

Rancang Bangun Game Aksi “Saksi Mata Peristiwa Lubang Buaya” Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Desktop

Oleh:

Lucky Johan Fadillah

171080200075

Cindy Taurusta

Program Studi Informatika

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

September, 2023

Pendahuluan

- Dalam pembelajaran tematik, sejarah adalah mata pelajaran penting bagi siswa-siswi SMP. Sejarah mengacu pada kejadian masa lalu yang memungkinkan manusia untuk belajar dari kesalahan dan pengalaman manusia sebelumnya. Teknologi modern memainkan peran besar dalam kehidupan saat ini, termasuk pengembangan game. PC adalah salah satu teknologi yang mendukung pembelajaran dan permainan
- Pelajaran Sejarah merupakan pelajaran yang sangat penting karena pentingnya pemahaman tentang masa lalu. Integrasi game edukasi dengan sejarah dapat membuat pembelajaran lebih menarik.

Pendahuluan

- Platform PC mendukung game edukasi sebagai alat yang menarik. Sebagai respons terhadap ini, peneliti menciptakan game edukatif “Saksi Mata Peristiwa Lubang Buaya” yang menggabungkan mata pelajaran sejarah melalui konsep game RPG 2D.
- Game ini bertujuan untuk mengingatkan peristiwa G30S/PKI. Game ini menggunakan RPG Maker VX ACE dan diharapkan dapat merangsang pemikiran pemain.

Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

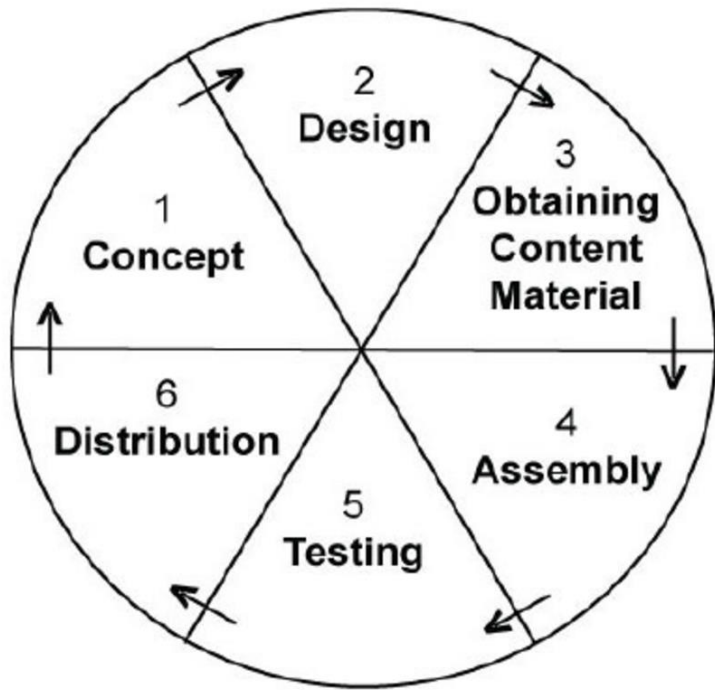
Rumusan Masalah

- Bagaimana membuat sebuah media interaktif pengenalan sejarah “Saksi Mata Peristiwa Lubang Buaya” Berbasis game RPG

Batasan Masalah

- Game ini merupakan game desktop berbasis offline yang dirancang khusus untuk siswa SMP
- Game hanya dimainkan secara single player
- Game memfokuskan cerita “Sukitman”

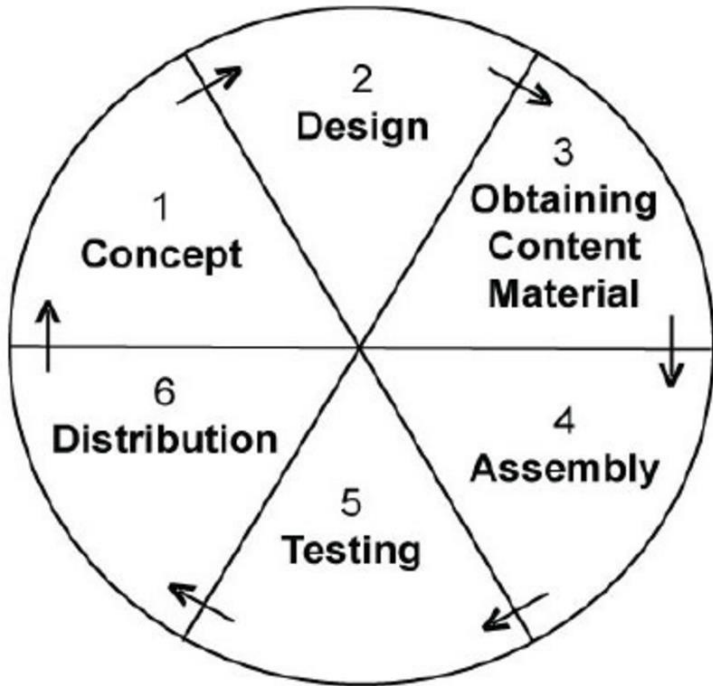
Metode Penelitian



Multimedia Life Cycle

- Konsep (Concept)
Tahap konsep merupakan tahapan yang menentukan tujuan dan siapa pengguna program seperti aplikasi, tujuan aplikasi dan spesifikasi minimum
- Perancangan (design)
Perancangan membuat spesifikasi secara rinci tentang arsitektur aplikasi, gaya, tampilan dan kebutuhan untuk membuat aplikasi

Metode Penelitian



Multimedia Life Cycle

- Pengumpulan bahan (Material Collecting)

Merupakan tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Antara lain gambar clip art, foto, animasi, video, audio dan lainnya.

- Perakitan (Assembly)

Tahap perakitan adalah tahap untuk pembuatan semua objek atau bahan multimedia. Pembuatan aplikasi berdasarkan storyboard, bagian alur dan struktur navigasi yang berasal pada tahap yang diterapkan

- Pengujian (Testing)

Setelah aplikasi selesai maka akan dilakukan uji kemampuan pada aplikasi tersebut

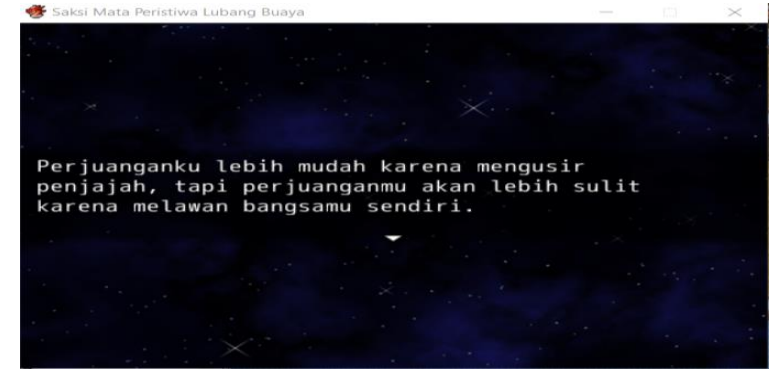
- Distribusi (Distribution)

Tahap ini project akan disimpan dan evaluasi pada project tsb

Hasil Dan Pembahasan

Hasil dari penelitian ini berupa terciptanya game 2D aksi “Saksi Mata Peristiwa Lubang Buaya”, yang berjalan pada system operasi PC yang telah memenuhi syarat baik secara teknis dan fungsional program, serta tujuan yang ingin dicapai yakni sebagai media pembelajaran sejarah di Indonesia kepada generasi muda.

Hasil Dan Pembahasan



Temuan Penting Penelitian

- Terwujudnya hasil penelitian berupa game aksi 2D “Saksi Mata Peristiwa Lubang Buaya”, sebagai salah satu media pembelajaran di Indonesia pada generasi muda yang interaktif dan menyenangkan.
- Berdasarkan pengujian black box, diketahui semua fungsi input dan output dapat berjalan sebagaimana mestinya
- Berdasarkan pengujian kuisisioner, game “Saksi Mata Peristiwa Lubang Buaya” mendapatkan skala nilai likert yang memuaskan dengan nilai
 - ❑ Nilai Aspek UI : 84%
 - ❑ Nilai Aspek UX : 88%
 - ❑ Nilai Aspek Tujuan Game : 92 %

Manfaat Penelitian

- Bagi Mahasiswa

Penelitian ini bermanfaat untuk mahasiswa khususnya mahasiswa Informatika tentang bagaimana merancang game edukasi dan aksi, salah satunya menggunakan software RPG Maker

- Bagi Universitas

Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dan analisis untuk penelitian selanjutnya, khusus di bidang “Game dan Multimedia”

- Bagi Masyarakat

Game berbasis edukasi tentang sejarah G30S/PKI dapat memberikan manfaat bagi masyarakat. Game ini menjadi wadah yang mudah untuk mempelajari sejarah, serta memberikan pengetahuan tambahan tentang peristiwa G30S/PKI

Referensi

- Kemdikbud. 2020, Jumlah Siswa SMP 2020. <https://www.kemdikbud.go.id/>
- Laelasari, Euis, Ami Rahmawati. 2017. Pengenalan Pendidikan Nonformal dan Informal.
- Hidayat, Wicak. 2013. 7 Tahapan Pengembangan Game.
- Konixbam. 2009. Web Based Versus Desktop Based Application
- Teguh Firmansyah, 2020. Film G30S/PKI.
- Indopolitika, 2019. Peristiwa G30S/PKI, ini enam versi pelakunya berdasarkan hasil penelitian. <https://indopolitika.com/peristiwa-g30s-ini-enam-versi-pelakunya-berdasarkan-hasil-penelitian/>
- Purnomo Agung. 2015. Pengembangan Game Edukasi Kimia *Tipe Role Playing Game* Menggunakan RPG Maker VX ACE Sebagai Media Pembelajaran Kimia Materi Pokok Konsep Mol Kelas X SMA/MA Pada Semester Genap
- Wulandari, Agustina Dwi. 2012. Game Edukatif Sejarah Komputer Menggunakan *Role Playing Game (RPG) Maker XP* Sebagai Media Pembelajaran Di SMP Negeri 2 Kalibawang

