

Tinjauan Literatur : Game Edukasi Sejarah

by John Doe

Submission date: 27-Nov-2021 01:59AM (UTC+0700)

Submission ID: 1713202969

File name: Fazma_Rizqy_Alfi_Bahri_17523211_submit_pertama.docx (68.98K)

Word count: 3655

Character count: 23158

Tinjauan Literatur : Game Edukasi Sejarah

Abstrak — Terdapat berbagai cara untuk menyampaikan edukasi tentang sejarah. Mulai dari penyampaian tentang materi sejarah melalui pembelajaran di kelas, video edukasi, hingga penulisan artikel di internet. Akan tetapi, cara yang telah disebutkan di atas dirasa kurang efektif sehingga materi sejarah yang disampaikan tidak diserap dengan baik. Game edukasi merupakan media yang cukup diminati pada masa sekarang ini, sehingga dapat dimanfaatkan menjadi media pembelajaran. Saat ini banyak game edukasi yang membahas tentang pembelajaran sejarah, bermacam sejarah dari berbagai peristiwa yang ada di dunia cara penyampaian edukasinya melalui game edukasi sejarah. Perbandingan genre game yang digunakan pada penelitian sebelumnya turut dibahas untuk mengetahui genre apa yang paling tepat untuk membuat game edukasi sejarah. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah keefektifan penyampaian tentang materi pembelajaran sejarah. Tinjauan literatur ini dibuat untuk mengkaji literatur sebelumnya tentang game edukasi sejarah.

Kata Kunci— Game Edukasi, Sejarah.

I. PENDAHULUAN

Edukasi sejarah merupakan suatu aspek penting didalam pendidikan karena bidang ini merupakan hal yang terjadi di masa lalu dan membentuk keadaan dunia sehingga dapat menjadi seperti sekarang ini. Ada banyak cara untuk melakukan edukasi sejarah, mulai dari pembelajaran melalui metode konvensional, yaitu dengan melakukan pembelajaran edukasi sejarah di kelas hingga melalui metode yang cukup digemari oleh siswa tingkat Sekolah Dasar, yaitu melalui game. Metode pembelajaran dengan perancangan media game edukasi dirasa akan meningkatkan minat siswa untuk mempelajari edukasi tentang sejarah mataram Islam dikarenakan cara belajar yang dirasa relevan dan menyenangkan untuk anak sesusia mereka[11].

Pembelajaran mengenai sejarah dengan menggunakan media video game sendiri bukanlah merupakan sesuatu yang baru, hal ini sudah dilakukan sejak lama. Dapat dilihat dalam 18 literatur yang disertakan dalam tinjauan pustaka ini, pembuatan game sejarah untuk keperluan edukasi sudah banyak dilakukan.

Oleh karenanya, tujuan penulisan tinjauan pustaka ini ialah untuk melakukan komparasi terhadap game edukasi berbasis sejarah yang telah dibuat dalam beberapa aspek, contohnya metode pengembangan yang digunakan, genre game yang paling banyak diusung, hingga storyline yang digunakan dalam penelitian sebelumnya dan bagaimana hasil penelitian tersebut.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi sebagai referensi dalam pengembangan game edukasi sejarah untuk kedepannya.

II. STRATEGI SELEKSI LITERATUR

A. Pertanyaan Penelitian

Langkah dalam penelitian ini yang dilakukan pertama kali yaitu mengidentifikasi pertanyaan penelitian. Pertanyaan yang diajukan mengenai penelitian harus ringkas, serta jelas. Pada penelitian ini, pertanyaan penelitian yang diajukan adalah sebagai berikut :

1. Apakah game merupakan metode yang efektif sebagai media untuk memberikan edukasi sejarah dengan mengadakan pembelajaran di kelas?
2. Genre game seperti apa yang tepat untuk mengedukasi tentang sejarah?.
3. Platform apa saja yang banyak digunakan untuk mengembangkan game edukasi sejarah?

B. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dengan cara mencari literatur penelitian sebelumnya yang berhubungan dengan game edukasi sejarah dilakukan menggunakan Google Scholar. Tinjauan Literatur ini menganalisis literatur sejak tahun 2012 hingga tahun 2020. Literatur yang telah berhasil dikumpulkan yaitu 20 jurnal, yang mana 18 literatur tersebut membahas tentang game edukasi sejarah suatu peristiwa yang pernah terjadi di Indonesia, 1 literatur membahas tentang pembelajaran sejarah dan 1 literatur membahas tentang game edukasi sejarah seni lukis modern. Seperti yang ditampilkan pada tabel I, dipaparkan daftar mengenai referensi yang digunakan dan tahun terbitnya.

Proses seleksi terhadap literatur yang digunakan yaitu berdasarkan pada judul dan abstraknya. Yang mana kriteria seleksi literatur yang digunakan haruslah membahas tentang game edukasi sejarah. Pada proses seleksi, terdapat literatur yang dirasa kurang relevan terhadap keseluruhan topik penelitian, namun masih dalam lingkup topik game edukasi.

TABLE I. TABEL REFERENSI DAN TAHUN PENELITIAN

No.	Tahun	Referensi
1.	2012	[5][10][19]
2.	2013	[18]
3.	2015	[2]
4.	2016	[9][11][15]
5.	2017	[4][6][7][20]
6.	2018	[1][12][16]
7.	2019	[8][13]
8.	2020	[3][14][17][21]

III. PEMBAHASAN

Dalam bab ketiga ini akan dibahas mengenai perbandingan game edukasi sejarah yang telah dibuat berdasarkan penelitian-penelitian yang terdapat pada literatur sebelumnya.

Perbandingan tersebut dilakukan terhadap hasil dari evaluasi dan pengujian game edukasi sejarah yang telah dibuat untuk menentukan tingkat keefektifan penggunaan game edukasi sebagai sarana pembelajaran sejarah. Pada bab evaluasi game edukasi sejarah yang dibuat oleh [17] yang berjudul "RANCANG BANGUN GAME EDUKASI TEMPAT BERSEJARAH DI INDONESIA" dijabarkan bahwa terjadi peningkatan dalam pemahaman tentang materi pembelajaran tempat bersejarah sebelum dan sesudah memainkan game edukasi yang dibuat. Sebelum game edukasi dimainkan oleh para siswa tersebut, soal hanya mampu terjawab antara 1 sampai dengan 6 saja dari 15 pertanyaan yang diajukan. Setelah para siswa bermain game edukasi tersebut, muncul peningkatan soal yang berhasil dijawab oleh siswa menjadi 8 sampai dengan 12 soal.

Hal yang sama yaitu peningkatan pemahaman siswa setelah bermain game edukasi juga ditunjukkan pada game edukasi berjudul "Game Edukasi Sejarah Gerakan Muhammadiyah dengan Metode Picture and Picture Berbasis Android" yang dikembangkan oleh [Isa & Asriyanik, 2017]. Pada hasil pengujiannya, ditunjukkan bahwa terjadi peningkatan pemahaman siswa dengan indikator banyaknya soal yang berhasil dijawab sebelum dan sesudah bermain "Game Edukasi Sejarah Gerakan Muhammadiyah". Selain kedua contoh di atas mengenai peningkatan pemahaman terkait dengan materi edukasi sejarah setelah memainkan game edukasi, terdapat pula contoh-contoh lainnya yang menunjukkan peningkatan pemahaman seperti pada beberapa literatur sebelumnya, contohnya pada literatur berjudul "Game Edukasi Pembelajaran Sejarah Berdirinya Indonesia Untuk Sekolah Dasar" [3]. Literatur berjudul "Game Sejarah Terbentuknya Kota Samarinda Menggunakan Role Playing Game [RPG] Maker VX Ace" [9] juga menunjukkan hasil evaluasi yang mirip seperti literatur sebelumnya berupa hasil pengujian soal yang menunjukkan anak-anak berusia 7 hingga 10 tahun berhasil menjawab soal yang diberikan sehingga mendapatkan hasil dalam skala nilai 6-10, sedangkan nilai 10 berhasil diperoleh *player* dengan rentang usia 10 sampai 12 tahun.

Bersumber pada salah satu literatur yaitu [11], dinyatakan game edukasi dinilai efektif sebagai media pembelajaran setelah melalui uji Reliabilitas yang mana hasilnya menunjukkan Nilai alpha sebesar 0,746 yang mana dapat disimpulkan bahwa nilai tersebut tinggi.

Keefektifan media game edukasi juga dibuktikan pada [16] yang menunjukkan nilai rata-rata peningkatan sebesar 52,65. Salah satu faktor yang membuat game ini menarik dan mendapatkan skor yang dinilai cukup mumpuni ini adalah unsur yang terdapat pada game ini. Game berjudul "Game Edukasi Platformer Kisah Gajah Mada Menyatukan Nusantara" memiliki unsur tampilan dalam permainan yang menarik, yang mana hal ini dinilai dapat meningkatkan ketertarikan pemain terutama usia anak-anak untuk memainkan game ini dan memahami edukasi yang disampaikan melalui game.

Genre game merupakan salah satu hal yang menunjang keefektifan penyampaian edukasi melalui game, disini disajikan data berupa pie chart yang berisi genre game dari daftar literatur terdahulu yang mengembangkan game edukasi sejarah.



Pada chart di atas, ditunjukkan bahwa genre game yang paling banyak diusung dalam pengembangan game edukasi sejarah adalah genre Adventure dikarenakan genre ini merupakan genre yang sangat menyenangkan untuk dimainkan apabila diimplementasikan terhadap game sejarah, sehingga game edukasi sejarah yang telah dikembangkan pada literatur [16] [19] [11] [18] [5] [3] [12] [6] [2] mengambil Adventure sebagai genre game nya.

Selain itu, Genre game Adventure memuat beberapa unsur yang membuat genre ini lebih diminati disbanding dengan yang lainnya. Seperti pada (3), Game edukasi ini memiliki tantangan yang agak rumit seperti diharuskannya pemain untuk mencari portal dan diberi batasan waktu serta skor yang diberikan jika berhasil menyelesaikan task dan level berikutnya yang dapat terbuka jika telah menyelesaikan rintangan pada level sebelumnya. Hal ini tidak dipungkiri membuat pemain merasa tertantang karena permainan yang disediakan tidak terlalu mudah untuk dimainkan sehingga genre Adventure menjadi yang paling banyak diusung dalam pengembangan game edukasi.

Berikut dijabarkan identitas dari setiap literatur yang telah dipilah dan diseleksi sehingga berhasil menjadi yang terpilih untuk dikaji dalam bentuk tabel :

TABLE II. TABEL IDENTITAS GAME

Literatur 1

Judul	Tempat Bersejarah Di Indonesia
Storyline	Tidak ada storyline, hanya ada tampilan sejarah singkat yang akan muncul ketika pemain berhasil menyelesaikan puzzle dan memory match

Mekanik Game	Permainan dimainkan dengan menggunakan mouse untuk memilih puzzle dan memainkan mode memory match serta menjawab quiz yang ada pada akhir permainan
Target Audiens	Siswa SD Kelas 5 dan 6

Literatur 2

Judul	Kisah Gajah Mada Menyatukan Nusantara
Storyline	Berisi tentang kisah patih gadjah mada dalam menyatukan Nusantara dibawah kerajaan Majapahit
Mekanik Game	Permainan dimainkan dengan menggunakan tombol panah pada keyboard untuk menggerakkan karakter sesuai dengan platform yang ada
Target Audiens	Anak - anak

Literatur 3

Judul	Sejarah Walisongo
Storyline	<p>Latar game ini berada di suatu pulau, yang mana di pulau tersebut dikisahkan bahwa di masa depan, umat manusia akhlaknya sudah hancur lebur dikarenakan kurangnya contoh-contoh nilai agamis yang bisa memberikan pengajaran mengenai norma agama silam.</p> <p>Sehingga, pemain yang menjadi karakter utama pada game ini bergegas kembali ke masa lampau hanya untuk mengetahui sejarah tentang walisongo dan bergerak untuk menyelamatkan foto-foto para tokoh walisongo yang mana terdapat 9 tokoh untuk dijadikan sebagai bukti bahwa adanya contoh yang baik bagi umat manusia pada masa depan, yang mana tokoh tersebut asalnya dari tanah jawa.</p> <p>Tetapi, perjalanan pemain yang menjadi karakter utama pada game ini tidaklah mudah, ia harus melawan zombie-zombie yang membuat sesat umat manusia untuk mendapatkan foto para tokoh walisongo dan mengetahui sejarah dari masing-masing tokohnya.</p> <p>Sehingga, dapat disimpulkan bahwa tugas dari karakter utama di game ini ialah mengumpulkan foto ke-9 tokoh walisongo dan mengalahkan bos</p>

	zombie yang harus dikalahkan oleh pemain.
Mekanik Game	Permainan dimainkan dengan menggunakan keyboard dan mouse
Target Audiens	Siswa kelas 5 dan 6 SD

Literatur 4

Judul	Sejarah Peristiwa 10 November 1945 Di Surabaya
Storyline	<p>Pemain diberikan misi untuk dapat diselesaikan dalam permainan ini. Cara untuk mendapatkan misinya adalah karakter utama diharuskan untuk menemui pencerita sejarah yang ada di dalam game ini.</p> <p>Terdapat peraturan di dalam game ini, yaitu pemain diharuskan untuk dapat menemui semua orang yang ada di dalam permainan ini, dikarenakan masing-masing orang memiliki arahan mengenai misi selanjutnya dan akan memberikannya berikut dengan item yang dibutuhkan oleh pemain untuk dapat menyelesaikan permainannya hingga akhir.</p> <p>Cara agar bisa menyelesaikan keseluruhan misi dalam permainan ini adalah dengan mengumpulkan item yang dibutuhkan atau menemui seseorang yang mana ketika item tersebut berhasil didapatkan atau orang yang dicari berhasil ditemui, maka objektif yang telah terpenuhi tersebut akan memberikan petunjuk selesai ketika misi telah selesai dilaksanakan.</p>
Mekanik Game	Game dimainkan dengan menekan tombol-tombol yang ada pada layar android
Target Audiens	Remaja usia 13-15 tahun

Literatur 5

Judul	Sejarah Terbentuknya Kota Samarinda
Storyline	<p><i>Storyline</i> atau yang dapat disebut dengan alur ceritanya mengisahkan tentang sejarah awal bagaimana kota Samarinda berhasil berdiri. Kisah ini dimulai dari datangnya suku pimpinan La Mahong Daeng Mangkona yaitu suku Bugis Wajo yang mana ini merupakan akibat dari terjadinya kerusuhan yang terjadi di kerajaan Bone. Rombongan suku Bugis Wajo tersebut mendatangi suatu daerah kerajaan yaitu Ing</p>

	Martadipura hingga mereka berhasil untuk diizinkan tinggal dan menetap di kawasan Kerajaan Ing Martadipura.
Mekanik Game	Karakter di dalam game digerakkan dengan menggunakan tombol yang ada pada keyboard yaitu tombol arah atas, bawah, kiri, dan kanan mengikuti arah <i>map</i> yang terdapat di dalam <i>game</i> ini.
Target Audiens	Anak Usia 7-12 Tahun

Literatur 6

Judul	Sejarah Perang Tondano
Storyline	Game Ini menceritakan tentang kisah sejarah perang tondano yang pada zaman dahulu terjadi di daerah Minahasa, terkhusus Tondano. Keterangan tentang kisah perang tondano ada pada scene story telling dalam game.
Mekanik Game	Game ini dimainkan dengan menggunakan <i>mouse</i> pada komputer. Tombol yang digunakan yaitu gerakan <i>mouse</i> yang berfungsi untuk mengarahkan <i>pointer</i> dan meng-klik tombol serang untuk menyerang musuh yang ada. Serta, adanya sistem <i>inventory</i> membuat pemain mampu menyimpan dan memilih senjata yang berhasil mereka dapatkan di dalam <i>game</i> untuk dapat digunakan selama bermain <i>game</i> ini.
Target Audiens	18 tahun ke atas

Literatur 7

Judul	Sejarah Islam Masuk Indonesia
Storyline	Nama karakter yang terdapat pada game "Sejarah Islam Masuk Indonesia" adalah Simi, yang mana karakter ini diceritakan sebagai karakter yang penuh dengan jiwa petualang dan ia memiliki ikat kepala yang terikat kuat di kepalanya, serta membawa keranjang bambu pada gendongannya. Tugas Simi ialah diharuskannya ia untuk berhasil mengumpulkan poin untuk membuka materi tentang sejarah islam yang terdapat di semua level yang ada. Terdapat tiga materi yang mana ini menyesuaikan dengan jumlah level yang ada pada game ini. Yaitu teori gujarat yang terdapat pada level

	pertama, teori makkah pada level kedua, dan teori persia pada level yang terakhir. Karakter utama yaitu simi diberikan sebanyak tujuh kesempatan untuk dapat menyelesaikan permainan. Jika ketujuh kesempatan tersebut habis ketika memainkan <i>game</i> ini, permainan harus diulang dari awal.
Mekanik Game	Permainan dapat dimainkan dengan menyentuh tombol panah yang terdapat pada layar <i>gadget</i> untuk dapat menggerakkan karakter di area yang ada pada <i>game</i> ini.
Target Audiens	Siswa Sekolah Dasar

Literatur 8

Judul	Sejarah Pahlawan Surabaya
Storyline	Tidak ada storyline, hanya penjelasan materi pembelajaran sejarah ketika objek kuning berhasil diambil
Mekanik Game	Untuk menjalankan karakter, digunakan tombol analog yang terdapat pada bagian bawah kiri layar. Terdapat pula tombol jump yang ada pada bagian bawah kanan layar dan tombol pause di atas kanan untuk menghentikan sementara permainan.
Target Audiens	Siswa Sekolah Dasar

Literatur 9

Judul	Sejarah Perang Tombulu Melawan Spanyol
Storyline	Adegan 1-6 dalam <i>game</i> ini menceritakan awal mula bangsa spanyol tiba di tanah minahasa, dan masih menjadi sekutu (belum menjajah minahasa), Adegan 7-8 menceritakan bangsa spanyol sudah mulai menjajah orang minahasa / menunjukkan kelakuan yang buruk. adegan 9 menceritakan orang minahasa mulai melakukan konsolidasi untuk memerangi spanyol. Yang terakhir, adegan 10 menceritakan kemenangan orang minahasa / tombulu melawan spanyol, adegan ini nantinya akan ditampilkan ketika pemain menyelesaikan permainan / <i>game</i> .
Mekanik Game	Digunakan keyboard dan mouse untuk menggerakkan karakter dan menembakkan senjata di dalam <i>game</i>
Target Audiens	Pelajar, mahasiswa, anak muda dan orang dewasa

Literatur 10

11

Judul	Sejarah Kemerdekaan Indonesia
Storyline	Game edukasi yang berjudul "Sejarah Kemerdekaan Indonesia" ini mengisahkan tentang perjalanan seorang bocah SMP yang bernama Dicky, yang mana ia sedang berada pada masa liburan sekolah. Beberapa tempat dikunjunginya seperti rumah kakeknya, rumah bibinya, dan rumah pamannya dalam masa liburan sekolahnya ini. Pada setiap rumah yang dikunjungi oleh dicky, disampaikan sejumlah materi yang menyangkut dengan kisah sejarah kemerdekaan Indonesia dan ia juga akan diberikan ujian mengenai materi yang telah disampaikan pada saat ia mengunjungi beberapa tempat tersebut.
Mekanik Game	Permainan dimainkan dengan menggunakan keyboard dan mouse
Target Audiens	Siswa-siswi kelas VIII SMP.

Literatur 11

Judul	Sejarah Indonesia
Storyline	Cerita yang terdapat di dalam game ini diadopsi dari cerita mengenai sejarah Indonesia, yang mana game ini mengambil cerita mengenai kisah Ken Arok. Karakter-karakter yang terdapat di dalam game ini juga diadopsi dari cerita sejarah yang ada di Indonesia, seperti: Ken Arok, Pengawal Ken Arok, Kebo Ijo, Tunggul Ametung, Mpu Gandring, Anusapati, Pengawal ken Arok, Penghuni Hutan, dan Penjaga Kediaman Tunggu Ametung.
Mekanik Game	Permainan dimainkan dengan menggunakan keyboard dan mouse
Target Audiens	Semua Umur

Audiens	
---------	--

Literatur 12

Judul	Sejarah Berdirinya Indonesia Untuk Sekolah Dasar
Storyline	Hanya berisi penjelasan materi tentang sejarah Indonesia
Mekanik Game	Untuk menjalankan karakter, digunakan tombol panah (atas bawah) yang terdapat pada bagian kiri bawah layar dan panah (kiri kanan) yang terdapat pada bagian kanan bawah layar.
Target Audiens	Anak- anak usia SD

Literatur 13

Judul	PETUALANGAN RAMA SINTA
Storyline	Game ini bercerita tentang kisah perjuangan rama untuk menyelamatkan sinta dari sekapan rahwana
Mekanik Game	Permainan dimainkan dengan menekan tombol-tombol yang ada pada layar android
Target Audiens	Usia 10-22 Tahun

Literatur 14

Judul	Pengenalan Budaya Indonesia "Jelajah"
Storyline	Tidak ada storyline, hanya penjelasan materi pembelajaran sejarah ketika alat musik tradisional berhasil diambil dan penjelasan tentang alat musik tradisional tersebut terdapat pada inventory
Mekanik Game	Permainan dimainkan dengan menggerakkan karakter ke platform dengan menggunakan tombol yang ada
Target Audiens	Usia 7- 15 tahun

Literatur 15

Judul	Sejarah Gerakan Kemuhammadiyah
Storyline	Tidak ada storyline, hanya ada penjelasan singkat tentang puzzle yang berhasil diselesaikan oleh pemain yang berisi tentang materi sejarah kemuhammadiyah
Mekanik Game	Permainan dimainkan dengan mouse untuk mengklik puzzle yang dipilih serta untuk menjawab quiz yang ada
Target Audiens	Semua Umur

Literatur 16

Judul	SEJARAH SENI LUKIS MODERN
Storyline	Game ini berkisah tentang suatu negara yang memiliki nama Niskaladwipa yang mana di negara tersebut ada artefak yang kuno dan artefak ini berfungsi untuk menjaga keseimbangan alam sehingga rakyat yang berada di negara tersebut dapat hidup dengan aman dan damai. Tetapi, pada suatu hari ada 3 monster yang mana ketiganya berusaha untuk dapat menguasai artefak kuno yang terdapat di negara Niskaladwipa dengan tujuan untuk menguasai dunia. Hal ini dipandang oleh seorang pemuda yang telah diberikan wejangan oleh kakeknya dan ia pun berusaha untuk dapat mengamankan artefak kuno tersebut dari tangan ketiga monster yang berusaha untuk merebutnya dan ia juga berusaha untuk mengalahkan ketiganya agar keadaan negara Niskaladwipa tetap aman dan damai.
Mekanik Game	Digunakan keyboard untuk mengoperasikan karakter di dalam game
Target Audiens	Semua Umur

Literatur 17

Judul	SEJARAH PALAGAN AMBARAWA
Storyline	Jalan cerita menyesuaikan dengan Sejarah Palagan Ambarawa yang dipaparkan didalam (10)

Mekanik Game	Digunakan keyboard dan mouse untuk menggerakkan karakter dan menembakkan senjata di dalam game
Target Audiens	Remaja dan Dewasa

Literatur 18

Judul	Sejarah Asal Usul Kota Pontianak
Storyline	Storyline Game berisi tentang sejarah asal usul kota pontianak yang disematkan didalam permainan berupa cutscene
Mekanik Game	Mekanisme yang digunakan dalam game ini yaitu penggunaan keyboard sebagai alat untuk menggerakkan karakter didalam game
Target Audiens	Semua Umur

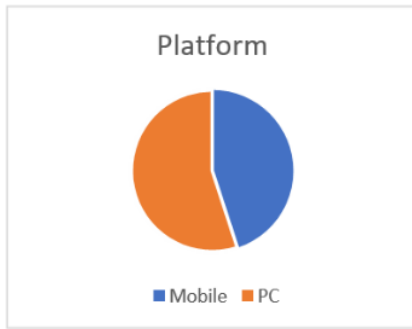
Literatur 19

Judul	SEJARAH PENINGGALAN SUNAN KUDUS
Storyline	Berisi tentang sejarah sunan kudus
Mekanik Game	Permainan dimainkan dengan menekan tombol yang ada di layar Android
Target Audiens	Semua Umur

Literatur 20

Judul	Sejarah Perjalanan Dang Hyang Nirartha di Bali
Storyline	Berisi tentang sejarah perjalanan Dang Hyang akan muncul lebih banyak lagi ceritanya ketika menyelesaikan level tertentu
Mekanik Game	Permainan dimainkan dengan menekan tombol yang ada
Target Audiens	Anak usia 8- 11 tahun

Berdasarkan tabel diatas, ditemukan bahwa literatur-literatur sebelumnya mengusung tema yang berbeda-beda namun tetap masih dalam satu lingkup yang sama yaitu pengembangan game edukasi. Platform yang digunakan untuk pengimplementasiannya pun masing-masing berbeda. Berikut adalah pie chart yang berisi tentang platform mana saja yang digunakan dalam pengembangan game edukasi sejarah.



Pada pie chart di atas, ditunjukkan bahwa platform PC lebih banyak digunakan pada pengembangan game edukasi sejarah, dikarenakan untuk mengembangkan game pada platform PC prosesnya cukup mudah, tidak sesulit mengembangkan pada platform Mobile. Namun, di sisi lain Platform yang lebih efektif untuk melakukan edukasi dengan game sejarah adalah mobile, karena ketersediaan deviceny yang hampir di dimiliki oleh semua orang. Seperti Hasil survey yang dilakukan oleh Asosiasi Penyedia Jasa Internet di Indonesia (APJII), pengguna perangkat Smartphone sebagai sarana untuk mengakses internet di Indonesia jumlahnya mencapai 95,4 persen, sedangkan yang melalui laptop atau PC hanya 19,7 persen (21). Maka dari itu, platform mobile merupakan yang paling tepat untuk digunakan dalam mengembangkan game edukasi sejarah.

IV. KESIMPULAN

Game edukasi sejarah mampu meningkatkan pemahaman siswa/masyarakat umum tentang materi edukasi sejarah yang disampaikan karena terdapat peningkatan kemampuan menjawab soal dari sebelum hingga sesudah memainkan game edukasi sejarah.

Literatur terdahulu yang membahas tentang pengembangan game edukasi sejarah jumlahnya tergolong banyak dan genre yang diusung beragam, namun genre Adventure merupakan yang paling banyak diusung karena keberagaman rintangan yang ada pada genre ini membuat proses pembelajaran melalui game edukasi menjadi lebih menyenangkan. Platform yang diusung pada pengembangan game edukasi sejarah mayoritas adalah PC, namun platform yang efektif untuk digunakan di game edukasi sejarah adalah mobile, dikarenakan kepemilikan akan perangkat ini jumlahnya lebih banyak dibandingkan dengan PC.

REFERENSI

- [1] Ahmad, F., Budiawan, R., & Rosely, E. (2018). Game Edukasi Sejarah Peristiwa 10 November 1945 Di Surabaya Berbasis Android. *E-Proceeding of Applied Science*, 4(3), 1820–1829.
- [2] Arifin, Z., Trilistyorini, & Fiati, R. (2015). Membangun Game Petualangan Sejarah Peninggalan Sunan Kudus Berbasis Android. *Prosiding SNATIF Ke-2*, 21(1), 59–64.
- [3] Arta, A., & Putri, D. A. P. (2020). Game Edukasi Pembelajaran Sejarah Berdirinya Indonesia untuk Sekolah Dasar. *Emitor: Jurnal Teknik Elektro*, 20(02), 91–95.
<https://doi.org/10.23917/emitor.v20i02.9085>
- [4] Boham, I. S., Sentinuwo, S., & Sambul, A. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Game Pengenalan Sejarah Perang Tondano. *Jurnal Teknik Informatika*, 11(1).
<https://doi.org/10.35793/jti.11.1.2017.16919>
- [5] Chowanda, A., & Prasetyo, Y. L. (2012). Perancangan Game Edukasi Bertemakan Sejarah Indonesia. *Seminar Nasional SEMANTICS 2012*, 1(September), 151–155.
<https://doi.org/10.13140/RG.2.1.3884.7764>
- [6] Darmayanti, N. L. C., Purnawan, I. K. A., & Buana, P. W. (2017). Rancang Bangun Game Edukasi Perjalanan Dang Hyang Nirartha di Bali. *Jurnal Ilmiah Merpati (Menara Penelitian Akademika Teknologi Informasi)*, 5(2), 23.
<https://doi.org/10.24843/jim.2017.v05.i02.p03>
- [7] Isa, I. G. T., & Asriyanik, A. (2017). Game Edukasi Sejarah Gerakan Kemuhmadiyah dengan Metode Picture and Picture Berbasis Android. *Jurnal Buana Informatika*, 8(3), 171–180.
<https://doi.org/10.24002/jbi.v8i3.1319>
- [8] Lempas, F. R., Sugiarto, B. A., Elektro, T., Sam, U., & Manado, R. (2019). Rancang Bangun Game Action 3D Pengenalan Sejarah Perang Tomblu Melawan Spanyol. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(4), 435–446. <https://doi.org/10.35793/jti.14.4.2019.27640>
- [9] Maharani, S., Hatta, H. R., & Selvyani, F. A. (2016). Game Sejarah Terbentuknya Kota Samarinda Menggunakan Role Playing Game (RPG) Maker VX Ace. *JURNAL INFOTEL – Informatika Telekomunikasi Elektronika*, 8(1), 56.
<https://doi.org/10.20895/infotel.v8i1.52>
- [10] Muqtadiroh, F. A., & Kuswardayan, I. (2012). Pembelajaran Sejarah Palagan Ambarawa Melalui Game Edukasi Berbasis FPS. *Sesindo*, December 2011, 1–6.
- [11] Nurrahim, D. I., & Sudarmilah, E. (2016). EduGame Sejarah Islam Masuk Indonesia. *PROtek : Jurnal Ilmiah Teknik Elektro*, 3(2). <https://doi.org/10.33387/protk.v3i2.153>
- [12] Pradipta, D. A. (2018). Penciptaan Game Edukasi Sejarah Seni Lukis Modern. *Jurnal Seni Rupa*, 6(01).
- [13] Priyana, R., & Handayani, E. T. E. (2019). Perancangan Game “Heroes Surabaya” Sebagai Edukasi Pengetahuan Sejarah Menggunakan Algoritma BFS Berbasis Android. *JIMP - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 4(1), 1–7.
<https://doi.org/10.37438/jimp.v4i1.192>
- [14] Putri, I. H., & Nurhayati, E. (2020). Pengembangan Game Edukasi 2D Platformer “Petualangan Rama Sinta” Berbasis Android. *Jurnal Paedagogy*, 7(3), 145.
- [15] Renavitasari, I. R. D., Irawati, D. A., & Prasetyo, A. (2016). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Budaya Indonesia “ Jelajah ” berbasis Android. 1–5.
- [16] Septiko, W. A., Akbar, M. A., & Afirianto, T. (2018). Pengembangan Game Edukasi Platformer Kisah Gajah Mada Menyatukan Nusantara Menggunakan Metode Iterative With Rapid Prototyping. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (J-PTIIK) Universitas Brawijaya*, 2(12), 5983–5989.
- [17] Sintaro, S. (2020). Rancang Bangun Game Edukasi Tempat Bersejarah Di Indonesia. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 51–57.
<https://doi.org/10.33365/jatika.v1i1.153>
- [18] Umbara, D. J., & Hermawan, G. (2013). Game Edukasi untuk Pembelajaran Sejarah Kemerdekaan Indonesia. *The 14th Seminar on Intelligent Technology And Its Applications, Smart and Intelligent Technology Application for Distributed Generation Systems*, 321–325. <https://doi.org/10.13140/RG.2.1.2621.3283>
- [19] Widiastuti, N. I. (2012). Membangun Game Edukasi Sejarah Walisongo. *Komputa : Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika*, 1(2),

41–48. <https://doi.org/10.34010/komputa.v1i2.60>

- [20] Zulfikar, M., Nyoto, R. D., & Pratiwi, H. S. (2017). Rancang Bangun Game Sejarah Asal Usul Kota Pontianak Menggunakan RPG Maker. *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi (JUSTIN)*, 5(2), 85–88.
- [21] APJII. (2020). Buletin APJII. In Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (p. 1).
<https://apjii.or.id/content/read/104/503/BULETIN-APJII-EDISI-74---November-2020>

Tinjauan Literatur : Game Edukasi Sejarah

ORIGINALITY REPORT

3%

SIMILARITY INDEX

3%

INTERNET SOURCES

1%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	kumparan.com Internet Source	<1 %
2	libraryproceeding.telkomuniversity.ac.id Internet Source	<1 %
3	media.neliti.com Internet Source	<1 %
4	www.scribd.com Internet Source	<1 %
5	repository.tudelft.nl Internet Source	<1 %
6	sinta.unud.ac.id Internet Source	<1 %
7	123dok.com Internet Source	<1 %
8	kitchenuhmaykoosib.com Internet Source	<1 %
9	Muhammad Bambang Firdaus, Damar Sanggara Habibie, Fadli Suandi, M Khairul Anam, Lathifah Lathifah. "Perancangan Game	<1 %

OTW SARJANA Menggunakan Metode Forward Chaining", SIMKOM, 2021

Publication

10

riverleemovie.blogspot.com

Internet Source

<1 %

11

docplayer.info

Internet Source

<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On