

ABSTRAK

Andreas Jonathan Pello:

Tugas Akhir

Pembuatan Mobile Game “Historia” untuk Pembelajaran Sejarah
Kemerdekaan Indonesia

Pelajaran sejarah adalah salah satu mata pelajaran wajib di kurikulum sekolah. Namun, sebagian besar siswa menganggap sejarah sebagai pelajaran sulit. Penyebabnya adalah banyaknya nama tokoh, nama peristiwa, tempat, tanggal, penyebab, akibat, dan isi peristiwa yang harus dihapal. Tujuan dari penelitian ini adalah merancang sebuah mobile game sebagai media alternatif pembelajaran sejarah untuk membantu para siswa dalam mempelajari sejarah sekaligus meningkatkan minat terhadap pelajaran sejarah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah waterflow yang dimulai dari identifikasi masalah, analisa dan desain sistem permainan, implementasi, ujicoba, dan laporan. Penulis menggunakan GDD (*Game Design Document*) dalam proses desain game dan *Unity* dalam proses pengembangan game. Dari hasil ujicoba kepada para siswa dan guru SMP menunjukkan bahwa game Historia membantu siswa dalam memahami sejarah dan juga meningkatkan minat belajar siswa terhadap pelajaran sejarah. Selain itu, game Historia juga membantu para guru dalam proses mengajarkan sejarah pada siswa.

Kata Kunci: *Game Edukasi Interaktif, Sejarah, Mobile Game, Game Design Document, Unity*

ABSTRACT

Andreas Jonathan Pello:

Final Assignment

The Design of Mobile Game “Historia” for Indonesia Independence History Learning

History subject is one of compulsory subject in school’s curriculum. But, many high school students think that history subject is difficult. The reason is because there are many name of people, name of event, place, date, cause, effect, and the story what happens in the event. The purpose of this research is to design a learning method which is a Mobile Educational Game as an alternative to help student learn history and increase their interest in history subject. The research method that used in this research is waterfall method which is started from problem identification, analysis and game design, implementation, testing, and report. The researcher use GDD (*Game Design Document*) to design the game and *Unity* as the tool to develop the game. The trial results to the high school students and teachers show that Historia game helps student in learning history subject and also increases their interest to learn history subject. Furthermore, Historia game also help teachers teach history to the students.

Kata Kunci: *Game Edukasi Interaktif, Sejarah, Mobile Game, Game Design Document, Unity*