

ABSTRAK

The Teddy Tedjokusumo:

Tugas Akhir

Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Peristiwa 10 November 1945 di Surabaya Berbasis Role Play Game

Mata pelajaran sejarah adalah salah satu mata pelajaran wajib dalam kurikulum sekolah. Namun, banyak siswa – siswi SD dan orang tua beranggapan bahwa sejarah bukanlah mata pelajaran yang penting. Hal ini menyebabkan minat belajar yang rendah dan berdampak hingga pendidikan selanjutnya. Selain itu, tingkat kesulitan dalam menghafal suatu kejadian pada sejarah juga menjadi faktor yang mempengaruhi rendahnya minat belajar pada mata pelajaran sejarah. Terdapat banyak kesulitan dalam pelajaran sejarah antara lain adalah untuk menghafal nama – nama tokoh dan organisasi dalam bahasa Belanda dan Jepang serta menghafal tanggal beserta bulan dan tahun suatu kejadian. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang sebuah aplikasi yang dapat berfungsi sebagai media pembelajaran yaitu mobile game edukasi sejarah berbasis RPG (*Role Playing Game*). Aplikasi ini dapat digunakan untuk membantu para siswa – siswi SD mempelajari sejarah sekaligus meningkatkan minat belajar mereka. Metode yang digunakan oleh penulis untuk merancang game tersebut adalah metode Prototyping. Untuk membangun aplikasi ini akan menggunakan unity sebagai proses pengembangan game dan bahasa pemrograman C#. Dari hasil uji coba kepada para siswa – siswi kelas 6 SD menunjukkan bahwa game Heroes Day dapat membantu para siswa – siswi dalam mempelajari sejarah dan dapat meningkatkan minat belajar mereka.

Kata Kunci: Sejarah, Role Playing Game, Prototyping, Unity, Mobile Game, Game Edukasi.

ABSTRACT

The Teddy Tedjokusumo:

Final Project

The Design of an Educative Game to Introduce November 10th 1945 Incident in Surabaya Based on Role Play Game

History subject is one of a required subject in school's curriculum. However, students especially in elementary school and their parents think that history subject is not an important. This problem makes the interest of study declines and it can bring until they go to higher class. In the other side, the difficulty to memorize events in the history can be a reason why the interest of study is low. There are so many difficultness in studying especially about history such as memorize the names of heroes and organization in Dutch and Japanese language and the dates of events. The aim of this research is; to devise an application which it can be a tool to learn in a history mobile educative game based on RPG (Role Play Game). This application can be used to help students and increase the interest of study especially in Elementary school who learns about history. The method which is used by the writer to devise this game is Prototyping game. To create this application, it will use unity as the process of the development games and programming language C#. From the result of this trial to the students in sixth grade of Elementary school, it showed that Heroes Day Game could help the students and increase their interest in studying.

Keywords: History, Role Playing Game, Prototyping, Unity, Mobile Game, Educative Game