

## **ABSTRACT**

Learning history has an important role in the life of a nation, because history inculcates the spirit of patriotism, gives moral values, generates a sense of love towards the homeland and build the character of a nation. However, students consider history lesson difficult and very boring because it must memorize facts, time, figures, historical events. This causes history lessons tend to be avoided, thus causing the moral values and spirit of patriotism of the young generation in the era of globalization is declining. In addition, the students only accept what the teacher submits as a teaching center without thinking critically about the subject matter that is delivered. It is also in worse with the lack of creativity in teaching history of teachers at school.

The recall process can be enhanced by providing entertainment experiences to students, one of which is through game-based learning (GBL). In making educational games of history, historical learning pedagogy must be included, such as moral values, patriotism and critical thinking. Research conducted designing and making educational game history according to learning pedagogy history to know the effectiveness of learning. Topics of history game that raised in this research is about red and white history in Yogyakarta. To support measuring effectiveness, students were separated into two groups for quasi-experimental design: one is experimental group, the other is control group with 63 (sixty three) high school students.

After the implementation of game-based learning system, learning achievement score and questionnaire were evaluated, the result showed that the learning motivation of student's have significant impact on the attitude and knowledge value. The effectiveness of game for motivation to learn, with average score 89% is a very good category, attitude value (critical thinking, moral value and patriotism) with average score 87% is a very good category, increase historical knowledge with average score 88% is a very good category. The learning achievement of students with game-based learning are better than those who use

the conventional learning, with average difference 26,689 points. The average rating of game quality is 4.2 from scale 5, with the percentage of achievement of 84% is a very good rating category. Based on the results of the evaluation, the post-test value in the experimental group was not influenced by sex factors, the hobby of playing the game and also not influenced by the pre-test value, but only influenced by the learning media used (historical RPG education game) with a 95% confidence score. Thus, this educational game suitable to be an alternative learning media to preserve the nation's culture&history and could provide the related educators as references.

**Keywords:** Game Based Learning, Role Playing Game, pedagogy, culture&history, effectiveness.

## INTISARI

Belajar sejarah mempunyai peran penting dalam kehidupan suatu bangsa, karena sejarah menanamkan semangat patriotisme, memberikan nilai-nilai moral, membangkitkan rasa cinta terhadap tanah air dan membangun karakter suatu bangsa. Namun, siswa menganggap pelajaran sejarah itu sulit dan sangat membosankan karena harus menghafal fakta, waktu, tokoh, kejadian sejarah. Hal ini menyebabkan pelajaran sejarah dihindari, sehingga menyebabkan nilai moral dan semangat patriotisme generasi muda pada era globalisasi semakin menurun. Selain itu siswa hanya menerima apa yang disampaikan guru sebagai pusat pengajaran tanpa berpikir kritis terhadap materi pelajaran yang disampaikan. Hal ini juga diperburuk dengan kurangnya kreativitas dalam pengajaran sejarah guru di sekolah.

Proses mengingat dapat ditingkatkan dengan memberikan pengalaman hiburan kepada siswa, salah satunya adalah melalui permainan berbasis pembelajaran. Permainan ini dibuat menggunakan konsep *Game Based Learning* dengan jenis permainan *Role Playing Game* (RPG). Dalam membuat permainan edukasi sejarah, pedagogi pembelajaran sejarah harus dimasukkan dalam permainan tersebut, seperti nilai-nilai moral, patriotisme dan berpikiran kritis. Penelitian yang dilakukan merancang dan pembuatan permainan edukasi sejarah sesuai pedagogi pembelajaran sejarah untuk mengetahui efektivitas dari pembelajaran tersebut. Topik permainan sejarah yang diangkat dalam penelitian ini adalah tentang sejarah merah putih di Yogyakarta. Untuk mendukung mengukur efektivitas permainan, para siswa dipisahkan menjadi dua kelompok untuk desain kuasi-eksperimental: satu kelompok eksperimen, yang lain adalah kelompok kontrol dengan 63 (enam puluh tiga) siswa SMA.

Setelah implementasi dan dilakukan evaluasi, hasilnya efektivitas permainan terhadap motivasi belajar mendapatkan nilai 89%, nilai sikap (berpikir kritis, nilai moral dan patriotisme) sebesar 87%, meningkatkan pengetahuan sejarah sebesar 88% dengan penilaian sangat baik. Pencapaian nilai prestasi belajar siswa dengan pembelajaran berbasis permainan RPG edukasi lebih tinggi dibandingkan dengan

siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional, dengan perbedaan rata-rata 26.689 poin. Penilaian atas kualitas permainan yang telah dibuat diukur menggunakan *framework* LORI mendapatkan nilai rata-rata 4.2 dari skala 5 dengan persentase pencapaian 84% dengan penilaian sangat baik. Berdasarkan hasil evaluasi, nilai postes pada kelompok eksperimen tidak dipengaruhi oleh faktor jenis kelamin, hobi bermain game dan juga tidak dipengaruhi oleh nilai pre-tes, tetapi hanya dipengaruhi oleh media pembelajaran yang digunakan yaitu permainan edukasi dengan nilai kepercayaan 95%. Dengan demikian, permainan RPG edukasi ini cocok dijadikan sebagai media pembelajaran alternatif sejarah untuk tetap melestarikan sejarah budaya bangsa dan dapat dijadikan referensi untuk tenaga pendidik.

**Kata kunci** – *Game Based Learning, Role Playing Game*, pedagogi, sejarah budaya, efektivitas