

Proposal Tugas
Kategori Pengembangan Aplikasi Permainan berbasis Web

**ANCIENT KINGDOM : MENINGKATKAN PENGETAHUAN SEJARAH
UNTUK MENDUKUNG KEUNGGULAN DAYA SAING BANGSA DALAM
KEBANGGAN KEPADA BANGSANYA SENDIRI SECARA
MENYENANGKAN.**

MUHAMMAD ILYA ASHA SOEGONDO (05311840000010)
MILENIA ULWAN ZAFIRA (05311840000020)

DOSEN PEMBIMBING:
RIDHO RAHMAN HARIADI, S.Kom., M.Sc. (0013028701)

Departemen Teknologi Informasi – FTIK
Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya
Tahun 2019

A. ABSTRAK

B. LATAR BELAKANG MASALAH

Sejarah adalah mata pelajaran wajib yang perlu dipelajari oleh semua siswa. Dengan mempelajari sejarah, diharapkan siswa dapat mengetahui sejarah dan menghargai jasa para pahlawan terdahulu serta menarik subjek dari nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Melalui sejarah dapat dikembangkan nilai-nilai dan kecakapan-kecakapan sosial bagi siswa berupa nilai demokrasi, nasionalisme, patriotisme, bertanggungjawab, mandiri dan pentingnya pendidikan bagi kemajuan suatu bangsa.

Selama ini mata pelajaran sejarah di identikan sebagai pembelajaran yang membosankan di kelas. Baik strategi, metode maupun teknik pembelajaran lebih banyak bertumpu pada pendekatan berbasis guru yang monoton. Guru diposisikan sebagai pokok sumber informasi, menggunakan kaedah mengajar bercorak hafalan dengan metode buku dan ceramah. Sebagai akibat dari proses pembelajaran seperti ini, siswa tampak kurang bersemangat mengikuti pelajaran dan seringkali menjadi bosan karena mereka tidak dirangsang untuk terlibat secara aktif dengan berbagai varian yang semestinya dilakukan guru agar tercipta suasana belajar yang kondusif, dimana siswa dapat melibatkan diri secara aktif dan kreatifitas.

Atmokotomo (2013) menyatakan bahwa game bagi anak mampu mempercepat terjadinya myelinasi (peningkatan kecepatan dan efisiensi penyaluran informasi pada sistem saraf) yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan motorik pada anak-anak. Selanjutnya, mengutip pemikiran Amirullah dkk (2012) bahwa game berjenis edukasi bertujuan untuk memancing minat belajar siswa terhadap materi pelajaran sambil bermain game, sehingga dengan perasaan senang diharapkan siswa bisa lebih mudah memahami dan mengingat materi pelajaran yang disajikan.

Game edukasi ini berisi deskripsi singkat tentang tokoh pahlawan nasional dan kerajaan-kerajaan yang ada di Indonesia. Sehingga diharapkan dapat membantu siswa dalam mengenal tokoh pahlawan nasional dan kerajaan-kerajaan yang ada di Indonesia dengan lebih menyenangkan.

C. TUJUAN DAN HASIL YANG AKAN DICAPAI

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat sebuah game edukasi yang menarik, interaktif dan dapat membantu Masyarakat dalam semua umur mengenal tokoh pahlawan nasional dan kerajaan-kerajaan yang ada di Indonesia.

Hasil yang ingin dicapai dalam proposal ini antara lain :

- Game ini dapat digunakan oleh semua umur dalam mengenal tokoh pahlawan nasional dan kerajaan-kerajaan yang ada di Indonesia.
- Game ini dapat digunakan oleh guru sebagai media belajar tambahan dalam mengenalkan tokoh pahlawan nasional dan Kerajaan di Indonesia.
- Game ini diharapkan dapat membantu mengasah kemampuan strategi dan menambah pengetahuan pada anak dalam memperoleh informasi yang sebelumnya ditemukan saat bermain game.

D. DESKRIPSI APLIKASI PERMAINAN

I. HIGH CONCEPT STATEMENT

Aplikasi permainan ini dikembangkan untuk tujuan Pendidikan dan pengasahan daya proses otak manusia dalam menuat strategi permainan. Aplikasi ini dikembangkan agar dapat berjalan di Website.

II. STORY

III. MECHANICS AND PLAYER'S ROLE

IV. GENRE

V. COMPETITION MODES

VI. GENERAL SUMMARY OF PROGRESSION

VII. TARGET AUDIENCE

VIII. PLATFORM YANG DIGUNAKAN

IX. SKENARIO PENGGUNA RANCANGAN PRODUK

E. DAFTAR PUSTAKA