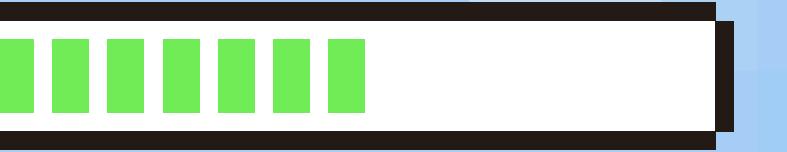


LOADING



# PRESENTASI PROJEK PBO

Nate Higgers Group



## LATAR BELAKANG

Minat siswa terhadap mata pelajaran sejarah Indonesia saat ini cenderung menurun karena dianggap membosankan, penuh hafalan, dan kurang relevan. Penyampaian materi yang masih didominasi metode konvensional seperti ceramah dan membaca buku teks membuat siswa sulit membangun keterlibatan emosional serta imajinasi terhadap peristiwa sejarah. Di era digital yang serba visual, siswa sebenarnya lebih tertarik pada media interaktif seperti game, video, dan aplikasi, namun pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sejarah masih belum optimal.

Melihat kondisi tersebut, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar sejarah Indonesia secara menarik, immersif, dan relevan bagi generasi muda. Salah satu media yang berpotensi untuk mencapai tujuan ini adalah game edukasi yang dapat menggabungkan unsur hiburan dan edukasi sekaligus, sehingga dapat menumbuhkan rasa ingin tahu serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai dan identitas bangsa.

## SOLUSI

Sebagai solusi, kami menciptakan sebuah program dengan fitur-fitur seperti :

### 1. Penyajian Video Sejarah yang Menarik dan Informatif

Aplikasi ini menyediakan berbagai video pembelajaran sejarah Indonesia yang dikemas secara kreatif dan modern. Video-video ini tidak hanya berisi narasi monoton, tetapi dilengkapi dengan animasi, ilustrasi, dan penyampaian yang seru.

### 2. Game Interaktif yang Menghadirkan Pengalaman Belajar Imersif

Untuk meningkatkan keterlibatan siswa, aplikasi ini juga dilengkapi dengan sebuah game edukasi interaktif yang membawa pemain seolah-olah kembali ke Indonesia pada masa lampau.

## FITUR

Sebuah aplikasi pembelajaran yang dapat menampilkan video dan juga materi sejarah Indonesia

Game yang bercerita peristiwa ketika kerajaan Mataram berperang melawan Belanda.

# SCREENSHOOT PROGRAM

## ZEJARAH

Belajar sejarah dengan cara interaktif dan seru!

Jelajah!

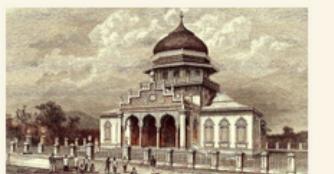
# SCREENSHOOT PROGRAM

BELAJAR  
DARI  
VIDEO  
SERU!

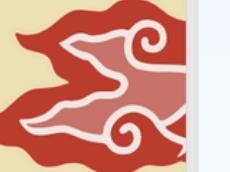


Play

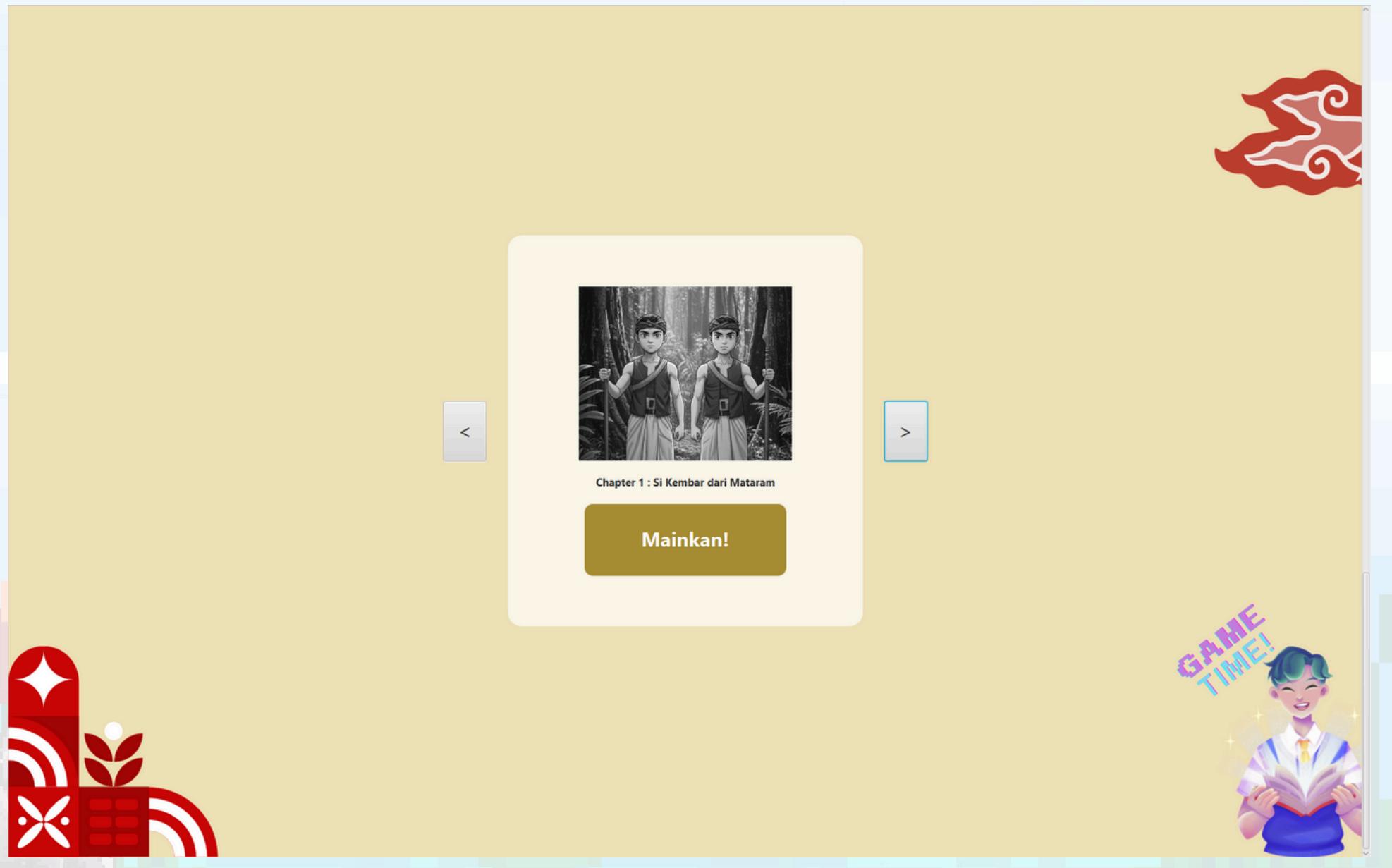
# SCREENSHOOT PROGRAM



Kerajaan Mataram Islam didirikan pada akhir abad ke-16 oleh Sutawijaya (Panembahan Senopati) di Kotagede, Yogyakarta. Kerajaan ini mencapai kejayaan di bawah pemerintahan Sultan Agung pada abad ke-17 dan menjadi kekuatan besar di Jawa, lalu mengalami kemunduran karena konflik internal dan campuran negara. Akhirnya, kerajaan ini terpecah menjadi dua pada tahun 1755 melalui Perjanjian Giyanti, yaitu Kesultanan Yogyakarta dan Kasunanan Surakarta.

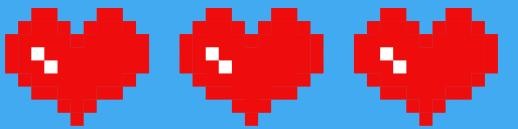


# SCREENSHOOT PROGRAM

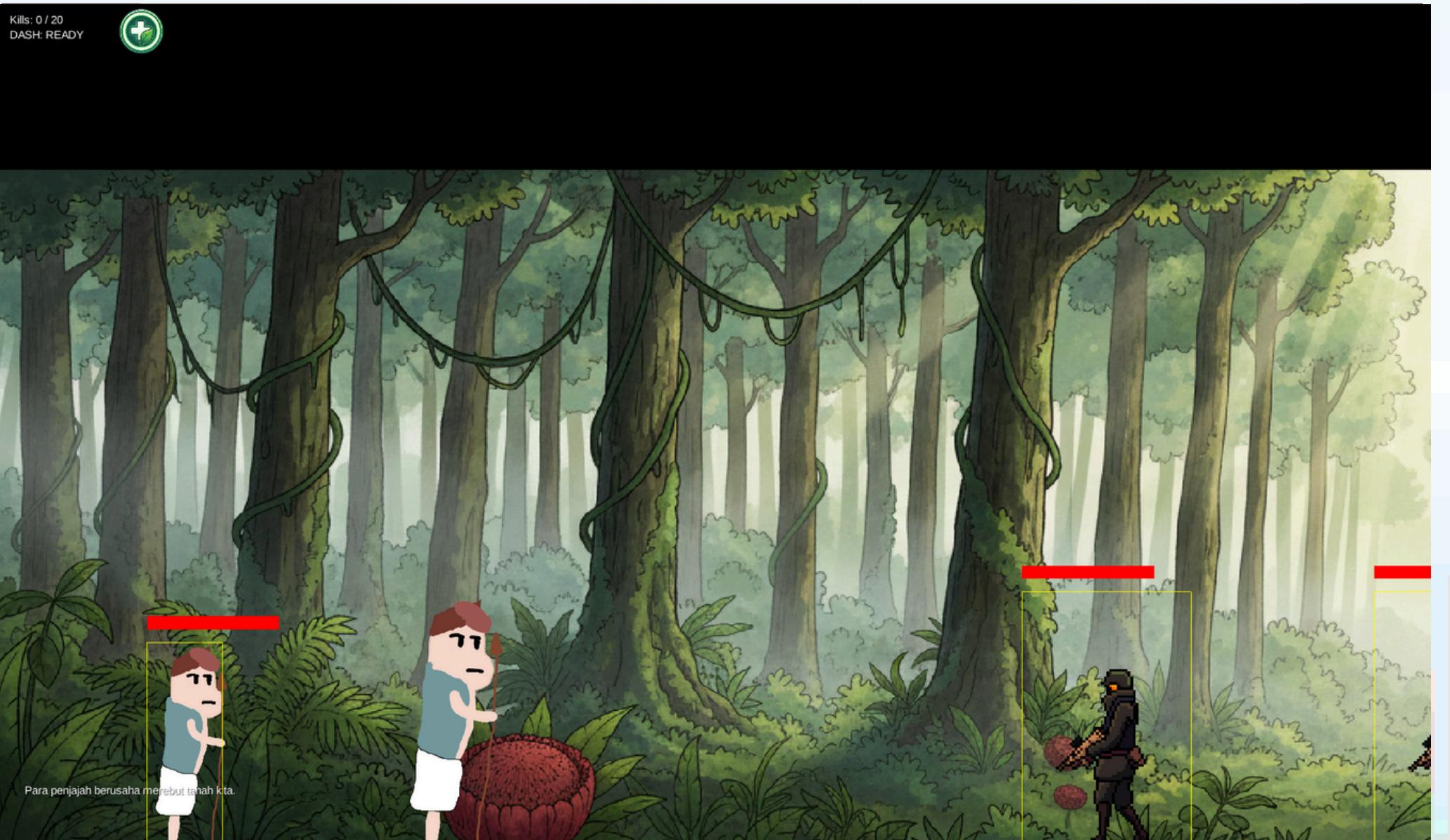


**SCREENSHOOT PROGRAM**





# SCREENSHOOT PROGRAM



## TANTANGAN

Program yang kami kembangkan memiliki tingkat kompleksitas yang tinggi, sehingga proses pembaruan dan pemeliharaan kode menjadi cukup menantang karena membutuhkan koordinasi dan komunikasi yang baik. Selain itu, perbedaan gaya serta minat belajar siswa membuat tidak semua siswa secara otomatis tertarik pada program ini, sehingga diperlukan desain visual yang lebih menarik dan elemen permainan dengan alur cerita yang engaging.

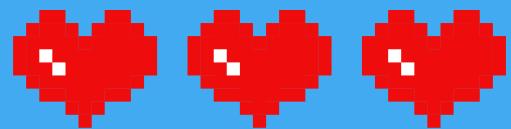
Di sisi lain, terdapat keterbatasan teknologi yang berdampak pada aksesibilitas, karena tidak semua siswa memiliki laptop yang mampu menjalankan program tersebut. Hal ini menjadi tantangan tambahan yang perlu dipertimbangkan dalam pengembangan dan penyebaran program.



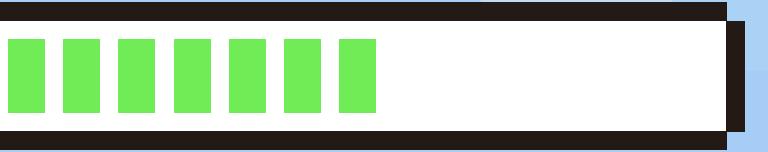
## OPPORTUNITY

Aplikasi ini memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran sejarah yang lebih menarik, terutama bagi siswa dengan gaya belajar visual dan kinestetik. Melalui kombinasi animasi, video, dan game, pengalaman belajar menjadi lebih imersif dan menyenangkan. Program ini juga berpeluang dikembangkan menjadi media edukasi berskala luas, mulai dari bahan ajar digital yang terintegrasi dengan Kurikulum Merdeka hingga platform pembelajaran untuk masyarakat umum, dengan potensi kolaborasi bersama guru, sekolah, dan lembaga pendidikan.

Selain itu, aplikasi ini dapat diperluas dengan berbagai fitur tambahan seperti leaderboard, sistem poin edukatif, mini kuis, serta materi sejarah interaktif dari berbagai periode sejarah Indonesia untuk meningkatkan retensi belajar. Pertumbuhan industri game edukasi yang pesat juga membuka kesempatan bagi proyek ini untuk masuk ke pasar edtech secara lebih serius, sehingga aplikasi ini tidak hanya bernilai komersial, tetapi juga berkontribusi dalam meningkatkan literasi sejarah generasi muda.



LOADING



THANK YOU VERY MUCH

Nate Higgers Group

