

RINGKASAN

Banyak siswa kelas XI di SMAN 2 Jember merasa jenuh dengan pelajaran sejarah karena metode pembelajaran yang masih bergantung pada buku teks. Hal ini membuat minat belajar mereka menurun drastis. Untuk mengatasi masalah tersebut, kami mengembangkan sebuah aplikasi game edukatif berbasis Android yang dirancang khusus untuk membuat pembelajaran sejarah menjadi lebih menarik dan interaktif.

Dalam pengembangan game ini, kami menerapkan pendekatan Multimedia Development Life Cycle (MDLC) yang meliputi enam fase berurutan: konseptualisasi, perancangan, pengumpulan materi, perakitan, pengujian, dan distribusi. Setiap tahapan dilakukan secara sistematis untuk memastikan kualitas produk akhir. Game yang dikembangkan menghadirkan tampilan visual bergaya pixel art 2D yang menarik. Materi pembelajaran diambil dari buku Sejarah SMA Kelas XI Kurikulum Merdeka dan diperkaya dengan sumber-sumber tambahan dari guru mata pelajaran.

Proses evaluasi dilakukan melalui dua pendekatan. Pertama, pengujian Black Box yang dilakukan oleh guru sejarah untuk memastikan fungsionalitas game berjalan dengan baik. Kedua, User Acceptance Test (UAT) yang melibatkan siswa sebagai pengguna langsung. Hasil yang diperoleh sangat menggembirakan - sebanyak 86% siswa memberikan respons positif terhadap game ini. Terjadi peningkatan yang signifikan pada nilai posttest dibandingkan dengan nilai pretest, yang membuktikan bahwa game ini benar-benar efektif sebagai media pembelajaran. Game sejarah yang dikembangkan ini terbukti berhasil meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Game bukan sekadar sarana hiburan, melainkan menjadi media pembelajaran interaktif yang efektif.