



Contents lists available at [Journal IICET](#)

**JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)**

ISSN: 2541-3163(Print) ISSN: 2541-3317 (Electronic)

Journal homepage: <https://jurnal.iicet.org/index.php/jpci>



## Aplikasi game pada materi sumpah pemuda tingkat sekolah menengah pertama

Agil Matien Gibran<sup>1</sup>

<sup>1</sup>University of Singaperbangsa Karawang

### Article Info

#### Article history:

Received Apr 12<sup>th</sup>, 2024

Revised Mei 20<sup>th</sup>, 2024

Accepted Jun 26<sup>th</sup>, 2024

#### Keyword:

History

Student

Game-Based Learning

Multimedia Development Life Cycle (MDLC)

### ABSTRACT

History, studying it is one of the obligations that students need to do, at least they know about national history. The learning process tends to be boring, making students less interested in learning more history, or more active in the learning process. Games become one of the solutions to be a learning media that can increase learning interest and make students more active in finding information about the studies. The purpose of this research is to try to make Game-Based Learning using the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method, where in MDLC there are stages that begin with the concept, design, material collection, assembly, testing, and finally distribution. The results of this study are expected to make this game as one of the learning media and attract students to be more motivated and also more active in the learning process



© 2024 The Authors. Published by IICET.

This is an open access article under the CC BY-NC-SA license  
(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0>)

### Corresponding Author:

Agil Matien Gibran,

University of Singaperbangsa Karawang

Email: [agil.16018@student.unsika.ac.id](mailto:agil.16018@student.unsika.ac.id)

## Introduction

Sejarah adalah studi tentang masa lampau khususnya berkaitan dengan manusia, dalam Bahasa Indonesia hikayat riwayat atau tambo dapat diartikan sebagai kejadian atau peristiwa yang benar terjadi pada masa lampau atau asal usul (Saputra, Haryanto, & Dolphina, 2019). Mempelajari sejarah khususnya bagi seorang siswa merupakan hal yang penting dalam melestarikan budaya bangsa, di samping itu dapat membangkitkan kesadaran nasionalis kedalam diri siswa tersebut.

Belajar sejarah menjadi kendala sebagian pelajar di Indonesia karena cenderung membosankan (Saputra et al., 2019) dan cenderung sulit memahami pelajaran, sehingga berdampak pada hasil belajar siswa (Ragin, Refando, & Utami, 2020). Guru hendaknya selalu berusaha memberikan bimbingan dan selalu mendorong keaktifan semangat belajar peserta didik, dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang semakin canggih dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik akan menjadi aktif dalam proses pembelajaran (Ramlah & Awaru, 2020).

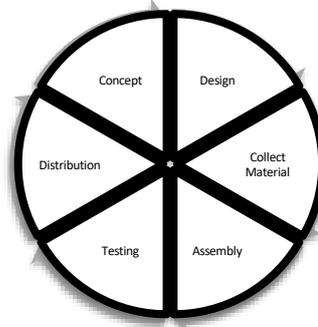
Game salah satu alat yang dapat meningkatkan topik dan konsep yang diajarkan di kelas (Williams, 2019), dimana pelajar dapat memiliki ketertarikan dan motivasi dalam belajar (Taub et al., 2020). Dengan menerapkan Game-Based Learning dapat menjadi salah satunya solusinya, yang ditujukan kepada anak peserta didik tingkat menengah pertama.

Melihat dari penilitan serupa yang dibuat oleh Dikka Suryana dan Sri Asri, memperkenalkan alat music tradisional dengan menggunakan game puzzle disimpulkan berhasil. Game puzzle, yang bertujuan membuat tiap pemainnya berpikir untuk menyelesaikan game tersebut merupakan sebagai rintangan dalam penelitian tersebut. Metode yang digunakan terdiri dari 6 tahap, yakni konsep, desain, pengumpulan bahan, penggabungan bahan, pengujian, dan publikasi.

Penelitian yang serupa juga dilakukan oleh Andrew dkk. pada tahun 2019 dengan judul penelitian “Analyzing the Factors that Influence Learning Experience through Game Based Learning using Visual Novel Game for Learning Pancasila”. Permasalahan yang terdapat dalam penelitian ini karna kurang ketertarikan serta pengaruh budaya barat yang membuat pelajar merasa budaya luar lebih modern. Solusi yang diterapkan yakni membuat Game-Based Learning, yakni menggunakan Visual Novel guna menambah ketertarikan akan betapa pentingnya mempelajari nilai – nilai Pancasila. Metodologi yang digunakan terdapat 8 tahap, yakni review literatur, analisis, mengidentifikasi masalah, desain, prototype, evaluasi pengguna, faktor analisis, dan kesimpulan. Dari paparan diatas, akan dilakukan penelitian yang berjudul “Aplikasi Game pada Pelajaran Sejarah Sumpah Pemuda Tingkat Menengah Pertama (SMP)”.

## Method

Penelitian ini akan menggunakan metodologi Multimedia Development Life Cycle (MDLC), yang dimana akan memiliki 6 tahapan, yakni Konsep, Desain, Pengumpulan Materi, Pembuatan, Pengujian, dan Penyaluran.



Gambar 1. Alur Penelitian

**Konsep.** Pada tahap ini, peneliti menentukan tujuan pembuatan dari game tersebut, menentukan target pengguna, yakni peserta didik yang duduk dibangku Sekolah Menengah Pertama (SMP). Lalu juga menentukan bentuk game yang dihasilkan, yakni akan berbentuk Novel Visual, dimana didalamnya terdapat gambar, teks, serta audio, serta penentuan mata pelajaran apa yang dijadikan target peneliti, yaitu pelajaran sejarah dan juga alasan kuat akan pembentukan ini dapat dilakukan dengan cara observasi, melakukan kunjungan langsung untuk melihat suasana belajar pada pelajaran sejarah maupun kuisioner, dengan memberikan pertanyaan kepada peserta didik tentang suasana belajar yang mereka rasakan.

**Desain.** Tahap ini memberikan rincian storyline atau alur game tersebut yang berhubungan dengan mata pelajaran sejarah yang dimana pada alur tersebut terdapat pilihan – pilihan yang menentukan akhir dari permainan tersebut. Setelah itu melakukan rincian terhadap tampilan dari game atau biasa disebut inferface yaitu tampilan awal, tampilan gambar (isi), karakter, maupun tombol.

**Pengumpulan Materi.** Tahap ini mengumpulkan bahan yang dibutuhkan untuk mengerjakan game tersebut, yakni materi pelajaran sejarah kelas 8, gambar - gambar sejarah yang berhubungan dengan materi pelajaran tersebut, karakter yang sesuai untuk alur tersebut, penentuan penggunaan font yang mudah dibaca oleh peserta didik. Serta untuk merancang game tersebut membutuhkan perangkat lunak yakni Unity dan Visual Studio.

**Pembuatan.** Pada tahap ini, mulai membentuk game tersebut, dengan storyline yang telah terbentuk dan menyatukan dengan materi pelajaran. Selanjutnya peletakan karakter, gambar, dan font disetiap scene atau adegan yang sesuai dengan alur. Berikutnya akan menghubungkan setiap adegan yang telah dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman C Sharp.

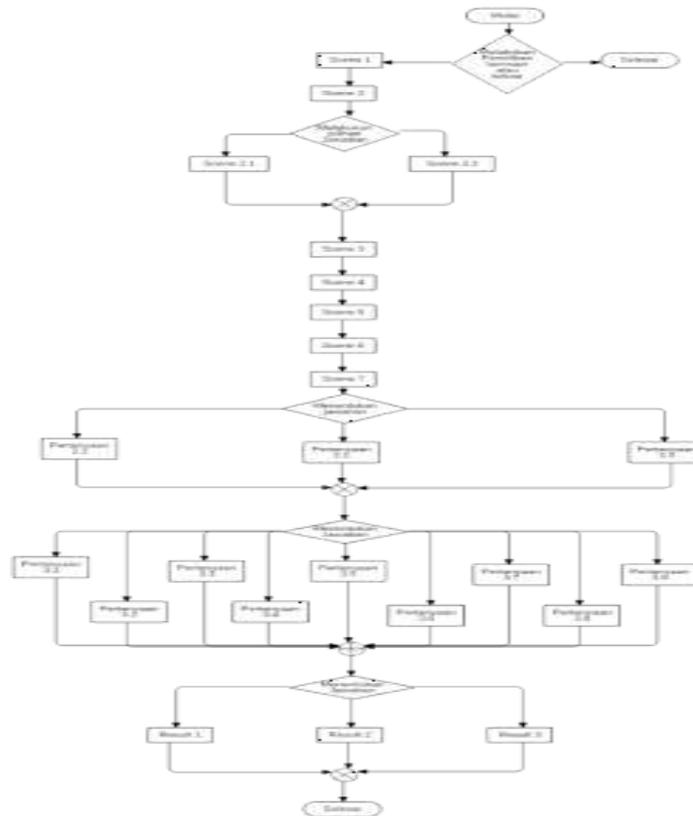
**Pengujian.** Tahap ini, melakukan uji coba akan game tersebut yakni transisi pada setiap adegannya sudah benar atau belum, dan juga apakah fungsi setiap tombol yang ada pada game tersebut, berfungsi dengan baik atau tidak. Pengujian yang dilakukan akan ada 2 tahap yaitu alpha yang dilakukan oleh peneliti itu sendiri dengan memeriksa langsung coding pada game tersebut sudah sesuai atau belum. dan beta, yaitu pengujian

yang dilakukan oleh pengguna, yakni peserta didik memberikan feedback atau tanggapan akan game tersebut apakah membantu dalam belajar atau tidak, dan apakah game tersebut berjalan lancar atau tidak.

**Penyaluran.** Pada tahap ini, game yang telah selesai diuji dan layak jalan dan sesuai dengan tujuan pada konsep akan diberikan kepada peserta didik guna membantu dalam pembelajaran sejarah mereka.

## Results and Discussions

Penelitian ini memiliki flowchart yang berguna untuk menentukan alur pada aplikasi game ini, dimana tiap bagian tersebut memiliki pembahasan yang akan membawa ke hasil yang berbeda.



Gambar 2. Flowchart

Penelitian ini melakukan pengujian dengan Alpha dan Beta Testing, dimana pengujian Alpha dilakukan oleh peneliti dan Beta dilakukan oleh penggunanya. Hasil pengujian Alpha yakni memiliki Skenario pengujian, yakni pada table 1., dimana hasil pengujian yang dilakukan pada Tabel 1, menunjukkan aplikasi tersebut berjalan dengan baik dan tidak memiliki error atau malfungsi.

Tabel 1. Pengujian Alpha

No.	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian
1.	Membuka <i>Game</i> pada <i>smartphone</i>	Tampilan <i>game</i> atau layar <i>handphone</i> menjadi <i>landscape</i>	Sesuai harapan
2.	Penampilan Gambar tiap scene	Menampilkan latar gambar yang sesuai dengan scene	Sesuai harapan
3.	Opsi Pilihan Scene	Merujuk pada tiap hasil sesuai dengan pilihan yang kita jawab	Sesuai harapan

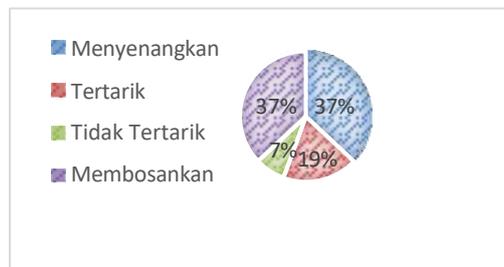
Selanjutnya melakukan pengujian betha, dimana dilakukannya dengan cara menyebarkan kuisisioner secara online kepada pengguna, yaitu peserta didik. Pertanyaan yang tercantum akan merujuk akan kesesuaian akan penggunaan serta apa yang mereka rasakan ketika menggunakan dan setelah menggunakan aplikasi tersebut untuk belajar.

Penjelasan akan Tabel 2. Pada pernyataan pertama, kesesuaian materi pada game tersebut dinyatakan sesuai dengan 85% responden menjawab sesuai. Berikutnya pada pernyataan perasaan belajar menggunakan game, responden pun menjawab menyenangkan yang menjawab sebanyak 75%. Dan untuk yang terakhir, mengulik materi lebih jauh, bermaksud untuk apakah peserta didik lebih aktif atau tidak ketika memainkan game tersebut, dan 58% responden pun menyatakan “lebih aktif”.

Berdasarkan pada tahap konsep, yakni melakukan kuisioner didapatkan kesimpulan berupa peserta didik SMPN 163 Jakarta cukup kurang antusias akan mempelajari sejarah, terutama sejarah sumpah pemuda dikelasnya mereka dan dimana mereka lebih aktif pada gadget-nya daripada melakukan aktifitas pembelajaran Gambar 3.

Tabel 2. Pengujian Betha

Pernyataan	Positif	Negatif
Kesesuaian akan Materi	85%	15%
Perasaan ketika belajar menggunakan game	75%	25%
Mengulik materi lebih jauh	58%	42%



Gambar 3. Suasana Belajar dikelas

Dari penelitian ini, penulis mencoba memberikan pilihan media belajar dengan menggunakan Game. Game yang berjudul Vow of Youth diharapkan dapat meningkatkan motivasi (Tabel 2.) ataupun antusias peserta didik dalam mempelajari sejarah Indonesia, yakni sumpah pemuda. Dengan adanya ini, opsi untuk media belajar peserta didik bertambah, dan mereka pun dapat menggunakan gadget-nya untuk belajar dan bermain.

## Conclusions

Peserta didik memiliki alternatif media pembelajaran baru melalui Game Based Learning yang dapat dimainkan di ponsel Android tanpa memerlukan koneksi internet. Media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif, khususnya dalam memahami materi tentang Sumpah Pemuda. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa peserta didik merasa puas dengan penggunaan game sebagai salah satu metode pembelajaran, karena meningkatkan minat belajar mereka terhadap materi yang disampaikan dalam permainan.

Namun, aplikasi pembelajaran berbasis game ini masih memiliki beberapa aspek yang perlu disempurnakan agar dapat lebih optimal dalam penggunaannya. Pengembangan lebih lanjut diperlukan, baik dari sisi manfaat maupun performa aplikasi, agar pengalaman belajar yang diberikan lebih maksimal. Selain itu, penelitian serupa di masa mendatang diharapkan dapat meningkatkan kualitas media pembelajaran ini dengan mempertimbangkan berbagai aspek teknis dan pedagogis.

Untuk pengembangan lebih lanjut, beberapa saran yang dapat dilakukan antara lain adalah menambahkan karakter dan interaksi dalam permainan agar terasa lebih hidup, serta memperkaya materi dengan sumber dari internet yang dikombinasikan dengan buku pelajaran di kelas. Selain itu, penting untuk melakukan sosialisasi aplikasi secara lebih luas agar penggunaannya dapat berjalan dengan efektif dan memberikan manfaat maksimal bagi peserta didik.

## References

- Ragin, G., Refando, A., & Utami, D. (2020). Implementasi Strategi Pembelajaran Ekspositori untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 2(1), 54–60. Retrieved from <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa>
- Ramlah, & Awaru, A. O. T. (2020). PENGGUNAAN SMARTPHONE DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR (STUDI KASUS DI SMA NEGERI 4 WAJO). *Jurnal Sosialisasi*

- Pendidikan Sosiologi*, 5(2), 120–126. Retrieved from <https://ojs.unm.ac.id/sosialisasi/article/view/12245>
- Saputra, S. A., Haryanto, H., & Dolphina, E. (2019). Skenario Dinamis Menggunakan Finite State Machine pada Game Pengenalan Tempat dan Peristiwa Bersejarah. *Eksplora Informatika*, 8(2), 112–121. <https://doi.org/10.30864/eksplora.v8i2.155>
- Taub, M., Sawyer, R., Smith, A., Rowe, J., Azevedo, R., & Lester, J. (2020). The agency effect: The impact of student agency on learning, emotions, and problem-solving behaviors in a game-based learning environment. *Computers and Education*, 147, 1–35. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103781>
- Williams, K. (2019). Using Game-Based Learning to better engage learners in Agricultural Environments (Iowa State University). Retrieved from <http://files/1332/Williams - Using Game-Based Learning to better engage learner.pdf>