



PEMBELAJARAN SEJARAH LOKAL BERBASIS PENDEKATAN *EDUTAINMENT*

Fathurrahman¹, Leo Agung Sutimin¹, Heri Susanto^{2*}, Wildhan Ichzha Maulana¹ & Finna Wijayanti³

¹Program Studi Doktor Pendidikan Sejarah, FKIP, Universitas Sebelas Maret, Indonesia

²Program Studi Pendidikan Sejarah, Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia

³Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

f.rahman@student.uns.ac.id, leoagung@staff.uns.ac.id, iniherisusanto@ulm.ac.id,

wildhanichzha.2024@student.uns.ac.id, finnawijayanti.2022@student.uny.ac.id

ABSTRACT

History learning in the non-elite school category still faces the challenge of low interest and active involvement of students, because they still tend to teach conventionally (teacher-centered, then dominant in reading and memorization exercises). This study aims to examine an innovative model of local history learning that integrates an *Edutainment* approach. This study uses a qualitative approach with a type of library research based on the critical analysis of 8 SINTA and Scopus indexed scientific articles related to gamification, digital storytelling, and local history in the context of 21st-century learning. The results of the study indicate that the *Edutainment* approach, especially through gamification and digital storytelling, can increase motivation, active involvement, and a deeper understanding of history in students. The integration of local history with the *Edutainment* approach has proven to strengthen students' cultural identity, then promote more contextual and meaningful history learning. The role of teachers as creative learning facilitators, the availability of technology, and institutional support are the keys to successful learning. This study also recommends the urgency of strengthening teacher capacity and policies that encourage the development of technology-based and local history learning systematically and sustainably.

Keywords: *Edutainment*; Historical Learning; Local History; Gamification; Digital Storytelling

ABSTRAK

Pembelajaran sejarah pada kategori sekolah non unggulan masih menghadapi tantangan rendahnya minat dan keterlibatan aktif siswa, karena masih cenderung diajarkan secara konvensional (berpusat pada guru, kemudian dominan pada praktik membaca dan hafalan). Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji model inovatif pembelajaran sejarah lokal yang mengintegrasikan pendekatan *Edutainment*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi pustaka yang didasarkan pada analisis kritis 8 artikel ilmiah terindeks SINTA dan Scopus terkait gamifikasi, *digital storytelling*, dan sejarah lokal dalam konteks pembelajaran abad 21. Hasil kajian menunjukkan bahwa pendekatan *Edutainment*, terutama melalui gamifikasi dan *digital storytelling* dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan aktif, dan pemahaman sejarah yang lebih mendalam pada siswa. Selain itu integrasi sejarah lokal dengan pendekatan *Edutainment* terbukti dapat memperkuat identitas budaya siswa serta mendorong pembelajaran sejarah menjadi lebih kontekstual dan bermakna. Peran guru sebagai fasilitator pembelajaran yang kreatif, ketersediaan teknologi, dan dukungan institusi menjadi kunci dari keberhasilan pembelajaran. Penelitian ini juga merekomendasikan urgensi penguatan kapasitas guru dan kebijakan yang mendorong pengembangan pembelajaran sejarah berbasis teknologi dan lokalitas secara sistematis serta berkelanjutan.

Kata Kunci: *Edutainment*; Pembelajaran Sejarah; Sejarah Lokal; Gamifikasi; Digital Storytelling

PENDAHULUAN

Pembelajaran sejarah adalah pilar penting untuk membangun kesadaran dan wawasan kebangsaan siswa, namun pada kenyataannya sejarah masih sering dipandang sebagai mata pelajaran yang kurang penting dan tidak relevan dengan konteks kebutuhan di abad abad 21 yang cenderung berorientasi pragmatis. Kegiatan belajar mengajar sejarah di SMA kategori non unggulan juga belum sepenuhnya mampu menumbuhkan minat belajar dan keterlibatan aktif siswa dalam memahami nilai-nilai masa lalu yang relevan dengan kehidupan masa kini. Hal ini terlihat dari rendahnya partisipasi siswa dalam diskusi sejarah, minimnya inisiatif eksplorasi sejarah di luar buku teks, dan keterbatasan dalam penggunaan media pembelajaran yang menarik serta kontekstual (Asagar & Islamia, 2022; Zin et al., 2009).

Pendekatan *Edutainment* di era transformasi digital dan perkembangan teknologi informasi yang pesat menjadi strategi yang menarik perhatian dalam dunia pendidikan. *Edutainment* merupakan kombinasi antara pendidikan dan hiburan yang berfokus pada penciptaan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna (Nuraini et al., 2020; Zulmi et al., 2024). Penerapan *Edutainment* dalam pembelajaran sejarah membuka peluang untuk menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, memicu keingintahuan siswa, serta memungkinkan pengintegrasian konten sejarah dengan media digital seperti video naratif, cerita interaktif, hingga permainan berbasis sejarah. Disisi lain, sejarah lokal sebagai bagian dari khazanah budaya daerah masih belum dimanfaatkan secara optimal sebagai sumber belajar yang dapat memperkaya pemahaman sejarah siswa.

Sejumlah penelitian sebelumnya memang telah menyoroti pentingnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sejarah, termasuk *digital storytelling* dan gamifikasi. Peñalba et al. (2020) menunjukkan bahwa digital storytelling bisa mempromosikan pemahaman historis melalui kegiatan multimodal yang melibatkan siswa secara mendalam. Di ranah gamifikasi, Shavab et al. (2021) melalui kajian pustaka menyimpulkan bahwa penerapan elemen-elemen permainan dalam pembelajaran sejarah efektif meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Namun, dari kedua contoh penelitian tersebut masih terfokus pada pendekatan umum dan belum secara eksplisit mengkaji keterpaduan antara *Edutainment* dan sejarah lokal sebagai strategi pembelajaran yang inovatif. Dengan kata lain, terdapat kesenjangan kajian dalam pemanfaatan pendekatan *Edutainment* berbasis sejarah lokal di SMA untuk meningkatkan minat dan keterlibatan aktif siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan mendeskripsikan model pembelajaran sejarah inovatif berbasis pendekatan *Edutainment* yang terhubung dengan konteks sejarah lokal. Pemecahan masalah diarahkan pada upaya merumuskan wawasan konseptual tentang model pembelajaran yang relevan, kontekstual, dan menarik tanpa perlu mengembangkan prototipe baru, melainkan melalui sintesis literatur yang mendalam. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan teoritis dan refleksi kritis bagi guru sejarah dalam memperkaya praktik pembelajaran sejarah yang lebih bermakna dan kontekstual di masa mendatang.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi pustaka. Pemilihan metode ini dikarenakan menjelaskan secara mendalam melalui berbagai literatur, tanpa melakukan pengumpulan data lapangan secara langsung. Melalui metode studi pustaka penelitian ini mengungkap wawasan teoritis dan konseptual yang dapat digunakan sebagai dasar pemilihan model pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan menarik bagi siswa.

Untuk pengumpulan data dilakukan dengan mengidentifikasi dan menganalisis sejumlah artikel ilmiah terindeks bereputasi SINTA serta Scopus seputar *digital storytelling*, gamifikasi, dan kaitannya dengan pembelajaran sejarah lokal.

Tahapan penelitian ini meliputi (1) peneliti mengumpulkan data dengan mencari beberapa literatur penunjang; (2) peneliti mengklasifikasi beberapa literatur berdasarkan kesesuaian muatan data dengan tema penelitian yang dikaji; (3) peneliti mengkonfirmasi, menganalisis, dan membandingkan data antar sumber untuk memastikan keabsahannya; serta (4) peneliti menyajikan hasil analisis data sesuai dengan sistematika penulisan yang ada. Terkait teknik analisis, maka peneliti menggunakan analisis isi untuk mengkaji muatan data dalam literatur, mempertajam analisis data, serta menarik kesimpulan. Sedangkan keabsahan data dalam menggunakan model triangulasi sumber yang menekankan perbandingan serta pengecekan ulang kredibilitas data dengan beberapa literatur penunjang lain.

HASIL

Kajian ini disusun berdasarkan telaah terhadap sejumlah artikel ilmiah yang dipilih berdasarkan relevansinya dengan konteks edutainment. Sebelum masuk ke pembahasan kami menyajikantabel sintesis yang merangkum topik utama, kontribusi, dan relevansinya masing-masing sumber literatur terhadap penelitian ini.

Tabel 1. Sajian Literatur Seputar Edutainment Untuk Acuan Integrasi Dalam Pembelajaran Sejarah Lokal

No.	Penulis & Tahun	Topik Utama	Kontribusi terhadap Penelitian	Kaitan dengan Edutainment dan Sejarah Lokal
1	Chowanda & Chowanda (2016)	Game edukatif sejarah lokal Indonesia	Membuktikan efektivitas gim sejarah lokal terhadap pemahaman siswa	Memberikan bukti kuat bahwa sejarah lokal dapat dikemas secara menarik melalui <i>game</i>
2	Rizvic et al. (2019)	<i>Digital storytelling</i> dan warisan budaya	Menjelaskan dampak <i>storytelling</i> visual terhadap keterlibatan siswa	Mendukung narasi sejarah lokal berbasis media interaktif
3	Saritama et al. (2023)	Strategi guru dalam gamifikasi pembelajaran sejarah	Menyusun panduan unit pembelajaran berbasis tantangan dan eksplorasi narasi sejarah	Menunjukkan pentingnya kesiapan guru dalam merancang pengalaman belajar berbasis <i>Edutainment</i>
4	Reiter (2025)	Efektivitas gamifikasi dalam pendidikan	Menjelaskan elemen gamifikasi (XP, feedback) yang paling berdampak terhadap motivasi belajar	Menekankan pentingnya desain pedagogis dalam integrasi gamifikasi ke dalam pembelajaran sejarah
5	Shari et al. (2023)	Gamifikasi dalam pembelajaran sejarah Malaysia	Memberikan contoh penerapan video interaktif dan gamifikasi dalam pembelajaran sejarah	Relevan untuk desain pembelajaran blended berbasis sejarah lokal
6	Petousi et al. (2022)	Story-based learning dalam sejarah komunitas	Mengaitkan digital <i>storytelling</i> dengan	Menekankan bahwa cerita sejarah komunitas

No.	Penulis & Tahun	Topik Utama	Kontribusi terhadap Penelitian	Kaitan dengan <i>Edutainment</i> dan Sejarah Lokal
			pemaknaan sejarah lokal	meningkatkan afeksi siswa terhadap identitas budaya lokal
7	Bai (2023)	Storytelling sejarah berbasis karakter dan tokoh	Menekankan pentingnya struktur narasi untuk berpikir historis	Menunjukkan bahwa storytelling dapat menyampaikan nilai sejarah melalui kisah yang relevan
8	Syawaluddin et al. (2024)	Gamifikasi dan keterampilan sosial siswa	Mengungkap kontribusi <i>game</i> edukatif terhadap interaksi sosial siswa	Menegaskan dimensi sosial <i>Edutainment</i> berbasis tantangan dan kolaborasi dalam pembelajaran sejarah

Setelah memperoleh gambaran umum dari sumber-sumber literatur di atas, kajian ini kemudian mengelaborasi temuan-temuan utama tersebut dalam bentuk analisis tematik. Setiap subbab berikut akan membahas dimensi utama dari *Edutainment* dalam pembelajaran sejarah, khususnya yang terkait dengan minat, keterlibatan, narasi digital, sejarah lokal, dan peran guru sebagai fasilitator.

Keterbatasan Pembelajaran Sejarah Konvensional

Pembelajaran sejarah pada jenjang SMA hingga kini masih didominasi oleh pendekatan konvensional yang bersifat satu arah dan menempatkan guru sebagai pusat informasi. Model ceramah yang berfokus pada penyampaian fakta-fakta historis secara linier, tanpa konteks kehidupan nyata siswa, menjadikan pelajaran sejarah cenderung bersifat hafalan dan monoton. Akibatnya, siswa tidak mampu mengaitkan materi sejarah dengan pengalaman keseharian maupun realitas sosial yang mereka hadapi. Rendahnya minat dan keterlibatan siswa terhadap pelajaran sejarah telah menjadi perhatian dalam berbagai hasil penelitian, terutama yang menunjukkan penurunan partisipasi aktif siswa, ketidaktertarikan terhadap topik sejarah lokal, serta kurangnya refleksi kritis atas peristiwa masa lalu (Shavab et al., 2021; Syawaluddin et al., 2024).

Lebih dari itu, materi sejarah yang diajarkan sering kali hanya bersifat naratif-deskriptif dan tidak disampaikan secara kontekstual. Hal ini menyebabkan peserta didik sulit memahami relevansi sejarah dengan pembentukan identitas mereka sebagai bagian dari komunitas lokal maupun bangsa. Kurikulum dan buku teks yang digunakan pun cenderung belum memberikan ruang eksplorasi bagi siswa untuk memahami sejarah secara aktif dan bermakna. Pembelajaran yang kurang partisipatif semacam ini juga terbukti belum mengembangkan keterampilan berpikir historis secara optimal, seperti kemampuan berpikir kronologis, kritis, dan multiperspektif (Reiter, 2025; Shari et al., 2023).

Situasi ini semakin kompleks ketika dihadapkan pada perubahan karakteristik peserta didik abad ke-21 yang sangat akrab dengan teknologi digital dan lebih menyukai aktivitas belajar yang interaktif, visual, dan berbasis pengalaman. Jika tidak diantisipasi, pembelajaran

sejarah yang tidak adaptif terhadap karakteristik generasi digital akan semakin kehilangan daya tariknya. Oleh karenanya, perlu pendekatan inovatif yang mampu menggabungkan unsur keterlibatan siswa, kemajuan teknologi, dan muatan sejarah lokal ke dalam satu kesatuan pembelajaran yang bermakna. Pendekatan *Edutainment* menjadi salah satu peluang strategis untuk menjawab tantangan tersebut.

Peran Pendekatan *Edutainment* dalam Pembelajaran Sejarah

Edutainment, sebagai pendekatan yang menggabungkan unsur edukasi dan hiburan, telah menjadi salah satu strategi yang menjanjikan dalam meningkatkan keterlibatan siswa di berbagai disiplin ilmu, termasuk sejarah. Pendekatan ini tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, melainkan juga menekankan pengalaman belajar yang menyenangkan, bermakna, dan menggugah partisipasi aktif peserta didik. Dalam konteks pembelajaran sejarah, *Edutainment* hadir dalam berbagai bentuk meliputi permainan edukatif (*game-based learning*), narasi digital (*digital storytelling*), animasi historis, hingga simulasi interaktif yang mampu membangkitkan rasa ingin tahu siswa terhadap peristiwa masa lalu. Ketika siswa tidak sekadar membaca atau mendengarkan materi sejarah, tetapi terlibat secara emosional melalui visualisasi, tantangan, atau alur cerita, maka motivasi belajar mereka meningkat secara signifikan.

Pendekatan *Edutainment* terbukti dapat menjembatani kesenjangan antara gaya belajar siswa abad ke-21 yang berbasis visual, digital, dan partisipatif, dengan materi sejarah yang cenderung naratif dan linier. Beberapa studi menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dalam pembelajaran sejarah, seperti kuis daring, video berbasis karakter tokoh sejarah, serta aplikasi berbasis cerita lokal, mendorong keterlibatan emosional dan kognitif siswa dalam proses belajar. Hal ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga mendorong terjadinya internalisasi makna historis secara lebih mendalam. Dalam praktiknya, siswa yang terlibat dalam aktivitas *Edutainment* mengalami peningkatan dalam hal retensi informasi, minat terhadap konten sejarah, serta kemampuan untuk merefleksikan nilai-nilai moral dari peristiwa masa lalu (Reiter, 2025; Shari et al., 2023).

Pendekatan *Edutainment* juga berkontribusi terhadap penciptaan ruang belajar yang kolaboratif dan interaktif. Saat siswa bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan tantangan sejarah berbasis *game*, mendiskusikan alur cerita digital, atau membuat proyek video sejarah lokal, maka merepresentasikan *collaborative learning* yang mengurangi dampak *free rider effect* (Harding, 2017; Opdecam, 2018). Dalam hal ini mereka tidak hanya mengembangkan pemahaman materi, tetapi juga membangun keterampilan sosial seperti komunikasi, kerja sama, dan pemecahan masalah. Studi Syawaluddin et al. (2024) menunjukkan bahwa pendekatan semacam ini dapat meningkatkan partisipasi siswa yang sebelumnya pasif, karena pembelajaran dirancang menyerupai aktivitas yang akrab dan menyenangkan bagi mereka.

Namun demikian, pendekatan *Edutainment* tidak boleh dipahami hanya sebagai bentuk “hiburan tambahan” dalam pendidikan. Esensi pendekatan *Edutainment* yang berhasil justru terletak pada perancangannya yang menyatu dengan tujuan pembelajaran dan berbasis pada prinsip pedagogis yang jelas. Elemen *game* atau hiburan yang digunakan harus relevan dengan konten sejarah, mampu mendorong berpikir kritis, serta memfasilitasi pemahaman terhadap nilai dan proses historis. Oleh karena itu, dalam merancang pembelajaran sejarah berbasis *Edutainment*, diperlukan pemahaman mendalam tentang karakteristik peserta didik, konteks lokal, serta integrasi teknologi yang tepat guna (Petousi et al., 2022; Saritama et al., 2023). Dengan demikian, *Edutainment* bukan sekadar pendekatan yang menarik secara visual,

tetapi dapat menjadi kerangka pedagogis yang kuat untuk membangun keterlibatan siswa terhadap sejarah. Ketika dirancang secara kontekstual dan berbasis lokalitas, pendekatan ini berpotensi tidak hanya membangkitkan minat belajar, tetapi juga membentuk kesadaran sejarah yang reflektif dan relevan dengan kehidupan siswa.

Gamifikasi dan Keterlibatan Aktif Siswa

Gamifikasi dalam pembelajaran sejarah merupakan salah satu bentuk konkret penerapan *Edutainment* yang secara langsung berdampak terhadap peningkatan keterlibatan aktif siswa. Pendekatan ini menggunakan prinsip-prinsip permainan, seperti sistem poin, tantangan, level, imbalan, hingga alur naratif yang diintegrasikan ke dalam proses belajar untuk menciptakan suasana kompetitif sekaligus kolaboratif. Ketika siswa dihadapkan pada situasi belajar yang menyerupai permainan, mereka terdorong untuk menyelesaikan tugas bukan hanya karena tuntutan akademik, tetapi juga karena adanya motivasi intrinsik untuk menaklukkan tantangan dan mencapai tujuan tertentu. Hal ini menjadikan proses belajar lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna.

Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran sejarah terbukti mampu memunculkan minat belajar yang tinggi sekaligus meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi. Melalui aktivitas seperti simulasi sejarah, kuis daring berbasis waktu, permainan strategi berbasis peristiwa masa lalu, hingga role-playing tokoh sejarah, siswa tidak hanya memahami fakta-fakta historis, tetapi juga mengalami proses berpikir historis secara eksploratif. Penelitian Chowanda dan Chowanda (2016) menunjukkan bahwa penggunaan *game* edukatif sejarah lokal mampu meningkatkan performa akademik siswa, terutama dalam memahami kronologi peristiwa dan keterkaitan antar peristiwa sejarah. Temuan ini memperkuat asumsi bahwa gamifikasi tidak hanya berdampak pada aspek afektif siswa, tetapi juga mendukung pencapaian kognitif.

Selain meningkatkan motivasi individu, gamifikasi juga mendorong terbentuknya interaksi sosial yang positif dalam kelas. Ketika tantangan atau misi sejarah diselesaikan secara berkelompok, siswa dilatih untuk bekerja sama, berdiskusi, dan berbagi pemahaman secara konstruktif. Dalam konteks ini, Syawaluddin et al. (2024)) mencatat bahwa pendekatan gamifikasi berbasis tim dapat mengembangkan keterampilan komunikasi, kolaborasi, serta kepemimpinan dalam situasi belajar yang kompetitif. Ini menjadi keunggulan tersendiri dibandingkan pembelajaran konvensional yang lebih banyak menekankan kerja individual.

Namun demikian, keberhasilan gamifikasi sangat bergantung pada desain instruksional yang matang. Tidak semua elemen permainan dapat diterapkan begitu saja ke dalam pembelajaran sejarah. Reiter (2025) menegaskan bahwa elemen seperti sistem skor atau papan peringkat hanya efektif jika dikaitkan secara langsung dengan proses reflektif dan evaluatif siswa. Ia mengingatkan bahwa gamifikasi yang terlalu fokus pada hadiah atau kompetisi semu justru dapat mengaburkan esensi belajar, karena siswa hanya terpaku pada hasil akhir dan bukan pada proses berpikir historis yang mendalam. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk memilih elemen permainan yang mendukung kompetensi sejarah yang ingin dicapai.

Dari temuan-temuan tersebut dapat disimpulkan bahwa gamifikasi, bila dirancang secara tepat dan terintegrasi secara pedagogis, dapat menjadi alat yang sangat efektif untuk mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran sejarah. Dalam konteks sejarah lokal, potensi gamifikasi bahkan lebih besar karena memungkinkan siswa mengeksplorasi narasi sejarah di sekitar mereka melalui media yang sesuai dengan gaya belajar generasi digital. Ini

membuka peluang untuk menjadikan sejarah sebagai pelajaran yang bukan hanya dikenang, tetapi juga dialami dan dimaknai secara lebih dalam.

Digital Storytelling Untuk Memperkuat Pemahaman Sejarah Siswa

Digital storytelling (narasi digital) merupakan salah satu bentuk *Edutainment* yang paling relevan dalam pembelajaran sejarah karena menggabungkan unsur narasi, teknologi, dan visualisasi untuk menyampaikan peristiwa masa lalu. Melalui *digital storytelling* siswa tidak hanya memperoleh informasi sejarah, tetapi juga diajak mengalami dan merefleksikan nilai-nilai historis melalui alur cerita yang bersifat personal, interaktif, dan multimodal. Pendekatan ini mampu memfasilitasi keterlibatan emosional siswa, yang pada gilirannya berdampak pada retensi informasi dan pemahaman mendalam terhadap konteks sejarah.

Karakteristik utama dari *digital storytelling* adalah kemampuannya menyampaikan peristiwa sejarah dengan cara yang lebih hidup dan bermakna. Siswa dapat menyusun ulang narasi sejarah, menambahkan elemen visual, suara, bahkan animasi, sehingga proses belajar menjadi kreatif dan berpusat pada peserta didik. Dalam proses ini, mereka tidak hanya menjadi konsumen informasi, tetapi juga memungkinkan menjadi produsen pengetahuan. Rizvic et al. (2019) menunjukkan bahwa penggunaan *digital storytelling* dalam konteks warisan budaya mendorong keterlibatan kognitif dan afektif siswa. Narasi digital yang disusun dalam format interaktif memicu rasa ingin tahu, eksplorasi, dan pemaknaan terhadap objek atau peristiwa sejarah secara lebih mendalam.

Lebih jauh, *digital storytelling* juga berperan dalam membentuk kemampuan berpikir historis siswa, pemahaman kronologis, menghubungkan sebab-akibat, hingga identifikasi perspektif yang berbeda dalam suatu peristiwa. Bai (2023) juga menekankan pentingnya penggunaan struktur naratif yang terarah dalam cerita sejarah agar siswa tidak sekadar menikmati visualisasi, tetapi juga belajar menyusun argumen dan refleksi. Dalam hal ini, *digital storytelling* dapat menjadi wahana untuk membentuk sikap kritis dan empatik terhadap tokoh atau peristiwa sejarah yang kompleks.

Digital storytelling dalam konteks sejarah lokal memiliki potensi besar sebagai media untuk menghidupkan kembali narasi-narasi lokal yang selama ini kurang mendapat ruang dalam pembelajaran sejarah formal. Adapun folklor, biografi tokoh, memori kolektif, atau pengetahuan masyarakat lokal dapat diangkat menjadi materi pembelajaran yang kontekstual dan relevan dengan kehidupan siswa. Petousi et al. (2022) mengungkapkan bahwa keterlibatan siswa dalam proyek cerita digital berbasis komunitas lokal meningkatkan rasa memiliki terhadap budaya daerah dan memperkuat identitas historis mereka. Ketika siswa membuat cerita sejarah digital tentang daerah asal mereka, terjadi proses pembelajaran yang tidak hanya bersifat kognitif, tetapi juga afektif dan sosial. Meskipun demikian, efektivitas *digital storytelling* juga sangat ditentukan oleh kualitas media yang digunakan dan kemampuan guru dalam memfasilitasi prosesnya. Tanpa panduan yang jelas, *digital storytelling* bisa terjebak pada aspek hiburan semata dan kehilangan nilai edukatifnya. Oleh karenanya, perlu adanya integrasi antara tujuan kurikulum sejarah dan kebebasan kreativitas siswa dalam menyusun narasi. Di sinilah peran guru sebagai fasilitator pembelajaran yang memberikan kerangka kerja dan evaluasi yang bermakna menjadi sangat penting.

Dengan demikian, *digital storytelling* merupakan salah satu *Edutainment* yang tidak hanya mampu menarik perhatian siswa, tetapi juga mendukung pembelajaran sejarah yang reflektif, kontekstual, dan berorientasi pada pengembangan keterampilan berpikir historis. Saat dikaitkan dengan narasi lokal, strategi ini dapat memperkaya perspektif siswa terhadap sejarah dan menumbuhkan hubungan emosional yang kuat dengan identitas budayanya.

Integrasi Sejarah Lokal dalam *Edutainment*

Pembelajaran sejarah lokal memiliki makna penting dalam membangun kesadaran identitas, memperkuat hubungan emosional siswa dengan lingkungan budaya sekitarnya, serta menumbuhkan rasa memiliki terhadap warisan sejarah komunitasnya. Sejarah lokal-sentris menyajikan dimensi yang lebih dekat, kontekstual, dan personal dibandingkan sejarah nasional-sentris atau global-sentris, sehingga mampu memberikan pengalaman belajar yang relevan dan bermakna. Sayangnya, dalam praktik pembelajaran di sekolah, sejarah lokal masih kerap terpinggirkan dan tidak mendapat porsi yang cukup proporsional, baik dalam kurikulum maupun dalam strategi pengajarannya. Ketika pembelajaran sejarah terlalu fokus pada narasi besar bangsa atau dunia tanpa keterhubungan dengan konteks lokal siswa, maka risiko terjadinya jarak psikologis dan afektif terhadap materi pelajaran semakin besar.

Pendekatan *Edutainment* dalam konteks ini menjadi medium potensial untuk merevitalisasi peran sejarah lokal dalam pembelajaran sejarah. Melalui penggunaan media interaktif, narasi digital, permainan sejarah, hingga video dokumenter lokal, sejarah lokal dapat dikemas secara menarik, komunikatif, dan mudah dipahami oleh siswa. Integrasi ini tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih hidup, tetapi juga membantu siswa melihat sejarah sebagai bagian dari kehidupan mereka sendiri, bukan sekadar sebagai cerita orang lain. Kajian Chowanda dan Chowanda (2016) menunjukkan bahwa *game* sejarah berbasis tokoh dan kisah lokal seperti Ken Arok atau peristiwa sejarah lainnya dari Malang mampu meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa atas sejarah lokal secara signifikan.

Lebih dari sekadar menarik perhatian, integrasi sejarah lokal melalui *Edutainment* juga berperan dalam memperkuat identitas budaya siswa. Ketika siswa mempelajari sejarah komunitasnya sendiri, mereka tidak hanya belajar mengenai fakta atau peristiwa, tetapi juga nilai-nilai budaya, moral, dan spiritual yang hidup dalam masyarakat mereka. Hal ini membentuk pemahaman historis yang tidak hanya kognitif, tetapi juga afektif dan reflektif. Petousi et al. (2022) menekankan bahwa narasi lokal yang diangkat dalam digital *storytelling* memungkinkan siswa membangun hubungan emosional yang kuat dengan konten pembelajaran. Ini memberi dampak jangka panjang dalam hal penghargaan terhadap budaya lokal dan pelestarian nilai-nilai sejarah daerah.

Adapun urgensi integrasi ini belum diimbangi dengan kesiapan kurikulum dan ketersediaan media pembelajaran yang memadai. Banyak guru sejarah menghadapi keterbatasan dalam mengakses sumber sejarah lokal yang valid, serta keterbatasan keterampilan dalam memproduksi media *Edutainment* berbasis lokalitas. Oleh karena itu, selain mendorong inovasi di tingkat pedagogis, penting pula dilakukan penguatan dukungan institusional, baik dalam bentuk pelatihan, penyediaan konten lokal digital, maupun kolaborasi dengan pelaku budaya dan komunitas sejarah di daerah. Dengan demikian, integrasi sejarah lokal dalam pembelajaran sejarah melalui pendekatan *Edutainment* tidak hanya relevan, tetapi juga mendesak untuk dilakukan. Pendekatan ini menjadi jawaban atas kebutuhan pembelajaran yang lebih kontekstual, menarik, dan bermuatan nilai-nilai lokal yang mendalam. Ketika siswa diajak untuk tidak hanya mengetahui sejarah nasional, tetapi juga mengenal dan mencintai sejarah komunitasnya sendiri, maka pembelajaran sejarah akan memiliki makna kuat dalam membentuk identitas dan kesadaran kebangsaan mereka.

Peran Guru dan Tantangan Implementasi

Keberhasilan pembelajaran sejarah berbasis *Edutainment*, khususnya yang mengangkat konten sejarah lokal, sangat dipengaruhi oleh peran guru sebagai perancang dan fasilitator

utama proses belajar. Guru tidak lagi hanya bertugas menyampaikan informasi historis, melainkan juga bertanggung jawab menyajikan pengalaman belajar yang kontekstual, menyenangkan, dan bermakna. Dalam konteks *Edutainment*, guru dituntut untuk memiliki keterampilan tidak hanya dalam aspek pedagogis, tetapi juga keterampilan teknis dalam mendesain media digital, pemanfaatan teknologi pembelajaran, serta kemampuan menyusun narasi sejarah dalam format yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

Salah satu tantangan utama yang dihadapi guru adalah keterbatasan dalam merancang unit pembelajaran sejarah yang berbasis gamifikasi atau *digital storytelling* secara utuh. Banyak guru masih merasa asing dengan perangkat atau aplikasi yang dibutuhkan untuk membuat media interaktif, dan tidak semua memiliki akses pelatihan atau dukungan teknis yang memadai. Saritama (2023) mencatat bahwa sebagian besar guru sejarah memerlukan bimbingan intensif untuk mengubah pendekatan konvensional menjadi pengalaman belajar yang berbasis tantangan dan narasi. Kurangnya literasi teknologi dan beban administratif juga menjadi faktor penghambat utama dalam mengintegrasikan inovasi pembelajaran semacam ini secara konsisten di kelas.

Selain aspek kompetensi, guru juga menghadapi kendala terkait dengan keterbatasan sumber daya, baik berupa perangkat teknologi, koneksi internet, maupun konten sejarah lokal yang siap digunakan. Tidak semua sekolah memiliki fasilitas untuk menunjang pembelajaran berbasis digital. Dalam banyak kasus, guru harus berinisiatif sendiri mengembangkan atau mengadaptasi media pembelajaran dari sumber yang tersebar. Dalam konteks sejarah lokal, tantangan menjadi semakin kompleks karena masih minimnya dokumentasi sejarah daerah yang terstandarisasi atau tersedia dalam format digital. Hal ini menyebabkan guru kesulitan membangun narasi atau *game* sejarah berbasis lokalitas secara akurat dan menarik.

Disisi lain, guru juga memiliki peluang strategis sebagai agen transformasi pembelajaran sejarah. Dengan pemahaman yang tepat terhadap prinsip *Edutainment* dan potensi sejarah lokal, guru dapat menjadi penghubung antara nilai-nilai budaya yang hidup dalam masyarakat dan pembelajaran sejarah di kelas. Melalui kolaborasi dengan komunitas lokal, tokoh masyarakat, atau institusi budaya, guru dapat mengembangkan materi yang autentik dan sesuai konteks siswa. Petousi et al. (2022) mengemukakan bahwa keterlibatan guru dalam memediasi hubungan antara komunitas dan kelas merupakan kunci untuk menciptakan narasi sejarah yang berakar pada identitas lokal. Lebih lanjut, guru juga memegang peran dalam membangun refleksi kritis siswa melalui media *Edutainment*. Artinya, meskipun pembelajaran dirancang menyenangkan dan visual, guru tetap bertugas mengarahkan pemaknaan sejarah agar tidak dangkal atau bersifat seremonial belaka. Reiter (2025) mengingatkan bahwa keberhasilan *Edutainment* terletak pada keseimbangan antara hiburan dan substansi. Dalam hal ini, guru menjadi penentu keberhasilan integrasi teknologi dan budaya lokal dengan kurikulum sejarah. Dengan mempertimbangkan tantangan dan peluang tersebut, maka penguatan kapasitas guru menjadi aspek penting dalam implementasi model pembelajaran sejarah yang inovatif.

PEMBAHASAN

Hasil kajian sebelumnya menunjukkan bahwa pendekatan *Edutainment* memiliki peran strategis dalam mengatasi persoalan klasik pembelajaran sejarah yang cenderung pasif, satu arah, dan berorientasi pada hafalan. Berbagai penelitian menyoroti bahwa metode ceramah yang mendominasi kelas sejarah membuat siswa kesulitan memahami relevansi materi dengan konteks kehidupan mereka (Shavab et al., 2021; Syawaluddin et al., 2024). Ketika siswa tidak diberik ruang untuk mengalami sejarah melalui pendekatan yang melibatkan interaksi,

imajinasi, dan eksplorasi, maka minat dan pemahaman mereka terhadap sejarah cenderung rendah. Oleh karena itu, pendekatan *Edutainment* muncul sebagai alternatif menyelaraskan kebutuhan pedagogis dengan preferensi belajar siswa abad ke-21.

Dalam pembelajaran sejarah, *Edutainment* berfungsi sebagai terobosan integratif yang menggabungkan narasi historis dengan elemen hiburan edukatif, seperti simulasi, kuis, visualisasi, dan *digital storytelling*. Pendekatan ini tidak hanya memudahkan pemahaman konsep sejarah, tetapi juga memperkuat partisipasi afektif siswa dalam pembelajaran. Shari et al. (2023) membuktikan penggunaan video interaktif dan gamifikasi dalam pembelajaran sejarah mampu meningkatkan konsentrasi dan keaktifan siswa, baik dalam lingkungan belajar daring atau luring. Hal senada juga ditegaskan oleh Reiter (2025) yang menekankan pentingnya desain gamifikasi yang terintegrasi secara pedagogis, sehingga elemen seperti tantangan dan imbalan tidak hanya bersifat menarik, tetapi juga mendukung capaian belajar yang konkret.

Integrasi konten sejarah lokal dalam *Edutainment* menjadi salah satu poin penting pada kajian ini. Sejarah lokal memiliki nilai strategis dalam membangun keterhubungan emosional siswa terhadap materi sejarah, karena menyajikan peristiwa dan tokoh yang dekat dengan kehidupan mereka. Ketika dikemas melalui narasi digital atau media interaktif, sejarah lokal tidak hanya menjadi lebih menarik, tetapi juga relevan secara sosial dan budaya. Petousi et al. (2022) menunjukkan bahwa *digital storytelling* berbasis lokalitas membantu siswa membangun identitas historis dan meningkatkan penghargaan terhadap nilai-nilai budaya daerah. Temuan ini diperkuat oleh Chowanda dan Chowanda (2016), yang berhasil mengintegrasikan kisah tokoh-tokoh sejarah lokal seperti Ken Arok ke dalam media permainan edukatif, dan mendapati adanya peningkatan motivasi serta pemahaman kognitif siswa terhadap materi yang diajarkan.

Gamifikasi, sebagai salah satu bentuk konkret pendekatan *Edutainment* terbukti mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar sejarah. Melalui sistem tantangan, poin, peran, dan narasi permainan, siswa dapat berpartisipasi secara langsung dalam simulasi peristiwa sejarah. Penelitian Bai (2023) menunjukkan bahwa ketika siswa ditempatkan dalam situasi historis melalui pendekatan berbasis cerita dan karakter, maka mereka tidak hanya mengingat fakta sejarah, tetapi juga belajar menganalisis motif, perspektif, dan konsekuensi dari suatu peristiwa. Hal ini menunjukkan bahwa gamifikasi berkontribusi pada penguatan kompetensi berpikir historis, bukan sekadar pada peningkatan minat belajar semata. Namun demikian, efektivitas *Edutainment* sangat ditentukan oleh peran guru sebagai fasilitator utama. Guru memiliki tanggung jawab dalam menyusun skenario pembelajaran, memilih media yang sesuai, serta memastikan bahwa elemen hiburan tidak mengaburkan tujuan pembelajaran. Saritama (2023) menyatakan bahwa masih banyak guru yang memerlukan pelatihan intensif untuk mampu merancang unit pembelajaran sejarah berbasis gamifikasi dan narasi digital secara menyeluruh. Disisi lain, Reiter (2025) juga menekankan gamifikasi yang tidak dirancang secara pedagogis justru berpotensi menjadi distraksi dan mengurangi esensi edukatif.

Keterbatasan sumber daya dan media digital sejarah lokal juga menjadi tantangan besar. Sebagian besar guru menghadapi kesulitan dalam mengakses materi sejarah lokal yang terverifikasi dan siap pakai dalam format digital. Kurangnya dokumentasi dan dukungan kurikulum untuk eksplorasi aspek lokalitas membuat guru harus berinovasi sendiri atau mengandalkan kerja sama dengan komunitas sejarah. Dalam konteks ini, dukungan kebijakan pendidikan menjadi krusial untuk mendorong kolaborasi antara sekolah, lembaga budaya,

dan pengembang media edukatif lokal. Dengan demikian, pembelajaran sejarah berbasis *Edutainment* yang terintegrasi dengan konten sejarah lokal tidak hanya menjadi alternatif metode yang menyenangkan, tetapi juga berkontribusi terhadap pembentukan identitas budaya, penguatan nilai historis, serta peningkatan kualitas pengalaman belajar siswa.

SIMPULAN

Hasil kajian ini menunjukkan bahwa *Edutainment* merupakan pendekatan yang relevan, efektif, dan kontekstual dalam meningkatkan minat serta keterlibatan siswa dalam belajar sejarah, terutama jika dikaitkan dengan konten sejarah lokal. Melalui integrasi terstruktur dari unsur-unsur hiburan, seperti *digital storytelling* dan *gamifikasi*, maka *Edutainment* mampu mengubah paradigma pembelajaran sejarah konvensional menjadi lebih eksploratif, reflektif, dan partisipatif.

Adapun *digital storytelling* telah terbukti efektif dalam menyajikan sejarah dengan cara yang lebih hidup dan personal, sehingga siswa dapat memahami peristiwa masa lalu dalam bentuk narasi yang menyentuh aspek emosional dan kognitif. Selain itu *gamifikasi* memberi ruang bagi siswa untuk terlibat dalam pembelajaran sejarah secara aktif melalui berbagai tantangan, misi, dan permainan yang terstruktur. Kedua aspek pada pendekatan *Edutainment* sebelumnya jika dikaitkan dengan sejarah lokal, akan membentuk pengalaman belajar yang lebih dekat dengan realitas siswa, memperkuat identitas budaya, dan membangun apresiasi terhadap warisan lokal di komunitas mereka.

REFERENSI

- Asagar, M. S., & Islamia, J. M. (2022). Student's Understanding Of History: A Study On The Learning Problem. In *Outcome Based Curriculum and Pedagogy* (pp. 102–109). VL Media Solutions.
- Bai, S. (2023). The Impact of Gamification Teaching Methods on Elementary Students' Learning Interest: A Case Study Based on History Class. *Journal of Education, Humanities and Social Sciences*, 22, 460–466. <https://doi.org/10.54097/ehss.v22i.12504>
- Chowanda, A., & Chowanda, A. D. (2016). Gamification of Learning: Can Games Motivate Me to Learn History? *ComTech: Computer, Mathematics and Engineering Applications*, 7(3), 225. <https://doi.org/10.21512/comtech.v7i3.2503>
- Harding, L. M. (2017). Students of a Feather "Flocked" Together: A Group Assignment Method for Reducing Free-Riding and Improving Group and Individual Learning Outcomes. *Journal of Marketing Education*, 40(2), 1–11. <https://doi.org/10.1177/0273475317708588>
- Nuraini, N. L. S., Cholifah, P. S., Mahanani, P., Oktiningrum, W., & Meidina, A. M. (2020). Optimizing the Learning Process in Classroom Using *Edutainment*. *Proceedings of the 1 St International Conference on Information Technology and Education (ICITE 2020)*. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.201214.316>
- Opdecam, E. (2018). Seven Disagreements About Cooperative Learning. *Accounting Education*, 27(3), 223–233. <https://doi.org/10.1080/09639284.2018.1477056>
- Peñalba, E. H., Samaniego, C. R. C., & Romero, S. M. A. (2020). Digital storytelling: a tool for promoting historical understanding among college students. *Research in Learning Technology*, 28. <https://doi.org/10.25304/rlt.v28.2348>
- Petousi, D., Katifori, A., Servi, K., Roussou, M., & Ioannidis, Y. (2022). History education done different: A collaborative interactive digital storytelling approach for remote learners. *Frontiers in Education*, 7(1996). <https://doi.org/10.3389/feduc.2022.942834>
- Reiter, M. (2025). Gamification in Education: Effectiveness and Impact on Student Motivation.

- Acta Educationis Generalis*, 15, 38–51. <https://doi.org/10.2478/atd-2025-0013>
- Rizvic, S., Boskovic, D., Okanovic, V., Sljivo, S., & Zukic, M. (2019). Interactive digital storytelling: bringing cultural heritage in a classroom. *Journal of Computers in Education*, 6(1), 143–166. <https://doi.org/10.1007/s40692-018-0128-7>
- Saritama, E. V. Q., Serrano, M. M. R., Fajardo, J. P. F., Calva, R. E. J., & Mendoza, H. N. L. (2023). Gamification in teachers for the teaching of history at the baccalaureate level. *Sapienza*, 4(1), 1–6. <https://doi.org/10.51798/sijis.v4i1.533>
- Shari, N., Atiqah Zulkifle, N., Fernandez, D. C., Syahmi, M., Santosa, M., Suhaina, N., Zaini, I., Krishnamoorthy, P., En, Y. H., & Jamaludin, F. (2023). History Education: Interactive and Collaborative Learning Through Gamification (Based on Malaysian Curriculum). *Malaysia Journal of Invention and Innovation (MJII)*, 2(6), 16–21. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8062290>
- Shavab, O. A. K., Yulifar, L., Supriatna, N., & Mulyana, A. (2021). Gamification in History Learning: A Literature Review. *Conference: 6th International Conference on Education & Social Sciences (ICESS 2021)*. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210918.047>
- Syawaluddin, A., Tua, M., Situmorang, N., Hendra Kusuma, A., Roza, Y. M., & Taqwiem, A. (2024). Revolutionizing Education: Exploring The Impact of Gamification on Learning Outcomes. *Theory and Practice*, 2024(5), 6604–6612. <https://doi.org/10.53555/kuey.v30i5.3982>
- Zin, N. A. M., Jaafar, A., & Wong, S. Y. (2009). Digital game-based learning (DGBL) model and development methodology for teaching history. *Wseas Transactions On Computers*, 8(2), 322–333.
- Zulmi, R., Putri, K., & Gusmaneli, G. (2024). Strategi Pembelajaran Edutainment Dalam Pembelajaran. *Guruku: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 71–77. <https://doi.org/10.59061/guruku.v2i2.639>