti *handphone* dikehidupan sehari-hari⁴.

Salah satu mata pelajaran yang membutuhkan inovasi dalam pembelajaran adalah pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPS adalah bidang studi yang mengintegrasikan berbagai cabang ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, antropologi, arkeologi dan budaya. Perumusan IPS didasarkan pada realitas dan fenomena sosial yang terjadi di masyarakat, sehingga menciptakan suatu pendekatan interdisipliner yang memadukan aspek-aspek dan berbagai cabang ilmu sosial tersebut⁵. IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan kepada siswa mulai dari jenjang SD/MI, SMP/MTs, bahkan sampai jenjang SMA/MA. Pada jenjang SMA mata pelajaran IPS tidak lagi diajarkan sebagai

³ Mohammad Karim, 'Keterampilan Abad 21 Dan Desain Pembelajarannya', *Proceeding International Conference on Islamic Education (ICIED)*, 5.1 (2020), 161–69.

⁴ Arum Banarsari, Deviana Rizki Nurfadilah, and Alfian Zainul Akmal, 'Pemanfaatan Teknologi Pendidikan Pada Abad 21', *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 6.1 (2023), 459 <<https://doi.org/10.20961/shes.v6i1.71152>>.

⁵ Sudarsono, Pembelajaran IPS (Ponorogo: Tahta Media, 2024), hal 3

satu mata pelajaran yang utuh, melainkan hanya diberikan di kelas X (sepuluh) dan kemudian diklasifikasikan menjadi berbagai cabang ilmu yang lebih spesifik dan mendalam pada jenjang berikutnya.

Materi Sejarah Masa Pendudukan Jepang di Indonesia pada mata pelajaran IPS jenjang SMP kelas 8 penting dipahami siswa. Materi ini penting dipahami siswa karena tidak hanya menggambarkan bentuk penindasan yang dialami bangsa Indonesia, tetapi juga menunjukkan bagaimana semangat perlawanan dan nasionalisme tetap tumbuh di dalam kondisi yang penuh tekanan. Melalui pemahaman terhadap perkembangan nasionalisme pada masa pendudukan Jepang, siswa dapat lebih menghargai perjuangan para pahlawan bangsa yang tidak hanya berjuang merebut kemerdekaan tetapi juga mempertahankan identitas serta martabat bangsa Indonesia.⁶ Pemahaman ini menjadi landasan penting bagi siswa untuk tidak hanya hanya mengetahui peristiwa Sejarah, tetapi juga mampu menjelaskan makna dan nilai yang terkandung di dalamnya.

Proses pembelajaran sejarah yang efektif biasanya dirancang untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis terhadap berbagai peristiwa sejarah, baik nasional maupun global, sehingga akan timbul rasa ingin tahu yang tinggi, yang kemudian mendorong siswa untuk secara aktif dan kreatif mengeksplorasi informasi lebih mendalam dari berbagai sumber guna

⁶ Ade Luvita Hayat and others, 'Analisis Penerapan Media Bowling Game Terhadap Pergerakan Nasional Masa Pendudukan Jepang Untuk Meningkatkan Pemahaman Mahasiswa', 1.2 (2024), 1–6.

mengungkap kebenaran dari peristiwa yang ingin diamati⁷. Melalui situlah siswa akan sampai pada kesadaran akan pentingnya mempelajari ilmu Sejarah. Namun kenyataannya pembelajaran sejarah di sekolah seringkali disajikan dengan metode konvensional dan ceramah, sehingga banyak siswa yang beranggapan bahwa materi sejarah sebagai pelajaran yang membosankan. Siswa menganggap bahwa sejarah hanyalah rangkaian cerita lampau yang dipelajari berulang kali dan tidak ada kaitannya dengan kehidupan sehari-hari mereka⁸.

Pernyataan di atas diperkuat oleh hasil pra penelitian melalui observasi lapangan dan wawancara dengan guru MTsN 1 Trenggalek. Pada proses pembelajaran IPS kelas VIII guru masih sering mengandalkan buku paket kurikulum Merdeka yang diterbitkan pemerintah edisi tahun 2021 sebagai sumber belajar utama. Guru IPS juga masih menggunakan metode ceramah dan penugasan konvensional, yang pada proses penerapannya guru memberikan tugas kepada siswa untuk mencari jawaban dari soal yang telah dituliskan di papan tulis. Pada papan tulis tersebut, guru menuliskan lima poin jawaban yang masing-masing hanya boleh dijawab oleh satu siswa. Siswa diberi waktu sekitar sepuluh menit untuk membaca buku paket sebagai bahan mencari jawaban. Kemudian guru menunjuk salah seorang siswa untuk menuliskan jawaban di papan tulis, lalu siswa tersebut menunjuk siswa lain untuk

⁷ Yussi Martha, dkk, 'Konsep Dasar Sejarah: Implementasinya Dalam Pembelajaran, Jurnal Pendidikan Bineka Tunggal Ika', Vo 1, No 4.4 (2023) <<https://doi.org/10.51903/bersatu.v1i4.285>>.

⁸ Debby Rofi'ah and Dita Hendriani, 'Analisis Kesulitan Belajar Materi Sejarah Ditinjau Dari Faktor Penyebab Pada Siswa Kelas VIII Di MTsN 3 Blitar', *WISSEN: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 3.2 (2025), 244–57 <<https://doi.org/10.62383/wissen.v3i2.781>>.

melanjutkan jawaban pada poin berikutnya. Setelah kelima poin dijawab oleh siswa, guru kemudian memberikan penjelasan isi jawaban yang ditulis siswa. Kondisi pembelajaran seperti ini membuat keterlibatan siswa menjadi kurang merata. Sebab hanya beberapa siswa yang ditunjuk saja yang terlihat aktif, sedangkan yang lain cenderung pasif. Tidak jarang siswa yang ditunjuk untuk maju meminta jawaban dari temannya. Hal ini menunjukkan bahwa siswa belum sepenuhnya mampu memahami materi hanya dengan membaca buku paket dalam waktu singkat. Situasi ini diperparah oleh ketergantungan minat baca yang rendah. Siswa dengan minat baca rendah akan mengalami kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran.⁹ Bahkan masih banyak siswa yang tidak mampu menjelaskan kembali jawaban yang telah dituliskan di papan tulis.

Hasil wawancara dengan guru IPS MTsN 1 Trenggalek beliau mengatakan sebenarnya sudah pernah menggunakan asesmen berbasis teknologi berupa google form. Namun beliau juga mengatakan bahwa penggunaan media ini tidak sepenuhnya efektif. Ketika penerapannya seringkali siswa lupa dengan password untuk mengakses google formnya masing-masing. Terkadang siswa juga banyak yang cenderung menjawab secara asal-asalan hanya untuk segera menyelesaikan tugas agar dapat kembali menggunakan ponsel untuk bermain. Selain menggunakan google form guru juga sudah menggunakan Teka-Teki Silang (TTS) berbentuk lembar kertas

⁹ Ina Magdalena and others, 'The Importance of Learning Media To Increase Students' Interest in Learning At Sdn Meruya Selatan 06 Am', *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3.2 (2021), 312–25.

sebagai asesmen pembelajaran. Akan tetapi penggunaan TTS terkadang juga masih menghadapi kendala. Beliau mengatakan masih terdapat beberapa siswa yang menjawab secara asal-asalan tanpa memahami pertanyaan terlebih dahulu. Beliau juga menyampaikan bahwa penggunaan teknologi seperti proyektor dalam pembelajaran belum dapat dilakukan secara optimal karena tidak semua kelas memiliki proyektor yang berfungsi dengan baik.

Permasalahan lain muncul pada penyajian materi sejarah masa pendudukan Jepang di Indonesia sebagai salah satu materi yang ada dalam mata pelajaran IPS kelas 8 semester genap. Pada buku yang digunakan sebagai sumber belajar, penyajian materi belum tertulis secara lengkap dan masih disajikan menjadi satu tanpa membedakan aspek-aspek yang terkandung dalam materi. Tampilan dalam buku paket juga masih kebanyakan teks, serta sebagian gambar yang disajikan kurang menarik perhatian siswa. Pada proses penyampain materi guru juga hanya berpatokan pada buku paket dan akan sedikit dijelaskan mengenai proses pendudukan Jepang di Indonesia. Kondisi ini menjadikan siswa mudah bosan ketika mengikuti proses pembelajaran, sehingga sulit tercapainya tujuan pembelajaran. Berdasarkan pada beberapa permasalahan tersebut, guru memberi dukungan terhadap pengembangan media berbasis game pada materi sejarah. Guru berharap media yang dikembangkan didesain secara menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar, serta pemahaman siswa.

Melalui beberapa permasalahan tersebut, pengembangan media pembelajaran berbasis game interaktif menjadi salah satu solusi yang dapat

dilakukan. Solusi ini diharapkan dapat lebih efektif digunakan, karena siswa saat ini sudah terbiasa menggunakan teknologi dalam kegiatan sehari-harinya, sehingga penerapan media berbasis digital menjadi lebih mudah diterima dan diminati oleh siswa¹⁰. Game interaktif cocok digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran, karena siswa tidak hanya belajar, tetapi juga bermain. Penggunaan media berbasis game dalam pembelajaran juga terbukti mampu meningkatkan minat serta pemahaman siswa terhadap materi sejarah. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fiqih Hana Saputri pada tahun 2024 menunjukkan bahwa hasil penilaian kelayakan menunjukkan tingkat kepuasan responden yang sangat baik, yaitu sebesar 95%, yang menandakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran sejarah. Media tersebut membantu siswa memahami materi sejarah Indonesia dengan cara yang lebih menarik dan interaktif, sehingga menumbuhkan motivasi belajar siswa.¹¹

Peneliti memilih *software Construct 2* sebagai media pengembangan game interaktif karena dalam penggunaannya tidak perlu menguasai bahasa pemrograman tingkat tinggi. *Construct 2* merupakan perangkat lunak berbasis HTML5 yang dirancang untuk membuat game secara praktis tanpa membutuhkan coding karena semua perintah diatur oleh *event sheets* yang terdiri dari *event* dan *action*. Software ini memiliki antarmuka yang ramah

¹⁰ Bahtiar Afwan, Nunuk Suryani, and Deny Tri Ardianto, 'Analisis Kebutuhan Pembelajaran Sejarah Di Era Digital', *Proceding Literasi Dalam Pendidikan Di Era Digital Untuk Generasi Milenial*, 1.1 (2020), 9.

¹¹ Fiqih Hana and Gharifa Al Ikhsan Ananda Putra, 'Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Indonesia Berbasis Game Edukasi Untuk Siswa Kelas 7 Madrasah Tsanawiyah Al-Hafizh Rajeg', *G-Tech: Jurnal Teknologi Terapan*, 8.4 (2024), 264–76.

pengguna (*user friendly*), dilengkapi dengan fitur *drag and drop*, sehingga memudahkan guru maupun peneliti dalam mengembangkan produk pembelajaran yang interaktif. Selain itu, hasil produk *Construct 2* dapat dipublikasikan dalam berbagai platform berbasis *website* sehingga mudah diakses siswa menggunakan laptop maupun *smartphone*¹². Hal ini menjadikan *Construct 2* relevan sebagai alat pengembangan media pembelajaran yang efektif, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran modern.

Berdasarkan uraian di atas media pembelajaran berbasis game interaktif dipilih sebagai bentuk inovasi untuk mengatasi permasalahan pembelajaran sejarah yang cenderung monoton dan sebagai bentuk penyesuaian pada karakteristik siswa saat ini. Penggunaan game interaktif berbasis *Construct 2* diharapkan mampu menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan sesuai dengan perkembangan teknologi. Maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif Berbasis Website dengan *Construct 2* dalam Pembelajaran Sejarah Materi Masa Pendudukan Jepang di Indonesia”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian, maka ditemukan identifikasi masalah penelitian sebagai berikut:

¹² Arie Widya Murni and Miftahul Jannah, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Construct Two* Pada Tema 2 Selalu Berhemat Energi Subtema 1 Kelas Iv Sd’, *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 1.1 (2022), 10–17 <<https://doi.org/10.55732/jmpd.v1i1.5>>.

1. Guru IPS masih sangat bergantung pada buku paket sebagai satu-satunya rujukan dalam pembelajaran, sehingga siswa dengan minat baca rendah kesulitan memahami materi sejarah, yang mengakibatkan mereka kurang terlibat dalam pembelajaran dan mengakibatkan siswa cepat merasa bosan karena tidak ada variasi sumber belajar.
2. Pembelajaran masih dominan menggunakan metode konvensional dengan ceramah dan pemberian tugas dari buku, sehingga siswa pasif dan hanya mengandalkan penjelasan guru.
3. Guru belum mampu menyesuaikan media pembelajaran dengan karakteristik siswa, khususnya generasi yang sudah terbiasa dengan teknologi dan membutuhkan pendekatan interaktif.
4. Pada materi sejarah Masa Pendudukan Jepang, materi dalam buku kurang lengkap dan sebagian gambar yang disajikan kurang menarik perhatian siswa, sehingga perlu pengembangan media pembelajaran sebagai inovasi baru pembelajaran IPS.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah, maka dalam penelitian ini terdapat batasan sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran interaktif berbentuk game berbasis website menggunakan *Construct 2*
2. Materi yang digunakan terbatas pada mata pelajaran IPS materi Sejarah Masa Pendudukan Jepang di Indonesia sesuai kurikulum IPS kelas VIII semester genap.

3. Subjek penelitian dilakukan pada siswa kelas VIII MTsN 1 Trenggalek.
4. Penelitian hanya menilai aspek proses pengembangan, kevalidan media, serta respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran.
5. Efektivitas media pembelajaran diukur secara terbatas melalui uji coba pada kelompok besar, bukan pada skala luas.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran game interaktif berbasis website dengan *Construct 2* pada materi Sejarah Masa Pendudukan Jepang di Indonesia pada siswa kelas VIII MTsN 1 Trenggalek?
2. Bagaimana tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektivan dari pengembangan media pembelajaran game interaktif berbasis website dengan *Construct 2* dalam materi sejarah Masa Pendudukan Jepang di Indonesia pada siswa kelas VIII MTsN 1 Trenggalek?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui langkah-langkah proses pengembangan media pembelajaran game interaktif berbasis website dengan *Construct 2* pada materi Sejarah Masa Pendudukan Jepang di Indonesia pada siswa kelas VIII MTsN 1 Trenggalek.

2. Untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektivan dari media pembelajaran game interaktif berbasis website dengan *Construct 2* dalam materi sejarah Masa Pendudukan Jepang di Indonesia pada siswa kelas VIII MTsN 1 Trenggalek.

F. Spesifikasi Produk

Gambaran umum dari penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran game interaktif berbasis website dengan spesifikasi produk yang diharapkan sebagai berikut:

- a. Nama Produk

Nama produk yang dikembangkan oleh peneliti adalah “Game Interaktif Sejarah Masa Pendudukan Jepang di Indonesia”.

- b. Cara Akses

Produk media berbasis website yang dikembangkan menggunakan *software Construct 2*. Untuk mengakses media pengguna cukup membuka link/URL atau QR kode yang telah disediakan oleh pengembang melalui perangkat komputer maupun handphone yang memiliki browser (Google Chrome, Microsoft Edge, atau Mozilla Firefox).

- c. Deskripsi Produk

Produk ini merupakan media pembelajaran interaktif yang memadukan materi dan game. Materi yang disajikan adalah Masa Pendudukan Jepang di Indonesia. Aplikasi ini menggunakan bahasa Indonesia dan

dikemas dengan tampilan grafis sederhana, animasi interaktif, serta sistem koin untuk memotivasi siswa.

d. Modul Aplikasi

Bagian awal produk menampilkan dashboard dengan beberapa menu, yaitu:

1) Menu Materi

Pada menu ini disajikan isi materi pembelajaran sejarah Masa Pendudukan Jepang di Indonesia menjadi enam sub materi dengan penyajian terpisah. Materi dilengkapi gambar, video, dan ilustrasi peristiwa sejarah.

2) Menu Game

Pada menu ini berisi permainan yang mengharuskan pemain untuk mengontrol karakter yang berlari dan melompat untuk menghindari rintangan. Pada setiap pos tertentu akan muncul pop up pertanyaan kuis yang harus diselesaikan hingga garis finis.

3) Menu Evaluasi

Pada menu ini terdapat soal tes mengenai materi yang ada dalam media. Siswa diberikan tugas untuk mengerjakan soal tes untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang sudah dipelajari dalam media.

4) Menu petunjuk

Menampilkan petunjuk penggunaan aplikasi, dan tata cara mengakses fitur-fitur di dalamnya.

5) Menu profil

Pada menu ini berisi mengenai profil dari pengembang media.

G. Kegunaan Penelitian

1. Segi Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya pada bidang pendidikan IPS materi sejarah, berupa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis website dengan *Construct 2* yang valid dan sesuai dengan karakteristik siswa MTs. Selain itu, hasil penelitian ini semoga dapat dijadikan sebagai referensi bagi penelitian dan pengembangan media pembelajaran sejenis di masa mendatang.

2. Segi Praktis

a. Bagi Siswa

Media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi sejarah, khususnya pada materi Masa Pendudukan Jepang di Indonesia, dengan cara yang lebih menyenangkan, interaktif, serta mampu meningkatkan daya ingat, minat belajar, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

b. Bagi Guru

Pengembangan media ini dapat menjadi alternatif sekaligus inovasi dalam menyampaikan materi sejarah di kelas VIII. Guru dapat terbantu dengan adanya media pembelajaran berbasis game

interaktif yang menjadikan proses belajar lebih variatif, efektif, dan mampu memotivasi siswa untuk lebih aktif.

c. Bagi Peneliti

Hasil pengembangan media ini diharapkan dapat memperkaya pengalaman, wawasan, serta keterampilan peneliti dalam merancang media pembelajaran interaktif berbasis teknologi, yang berguna sebagai bekal di dunia kerja, terutama saat berprofesi sebagai pendidik atau akademisi di bidang ilmu pendidikan.

H. Penegasan Istilah

Pada penelitian ini terdapat beberapa istilah yang perlu dijelaskan supaya tidak ada kesalahan dalam penafsirannya. Adapun beberapa definisi konseptualnya sebagai berikut:

a. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana atau alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan pesan atau informasi dari sumber (seperti guru maupun sumber lainnya) kepada penerima (siswa atau peserta didik). Dengan kata lain, media pembelajaran adalah segala bentuk alat yang dapat digunakan untuk menstimulasi pikiran, perasaan, perhatian, serta kemampuan peserta didik agar proses belajar menjadi lebih efektif. Pengertian media pembelajaran mencakup berbagai hal, termasuk sumber belajar,

lingkungan, manusia, maupun metode yang digunakan dalam mencapai tujuan pembelajaran¹³.

b. Media Interaktif

Media interaktif merupakan alat pembelajaran berbasis teknologi yang memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara peserta didik dan materi pembelajaran, serta memberikan umpan balik secara langsung. Media ini tidak hanya berperan sebagai sarana visual atau audio, tetapi juga memberi kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar melalui pengendalian terhadap konten dan tanggapan yang diberikan. Melalui karakteristik tersebut, media interaktif mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa, menyesuaikan dengan beragam gaya belajar, dan membantu mereka memahami materi secara lebih mendalam¹⁴.

c. Game Interaktif

Game interaktif adalah permainan berbasis teknologi yang dirancang untuk melibatkan pengguna secara langsung, sehingga mereka dapat memberikan respon terhadap tantangan atau persoalan yang muncul dalam permainan. Sedangkan dalam konteks pembelajaran game interaktif merupakan media pembelajaran berbasis permainan yang melibatkan interaksi langsung antara pengguna dan sistem melalui respon, umpan balik, serta keterlibatan aktif pemain

¹³ Nur Septiani Putri Dian and others, 'Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar', *Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2.2 (2022), 367.

¹⁴ Devi Nur Aqmarina¹ and Mohamad Joko Susilo, 'Ta ' Lif: Jurnal Pendidikan Dan Agama Islam', *Ta 'lif: Jurnal Pendidikan Dan Agama Islam*, 1 (2025).

dalam menyelesaikan tantangan atau misi tertentu. Game interaktif tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana edukatif yang dapat meningkatkan motivasi, minat, dan pemahaman konsep belajar melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

d. Website

Website adalah sistem informasi berbasis internet yang dapat diakses melalui browser, yang memungkinkan pengguna menjalankan aplikasi atau mengakses konten secara daring. Dalam proses pembelajaran Website berfungsi sebagai wadah penyampaian informasi dan media komunikasi interaktif yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja.

e. *Construct 2*

Construct 2 adalah perangkat lunak (*software*) pengembang game berbasis HTML5 yang dirancang untuk memudahkan pengguna membuat game 2D tanpa harus menguasai bahasa pemrograman secara mendalam. *Construct 2* menggunakan sistem drag and drop dengan logika event (*event dan sheet*), sehingga sangat efektif digunakan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis website.

f. Materi Sejarah Masa Pendudukan Jepang di Indonesia

Materi Masa Pendudukan Jepang di Indonesia adalah salah satu materi sejarah pada mata pelajaran IPS kelas VIII yang mempelajari mengenai peristiwa penting pada masa penjajahan Jepang. Materi ini

memberi pemahaman siswa tentang perjuangan besar bangsa Indonesia dalam mempertahankan identitas serta hak-hak sebagai bangsa meskipun berada dalam tekanan kekuasaan penjajah. Ketika Jepang menguasai Indonesia, mereka tidak hanya menggantikan kekuasaan kolonial Belanda, tetapi juga berupaya membentuk kembali tatanan sosial dan politik masyarakat Indonesia sesuai dengan kepentingannya.