1. Memahami Sumber Masalah Penelitian

Pada tahap ini, peneliti mengidentifikasi masalah utama yang menjadi dasar penelitian. Langkah-langkahnya meliputi:

* Identifikasi masalah di dunia pendidikan: Masalah umum seperti kurangnya minat siswa terhadap pelajaran sejarah, metode pembelajaran yang monoton, atau keterbatasan media pembelajaran yang relevan.
* Identifikasi konteks lokal: Menyoroti kurangnya pengetahuan generasi muda terhadap sejarah lokal seperti peristiwa Perebutan Gudang Senjata Don Bosco, yang memiliki nilai penting dalam perjuangan kemerdekaan Indonesia.
* Analisis perkembangan teknologi: Melihat peluang penggunaan teknologi, seperti game edukasi, sebagai solusi untuk meningkatkan pembelajaran sejarah yang lebih interaktif.

Hasilnya adalah kesimpulan bahwa ada kebutuhan untuk inovasi berupa game edukasi berbasis sejarah lokal.

2. Merumuskan Masalah Penelitian

Tahap ini mengubah hasil identifikasi masalah menjadi pertanyaan penelitian yang jelas dan terarah. Contoh rumusan masalah meliputi:

* Bagaimana pengembangan game edukasi dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang sejarah lokal, khususnya perebutan Gudang Senjata Don Bosco?
* Apa elemen sejarah lokal yang harus dimasukkan ke dalam game agar sesuai dengan kebutuhan kurikulum?
* Bagaimana efektivitas game edukasi dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional dalam mengajarkan sejarah?

Rumusan masalah ini akan menjadi panduan untuk proses pengumpulan dan analisis data.

3. Membuat Kerangka Konsep

Kerangka konsep menjadi landasan teoritis yang menjelaskan hubungan antar variabel dalam penelitian. Tahapan ini melibatkan:

* Analisis konten sejarah: Menentukan elemen penting dari peristiwa perebutan Gudang Senjata Don Bosco yang akan dimasukkan, seperti tokoh utama, latar lokasi, kronologi, dan nilai-nilai perjuangan.
* Teori pembelajaran berbasis game (Game-Based Learning): Pendekatan ini menekankan pentingnya elemen interaktif, feedback langsung, dan storytelling dalam memotivasi siswa untuk belajar.
* Aspek desain game edukasi: Merancang game dengan elemen narasi, tantangan (challenges), dan visual yang mendukung pembelajaran sejarah.

Hasil kerangka konsep ini akan menjadi pedoman dalam merancang dan mengembangkan game.

4. Merumuskan Hipotesis

Hipotesis adalah dugaan awal mengenai hasil penelitian. Contoh hipotesis yang bisa dirumuskan:

* H1: Penggunaan game edukasi berbasis sejarah dapat meningkatkan minat siswa terhadap pelajaran sejarah lokal.
* H2: Game edukasi berbasis peristiwa perebutan Gudang Senjata Don Bosco lebih efektif dibandingkan metode ceramah dalam meningkatkan pemahaman siswa.
* H3: Elemen interaktif dalam game, seperti kuis dan simulasi, berkontribusi signifikan terhadap motivasi belajar siswa.

Hipotesis ini akan diuji dalam tahap pengumpulan dan analisis data.

5. Mendesain Penelitian

Penelitian ini dirancang secara sistematis untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Tahapan desain penelitian meliputi:

* Pemilihan metode: Model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) sering digunakan dalam pengembangan media pembelajaran.
* Subjek penelitian: Misalnya, siswa sekolah menengah yang mempelajari sejarah Indonesia.
* Instrumen penelitian: Meliputi angket untuk mengukur minat siswa, tes pretest dan posttest untuk mengukur pemahaman sejarah, serta wawancara untuk mengevaluasi pengalaman pengguna.
* Prototipe game: Perancangan awal game edukasi yang mencakup elemen narasi sejarah, interaksi pengguna, dan visualisasi adegan perebutan Gudang Senjata Don Bosco.

6. Mengumpulkan dan Menganalisis Data

Data dikumpulkan dari uji coba game oleh siswa dan dianalisis untuk mengevaluasi efektivitasnya. Langkah-langkahnya:

* Pengumpulan data:
  + Uji coba terbatas pada siswa untuk mendapatkan feedback awal.
  + Pretest dan posttest untuk mengukur peningkatan pemahaman sejarah.
  + Observasi interaksi siswa dengan game.
  + Wawancara atau kuesioner untuk menilai kepuasan dan pengalaman pengguna.
* Analisis data:
  + Kualitatif: Mengolah hasil wawancara dan observasi untuk mendapatkan insight mengenai kelebihan dan kekurangan game.
  + Kuantitatif: Menganalisis hasil pretest dan posttest menggunakan statistik untuk melihat peningkatan pemahaman siswa.

7. Membuat Kesimpulan

Kesimpulan dibuat berdasarkan hasil analisis data. Hal ini mencakup:

* Efektivitas game edukasi: Apakah game berhasil meningkatkan pemahaman siswa tentang peristiwa sejarah perebutan Gudang Senjata Don Bosco?
* Relevansi game dengan kebutuhan pendidikan: Apakah game dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran di sekolah?
* Saran pengembangan:
  + Peningkatan fitur game, seperti penambahan level, animasi, atau elemen kompetitif.
  + Penyempurnaan narasi sejarah agar lebih menarik dan mendalam.