



KEGUNAAN GAME DALAM PENGENALAN SEJARAH

THE USE OF GAMES IN INTRODUCING HISTORY

Taufik Shobri¹, Wildan Akbar Hashemi R², Syaiful Anwar³

Universitas Pertahanan Republik Indonesia

Email: taufiq.shobri@doktoral.idu.ac.id¹, wildan.rafsanjani@doktoral.idu.ac.id²,
morolawe7760@yahoo.com.au³

ABSTRAK

Game edukasi telah menjadi salah satu metode inovatif dalam pembelajaran sejarah yang dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana game edukasi dapat memperkenalkan sejarah secara menarik dan efektif. Dengan menggunakan pendekatan analisis sistem dan pengujian black box, peneliti mengembangkan sebuah game edukasi berbasis sejarah yang menarik dan interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa game ini mampu memberikan nilai keseluruhan yang tinggi dalam desain dan durasi permainan, serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi pengguna. Dengan pengelolaan waktu yang baik, game edukasi ini dapat menjadi alternatif yang efektif dalam pembelajaran sejarah tanpa menimbulkan rasa bosan.

Kata Kunci: game edukasi, pembelajaran sejarah, inovasi pembelajaran, analisis sistem, pengujian black box

ABSTRACT

Educational games have become an innovative method in history education that can enhance students' interest and understanding. This research aims to explore how educational games can introduce history in an engaging and effective way. Using a system analysis approach and black box testing, the researchers developed a history-based educational game that is engaging and interactive. The results show that this game provides high overall scores in design and gameplay duration, offering a fun learning experience for users. With proper time management, this educational game can serve as an effective alternative in history education without causing boredom.

Keywords: educational games, history education, learning innovation, system analysis, black box testing.

PENDAHULUAN

Di zaman globalisasi yang sangat maju ini, teknologi yang menjadi canggih, hampir setiap manusia memiliki handphone, gadget, laptop atau teknologi lainnya. Mencari informasi menggunakan internet sudah mudah untuk diakses dan mempelajari suatu hal menjadi lebih mudah, hal inilah yang membuat era globalisasi mendorong ke dalam perkembangan yang begitu baik. Mulai tradisi, budaya, bahasa, gaya hidup dan lain sebagainya.

Game menjadi salah satu bukti berkembangnya dari era yang modern ini, game berkembang dari yang hanya sekedar game dua dimensi perlahan-lahan mulai

memperbaharui menjadi game tiga dimensi. Game yang sebelum grafisnya terlihat dan kaku, sekarang terlihat lebih nyata, sekarangpun game sedang dalam proses VR atau Virtual Reality. Virtual reality adalah sebuah fitur teknologi yang mana membuat seorang user dapat berinteraksi dan berkomunikasi dengan keadaan dan situasi di dalam game yang telah disimulasikan oleh sebuah komputer. Begitu banyak khalayak awam menganggap game tidak baik dan memandang buruk tentang game, padahal game sendiri sangat bermanfaat. game sendiri memiliki beberapa fungsi dan manfaat yang begitu baik untuk penggunaanya, diantaranya, bagi para pengguna dapat memperkenalkan



teknologi komputer, pelajaran yang membantu untuk mengikuti aturan serta pengarahan, latihan menyelesaikan tantangan dan logika, mengasah para pengguna agar saraf motorik dan kemampuan spasial pada masyarakat, ketika memainkan game dengan orang tua akan menambah ikatan kekeluargaan, serta menjadi sebuah hiburan. Bahkan, untuk seorang pasien tertentu, game dapat dimanfaatkan menjadi media terapi kesehatan.

Game merupakan sebuah permainan yang memiliki beberapa jenis, mulai dari sport, action, adventure, strategy, edukasi, dan lain sebagainya. Tapi dari banyaknya jenis game yang ada, jenis edukasi merupakan jenis game yang mempunyai peminat paling sedikit. Gros mengatakan, bahwa ada berbagai genre permainan tapi tidak ada satu klasifikasi standar, industri, pengembang, dan akademisi, semuanya menggunakan taksonomi yang berbeda. Masing-masing dari genre permainan mempunyai ciri atau kriteria tersendiri, dan pembelajaran sejarah berbeda dengan pembelajaran lainnya karena pelajaran sejarah mempunyai bersifat hafalan dan juga mempunyai nilai moral dan patriot. Oleh karena itu, pemilihan genre untuk permainan pembelajaran sejarah sangatlah penting karena akan menentukan efektif atau tidaknya penyampaian isi cerita atau gameplay dari pelajaran yang disampaikan dalam permainan tersebut sehingga nilai moral dan patriotisme dapat disampaikan dengan efektif.

Menurut papert (1993), game edukasi adalah software game untuk mengajar anak - anak baik untuk kecepatan pemahaman dan sangat menarik serta bermanfaat, ini merupakan sebagian perbandingan cara belajar disekolah yang lama dan membosankan. Menurut Boyle (1997), game edukasi adalah game yang dapat menghasilkan keterlibatan dan senang belajar

dengan demikian menawarkan format yang kuat untuk pendidikan lingkungan. Selain itu, ada studi yang telah menunjukkan bahwa penggunaan permainan computer yang dipilih dengan cermat mungkin meningkatkan cara berfikir. Menurut Foreman (2009), game edukasi adalah game yang potential learning environment, bermain game merupakan sebuah literature baru dalam pendidikan.

Sebenarnya, jenis game edukasi sangat bermanfaat dibandingkan dengan jenis game yang lain. Game edukasi ini membantu para pengguna khususnya pelajar dalam memahami pelajaran yang ada di sekolah, dikarenakan metode pembelajaran yang ada di sekolah kebanyakan masih menggunakan metode konvensional. Metode ini dapat dikatakan sebagai metode yang lama dan membosankan, ketika metode pembelajaran ini sedang digunakan di dalam kelas, maka hanya beberapa pelajar saja yang memahami sedangkan yang lainnya merasa kesulitan dan enggan untuk belajar. Contohnya saat pengenalan sejarah, sejarah dianggap pelajar sebagai salah satu pelajaran yang membosankan dikarenakan pelajaran sejarah berisi cerita tentang kejadian masa lampau. Kebanyakan para guru sejarah yang mengajar menggunakan metode konvensional di sekolah, para guru hanya akan menceritakan kejadian lampau. Lalu pelajar akan mencatat dan menghafal tentang pelajaran tersebut. Sebenarnya dari banyaknya pelajar di kelas, hanya ada beberapa saja yang memahami apa yang telah dijelaskan.

Maka dari itu peneliti bermaksud untuk melaksanakan penelitian yang dimaksudkan untuk memberikan pengetahuan pada para masyarakat bahwa mengenal sejarah itu tidak membosankan terdapat suatu cara yaitu dengan menggunakan metode modern dengan kemajuan teknologi yang ada berupa sebuah game. Sehingga penelitian ini berfokus pada



manfaat dan kegunaan game dalam pengenalan sejarah.

TINJAUAN PUSTAKA

Game

Game adalah kata berbahasa Inggris yang berarti permainan atau pertandingan, atau bisa diartikan sebagai aktivitas terstruktur yang biasanya dilakukan untuk bersenang-senang. Game atau permainan merupakan sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius dengan tujuan refreshing (Suryadi, 2017).

Menurut Anggra (Zulfadli Fahrul Rozi, 2010) game atau permainan adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius dengan tujuan refreshing. Macam-macam game, antara lain:

- a. Aksi Genre ini merupakan macam game yang paling populer. Game jenis ini membutuhkan kemampuan reflex pemain. Salah satu subgenre action yang populer adalah First Person Shooter (FPS). Pada game FPS diperlukan kecepatan berfikir. Game ini dibuat seolah-olah pemain yang berada dalam suasana tersebut.
- b. Aksi Petualangan Genre ini memadukan game play aksi dan petualangan. Contohnya pemain diajak untuk menelusuri gua bawah tanah sambil mengalahkan musuh, dan mencari artefak kuno, atau menyeberangi sungai.
- c. Simulasi, Konstruksi dan Manajemen Pemain dalam game ini diberi keleluasaan untuk membangun dan suatu proyek tertentu dengan bahan baku yang terbatas.
- d. Role Playing Games (RPG) Dalam RPG pemain dapat memilih satu karakter untuk

dimainkan. Seiring dengan naiknya level game, karakter tersebut dapat berubah, bertambah kemampuannya, bertambah senjatanya, atau bertambah hewan peliharaannya.

- e. Strategi Genre strategi menitikberatkan pada kemampuan pada kemampuan berpikir dan organisasi. Game strategi dibedakan menjadi dua, yaitu Turn Based Strategy dan Real Time Strategy.

Video game diartikan sebagai: a game played by electronically manipulating images produced by a computer program on a monitor or other display. Video game adalah suatu permainan yang dimainkan melalui manipulasi gambar elektronik yang diproduksi oleh program komputer dalam monitor atau tampilan layar lainnya. Jenis permainan ini menekankan pada permainan menggunakan tombol yang terhubung pada layar. Video game dapat diakses melalui banyak perangkat, mulai dari yang berbentuk konsol (Playstation, X-box, Sega, Dreamcast), komputer (baik off-line maupun on-line), serta gadget baik itu berupa tablet, smartphone dan lain-lain. Benda-benda tersebut bisa dikatakan dekat dengan kehidupan manusia. Mungkin saja manusia masa kini dalam satu hari tidak berjumpa dengan komputer, namun sepertinya sulit untuk berpisah dari smartphone dan tablet. Gadget belakangan bahkan menggantikan peran komputer karena sifatnya yang memasukkan pula aplikasi-aplikasi yang terdapat di komputer yang dibutuhkan saat bekerja, seperti aplikasi pengetik, atau untuk membuat slide presentasi. Belum lagi perangkat ini juga didukung dengan sarana internet dan sudah tentu yang tidak ketinggalan adalah fitur-fitur game. Pendek kata, gadget masa kini diterjemahkan sebagai



perangkat komunikasi dan hiburan yang bersifat all in.

Jeannie Novak dan Luis Levy membagi jenis perangkat video game dalam 4 jenis, yaitu: arcade, console, handheld dan computer.

- a. Arcade merujuk pada permainan video game menggunakan layar khusus disertai tombol-tombol di bawahnya. Biasanya dimainkan oleh satu atau dua orang. di Indonesia, khususnya di Jakarta dan sekitarnya, perangkat arcade lebih akrab dengan sebutan ding- dong.
- b. Console atau konsol merupakan perangkat video game yang membutuhkan perangkat elektronik lain sebagai penunjangnya. Beberapa jenis konsol yang sudah akrab di telinga maniak game adalah Playstation (PS) seri 1 sampai 4, Sega, X-Box, Dreamcast dan lain-lain. Konsol terdiri dari satu perangkat pemutar video game dan dua alat penunjang sebagai kontrol permainan yang lazim disebut console controller, gamepad, joystick atau lebih lumrah di negeri ini disebut stick.
- c. Handheld merujuk pada perangkat game yang bersifat mobile, bisa dibawa kemana-mana, oleh karena bentuknya yang hampir seukuran dengan hand phone. PS menjadi satu yang populer mengeluarkan terobosan video game berbasis handheld, dengan produk unggulannya seperti PS 2 Portable dan PS Vita. Termasuk dalam tipe video game jenis ini adalah yang kini marak dimainkan menggunakan gadget maupun smartphone. Video game jenis ini biasanya dimainkan oleh satu orang, oleh karena didesain untuk dimainkan secara personal. Baru dalam perkembangan mutakhir video game ini bisa dimainkan bersama-sama gamer lain setelah dihubungkan dengan jaringan internet. Meskipun begitu perangkat ini tetaplah hanya dapat

dimainkan secara personal, hanya daya jelajahnya saja yang luas, karena dengan sambungan internet dapat berinteraksi dengan gamer dari dalam maupun luar negeri.

- d. Computer atau komputer merupakan, video game yang dimainkan secara personal layaknya pada konsol. Video game dalam perangkat ini biasanya terinstalasi dalam format aplikasi, sama bentuknya dengan aplikasi populer komputer lainnya semacam Windows Media Player. Sebelum memainkannya, gamer diharuskan menginstal video game ini dari CD (Compact Disc). Video game format komputer sengaja dibuat untuk memberikan hiburan dalam satu perangkat yang biasanya digunakan orang sebagai instrumen penting dalam pekerjaannya. Baik komputer maupun laptop merupakan, dua alat penting dalam keseharian manusia. Hampir di setiap jenis pekerjaan yang dijumpai banyak menggunakan komputer sebagai sarana penunjang kerjanya.

Hampir di setiap kesempatan, video game dapat dijumpai dengan mudah. Di era mondial, video game telah terinstalasi hampir di segala bentuk media elektronik, baik perangkat keras maupun lunak. media ini menjadi wahana yang seru untuk menumpahkan kepenatan. Mereka yang kecewa ketika melihat tim sepak bola kesayangannya kalah, berusaha untuk membalasnya melalui video game. Balita yang menangis, perlahan dapat ditenangkan, ketika disisodorkan game lucu di hadapannya. Seorang yang sedang menunggu kereta api atau berdesakan dalam bis kota sembari menunggu tiba di tempat tujuan, mencuri waktu dalam penatnya pengerjaan laporan kantor serta segala kegiatan lain, akan merasa sedikit terhibur dengan bermain video game.



Ilustrasi virtual dianggap mampu mengobati suasana yang dianggap tidak nyaman dilalui berubah menjadi nyaman dan menimbulkan ketebatan. Terlebih ketika kemenangan dalam suatu pertandingan dalam video game itu dicapai, maka akan timbul kepuasan tersendiri yang cukup bisa merubah mood menjadi lebih baik. Begitu pula sebaliknya, kekalahan membuat kondisi hati serba kesal, kecewa namun tetap membuat keadaan sedikit lebih rileks dan yang terpenting adalah terhibur.

Video game sanggup membuat orang menjadi terhibur, namun mempunyai potensi sebagai bumerang bagi para gamer. Hal ini tidak bisa lepas dari terciptanya adiksi (kecanduan) yang lumrah diidap para gamer. Seringkali ditemukan seorang yang tidak lagi mengenal waktu dalam bermain video game, sehingga menyebabkan kegiatannya yang lain terbungkalai. Kondisi ini banyak pula diidap para pelajar yang mempunyai intensitas tinggi bermain permainan virtual ini. Kegiatan mereka di luar jam sekolah adalah bermain video game, sehingga tidak aneh jika mereka hafal betul nama karakter, peristiwa, strategi dalam dan segala hal mengenai suatu video game. Mereka begitu menikmati kegiatan ini seakan hidup hanya dihabiskan dengan sekolah dan warung video game. Bahkan, tempat terakhirlah yang paling lama dikunjungi anak-anak dalam kesehariannya.

Bermain video game menjadi kegiatan yang banyak dilakukan anak-anak selepas jam sekolah. Memang belum ada data yang konkrit mengenai jumlah gamer dari kalangan peserta didik yang teraktual, namun coba saja tatkala memperhatikan para pengunjung warung internet, penyewaan PS pada siang hari setelah jam sekolah, rata-rata adalah anak-anak. Begitu pun dengan anak yang memiliki gadget, banyak pula yang

memainkan game sebagai hiburannya. Dengan begitu dapat ditarik suatu benang merah bahwa video game amat dekat dengan keseharian anak-anak.

Dengan demikian game merupakan salah satu daya tarik bagi para pengguna, terutama anak – anak dan juga para pelajar, dengan adanya video game pun penat yang diakibatkan oleh aktivitas dapat dihilangkan dengan bermain game yang bisa memberikan hiburan tersendiri. Akan tetapi video game pun akan memberikan dampak yang tidak baik apabila tidak bisa mengontrol nya dengan baik salah satunya adalah kecanduan yang bisa mengakibatkan malas melakukan hal lain selain bermain game, maka dari itu pengawasan pun harus dilakukan dan pengeolaan waktu pun perlu diberlakukan agar game yang awalnya ditujukan untuk mengenalkan suatu hal agar bisa diminati oleh masyarakat malah menjadi suatu hal yang tidak baik karena adanya kecanduan tersebut.

Game Edukasi

Game edukasi adalah sebuah jenis game yang dibuat bertujuan spesifik yaitu sebagai alat pendidikan dan seorang pembuat game edukasi harus memiliki kemampuan dalam memilih materi yang akan dimasukkan kedalam game tersebut, hal ini bertujuan agar game tersebut benar-benar memberikan manfaat yang baik dalam dunia pendidikan. Menurut (Hartono, 2016) game edukasi adalah genre game yang tidak hanya memberikan hiburan kepada user, tapi lebih memfokuskan pada pendidikan agar user yang memainkannya lebih termotivasi dan merasa dipermudah dalam belajar. Genre game ini dibuat bertujuan untuk mempermudah metode pembelajaran dan menambah pengetahuan user, biasanya genre game ini memfokuskan pengetahuan seperti perhitungan angka,



mengenal huruf, dan mempelajari bahasa asing.

Game edukasi sangat bagus untuk dikembangkan. Game edukasi memiliki kelebihan dibandingkan dengan metode edukasi konvensional yang telah lama diterapkan. Salah satu kelebihan game edukasi adalah pada penggambaran dari sebuah masalah itu terlihat sangat nyata. Dengan permasalahan yang terlihat nyata, membuat user dapat meningkatkan logika dan pemahaman pemain terhadap suatu masalah. Berdasarkan pola yang dimiliki oleh game tersebut, user dituntut untuk belajar sehingga dapat menyelesaikan permasalahan yang ada. Status game, instruksi, dan tools yang ada pada game akan membimbing user secara aktif untuk menggali informasi sehingga dapat menambah pengetahuan dan strategi saat bermain.

Menurut Hurd dan Jenuings, perancangan Education game yang baik haruslah memenuhi kriteria dari education game itu sendiri. Berikut ini adalah beberapa kriteria dari sebuah education game, yaitu:

- a. Nilai Keseluruhan (Overall Value) Nilai keseluruhan dari suatu game terpusat pada desain dan panjang durasi game. Aplikasi ini dibangun dengan desain yang menarik dan interaktif. Untuk penentuan panjang durasi, aplikasi ini menggunakan fitur timer.
- b. Dapat Digunakan (Usability) Mudah digunakan dan diakses adalah poin penting bagi pembuat game. Aplikasi ini merancang sistem dengan interface yang user friendly sehingga user dengan mudah dapat mengakses aplikasi.
- c. Keakuratan (Accuracy) Keakuratan diartikan sebagai bagaimana kesuksesan model/gambaran sebuah game dapat dituangkan ke dalam percobaan atau perancangannya. Perancangan aplikasi ini

harus sesuai dengan model game pada tahap perencanaan.

- d. Kesesuaian (Appropriateness) Kesesuaian dapat diartikan bagaimana isi dan desain game dapat diadaptasikan terhadap keperluan user dengan baik. Aplikasi ini menyediakan menu dan fitur yang diperlukan user untuk membantu pemahaman user dalam menggunakan aplikasi.
- e. Relevan (Relevance) Relevan artinya dapat mengaplikasikan isi game ke target user. Agar dapat relevan terhadap user, sistem harus membimbing mereka dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Karena aplikasi ini ditujukan untuk anak-anak maka desain antarmuka harus sesuai dengan nuansa anak-anak, yaitu menampilkan warna-warna yang ceria.
- f. Objektivitas (Objectives) Objektivitas menentukan tujuan user dan kriteria dari kesuksesan atau kegagalan. Dalam aplikasi ini objektivitas adalah usaha untuk mempelajari hasil dari permainan.
- g. Umpan Balik (Feedback) Untuk membantu pemahaman user bahwa permainan (performance) mereka sesuai dengan objek game atau tidak, feedback harus disediakan. Aplikasi ini menyajikan animasi dan efek suara yang mengindikasikan kesuksesan atau kegagalan permainan.

Manfaat Game Edukasi

Game edukasi merupakan proses pembelajaran yang sangat menarik untuk dikembangkan. Manfaat game edukasi dalam proses pembelajaran yaitu memberi motivasi kepada pengguna serta meningkatkan daya tarik belajar pengguna. Game edukasi sebagai sarana pendidikan yang dapat membantu pengguna dalam mengembangkan dirinya meningkatkan cara berpikir pengguna. Secara umum manfaat yang dapat diperoleh dari



game edukasi selain proses pembelajaran menjadi lebih menarik, lebih interaktif, yaitu dapat meningkatkan minat belajar pengguna.

Game lebih mudah untuk mempertahankan perhatian orang untuk jangka panjang. Proses belajar pun dapat dilakukan di mana dan kapan saja. Game dapat menyediakan cara yang inovatif dalam pembelajaran, yaitu:

- a. Game dapat memberikan unsur interaktivitas yang dapat merangsang pembelajaran;
- b. Game memungkinkan peserta untuk mendapatkan hal yang baru, meningkatkan rasa ingin tahu, dan tantangan yang dapat merangsang dalam pembelajaran;
- c. Game dapat membekali anak-anak dengan pengetahuan tentang teknologi;
- d. Game data membantu untuk pengembangan skill di bidang IT; dan
- e. Game dapat digunakan sebagai simulasi,
- f. Game dapat memberikan hiburan seperti masa anak-anak

Pengenalan Pembelajaran Sejarah

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia mengatakan bahwa sejarah merupakan asal-usul, kejadian ataupun peristiwa yang benar-benar terjadi pada masa lampau. Tidak jauh berbeda dengan pengertian Ilmu Sejarah dengan artian sebagai pengetahuan ataupun penjabaran dari uraian tentang peristiwa ataupun kejadian yang benar-benar terjadi dengan masa lampau.

Pelajaran sejarah umumnya hanya berbentuk teks manual dan disertai dengan beberapa gambar. Seperti yang biasa ditemui pada buku-buku teks pada masa sekolah. Penulisan sejarah tidak jauh dari penulisan yang kaku, datar dan panjang. Sehingga menyebabkan sejarah menjadi kurang menarik untuk dipelajari, padahal sejarah adalah penalaran yang bersandar pada fakta,

kebenaran sejarah terletak dalam kesediaan sejarawan untuk meneliti sumber sejarah secara tuntas dan mengungkapkannya secara objektif. Pelajaran sejarah merupakan pelajaran yang diajarkan sejak SD hingga SMA. Akan tetapi sebagian besar siswa sekolah menganggap pelajaran sejarah sebagai pelajaran yang membosankan. Dengan bantuan aplikasi Android, sejarah dapat dikemas menjadi bentuk yang lebih menarik yaitu berupa game edukasi yang interaktif.

Pada hakikatnya seperti yang sudah dijelaskan bawah mengenal dan belajar sejarah seolah memiliki hal tersendiri. Dimana mempelajari sejarah dianggap membosankan dan dianggap hanya berkisar hafalan tentang tahun, nama tokoh, tempat kejadian dan sebagainya. Pembelajaran dan pengenalan sejarah terutama di tingkat sekolah seolah – olah hanya dianggap pelengkap yang kalah penting jika dibandingkan dengan pelajaran pelajaran utama yang biasa diujikan.

Jika direnungkan lebih dalam, ketidakberaturan sosial, politik, dan budaya yang terjadi di negeri ini merupakan ekses dari kebutaan generasi muda saat ini terhadap sejarah masa lalu. Sejak lama sejarawan telah menginformasikan tentang bahayanya suatu bangsa jika tidak mengenal masa lampaunya. Kesenjangan dan dekadensi moral yang berkembang pada masa sekarang ini adalah karena kegagalan dalam mengambil manfaat dari sejarah. Maka dari itu untuk mengenalkan dan memberikan pembelajaran tentang sejarah agar lebih diminati salah satu terobosan baru yaitu dengan memanfaatkan teknologi berupa penggunaan game agar pengenalan sejarah dan pembelajaran sejarah lebih seru dan cepat dipahami oleh masyarakat.



METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang menggunakan pendekatan analitis deskriptif, karena penelitian ini bertujuan untuk dapat mendeskripsikan secara mendalam penggunaan game sebagai sarana pengenalan Sejarah yang baru bagi anak-anak maupun orang dewasa. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder berupa studi literatur di jurnal, buku, situs web, dokumen dan lain-lain yang mendukung hasil dan diskusi penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berbagai upaya dilakukan agar game bisa memberikan manfaat dan kegunaan untuk pengenalan sejarah yang mana mengenal dan mempelajari sejarah ini adalah hal yang membosankan. Dengan adanya game edukasi atau game pembelajaran menjadi salah satu solusi agar mengenal sejarah itu menjadi seru dan tidak membosankan.

Banyak penelitian telah dilakukan oleh peneliti – peneliti terdahulu yang mana menjelaskan dan merancang sebuah game edukasi atau game genre lainnya yang dapat membantu untuk mengenalkan dan mempelajari sejarah dengan terobosan baru. Banyak juga game yang dibuat untuk memberikan edukasi terhadap para pengguna.

Dalam penerapannya game sendiri melewati beberapa tahapan atau proses pembuatan agar bisa memberikan manfaat terhadap para pengguna. Dimana proses tersebut melalui analisis dan perancangan sistem. Analisis sistem yang sedang berjalan bertujuan untuk menguraikan suatu sistem dan mengevaluasi permasalahan yang terjadi. Dimana permasalahan yang terjadi berkaitan dengan pengenalan dan pembelajaran sejarah yang membosankan sehingga evaluasi yang ada menganalisis bagaimana agar pengenalan dan pembelajaran suatu sejarah tidak

membosankan dan bisa memberikan pembelajaran yang seru dan bisa mengenalkan sejarah dengan cara yang efektif. Setelah analisis dilakukan langkah selanjutnya adalah perancangan sistem yang mana perancangan sistem dibuat agar dapat menghasilkan suatu game yang bermanfaat bagi para pengguna.

Perencanaan atau perancangan sistem dilakukan setelah tahap analisis selesai. Perencanaan sistem didefinisikan sebagai proses perencanaan, pembuatan dan penggambaran sistem. Dalam perancangan sistem terdapat beberapa tahapan diantaranya:

a. Use Case Diagram

Use case diagram terdiri dari tujuan strategis dan skenario yang memberikan nilai (Jha, Jena, & Malu, 2014). Diagram use case adalah salah satu diagram yang membentuk unified modeling language (UML), digunakan untuk mengidentifikasi kasus penggunaan, serangkaian urutan tindakan yang dapat dijalankan oleh satu sistem dalam skenario. Usecase admin menggambarkan aktivitas yang dilakukan oleh admin. Setelah berhasil login, admin dapat mengecek data, menginput data, mengedit data, menghapus data, menerima pesan dari kustomer, menerima data kustomer, mencetak laporan, dan logout. Sedangkan usecase user menggambarkan aktivitas yang dilakukan oleh user. Sebelum login user harus terlebih dahulu registrasi agar terdaftar di sistem. Jika login berhasil, user dapat melihat menu, membeli akun, melakukan pembayaran, mengkonfirmasi pembayaran, menerima data akun, mengkonfirmasi pembelian, dan logout dari sistem.

b. Activity diagram

Activity diagram digunakan untuk menggambarkan semua kemungkinan aliran eksekusi dalam use case (Singh & Sharma,



2015). Diagram ini menunjukkan langkah-langkah dalam proses kerja sistem dari awal sampai akhir. Diagram activity user merepresentasikan aktivitas user. Proses pertama yang dilakukan adalah registrasi. Kemudian jika registrasi berhasil user dapat login ke sistem. Setelah user login maka sistem akan menampilkan halaman home. Kemudian, user dapat memilih menu-menu yang disediakan oleh sistem. Sistem akan menampilkan menu yang dipilih oleh user. Diagram activity admin, dimana admin mencoba merepresentasikan aktivitas admin. Proses pertama yang dilakukan adalah login. Jika berhasil login sistem akan menampilkan halaman admin. Pada halaman admin, admin dapat mengecek data, menginput data, mengedit data, menghapus data, menerima pesan dari user, dan mencetak laporan. Sistem akan menampilkan data yang dipilih oleh admin.

c. Sequence Diagram

Sequence Diagram merupakan salah satu diagram yang menggambarkan interaksi antara objek pada setiap use case. Interaksi ini berupa pengiriman rangkaian data antar objek-objek yang saling berinteraksi. Diagram ini diatur berdasarkan waktu.

d. Perancangan User Interface

Perancangan antarmuka merupakan bagian yang paling penting dalam merancang sebuah permainan. Perancangan antarmuka sistem yang baik akan memberikan kenyamanan kepada para pemain

e. Implementasi

Pada tahap implementasi ini bertujuan untuk membangun aplikasi sesuai dengan kebutuhan. Aplikasi yang dibuat berbasis web dengan menggunakan bahasa pemrograman

PHP, menggunakan penyimpanan database MySQL dan menggunakan CSS untuk desain tampilan sistem. Sedangkan Sublime Text digunakan peneliti sebagai editornya.

Pengujian sistem yang digunakan oleh peneliti yaitu metode pengujian black box. Pengujian black box didefinisikan sebagai pendekatan untuk menguji perangkat lunak, di mana fungsionalitas aplikasi perangkat lunak diuji. Saat melakukan pengujian black box, penguji tidak memiliki pengetahuan internal desain dan tidak ada akses ke kode sumber. Hanya penguji memiliki pengetahuan tentang arsitektur sistem. Teknik ini digunakan untuk memastikan bahwa semua input yang dibutuhkan oleh sistem adalah diterima dengan cara tertentu dan memberikan hasil yang benar (Jan, Shah, Johar, Shah, & Khan, 2016).

Maintenance Maintenance adalah kegiatan yang dilakukan setelah implementasi dan pengujian selesai dikerjakan. Tujuan dari maintenance yaitu sistem yang telah dibuat bekerja sesuai dengan fungsinya. Sistem yang tidak bekerja sesuai fungsinya dapat mengakibatkan pekerjaan terhambat dan ini berarti kerugian pada pengguna. Dengan melakukan sistem maintenance secara berkala maka selain seluruh sistem tetap bekerja sesuai fungsinya, juga kerusakan dapat dicegah dan sistem menjadi lebih awet.

Setelah hasil analisis dan perancangan dibuat maka akan dihasilkan suatu program yang mana program tersebut akan menghasilkan suatu game yang dapat berguna khususnya dalam pengenalan sejarah ini. Salah satu game yang bisa dijadikan acuan dalam pengenalan sejarah adalah game "Shogun II Total War".

Game Shogun II Total War merupakan sebuah game bergenre MMORPG (Massively



Multiplayer Online Role-Playing Games) game ini mengisahkan sebuah sejarah dari negara Jepang, yang mana secara etimologis dalam beberapa catatan informasi istilah Total War pertama kali ditemui dalam General Ludendorff's World War I Memoir Der Totale Krieg (The Total War) yang dipublikasikan pada tahun 1935. Total War merupakan peristilahan menampung seluruh aspek yang terkait dengan peperangan atau konflik. Kisah pada setiap peperangan tidak hanya menyisahkan kepedihan dan kehancuran fisik dan mental, tapi juga sekaligus mempercepat penciptaan peradaban baru melalui riset - riset kekhasan teknologi mutakhir, baik untuk kebutuhan militer maupun pengembangan infrastruktur sipil sebagai bagian dari upaya meraih kemenangan melalui dominasi dalam berbagai aspek. Sebagai sebuah konsep, total war mencatat sebuah realitas matrikulasi jejak-jejak sejarah peristiwa dan kisah yang sangat kompleks, meliputi pembabakan (Era), generasi, wilayah (Battlespace), logistik dan senjata, taktik dan strategi, operasional, organisasi, dan seterusnya.

Game Shogun II Total War menawarkan tema sejarah peperangan/konflik antar klan besar (major clan) yang dibagi ke dalam tiga pembabakan/era:

- 1) Rise of The Samurai mengambil latar perang Genpei (1180-1185) yang menceritakan kisah perseteruan tiga klan besar Taira, Minamoto, dan Fujiwara;
- 2) Shogunate mengadopsi latar periode Sengoku Jidai (abad 15-16) menceritakan konflik perebutan kembali kekuasaan Jepang era kepanglimaian (Shogun) Ashigaka oleh 10 klan besar (Oda, Shimazu, Mori, Tokugawa, Takeda, Uesugi, Date, Chosokabe, Hattori, dan Hojo) yang berasal dari keluarga bangsawan dalam sejarah feodalisme Jepang, dan

- 3) Fall of The Samurai mengadopsi latar Boshin Senso (1868-1869) yang menceritakan konflik antar klan dalam sistem kekuasaan Shogun dan Kekaisaran. Misi utama permainan ini adalah menguasai Kyoto dan mendominasi beberapa provinsi penting yang berbeda untuk klan besar tertentu sebagai syarat kemenangan.

Secara detail, permainan dibumbui dengan drama politik, aliansi militer, perdagangan, perkembangan sosial kebudayaan, dan intrik intelijen yang dipresentasikan melalui karakter seperti Monomi/ Ninja, Metsuke, Geisha, Pendeta dan Biksu (Monk), serta Veteran (mantan tentara asing) yang bisa kita lihat pada tokoh Nathan Algren pada film The Last Samurai.

Permainan ini dilengkapi dengan data-data tekstual terkait dengan keterangan tiap klan, Jendral, tentara, gedung, informasi bagan riset dan pengembangan, serta keterangan beberapa peperangan bersejarah. Data tekstual tersebut tidak hanya sebagai informasi game yang digunakan sebagai strategi kemenangan dalam permainan, tapi juga merujuk pada informasi realitasnya, meskipun tidak secara linear dan kronologis. Merujuk pada pandangan Gergen dan Gergen (1988), pelibatan peristiwa-peristiwa yang relevan dengan kesimpulan dan pengevaluasian peristiwa-peristiwa yang tidak relevan, tetapi secara konvensional mencakup indikasi dari progresi linear dari cerita aktual. Urutan linear sementara dari pelbagai peristiwa dalam sekuen sebab-akibat. Pelibatan peristiwa dramatik yang saling terhubung dalam sekuen seperti ancaman dan negasi dari kesimpulan, atau pelibatan tokoh-tokoh antagonis dan peristiwa - peristiwa yang berpotensi menggagalkan akhir cerita yang sesuai dengan pikiran utama.



Dari penjelasan diatas dapat dikatakan bahwa game Shogun II Total War memberikan sejumlah edukasi yang penting akan sebuah sejarah yang terdapat di negara Jepang. Dimana dalam game tersebut menampilkan sejumlah data-data yang real yang memang terjadi sesuai dengan sejarah yang ada, pengemasan game nya pun sangat menarik sehingga para pengguna dapat bermain game dengan seru tapi tidak hanya bermain game para pengguna pun dapat mengenal dan belajar akan suatu sejarah dengan cara yang berbeda dan tidak membosankan. Sehingga efektifitas dari game pun akan terasa apabila para pengguna bisa mendapatkan manfaat dari penggunaan game tersebut dan hasilnya pun para pengguna dapat mengetahui akan sejarahnya dan dapat belajar dengan cara bermain game tanpa ada kata bosan dalam mempelajarinya. Akan tetapi perlu ditegaskan kembali bahwa harus terdapat pengelolaan waktu yang baik dalam bermain game walaupun game tersebut memberikan manfaat dalam memperkenalkan suatu sejarah, jangan sampai game tersebut memberikan dampak yang tidak baik seperti kecanduan dan malas akan melakukan hal atau aktivitas yang bermanfaat lainnya.

KESIMPULAN

Dalam konteks pembelajaran sejarah, penggunaan game edukasi telah terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi sejarah. Dengan pendekatan inovatif dan interaktif, game edukasi mampu membuat pembelajaran sejarah menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa game edukasi dapat menjadi solusi yang efektif untuk mengatasi kebosanan yang sering terjadi dalam pembelajaran konvensional. Dengan

pengembangan game edukasi yang tepat, pembelajaran sejarah dapat menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh para siswa.

Penting untuk diingat bahwa penggunaan teknologi dalam pendidikan, seperti game edukasi, merupakan langkah positif dalam memperkaya metode pembelajaran dan meningkatkan keterlibatan siswa. Selain itu, penggunaan game juga dapat membantu mengembangkan keterampilan kognitif dan pemecahan masalah siswa. Oleh karena itu, teruskan menggali potensi teknologi dalam pendidikan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan efektif bagi generasi masa depan.

Maka dari itu game edukasi memiliki potensi besar dalam memperkaya metode pembelajaran dan memperkuat pemahaman materi pelajaran, khususnya dalam konteks pengenalan sejarah. Diperlukan upaya lebih lanjut dalam pengembangan dan penerapan game edukasi sebagai alat pendidikan yang efektif dan menarik bagi anak-anak dan pelajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Novayani, W. Game Genre untuk Permainan Pendidikan Pembelajaran Sejarah Berdasarkan Kebutuhan Pedagogi dan Learning Content. *J. Komput. Terap.* 5, 54–63 (2019).
- Irkham, M. K. Upaya Peningkatan Pemahaman Sejarah Kedatangan Bangsa Eropa Di Indonesia Melalui Media Game Pada Siswa Kelas V Sdn Tlekung 01 Kota Batu. *J. Pendidik. Taman Widya Hum.* 2, 1082–1106 (2023).
- Azulfa Audira, R., Yuliati, T. & Handayani, T. Game Edukasi Sejarah Indonesia Berbasis Android Kelas Xi Di Sma



- Ykpp Dumai. JUTEKINF (Jurnal Teknol. Komput. dan Informasi) 10, 86–94 (2022).
- Wahyudhi, J. VIDEO GAME SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH (Suatu Alternatif dalam Menyelenggarakan Pembelajaran Sejarah). *Sosio-Didaktika Soc. Sci. Educ. J.* 1, 199–210 (2014).
- Simanjutak, M. M. P., Afrianto, T. & Sukmo, W. Pengembangan Board Game Edukasi Dengan Teknologi Augmented Reality (Studi Kasus Permainan Ular Tangga). *Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.* 3, 1–1 (2019).
- Kartikasari, Meivi and Alfianti Oktavia, Chaulina and Maulidi, R. Efektivitas Game Edukasi Meiviah.Pdf. 44-49. at <http://repository.stiki.ac.id/id/eprint/1384> (2018).
- Rahim, F. Game Edukasi Pengenalan Alat Musik. (2016).
- Prasetyo Hendar Linden, A. D., Sihombing, R. A. & Heriyati, H. Aplikasi Pengenalan Sejarah Indonesia berbasis Android. *STRING (Satuan Tulisan Ris. dan Inov. Teknol.* 4, 312 (2020).
- Bayu, I., Gupta, C. & Supriyono, H. Sistem Informasi Toko Akun Game Online Dengan Fitur Customer Relationship Management (Crm). *Univ. Muhammadiyah Surakarta* 1, 1 (2017).
- Zaini, T. M., Nursiyanto, N. & Zeppelin, Z. S. Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Surat Pendek dan Kisah Nabi untuk Anak Usia Dini Berbasis Web Mobile. *Teknika* 16, 109–117 (2022).
- Abdurrahman, D. I. Transportasi Realitas Tekstual: Orientasi Kognitif Pada Game Pc Shogun Ii Total War. *ATRAT J. Seni Rupa* 51–61 (2015).