Latar Belakang

Sejarah perjuangan bangsa Indonesia dalam merebut dan mempertahankan kemerdekaan penuh dengan kisah heroik yang sarat akan semangat nasionalisme. Salah satu peristiwa penting yang terjadi pasca-Proklamasi Kemerdekaan adalah perebutan Gudang Senjata Don Bosco di Surabaya pada 16 September 1945. Peristiwa ini merupakan salah satu upaya strategis para pemuda Surabaya, atau yang dikenal sebagai arek-arek Surabaya, untuk memperkuat diri dalam menghadapi ancaman kembalinya penjajah Belanda melalui pasukan Sekutu yang mendarat di Indonesia.

Gudang Senjata Don Bosco dijaga oleh pasukan Jepang, yang pada saat itu masih berada di Indonesia meskipun sudah kalah dalam Perang Dunia II. Tentara Jepang diperintahkan oleh Sekutu untuk tetap menjaga keamanan dan menyerahkan senjata mereka kepada pasukan Sekutu. Namun, para pemuda Indonesia yang sadar akan pentingnya senjata dalam perjuangan, bergerak untuk merebut gudang tersebut. Peristiwa ini menjadi simbol keberanian arek-arek Surabaya, yang bersatu tanpa memandang latar belakang demi mempertahankan kemerdekaan bangsa.

Sayangnya, peristiwa ini belum banyak dikenal oleh generasi muda saat ini. Pengetahuan tentang sejarah lokal sering kali kalah bersaing dengan isu-isu global, serta kurangnya minat generasi muda untuk mempelajari sejarah melalui metode konvensional, seperti membaca buku teks atau mendengarkan ceramah. Hal ini diperparah oleh minimnya media edukasi interaktif yang menarik, sehingga sejarah penting seperti perebutan Gudang Senjata Don Bosco cenderung dilupakan.

Dalam era digital ini, media game edukasi dapat menjadi salah satu solusi untuk menyampaikan informasi sejarah dengan cara yang menarik dan interaktif. Berdasarkan data yang dirilis oleh Newzoo pada tahun 2023, Indonesia adalah salah satu pasar game terbesar di Asia Tenggara, dengan 72% populasi anak muda aktif bermain game. Hal ini menunjukkan bahwa game dapat menjadi media yang efektif untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran sejarah.

Game edukasi memiliki potensi besar untuk menyampaikan kisah perjuangan bangsa dengan pendekatan yang interaktif dan imersif. Pemain dapat belajar sambil merasakan pengalaman melalui simulasi dan alur cerita yang menggambarkan perjuangan. Dalam konteks perebutan Gudang Senjata Don Bosco, game dapat menghadirkan elemen sejarah seperti latar waktu, lokasi, tokoh-tokoh, serta peristiwa penting, sehingga pemain dapat memahami kompleksitas perjuangan arek-arek Surabaya secara mendalam.

Pembuatan game edukasi ini bertujuan untuk:

Melestarikan nilai-nilai sejarah lokal yang kaya akan semangat nasionalisme.

Meningkatkan minat generasi muda untuk mempelajari sejarah dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.

Mengajarkan strategi dan kerjasama tim, yang juga menjadi kunci keberhasilan perebutan Gudang Senjata Don Bosco.

Memberikan kontribusi dalam dunia pendidikan melalui media yang modern dan relevan dengan generasi saat ini.

Dengan hadirnya game edukasi sejarah perebutan Gudang Senjata Don Bosco, diharapkan generasi muda dapat lebih memahami pentingnya peristiwa ini dalam konteks perjuangan bangsa Indonesia. Game ini tidak hanya bertujuan mengedukasi, tetapi juga menanamkan rasa bangga dan cinta tanah air, sekaligus melatih kemampuan berpikir kritis melalui pengambilan keputusan dalam simulasi sejarah yang berbasis pada fakta.

Sejarah memiliki peran penting dalam membangun identitas bangsa. Melalui sejarah, generasi muda dapat memahami bagaimana perjuangan dan pengorbanan para pahlawan menjadi landasan bagi kemerdekaan yang dinikmati saat ini. Namun, minat generasi muda terhadap sejarah semakin menurun seiring perkembangan zaman. Menurut Nugraha (2020), salah satu faktor penyebabnya adalah metode pembelajaran sejarah yang cenderung monoton dan kurang relevan dengan gaya belajar generasi muda yang akrab dengan teknologi digital.

Salah satu peristiwa sejarah penting yang kurang dikenal adalah **perebutan Gudang Senjata Don Bosco di Surabaya pada 16 September 1945**. Peristiwa ini terjadi pasca-Proklamasi Kemerdekaan Indonesia, ketika arek-arek Surabaya bergerak untuk merebut senjata dari pasukan Jepang yang telah menyerah kepada Sekutu. Dalam peristiwa ini, para pemuda berhasil mendapatkan senjata yang kemudian digunakan dalam perlawanan terhadap Sekutu selama Pertempuran Surabaya. Peristiwa ini mencerminkan semangat juang, keberanian, dan strategi matang yang menjadi ciri khas arek-arek Surabaya.

Namun, minimnya dokumentasi dan kurangnya media pembelajaran yang interaktif menyebabkan peristiwa ini jarang diketahui generasi muda. Nugroho (2021) menyebutkan bahwa media berbasis teknologi, seperti game edukasi, dapat menjadi solusi untuk meningkatkan minat generasi muda terhadap sejarah. Game edukasi tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga menyampaikan informasi sejarah melalui pengalaman interaktif yang mampu meningkatkan pemahaman.

Data dari Newzoo (2023) menunjukkan bahwa **72% populasi anak muda Indonesia aktif bermain game**, menjadikan game sebagai salah satu media yang paling efektif untuk menyampaikan pesan edukatif. Dalam konteks ini, pengembangan game edukasi berbasis sejarah, seperti perebutan Gudang Senjata Don Bosco, memiliki potensi besar untuk melestarikan nilai-nilai sejarah lokal sekaligus memperkenalkan perjuangan arek-arek Surabaya kepada generasi muda.

**LATAR BELAKANG**

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk di bidang Pendidikan. Dalam konteks ini, gamifikasi telah diimplementasikan untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa. Menurut Hamari et al. (2014), penerapan gamifikasi dilaporkan mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan dalam tugas, serta menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan. Elemen seperti cerita (story/theme), tantangan (challenge), dan umpan balik (feedback) terbukti efektif dalam membuat siswa lebih aktif, terlibat, dan termotivasi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan memanfaatkan elemen-elemen tersebut, gamifikasi memberikan pendekatan pembelajaran yang tidak hanya interaktif tetapi juga relevan dengan kebutuhan generasi digital saat ini.

Namun, pentingnya pemahaman sejarah dalam membentuk identitas bangsa tetap menjadi tantangan di era digital ini. Sejarah berperan sebagai sarana untuk memahami asal-usul, perkembangan, dan nilai-nilai yang membentuk suatu bangsa. Sayangnya, pembelajaran sejarah masih sering dianggap membosankan, tidak menarik, dan hanya terpaku pada buku teks serta ceramah (Sayono, 2015). Akibatnya, banyak peristiwa bersejarah, seperti perebutan Gudang Senjata Don Bosco di Surabaya pada 16 September 1945, cenderung terlupakan oleh generasi muda. Peristiwa heroik ini, di mana arek-arek Surabaya berjuang merebut persenjataan dari pasukan Jepang yang kemudian digunakan dalam Pertempuran Surabaya pada 10 November 1945, menjadi bagian penting dari sejarah perjuangan kemerdekaan Indonesia.

Kurangnya pemahaman dan ketertarikan generasi muda terhadap sejarah dapat mengakibatkan hilangnya identitas budaya dan warisan sejarah yang penting (Mahfud, M.H., Hariyono, H., & Nugroho Widiadi, A., 2024). Ketidakmampuan untuk mengaitkan peristiwa sejarah dengan pengalaman dan konteks kehidupan sehari-hari membuat siswa cenderung mengabaikan pentingnya sejarah dalam pembentukan identitas bangsa. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran interaktif, seperti game edukasi sejarah, untuk menyampaikan kisah-kisah bersejarah dengan cara yang lebih menarik dan relevan.

Generasi Alpha dikenal sebagai generasi yang penuh kreativitas dan lebih cocok dengan metode pembelajaran yang bersifat *experiential learning* atau pembelajaran pengalaman, di mana mereka belajar dengan cara aktif melalui interaksi dan refleksi terhadap kegiatan yang dilakukan. Srivastava dan Patkar (2023) menyebutkan bahwa metode ini melibatkan inisiatif, pengambilan keputusan, dan tanggung jawab yang mendorong perkembangan kognitif anak. Dengan pendekatan tersebut, penggunaan game edukasi interaktif dapat menjadi media yang sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman sejarah, karena memungkinkan generasi Alpha untuk terlibat langsung dalam pembelajaran melalui pengalaman nyata yang memperkaya pengetahuan mereka secara kreatif dan menyenangkan.

Di sinilah teknologi game edukasi dapat menjadi solusi. Game edukasi memungkinkan siswa mempelajari sejarah melalui simulasi dan pengalaman langsung. Dalam game, siswa dapat berperan sebagai arek-arek Surabaya, menghadapi tantangan seperti merebut senjata atau bernegosiasi dengan tentara Jepang, sehingga mereka dapat memahami konteks sejarah secara lebih mendalam. Dengan elemen seperti storytelling, visualisasi, dan tantangan berbasis misi, game ini dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik dan relevan dengan gaya belajar Generasi Alpha.

Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? -- A literature review of empirical studies on gamification. *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences (HICSS)*, 3025–3034. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>

Mahfud, M.H., Hariyono, H., & Nugroho Widiadi, A. (2024). JAS MERAH (JALAN-JALAN SEJARAH MENGEMBANGKAN KESADARAN SEJARAH): PEMBELAJARAN SEJARAH LUAR RUANGAN BERBASIS KESADARAN SEJARAH. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 7(1), 1-7. DOI: 10.17977/jpsi.v7i1.12345.

Sayono, J. (2015). Pembelajaran sejarah di sekolah: Dari pragmatis ke idealis. Jurnal Sejarah Dan Budaya, 7(1), 9–17.

Srivastava, C., & Patkar, P. (2023). Digital Technology and Brain Development. Journal of Indian Association for Child and Adolescent Mental Health, 19(1), 21–26. https://doi.org/10.1177/09731342231178632