

Perancangan *Game History Hunt* Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Interaktif di Sekolah Dasar Berbasis *Android*

Rani Yuniar^a Suprih Widodo^b Nuur Wachid Abdul Majid^c Reisa Aulia Sodikin^d

^{a,b,c,d}Universitas Pendidikan Indonesia, Jawa Barat

INFORMASI ARTIKEL

Sejarah Artikel:

Diterima Redaksi: 29 April 2025

Revisi Akhir: 13 Juni 2025

Diterbitkan Online: 30 Juni 2025

KATA KUNCI

Media Pembelajaran Interaktif

Game Edukatif

History Hunt

Multimedia Development Life Cycle (MDLC)

Minat Belajar Sejarah

KORESPONDENSI

Rani Yuniar

Pendidikan Sistem Teknologi Informasi

raniyuniar14@upi.edu

ABSTRACT

Pembelajaran sejarah di sekolah dasar sering kali menghadapi berbagai kendala, terutama dalam membangkitkan minat pada siswa terhadap materi yang bersifat naratif dan teoritis. Metode pengajaran konvensional yang kurang interaktif cenderung membuat siswa merasa jenuh yang berakibat kesulitan dalam memahami nilai-nilai sejarah. Di tengah perkembangan teknologi digital, pendekatan inovatif diperlukan agar proses belajar menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan relevan dengan karakteristik siswa masa kini. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah *game* edukatif berbasis *Android* yang diberi nama *History Hunt*, yang dirancang sebagai media pembelajaran sejarah interaktif dengan pendekatan visual dan *gameplay* yang menarik. Aplikasi ini ditujukan untuk memfasilitasi proses belajar siswa sekolah dasar agar menjadi lebih menyenangkan, kontekstual, serta mudah diakses kapan saja dan di mana saja. Selain itu, pengembangan *History Hunt* juga bertujuan untuk menjawab kebutuhan akan media pembelajaran alternatif yang selaras dengan perkembangan teknologi dan gaya belajar siswa di era digital, sehingga mampu menumbuhkan minat, meningkatkan retensi materi, serta memperkuat pemahaman siswa terhadap peristiwa dan nilai-nilai sejarah nasional. Metode yang digunakan dalam pengembangan aplikasi ini adalah *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*, yang terdiri dari enam tahapan utama: pengonsepan, perancangan, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian, dan pendistribusian. Aplikasi ini dilengkapi fitur kuis interaktif, video edukatif sejarah, kartu fakta, serta antarmuka yang dirancang ramah pengguna dan menarik secara visual. Pengujian dilakukan dengan teknik *Black Box* dan uji coba kepada 10 siswa kelas 4 SD Negeri 3 Ciherang Pasawahan. Hasil pengujian menunjukkan bahwa aplikasi berfungsi sesuai harapan dan dapat meningkatkan ketertarikan serta pemahaman siswa terhadap materi sejarah. Kesimpulannya, *History Hunt* merupakan solusi pembelajaran inovatif yang mendukung peningkatan kualitas pendidikan sejarah di sekolah dasar dan berpotensi dikembangkan lebih lanjut sesuai kebutuhan kurikulum nasional.

DOI: 10.46961/jommit.v9i1.1526

1. PENDAHULUAN

Sejarah adalah elemen penting dalam kehidupan suatu bangsa. Meskipun sejarah artinya kejadian masa lalu, perjuangan para pahlawan dalam merebut kemerdekaan harus tetap dikenalkan kepada generasi muda. Hal ini bertujuan agar mereka dapat mempelajari nilai-nilai perjuangan, melanjutkan semangat para pahlawan, dan menghargai hasil perjuangan yang telah dicapai, seperti kemerdekaan yang dinikmati saat ini [1]. Karena itu sejarah dimasukkan kedalam pendidikan yang berfungsi menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas, berdaya saing, dan mampu menghadapi tantangan global. Dalam lingkup pendidikan formal, pembelajaran sejarah memainkan peran yang signifikan dalam membangun identitas, karakter, dan rasa cinta tanah air. Sebagaimana diamanatkan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan harus mampu mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, serta berwawasan kebangsaan. Namun demikian, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah sering kali dianggap membosankan, terutama pada tingkat sekolah dasar, akibat penggunaan metode pengajaran konvensional yang kurang relevan dengan kebutuhan siswa masa kini [2].

Penurunan minat siswa terhadap pembelajaran sejarah menjadi salah satu tantangan utama dalam proses pendidikan. Materi yang bersifat teoritis dan disampaikan secara monoton kerap membuat siswa kesulitan memahami dan mengapresiasi nilai-nilai sejarah yang diajarkan. Di era digital ini, tantangan tersebut menjadi semakin kompleks karena siswa lebih akrab dengan teknologi modern dan cenderung memilih media pembelajaran yang interaktif dan inovatif. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi multimedia dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Hal ini menjelaskan bahwa penggunaan multimedia dalam pembelajaran sejarah dapat meningkatkan motivasi belajar siswa [3].

Aplikasi berbentuk *game* bernama *History Hunt* dikembangkan sebagai jawaban atas tantangan tersebut. *Game* ini dibangun menggunakan pendekatan *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* dalam proses pengembangannya, yang mencakup tahapan konseptualisasi, perancangan, pengumpulan materi, pembuatan, pengujian, dan distribusi [4]. Fitur utama yang menjadi nilai *game* ini meliputi kuis interaktif, video edukasi sejarah, dan kartu fakta yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar. Selain itu, *game* ini juga dirancang dengan antarmuka yang ramah pengguna dan fitur navigasi yang intuitif, sehingga siswa dapat dengan mudah mengakses konten yang disediakan.

Melalui pengembangan *game History Hunt*, diharapkan siswa dapat belajar sejarah dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Pembuatan *game* ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan minat siswa terhadap sejarah, tetapi juga

memperkuat pemahaman mereka tentang identitas bangsa. Dalam jangka panjang, pengembangan media pembelajaran seperti *History Hunt* diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi inovasi pendidikan lainnya yang memanfaatkan teknologi untuk mendukung proses pembelajaran di era digital.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Media Pembelajaran Berbasis Android

Penggunaan media pembelajaran berbasis *Android* telah menunjukkan hasil yang signifikan dalam mendukung proses pembelajaran, terutama dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Teknologi berbasis *Android* memungkinkan penyampaian materi secara lebih interaktif, fleksibel, dan menarik. Salah satu contohnya adalah pengembangan aplikasi berbasis *augmented reality* yang digunakan untuk mengenalkan pahlawan Indonesia [1]. Aplikasi ini tidak hanya mempermudah siswa dalam memahami sejarah melalui visualisasi yang menarik tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang imersif, sehingga siswa lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Selain itu, teknologi dapat diaplikasikan kedalam metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* dalam pengembangan media pembelajaran untuk mahasiswa berkebutuhan khusus. Metode ini mengintegrasikan berbagai elemen multimedia, seperti teks, gambar, dan video, untuk menciptakan aplikasi yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga mampu memenuhi kebutuhan pembelajaran yang spesifik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi berbasis *MDLC* ini mampu meningkatkan pemahaman konsep dan memperluas aksesibilitas bagi pengguna dengan kebutuhan khusus, yang sebelumnya sulit dicapai dengan metode pembelajaran tradisional [4].

Aplikasi berbasis *Android* juga memiliki keunggulan dalam memberikan kebebasan kepada siswa untuk belajar secara mandiri. Siswa dapat mengakses materi kapan saja dan di mana saja, memungkinkan pembelajaran yang bersifat individualisasi. Dengan fitur-fitur yang dirancang khusus, seperti kuis interaktif, video edukatif, dan panduan langkah demi langkah, media pembelajaran berbasis *Android* menawarkan pengalaman belajar yang personal dan adaptif terhadap kebutuhan masing-masing siswa. Berbeda dengan pengajaran monoton yang cenderung menggunakan metode berulang tanpa variasi, yang dapat menyebabkan kejenuhan dan penurunan motivasi belajar siswa [5], media berbasis *Android* mampu meningkatkan motivasi melalui pendekatan yang lebih dinamis dan kreatif. Pendekatan ini sejalan dengan peran media pembelajaran multimedia yang dirancang secara kreatif untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa, menggantikan metode ceramah konvensional yang kurang interaktif [12]. Selain itu, aplikasi *Android* telah dikembangkan untuk membantu siswa memahami konsep

<https://doi.org/10.46961/jommit.v9i1>

kompleks, seperti materi matematika, melalui visualisasi interaktif yang dapat diakses kapan pun [13]. Bahkan, media pembelajaran digital berbasis teknologi, seperti aplikasi pembelajaran bahasa, juga menunjukkan potensi untuk memfasilitasi pemahaman materi yang sulit dengan pendekatan yang lebih menarik [15]. Hasil riset menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Android* pada mata kuliah strategi belajar mengajar sejarah mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan cara mengurangi hambatan fisik dan waktu yang sering dihadapi dalam pembelajaran konvensional [3].

Dalam konteks pembelajaran sejarah, teknologi berbasis *Android* tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pengajaran, tetapi juga sebagai media untuk memperkaya konten pembelajaran. Melalui aplikasi berbasis *Android*, siswa dapat mengakses peta interaktif, simulasi, serta rekonstruksi peristiwa sejarah yang dirancang secara digital [6]. Selain itu, pengembangan aplikasi berbasis *Android* juga memungkinkan integrasi fitur multimedia seperti animasi dan latihan interaktif, yang terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa, sebagaimana ditunjukkan dalam pengembangan media pembelajaran bahasa untuk anak-anak [7].

Dengan demikian, pembelajaran sejarah menjadi lebih menarik dan relevan dengan kebutuhan generasi digital saat ini di mana media berbasis *Android* memberikan peluang besar untuk memperbaiki cara pandang siswa terhadap sejarah, dari yang sebelumnya dianggap membosankan menjadi pelajaran yang memancing rasa ingin tahu dan kreativitas.

Dengan berbagai manfaat dan keunggulan yang ditawarkan, pengembangan media pembelajaran berbasis *Android* telah menjadi salah satu inovasi paling menjanjikan dalam dunia pendidikan. Tidak hanya meningkatkan efektivitas pembelajaran, tetapi juga membantu menciptakan suasana belajar yang kondusif dan sesuai dengan kebutuhan siswa masa kini.

2.2. Integrasi Game Edukasi dalam Pembelajaran Sejarah

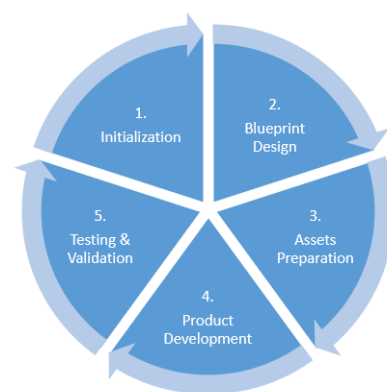
Penggunaan *game* edukasi dalam pembelajaran sejarah telah terbukti efektif meningkatkan minat dan motivasi siswa. *Game* berbasis *Android* memungkinkan siswa untuk belajar melalui simulasi, kuis, dan elemen interaktif lainnya yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Karena dengan integrasi *game*, pembelajaran yang diterima dapat mempermudah siswa dalam memahami sejarah melalui pendekatan yang lebih interaktif dan relevan dengan kebutuhan mereka. Pengembangan multimedia pembelajaran sejarah berbasis aplikasi juga menjadi salah satu langkah strategis dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Sebagai contoh, sebuah aplikasi dirancang untuk mengajarkan materi sejarah melalui elemen visual yang menarik, seperti animasi dan narasi interaktif, atau untuk menyampaikan peristiwa sejarah proklamasi secara kronologis agar lebih menarik bagi siswa [10]. Selain itu, *game* edukasi berbasis *Android* yang mengajarkan sejarah kemerdekaan Indonesia telah berhasil meningkatkan ketertarikan dan daya ingat siswa sekolah dasar melalui pendekatan interaktif yang dirancang khusus [11]. Demikian pula, penggunaan aplikasi seperti *Kahoot* untuk evaluasi pembelajaran sejarah kebudayaan

Islam menunjukkan bahwa pendekatan berbasis teknologi dapat memperkuat keterlibatan siswa melalui kuis interaktif yang menyenangkan [16].

Penelitian lain menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Android*, yang mencakup elemen-elemen seperti kuis dan simulasi, dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan tingkat kelayakan yang tinggi, sebagaimana terlihat pada pengembangan aplikasi untuk pelajaran lain dengan validasi media mencapai 91,25% dan uji coba pengguna sebesar 83,42% [8]. Yang artinya penggunaan teknologi mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang sering dianggap sulit dan membosankan, dengan validasi materi mencapai 72,5% dan validasi media 70,5%. Uji coba kelompok kecil memperoleh hasil sebesar 75,2%, sementara uji coba kelompok besar mencapai 82,4%, yang menunjukkan integrasi teknologi sangat valid untuk digunakan dalam pembelajaran sejarah [9]. Selain itu, desain *game* yang menggabungkan elemen simulasi dan pengalaman interaktif memungkinkan siswa untuk memahami konteks sejarah secara lebih mendalam. Model pengembangan *game* dengan pendekatan yang inovatif telah berhasil diterapkan untuk memperkenalkan materi sejarah melalui media yang relevan dengan generasi digital. Pendekatan ini tidak hanya membantu siswa memahami materi, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih kreatif dan menyenangkan [14].

Dengan menggabungkan teknologi berbasis *Android* dan elemen *game* edukasi, pembelajaran sejarah diharapkan dapat lebih menarik dan mampu menjangkau siswa dengan cara yang lebih efektif. Media pembelajaran seperti ini memberikan peluang besar untuk mengubah pandangan siswa terhadap sejarah, dari yang sebelumnya dianggap monoton menjadi pelajaran yang penuh tantangan dan kreativitas. Hal ini menjadikan integrasi *game* edukasi sebagai salah satu inovasi yang menjanjikan dalam dunia pendidikan.

3. KONSEP PERANCANGAN



Gambar 1. Metode Multimedia Development Life Cycle
Roedavan, R. (2019)

Pengembangan *game* ini menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) karena memberikan struktur yang sistematis dan fleksibel yang mana sesuai dengan

pengembangan aplikasi interaktif. Sistem MDLC mencakup beberapa tahapan, yaitu pengonsepan, perancangan, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian, dan pendistribusian.

Pada tahap pengonsepan, perlu untuk merumuskan ide utama dari *game History Hunt*. Fokus utama adalah menciptakan media pembelajaran sejarah yang interaktif dan menarik bagi siswa sekolah dasar. Pada tahap ini, identitas visual aplikasi, seperti logo dan tema, dirancang untuk mencerminkan nilai edukasi dan petualangan sejarah. Konsep ini dirancang agar sesuai dengan kebutuhan pengguna akhir, terutama siswa sekolah dasar yang membutuhkan pengalaman belajar yang imersif.

Tahapan selanjutnya adalah perancangan di mana tahap ini melibatkan pembuatan *storyboard* dan rancangan antarmuka pengguna (UI/UX). Struktur navigasi dirancang untuk memudahkan pengguna dalam mengakses fitur-fitur utama aplikasi, seperti kuis, video sejarah, kartu fakta, dan teka-teki sejarah. Desain visualnya mencakup elemen seperti ikon, tombol, dan latar belakang bertema sejarah untuk meningkatkan daya tarik dan kenyamanan pengguna.

Pengumpulan bahan diperlukan untuk mendukung pengembangan *game*. Pada tahap ini, semua elemen yang diperlukan yang dapat mendukung akan dikumpulkan secara sistematis dan terorganisasi, guna memastikan kelengkapan bahan sebelum memasuki tahap pembuatan.

Tahap pembuatan adalah tahap keempat, semua elemen yang telah dirancang sebelumnya diintegrasikan menjadi sebuah aplikasi yang fungsional. Proses ini mencakup pengembangan fitur seperti kuis interaktif, video edukasi, dan kartu fakta. Selain itu, logika permainan dan kontrol audio ditambahkan untuk meningkatkan pengalaman pengguna. Antarmuka akan dirancang dengan tampilan visual yang menarik untuk memastikan pengguna dapat menikmati aplikasi sambil mempelajari materi sejarah.

Dan yang terakhir ialah pengujian dan pendistribusian. Menguji *game* menggunakan teknik *Black Box* yang berfokus kepada pengujian kualitas perangkat lunak yang difokuskan pada aspek fungsionalitasnya. Tujuan dari pengujian *Black Box* adalah untuk mengidentifikasi fungsi yang tidak berjalan dengan semestinya, masalah pada antarmuka, kesalahan dalam struktur data, gangguan pada performa, serta kesalahan saat proses inisialisasi dan terminasi [17].

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sesuai dengan metode MDLC, *game* ini akan dikembangkan melalui 6 tahapan yang di mana telah dilaksanakan, sebagai berikut:

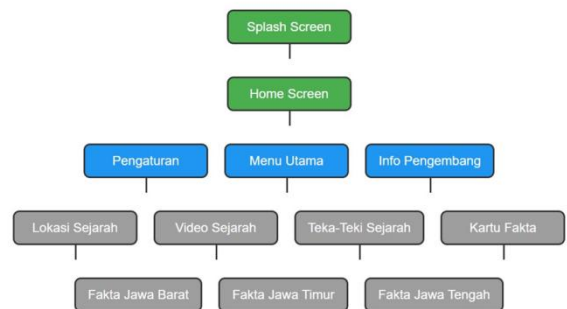
4.1. Konsep



Gambar 2. Logo *History Hunt*

Tahap pertama adalah pengembangan logo dengan tujuan merancang dan menentukan elemen-elemen visual yang selaras dengan tema utama, yaitu sejarah dan eksplorasi. Aspek estetika, simbolis, dan fungsional dipertimbangkan secara cermat agar logo tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu merepresentasikan identitas yang kuat dan relevan dengan tujuan utama proyek. Setiap elemen yang digunakan, termasuk warna, bentuk, dan simbol, dirancang agar memiliki keterkaitan yang jelas dengan nilai-nilai edukasi, interaksi, serta petualangan sejarah yang menjadi inti dari *History Hunt*. Dengan pendekatan ini, logo diharapkan mampu menyampaikan pesan yang efektif kepada audiens sekaligus meninggalkan kesan kepada audiens dan dapat diingat.

Selain itu, *game History Hunt* memiliki konsep dengan bentuk terstruktur berupa navigasi yang dirancang secara sistematis untuk memberikan pengalaman pengguna yang terorganisasi dan intuitif. Struktur ini terbagi menjadi beberapa lapisan utama yang mencerminkan fungsi-fungsi didalamnya.



Gambar 3. Struktur navigasi *game History Hunt*

4.2. Desain

Tahap ini merupakan langkah di mana konsep awal *game* dikembangkan menjadi rancangan yang lebih terperinci dan sistematis. Fokus utama pada tahap ini adalah menyusun navigasi serta desain visual yang jelas, sehingga memudahkan pengembang dalam memahami alur kerja dan fungsinya.

Tabel 1. Rancangan *Storyboard History Hunt*

Scene	Deskripsi Skenario
Scene 1	<i>Splash screen</i> yang menampilkan logo <i>History Hunt</i> dan juga logo <i>unity</i> sebagai program yang digunakan dalam membangun sistem.
Scene 2	Tampilan <i>home</i> yang menampilkan <i>button start</i> , <i>button pengaturan</i> , dan <i>button informasi</i> pengembang <i>History Hunt</i> .

<i>Scene 3</i>	Tampilan Pengaturan terbuka dengan papan gantung bertuliskan "Pengaturan". Di bawahnya terdapat tiga opsi utama: - Cara Bermain: Terdapat ikon informasi (i) dan teks yang mengarahkan pengguna untuk memahami panduan permainan. - Audio: Terdapat ikon audio untuk mengaktifkan suara latar dan efek suara permainan. - No Audio: Terdapat ikon audio dengan tanda silang yang memungkinkan pengguna mematikan suara. Terdapat <i>button Close (X)</i> di sudut kiri atas untuk menutup tampilan pengaturan dan kembali ke layar sebelumnya.
<i>Scene 4</i>	Tampilan informasi pengembang aplikasi menampilkan <i>profile</i> dan foto pengembang serta terdapat <i>button close</i> untuk kembali ke layar sebelumnya.
<i>Scene 5</i>	Tampilan Menu Utama menampilkan Sebuah buku tua terbuka dengan halaman yang terlihat usang dan bertekstur seperti kertas kuno. Di tengah halaman terdapat teks besar bertuliskan "MENU" dengan font klasik. Di sekitar teks terdapat empat lingkaran opsi utama: Lokasi Sejarah, Video.
	Sejarah, Teka-Teki Sejarah, dan Kartu Fakta, masing-masing terhubung dengan garis putus-putus seperti alur peta. Terdapat <i>button back</i> disudut kiri bawah untuk menutup tampilan dan kembali ke layar sebelumnya.
<i>Scene 6</i>	Tampilan Lokasi Sejarah ketika pemain memilih "Lokasi Sejarah," layar menampilkan peta interaktif dengan ikon lokasi seperti Candi Borobudur, Gedung Sate, dan Candi Singosari. Pemain dapat memilih lokasi untuk memulai eksplorasi. Terdapat <i>button back</i> di sudut kiri bawah untuk menutup tampilan dan kembali ke layar sebelumnya. Dan <i>button next</i> di sudut kanan bawah untuk berpindah ke layar selanjutnya.

<i>Scene 7</i>	Tampilan Ketika opsi "Video Sejarah" dipilih, layar menampilkan daftar video edukasi sejarah yang dapat dimainkan. Terdapat tombol <i>Play</i>, <i>Pause</i>, dan <i>slider</i>. Terdapat <i>button back</i> di sudut kiri bawah untuk menutup tampilan dan kembali ke layar sebelumnya. Dan <i>button next</i> di sudut kanan bawah untuk berpindah ke layar selanjutnya.
<i>Scene 8</i>	Tampilan ketika pemain memilih "Teka-Teki Sejarah," layar menampilkan pemilihan tingkat kesulitan. Pengguna dapat memilih tingkat <i>Easy</i>, <i>Medium</i>, atau <i>Hard</i> dengan indikator jumlah soal yang akan dikerjakan. Terdapat <i>button home</i> di sudut kiri atas untuk menutup tampilan dan kembali ke layar sebelumnya.
<i>Scene 9</i>	Tampilan soal pertama ditampilkan dengan pertanyaan dan empat opsi jawaban. Terdapat <i>timer</i> di bagian atas, <i>skor</i> , dan jumlah kesempatan yang tersisa.
<i>Scene 10</i>	<i>Feedback</i> setelah pengguna menjawab soal, menampilkan apakah jawaban benar atau salah. Skor diperbarui secara langsung.
<i>Scene 11</i>	Setelah semua soal selesai, muncul layar hasil akhir dengan pesan motivasi seperti "Hebattt!!! Quiz selesai". Terdapat opsi <i>Retry</i> untuk mengulang kuis atau kembali ke menu awal.
<i>Scene 12</i>	Ketika opsi "Kartu Fakta" dipilih, layar menampilkan koleksi kartu berisi informasi dan fakta menarik tentang sejarah. Pemain dapat menggeser menggunakan <i>button next</i> untuk melihat kartu yang berbeda.
<i>Scene 13</i>	Fakta Jawa Barat menampilkan informasi sejarah penting tentang wilayah.
	Jawa Barat, seperti budaya, tempat bersejarah, dan tokoh terkenal, dengan dua karakter pendukung. Terdapat <i>button back</i> di sudut kiri bawah untuk menutup tampilan dan kembali ke layar sebelumnya. Dan <i>button next</i> di sudut kanan bawah untuk berpindah ke layar selanjutnya.

Scene 14	Fakta Jawa Timur menampilkan informasi sejarah penting tentang wilayah Jawa Timur, seperti tempat bersejarah dan peristiwa penting, dengan dua karakter pendukung. Terdapat <i>button back</i> di sudut kiri bawah untuk menutup tampilan dan kembali ke layar sebelumnya. Dan <i>button next</i> di sudut kanan bawah untuk berpindah ke layar selanjutnya.
Scene 15	Fakta Jawa Tengah: Menampilkan informasi sejarah penting tentang wilayah Jawa Tengah, seperti candi, tokoh sejarah, dan peristiwa penting, dengan dua karakter pendukung. Terdapat <i>button back</i> di sudut kiri bawah untuk menutup tampilan dan kembali ke layar sebelumnya. Dan <i>button next</i> di sudut kanan bawah untuk berpindah ke layar selanjutnya.

4.3. Pengumpulan Bahan

Tahap ini melibatkan pengumpulan seluruh materi yang dibutuhkan untuk menunjang proses pengembangan. Proses pengumpulan dilakukan dengan terorganisasi agar setiap elemen pendukung dapat tersedia secara lengkap.

- **Pengumpulan Konten Edukasi:** Konten edukasi dikumpulkan dari berbagai sumber terpercaya, seperti buku sejarah, artikel daring, atau jurnal ilmiah. Tujuan utama dari langkah ini adalah menyusun cerita atau misi dalam bungkus sebuah *game* yang sesuai dengan fakta sejarah, termasuk informasi tentang artefak, peristiwa penting, dan lokasinya. Sebagai contoh, informasi detail tentang sejarah Candi Borobudur digunakan untuk mendukung tema yang relevan dengan *game*.
- **Ilustrasi dan Desain Grafis:** Elemen visual seperti latar belakang, karakter, ikon, dan tombol dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik. Ilustrasi yang digunakan, seperti gambar peta kuno, karakter penjelajah, kaca pembesar, dan artefak, mendukung tema petualangan sejarah yang diusung aplikasi. Semua elemen grafis disiapkan dengan mempertimbangkan estetika dan keterhubungan dengan tema utama.
- **Efek Suara dan Musik:** Untuk meningkatkan pengalaman pengguna, bahan audio seperti musik latar bertema petualangan dan efek suara interaktif dikumpulkan dari perpustakaan audio daring atau diproduksi secara khusus. Elemen ini bertujuan untuk menciptakan suasana yang realistis dan mendalam, sehingga pengguna dapat lebih terlibat dengan cerita dan misi dalam *game*. Sebagai contoh, efek suara penjelajahan atau musik bertema petualangan menambah imersi pengguna selama menggunakan *game*.

4.4. Pembuatan atau Implementasi

Seluruh bahan yang terkumpul akan diintegrasikan kedalam *game* menggunakan *Unity*, seperti tampilan saat memuat aplikasi. *Unity* merupakan perangkat lunak yang populer untuk membuat *game* 2D dan 3D atau dapat disebut *game engine* dalam membangun aplikasi *Android* [18].



Gambar 4. Tampilan *splash screen*

Tampilan pada *splash screen* yang menjadi awal mula aplikasi dibuka, warna coklat menjadi latar belakang dengan informasi bahwa aplikasi dibuat menggunakan *Unity*.

4.4.1. Home History



Gambar 5. Tampilan awal *game*

Tampilan awal *game History Hunt* didesain dengan konsep yang berfokus pada eksplorasi sejarah yang memikat. Elemen utama yang dihadirkan adalah karakter penjelajah dengan kaca pembesar, mencerminkan tema pencarian jejak sejarah. Latar belakang berupa lanskap gurun dengan jejak kaki dan pegunungan menciptakan suasana petualangan di lokasi-lokasi bersejarah yang penuh misteri. Judul "*History Hunt*" ditempatkan di atas gulungan kuno, menonjolkan nuansa klasik yang menggambarkan dokumen sejarah. Pemilihan warna coklat sebagai dominasi desain memberikan kesan yang erat kaitannya dengan tema sejarah dan artefak kuno. Desain ini dirancang untuk mendukung identitas visual aplikasi sekaligus menarik perhatian pengguna, terutama siswa, agar proses pembelajaran sejarah menjadi lebih menarik dan interaktif.



Gambar 6. Tampilan pengaturan

Dalam tampilan awal, terdapat tombol navigasi pengaturan seperti cara bermain dan penggunaan suara untuk mempermudah pengguna dalam mengoptimalkan pengalaman saat menggunakan aplikasi.



Gambar 7. Tampilan cara bermain

Terdapat tampilan menu Cara Bermain, yang berisi panduan singkat mengenai bagaimana cara menggunakan aplikasi, menjelaskan fungsi-fungsi tombol, serta alur permainan sehingga pengguna, khususnya anak-anak, dapat dengan mudah memahami langkah-langkah dalam menggunakan aplikasi edukatif ini.



Gambar 8. Tampilan profil pengembang

Dan yang terakhir informasi tambahan tentang individu di balik pengembangan *History Hunt*, yang berisikan nama pengembang dan institusi dalam menciptakan aplikasi edukatif ini. Bagian ini menambah kredibilitas serta transparansi dari aplikasi kepada pengguna.

4.4.2. Menu Utama



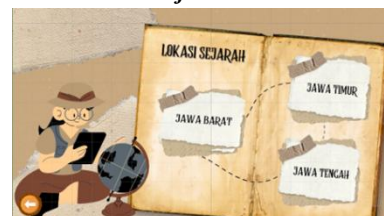
Gambar 9. Tampilan menu utama

Pada menu utama, terdapat empat fitur utama yang mencakup Lokasi Sejarah, Video Sejarah, Teka-Teki Sejarah, dan Kartu Fakta. Keempat fitur ini dirancang untuk memenuhi berbagai gaya belajar siswa, mulai dari visual, audio, hingga kinestetik, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. pengguna dapat dengan mudah mengakses setiap fitur melalui navigasi intuitif yang telah disusun secara sistematis pada antarmuka menu utama.

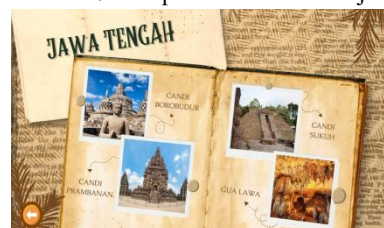
Setiap fitur dalam menu utama memiliki fungsi spesifik yang mendukung tujuan pembelajaran sejarah. Lokasi Sejarah memungkinkan siswa mengeksplorasi peta interaktif untuk mengenal lokasi-lokasi bersejarah secara visual. Video Sejarah memberikan materi edukatif dalam format audio visual, yang membantu siswa memahami peristiwa sejarah secara lebih nyata.

Teka-Teki Sejarah menghadirkan permainan kuis dengan 3 tingkat kesulitan, yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa sekaligus meningkatkan daya ingat mereka. Terakhir, Kartu Fakta menyajikan informasi menarik tentang sejarah dalam format ringkas, yang mempermudah siswa memahami fakta-fakta penting. Keseluruhan fitur ini menciptakan harmoni antara pembelajaran dan hiburan, sehingga membantu siswa lebih termotivasi untuk belajar sejarah.

4.4.3. Menu Lokasi Sejarah



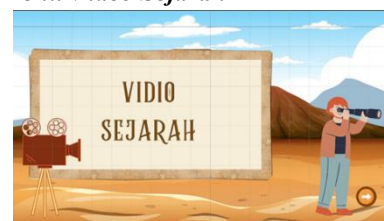
Gambar 10. Tampilan menu lokasi sejarah



Gambar 11. Tampilan isi lokasi sejarah

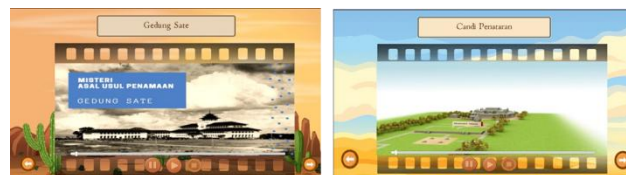
Menu Lokasi Sejarah dirancang untuk menghadirkan pengalaman eksplorasi yang interaktif bagi pengguna. Pada tampilan ini, peta interaktif disajikan dengan ikon-ikon lokasi bersejarah seperti yang terdapat di Jawa Barat, Jawa Timur, maupun Jawa Tengah. Setiap ikon mewakili lokasi yang dapat dijelajahi untuk mempelajari lebih dalam tentang peristiwa dan artefak bersejarah yang terkait. Dengan navigasi yang mudah digunakan, fitur ini memberikan informasi yang akan menambah pengetahuan.

4.4.4. Menu Video Sejarah



Gambar 12. Tampilan menu video sejarah

Menu ini menyajikan pembelajaran sejarah dalam bentuk visual melalui video pendek yang informatif. Setiap lokasi sejarah yang ditampilkan memiliki video penjelasan yang memuat informasi mendalam dan dikemas secara menarik agar mudah dipahami oleh siswa.



Gambar 13. Tampilan isi video sejarah

Setelah memilih lokasi, pengguna akan diarahkan ke halaman pemutaran video dengan informasi mendalam yang relevan dalam bentuk video. Sebagai contoh, Candi Borobudur menyajikan informasi tentang sejarah pembangunan dan artefak candi sebagai warisan budaya dunia. Gedung Sate mengulas kisah arsitektur unik dan peranannya dalam sejarah Indonesia. Sementara itu, Candi Singosari membawa pengguna pada perjalanan mengenal kerajaan kuno yang memiliki nilai historis tinggi. Dengan menu video, pengguna dapat memahami dan mempelajari sejarah secara visual yang dapat membuat siswa lebih termotivasi dan memahami materi dengan lebih baik.

4.4.5. Menu Kartu Fakta



Gambar 14. Tampilan menu kartu fakta

Menu Kartu Fakta ialah menu yang berfungsi untuk memberi informasi menarik berupa fakta sejarah yang unik dan edukatif, mirip seperti konsep *fun-fact*. Melalui menu ini, pengguna dapat mempelajari pengetahuan singkat yang dapat menambah wawasan.



Gambar 15. Tampilan isi kartu fakta

Setelah memilih kategori atau topik tertentu, pengguna akan diarahkan ke tampilan isi Kartu Fakta. Di halaman ini, fakta sejarah disajikan dalam format kartu dengan teks ringkas dan elemen grafis pendukung, sehingga informasi yang disampaikan terasa lebih hidup dan mudah diingat oleh siswa.

4.4.6. Menu Teka-Teki



Gambar 16. Tampilan level teka-teki

Menu ini dirancang untuk menguji kemampuan kognitif siswa dalam memahami, menganalisis, dan menyelesaikan permasalahan melalui pendekatan interaktif. Terdapat tampilan awal level teka-teki, di mana siswa dapat memilih tingkat kesulitan yang diinginkan, yaitu mudah, sedang, atau sulit. Ketiga

level ini disusun dengan prinsip *problem-based learning* guna meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan logis siswa.



Gambar 17. Tampilan pertanyaan teka-teki

Setelah memilih level, siswa akan diarahkan ke tampilan soal. Pada tahap ini, pertanyaan akan disajikan dalam bentuk interaktif yang menantang namun tetap menyenangkan, disertai dengan elemen visual yang menarik untuk menjaga minat siswa.



Gambar 18. Tampilan selesai mengerjakan teka-teki

Jika siswa berhasil menyelesaikan teka-teki, muncul sebuah *pop-up* yang memberikan umpan balik positif serta dorongan motivasional agar siswa terdorong untuk mencoba level berikutnya.

4.5. Pengujian

Pada pengujian *game History Hunt* dilakukan menggunakan metode *Black Box*, yang berfokus pada pengujian fungsionalitas aplikasi berdasarkan spesifikasi yang telah ditetapkan, tanpa memeriksa atau mempengaruhi kode sumbernya. Pendekatan ini bertujuan untuk memastikan bahwa seluruh fitur, termasuk navigasi dan interaksi dengan komponen seperti kuis, kartu fakta, serta video, berjalan sesuai dengan yang dirancang dan memberikan pengalaman pengguna yang optimal.

Sebagai bagian dari tahap evaluasi, *game History Hunt* juga telah diuji coba oleh 10 siswa kelas 4 SD Negeri 3 Ciharang Pasawahan. Uji coba ini dirancang untuk memperoleh umpan balik langsung dari pengguna terkait kemudahan dan kenyamanan dalam menggunakan aplikasi. Hasil pengujian menunjukkan bahwa *game History Hunt* dapat dioperasikan dengan baik oleh siswa, sekaligus mampu memberikan pengalaman pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

Tabel 2. Hasil Pengujian *History Hunt* menggunakan teknik *Black Box*

No	View	Action	Result	Note

1	Splash Screen	Membuka aplikasi	Muncul tampilan splash screen	Sesuai
2	Home	Klik button pengaturan	Tampilan pengaturan muncul	Sesuai
3	Pengaturan	Klik "Cara Bermain"	Tampilan petunjuk cara bermain muncul	Sesuai
4		Klik button audio	Audio background menyala/mati sesuai pilihan	Sesuai
5		Klik button no audio	Audio background mati	Sesuai
6		Klik button close (X)	Kembali ke tampilan home	Sesuai
7	Home	Klik Start	Tampilan menu utama muncul	Sesuai

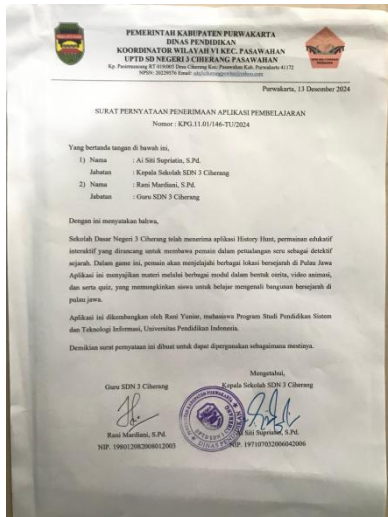
8	Menu Utama	Klik button lokasi	Tampilan lokasi sejarah muncul	Sesuai
10		Klik button back	Kembali ke tampilan home	Sesuai
11	Lokasi Sejarah	Klik provinsi	Tampilan bangunan sejarah sesuai provinsi muncul	Sesuai
12		Klik button back	Kembali ke tampilan menu utama	Sesuai
13		Klik button next	Tampilan selanjutnya muncul	Sesuai
14	Menu Utama	Klik Video Sejarah	Tampilan video sejarah muncul	Sesuai
15	Video Sejarah	Klik button play video	Video diputar	Sesuai

16		Klik button pause video	Video dijeda	Sesuai
17		Klik button stop video	Video dihentikan	Sesuai
18		Geser slider video	Video diputar sesuai durasi pada slider	Sesuai
19		Klik button back	Kembali ke tampilan sebelum nya	Sesuai
20		Klik button next	Tampilan selanjut nya muncul	Sesuai
21	Menu Utama	Klik Teka-teki sejarah	Tampilan teka-teki muncul	Sesuai
22	Teka-teki sejarah	Klik level teka-teki	Pertanyaan sesuai level muncul	Sesuai

23		Menjawab pertanyaan	Feedback jawaban benar/salah muncul	Sesuai
		teka-teki		
24		Klik button retry	Tampilan teka-teki muncul kembali	Sesuai
25		Klik button home	Kembali ke tampilan home	Sesuai
26	Menu Utama	Klik Kartu fakta	Tampilan kartu fakta muncul	Sesuai
27	Kartu Fakta	Klik button kanan	Tampilan fakta setiap provinsi muncul	Sesuai
28		Klik button next	Tampilan kartu berikutnya muncul	Sesuai
29		Klik button back	Kembali ke Menu Utama	Sesuai

4.6. Pendistribusian

Setelah melalui tahap pengujian, *game History Hunt* dinyatakan memenuhi standar kelayakan dan sesuai dengan tujuan pengembangannya. Untuk mempermudah akses oleh pengguna, aplikasi ini disimpan dalam media penyimpanan *daring*, seperti *Google Drive*. Proses distribusi juga melibatkan langkah strategis untuk memastikan aplikasi dapat menjangkau pengguna utama, yaitu siswa sekolah dasar.



Gambar 19. Surat resmi pendistribusian *History Hunt*

Sebagai bagian dari distribusi, *game History Hunt* telah resmi diserahkan kepada SD Negeri 3 Ciharang Pasawahan sebagai media pembelajaran interaktif. Proses ini ditandai dengan penyerahan surat resmi dari pengembang kepada pihak sekolah, yang mencakup pengesahan aplikasi untuk digunakan dalam lingkungan pendidikan.



Gambar 20. Siswa mencoba *game History Hunt*

Selain itu, *game* ini telah diuji langsung oleh siswa di sekolah tersebut. Dokumentasi berupa foto siswa yang sedang mencoba aplikasi menunjukkan antusiasme mereka dalam menggunakan teknologi ini untuk belajar sejarah dan budaya dengan cara yang menyenangkan.

Di era digital, penerapan teknologi dalam pendidikan, seperti aplikasi edukasi, menjadi langkah yang relevan dan strategis. Aplikasi *History Hunt* dirancang tidak hanya untuk meningkatkan minat siswa terhadap pelajaran sejarah dan budaya, tetapi juga untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan efektif. Melalui pendekatan ini, siswa diajak

untuk memahami materi dengan cara yang menarik dan modern, yang diharapkan dapat menumbuhkan kesadaran dan apresiasi terhadap sejarah serta budaya bangsa sejak usia dini.

Proses distribusi ini juga menjadi wujud pentingnya inovasi dalam media pembelajaran untuk memastikan materi pendidikan lebih mudah diterima oleh generasi muda. Kombinasi antara teknologi, desain interaktif, dan konten berbasis fakta sejarah membuktikan bahwa aplikasi ini dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan kualitas pendidikan berbasis digital di Indonesia.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Pengembangan aplikasi berbasis *game History Hunt* sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan wawasan sejarah dan budaya siswa telah berhasil dilakukan melalui serangkaian tahapan yang sistematis, mulai dari konseptualisasi hingga pendistribusian. Proses ini mencakup langkah-langkah penting seperti perancangan *storyboard*, pengumpulan bahan, pengembangan aplikasi, pengujian menggunakan teknik *Black Box Testing*, hingga distribusi kepada pengguna. *Game* ini dirancang dengan fitur-fitur menarik seperti kuis, kartu fakta, video edukatif, dan antarmuka yang ramah pengguna untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif.

Pengujian terhadap 10 siswa kelas 4 SD Negeri 3 Ciharang Pasawahan menunjukkan hasil yang positif, di mana *game* mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sejarah dan budaya. Setelah dinyatakan layak, *game* ini disimpan di media penyimpanan digital dan diserahkan kepada pihak sekolah untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Proyek ini membuktikan bahwa pemanfaatan teknologi digital dapat menjadi solusi yang relevan dan inovatif dalam meningkatkan minat belajar siswa, khususnya di era modern yang semakin terhubung dengan teknologi.

Sebagai upaya untuk meningkatkan manfaat aplikasi ini di masa depan, disarankan agar pengembang mempertimbangkan penambahan fitur baru, seperti permainan berbasis *augmented reality (AR)* atau modul pembelajaran kolaboratif, untuk memperkaya pengalaman pengguna. Selain itu, distribusi aplikasi sebaiknya diperluas melalui platform digital seperti *Google Play Store* atau *App Store* agar dapat menjangkau lebih banyak siswa diberbagai wilayah. Evaluasi dan pembaruan berkala berdasarkan umpan balik pengguna juga perlu dilakukan untuk memastikan aplikasi tetap relevan dan berkualitas. Integrasi *game* dengan kurikulum formal dapat menjadi langkah strategis untuk memaksimalkan dampaknya dalam pembelajaran di sekolah, serta menjadi inspirasi bagi pengembangan media pembelajaran inovatif lainnya yang mampu menjawab tantangan pendidikan di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kurniawan, I., Setiawansyah, and Nuralia, "PEMANFAATAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY UNTUK PENGENALAN PAHLAWAN

- INDONESIA DENGAN MARKER,” *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 1, no. 1, pp. 9–16, 2020.
- [2] Syihab, T.A.B., Harfani, F., and Halim, A.F., “Implementasi Model PBL Berbantuan Media Kartu Domino Untuk Meningkatkan Kemampuan Kritis Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah,” *Jurnal Wahana Pendidikan*, vol. 11, no. 2, pp. 357–368, 2024.
- [3] Nasution, A.H., “Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Melalui Multimedia Pada Matakuliah Strategi Belajar Mengajar Sejarah,” *Jurnal Pendidikan Sejarah*, vol. 4, no. 1, pp. 53–62, 2020.
- [4] Alisyafiq, S., Hardiyana, B., and Dhaniawaty, R.P., “Implementasi Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Pembelajaran Multimedia Interaktif Algoritma dan Pemrograman Dasar Untuk Mahasiswa Berkebutuhan Khusus Berbasis *Android*,” *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus*, vol. 5, no. 2, pp. 135–143, 2021.
- [5] Susanti, S., Aminah, F., Assa'idah, I.M., Aulia, M.W., and Angelika, T., “Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa,” *PEDAGOGIK: Jurnal Pendidikan dan Riset*, vol. 2, no. 2, pp. 86–93, 2024.
- [6] Sumintho, “Pembelajaran Sejarah di Era Digital: Antara Tantangan dan Peluang,” *Journal of Education and Learning Sciences*, vol. 3, no. 1, 2023.
- [7] Hamid, H. and Hersi, W.O.S., “Application of Learning Media in the Subject of Indonesian History for Elementary School Students *Android* Based,” *Jurnal Informatika*, vol. 12, no. 1, pp. 124–132, 2023.
- [8] Kurniawan, M.F.T. and Rohmani, L., “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Android* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kewirausahaan,” *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, vol. 12, no. 1, 2019.
- [9] Khosiin, Y.R., “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Sejarah Aplikasi AppMakr Materi Perang Puputan Bayu untuk Kelas XI IIS 1 SMAN 1 Rogojampi,” *Universitas Negeri Malang*, 2018.
- [10] Susanto, H., Jamaludin, J., and Prawitasari, M., “Evaluasi Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Sejarah Proklamasi Berbasis *Android*,” *Andharupa: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, vol. 9, no. 1, pp. 130–143, 2023.
- [11] Dias, L., Enstein, J., and Manu, G.A., “Perancangan *Game* Edukasi Sejarah Kemerdekaan Indonesia Menggunakan Aplikasi Construct 2 Berbasis *Android*,” *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, vol. 4, no. April, pp. 27–34, 2021.
- [12] Miftah, M., “Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa,” *Jurnal KWANGSAN*, vol. 1, no. 2, pp. 95–105, 2013.
- [13] Purbasari, R.J., “Pengembangan Aplikasi *Android* sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Materi Dimensi Tiga untuk Siswa SMA Kelas X,” *Jurnal Online Universitas Negeri Malang*, vol. 1, no. 4, pp. 1–10, 2013.
- [14] Tobing, D.S.H., “*Game* Design dalam Proses Design Thinking, Sebuah Model Pengembangan Video *Game* untuk Menunjang Pariwisata,” *JOMMIT: Jurnal Multi Media dan IT*, vol. 7, no. 7, pp. 130–136.
- [15] Parhusip, P.D., Allwine, and Wijaya, V., “Perancangan Aplikasi Pembelajaran Tenses Pada SDN 020252 Binjai Menggunakan Metode Computer Based Instruction (CBI),” *JOMMIT: Jurnal Multi Media dan IT*, vol. 8, no. 1, pp. 16–24, 2024.
- [16] Fauzi, I., “Inovasi Evaluasi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan Aplikasi Kahoot,” *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Islam*, vol. 16, no. 1, pp. 64–76, 2023.
- [17] Wijaya, Y. D., and Astuti, M. W., “PENGUJIAN BLACKBOX SISTEM INFORMASI PENILAIAN KINERJA KARYAWAN PT INKA (PERSERO) BERBASIS EQUIVALENCE PARTITIONS” *Jurnal Digital Teknologi Informasi*, vol. 4, no. 1, pp. 22–26, 2021.
- [18] Saefudin, M., Sudrijan, and Soegijanto, “PENERAPAN PERANGKAT LUNAK UNITY DALAM PENGEMBANGAN APLIKASI *GAME* DUA DIMENSI BERBASIS *ANDROID*” *Jurnal Ilmiah SIKOMTEK*, vol. 13, no. 1, pp. 9–16, 2023.