



Game Genre untuk Permainan Pembelajaran Sejarah Berdasarkan Kebutuhan Pedagogi dan *Learning Content*

Wenda Novayani

¹Politeknik Caltex Riau, Teknologi Informasi, email: wenda@pcr.ac.id

Abstrak

Belajar sejarah adalah belajar tentang masa lalu, dimana pembelajarannya berisikan beberapa fakta tentang sejarah tersebut. Salah satu kesulitan dalam belajar sejarah adalah menghafal. Proses pembelajaran yang bersifat hafalan tersebut dapat diatasi dengan belajar yang menyenangkan dan menarik melalui permainan. Sebelum suatu permainan dibangun, terlebih dahulu harus menetapkan genre dari permainan tersebut. Pemilihan genre untuk permainan pembelajaran sejarah sangatlah penting karena akan menentukan efektif atau tidaknya dalam penyampaian isi cerita dari materi pelajaran, sehingga siswa tidak hanya mengetahui nama tokoh, tanggal dan kejadiannya saja tetapi juga dapat menyampaikan nilai moral dan patriotisme serta memiliki pemikiran yang kritis. Pada penelitian ini dilakukan pencocokan karakteristik dari lima genre game yang terdiri dari genre simulation, strategy, action, fuzzle dan role-playing dan kesesuaiannya dengan pedagogi pembelajaran sejarah. Hasil dari penelitian ini yaitu dari kelima genre game yang dibandingkan masing-masing genre memiliki peluang yang berbeda, namun role playing genre kemudian diikuti genre game strategi merupakan genre yang sangat memungkinkan dan cocok untuk penyampaian pembelajaran sejarah yang sesuai dengan pedagogi dan learning content pembelajaran sejarah.

Kata kunci: Pembelajaran Sejarah, Genre Game, Nilai Moral, Berpikir Kritis, Pedagogi

Abstract

Learning history is learning about several facts in the past, where the learner contains several facts about history. One of the difficulties in learning history is memorized several facts. The memorization learning process can be improved by giving the entertainment experience. Before a game is built, the genre is the most important thing that needs to be defined first. The selection of genre for history learning games is very important because it will determine the effectiveness of the content in conveying the content of the story from the subject matter. It makes students not only know the names of the characters, the dates, and events, but also can convey moral values and patriotism and have critical thinking. In this study, characteristics compatibility is performed from five-game genres, which are a simulation, strategy, action, puzzle and role-playing, and its compatibility with the pedagogy of history learning. As a result, each genre has a different chance, but the RPG genre then followed by a strategy game genre that is found to be very potential and compatible for delivering history learning.

Keywords: learning history, game genre, moral values, critical thinking, pedagogy

1. Pendahuluan

Belajar sejarah mempunyai peran penting dalam kehidupan suatu bangsa, karena sejarah menanamkan semangat patriotisme, membangkitkan rasa cinta terhadap tanah air dan membangun karakter suatu bangsa. Namun, siswa menganggap pelajaran sejarah itu sulit dan sangat membosankan karena harus menghafal fakta, waktu, tokoh, kejadian sejarah dari buku bacaan. Selain itu, kurangnya kreativitas dalam pengajaran sejarah guru di sekolah juga membuat siswa bosan dan kehilangan minat untuk belajar sejarah. Hal tersebut sejalan dengan yang disampaikan Budiawan[1] bahwa mempelajari sejarah dihindari karena pelajaran sejarah dianggap statis dan membosankan, materi sejarah dengan metode klasik atau tekstual, Tanjung[2] menyebutkan minat belajar sejarah menurun serta penelitian Damayanti [3], Trisnawati [4], Nugroho [5] mengatakan minat belajar sejarah siswa masih rendah. Permainan berbasis pembelajaran atau disebut juga *game based-learning* (GBL) melakukan pendekatan dengan menyampaikan pembelajaran melalui permainan.

Huizenga[6] mengatakan bahwa GBL sangat efektif untuk dijadikan sebagai media pembelajaran dan sukses membuat generasi muda terlibat dalam proses pembelajaran yang lebih baik dari pada metode belajar secara tradisional menurut Prensky, Gee Shaffer [7],[8],[9]. Media permainan akan mempermudah proses sosialisasi bahkan proses pembelajaran [10], permainan dapat digunakan secara efektif untuk mendorong ketertarikan dan mengajarkan pengetahuan menurut Randel[11]. Menggunakan permainan sebagai media pembelajaran harus memperhitungkan aspek pedagogis agar pembelajaran tersebut menjadi efektif. Memilih *genre* permainan yang sesuai untuk pembelajaran adalah isu penting lainnya yang harus dipertimbangkan untuk mengembangkan permainan untuk pembelajaran yang efektif, karena *genre* permainan akan memberikan ciri khas dari permainan tersebut. *Genre* game yang berbeda memiliki pengaruh yang berbeda terhadap isi dari aktivitas pembelajaran menurut Prensky[12] dan membantu mengorganisir bagaimana suatu permainan itu dimainkan menurut Caldwell [13].

Gros [14] mengatakan, bahwa ada berbagai *genre* permainan tapi tidak ada satu klasifikasi standar, industri, pengembang, dan akademisi, semuanya menggunakan taksonomi yang berbeda. Masing-masing dari *genre* permainan mempunyai ciri atau kriteria tersendiri, dan pembelajaran sejarah berbeda dengan pembelajaran lainnya karena pelajaran sejarah mempunyai bersifat hafalan dan juga mempunyai nilai moral dan patriot menurut Zin dkk [15]. Oleh karena itu, pemilihan *genre* untuk permainan pembelajaran sejarah sangatlah penting karena akan menentukan efektif atau tidaknya penyampaian isi cerita atau *game-play* dari pelajaran yang disampaikan dalam permainan tersebut sehingga nilai moral dan patriotisme dapat disampaikan dengan efektif.

Beberapa penelitian telah membahas bagaimana cara belajar yang efektif melalui permainan [16],[8] desain permainan untuk pembelajaran[12], dan pembahasan *genre game* [17], [18]. Tetapi belum ada pembahasan secara khusus bagaimana pemilihan *genre game* yang cocok dan sesuai pedagogi pembelajaran sejarah yang dapat menyampaikan pemikiran kritis dan nilai moral untuk pembelajaran sejarah. Tulisan ini akan membahas perbandingan lima *genre game* dan kecocokannya dengan karakteristik pedagogi pelajaran sejarah.

2. Tinjauan Pustaka

a. Metode Pembelajaran Sejarah

Metode pembelajaran sebuah mata pelajaran merupakan alat untuk mencapai tujuan tertentu yang telah ditetapkan. Di dalam pembelajaran sejarah, para siswa diharapkan memperoleh pengetahuan tentang fakta-fakta, contohnya pengetahuan tentang perang merebut kemerdekaan, pergerakan nasional, peran kerajaan dan kesultanan dalam kemerdekaan Indonesia

dan lainnya. Siswa juga diharapkan dapat mengembangkan wawasan tentang hubungan sebab akibat yang ada di dalam fakta tersebut dan mendapatkan nilai moral dan patriotisme. Unsur pembelajaran dan pendidikan intelektual pada pembelajaran sejarah tidak hanya memberikan gambaran masa lampau, tetapi juga harus memberikan latihan berpikir kritis, menarik kesimpulan, menarik makna dan nilai dari peristiwa sejarah yang dipelajari. Latihan berpikir kritis dilakukan dengan pendekatan analitis, salah satunya melalui pertanyaan "mengapa" dan "bagaimana" dapat melatih siswa berpikir kritis dan analitis, berbeda dengan bentuk pertanyaan "siapa", "apa" "dimana" dan "kapan".

Kochhar[19] dalam bukunya menjelaskan bahwa sejarah harus mengobarkan imajinasi siswa dan semangat untuk mempelajari lebih lanjut. Agar pengetahuan yang didapat menjadi bagian dari kepribadian siswa, metodenya harus dibuat nyata. Metode buku cetak mempunyai keterbatasan tidak menarik dan tidak efektif. Dengan cara menghafal, siswa menerima tanpa memperhatikan pandangan dan interpretasi penulis. Hal ini akan mengakibatkan kemampuan untuk berpikir kritis tidak akan berkembang. Metode bercerita adalah metode pembelajaran sejarah yang paling penting.

b. GBL dan teori pembelajaran

Game Based Learning(GBL) atau permainan pembelajaran merupakan sebuah permainan yang memasukkan unsur pembelajaran dari dari sebuah pelajaran pada permainan tersebut. Pembelajaran sejarah identik dengan pembelajaran teori. Sebagaimana telah kita singgung sebelumnya, bahwa ketika sebuah permainan diadopsi untuk dimainkan di dalam kelas sebagai alat pembelajaran maka nilai pedagogi pembelajaran harus diperhatikan.

Setiap teori pembelajaran mempunyai strategi pembelajaran. Berikut adalah teori pembelajaran dan strategi pengajaran yang memungkinkan dapat dimasukkan ke dalam game.

Tabel 1. Strategi Pembelajaran[20]

<i>Learning theory</i>	<i>Teaching strategy</i>
Social	belajar berkelompok, pembelajaran berbasis proyek, skenario pedagogi, storytelling/ bercerita
<i>Cognitivist</i>	eksperimen,instruksi langsung, studi kasus, tutorial , <i>learning by doing</i> , belajar dari kesalahan, skenario pedagogis, <i>feedback</i> , <i>role playing</i> , debat, storytelling/ bercerita
<i>Constructivist</i>	pembelajaran berbasis masalah, pembelajaran kelompok,instruksi, studi kasus, <i>learning by doing</i> , belajar dari kesalahan, belajar berbasis proyek, skenario pedagogis, pembelajaran berbasis objek
<i>Behaviorist</i>	instruksi langsung, tutorial dan self-tes, simulasi
<i>Humanist</i>	tutorial dan <i>self-test</i> , interaktivitas, feedback, waktu pada tugas

Dalam penelitian [20] mengatakan bahwa, teori pembelajaran *behaviorist* adalah pilihan terbaik jika pendidik menginginkan pelajar untuk mengetahui fakta, keahlian, prosedur dan melakukan keterampilan baru, mengembangkan kompetensi dan mendemonstrasikan keterampilan teknis atau psikomotor, perubahan perilaku adalah hasil intervensi pendidikan yang diinginkan. Genre game yang disarankan *Action*, *RPG*, Sedangkan pendekatan *cognitive* pilihan terbaik bagi siswa yang ingin mengembangkan kemampuan menghafal, berpikir kritis dan kemampuan memecahkan masalah, nilai moral dan etika. Dalam kerangka ini, pelajar

menggunakan alat kognitif, seperti wawasan, pemrosesan informasi, persepsi, dan ingatan, untuk memfasilitasi pembelajaran dengan menetapkan makna pada kejadian. Sedangkan pendekatan *Humanist* fokus pada pembelajaran mandiri dan digunakan jika peserta didik perlu memikul tanggung jawab atas pengembangan diri mereka sendiri, menjadi otonom dan *self-directed*. Keingintahuan siswa diintensifkan dan distimulasi. Pendekatan *Social* pilihan terbaik dalam pengaturan kerja atau komunikasi dan hubungan manusia. Pengamatan dan pemodelan merupakan karakteristik utama dari orientasi pembelajaran ini. Pemain mengamati, meniru dan mengembangkan model perilaku. Sedangkan untuk memahami teori kompleks, atau makna dinamika sistem, pendekatan konstruktivis membantu mengungkap makna yang mendasar dan menyingkirkan pendengar asumsi tertanam. *Discovery learning* adalah salah satu model instruksi berdasarkan konstruktivisme.

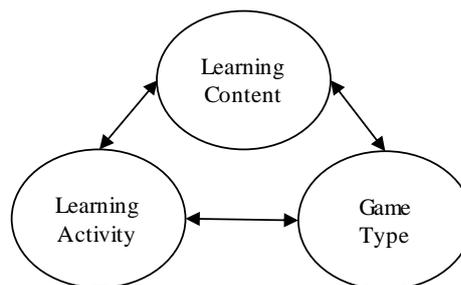
Berikut kesimpulan dan genre game yang memungkinkan dari penjelasan [20]:

Tabel 2. Hubungan Teori Pembelajaran dan Genre Permainan [20]

	<i>Simulasi</i>	<i>Strategy</i>	<i>Action</i>	<i>Puzzle</i>	<i>RPG</i>
Behaviour			✓		✓
Cognitive	✓	✓			
Humanis		✓			✓
Social		✓			✓
Constructive	✓	✓			

c. GBL dan Pedagogi Pembelajaran Sejarah

Prensky [12] mengklaim bahwa guru harus memahami jenis isi pembelajaran. Dengan berbagai jenis konten pembelajaran, guru dapat melihat jenis pembelajaran apa yang sebenarnya terjadi seperti fakta belajar, keterampilan, penilaian, teori, penalaran, proses, prosedur, kreativitas, bahasa, sistem, pengamatan dan komunikasi. Selain itu, guru bisa memilih aktivitas belajar yang berbeda sesuai dengan jenis konten tertentu dan tipe game yang memungkinkan untuk dimainkan, desain model pembelajaran yang diusulkannya terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Model hubungan dari learning content, learning activities dan game type yang memungkinkan

Namun, dalam penelitian Prensky[12] masih membahas model pembelajaran secara umum dan tanpa melibatkan pedagogi pembelajaran secara spesifik, sedangkan masing-masing pelajaran mempunyai pedagogi pembelajaran yang berbeda-beda.

Sedangkan Zin dkk[15] membuat desain permainan untuk pembelajaran sejarah. Dalam penelitian tersebut mereka menghubungkan pedagogi untuk pembelajaran sejarah dengan model permainan digital dengan maksud agar minat belajar sejarah siswa meningkat, namun pada penelitian ini masih sebatas desain permainan pembelajaran untuk sejarah, tidak membahas tentang *genre* permainan yang memungkinkan untuk pelajaran sejarah tersebut. Zin dkk,

mengusulkan kerangka kerja untuk pendidikan sejarah yang juga mencakup kurikulum, nilai moral dan psikologi pendidikan di samping teori pembelajaran dan elemen pendidikan.

Sedangkan penelitian [20] menggunakan komponen pedagogi : *engagement, learning goal determination, motivation, critical thinking, psychological needs, explorations, challenge and competition*. Kebutuhan psikologis penting bagi kognitif siswa dan perkembangan perilaku siswa.

d. Genre Game Review

Genre game didefinisikan sebagai karakteristik permainan yang ditandai dengan kesamaan gaya, konten, dan *gameplay*. Dengan mendefinisikan *genre* dan mengelompokkan permainan, pendidik akan memiliki lebih banyak pilihan untuk mengintegrasikan permainan ke dalam tujuan pembelajaran. Seperti yang sudah pernah dibahas sebelumnya, tidak ada aturan baku yang mengelompokkan *genre game*. Dalam sebuah permainan, sangat memungkinkan lebih dari satu *genre game*. Berikut adalah *genre game* yang akan dibahas dalam penelitian ini:

Simulation, game yang dibuat dari hal-hal yang ada di dunia nyata. Sifat *genre* ini memberikan pengetahuan untuk melihat secara simulasi sesuatu hal dari kehidupan nyata. *Game* ini diciptakan untuk orang-orang yang ingin mencoba sesuatu seperti mengendalikan pesawat terbang, tetapi di dunia nyata tidak bisa melakukannya. *Game* ini juga bermanfaat untuk latihan dimana kita tidak bisa menggunakan sesuatu yang asli. *Game* ini dibuat se realistis mungkin dari kendali sifat dan mungkin masalah yang di hadapi di sekitarnya. *Game* ini terbilang agak rumit karena dibuat berdasarkan objek asli yang disimulasikan. Contohnya : *The Sims, Ace Combat*.

Strategy, Game jenis ini menitik beratkan unsur strategi. *Genre* ini biasanya menitik beratkan untuk membangun suatu kota atau kerajaan dan pengaturan siasat perang. *Game* ini memerlukan kemampuan pemain untuk memimpin sebuah pasukan, kemudian mengelola sumber daya hingga membangun peradaban. *Game* ini memiliki waktu permainan yang lebih lama dan bisa dikerjakan santai. Setelah pembangunan selesai, pemain dapat berperang dengan pasukan lain untuk merebut kekuasaan. Maka dibutuhkan strategi yang pas dan hati-hati agar pasukan bisa menang dan wilayah sendiri tidak diserang. Contohnya : *Starcraft, Age of Empires*.

Action, menghadirkan fitur utama berupa aksi seperti melompat, bertarung, menembak, dll. Dalam *action game*, pemain harus memiliki ketrampilan dan reaksi yang cepat untuk melawan musuh dan menghindari rintangan. Intinya dalam *game* ini pemain harus menggunakan reflek, akurasi dan waktu yang tepat untuk menyelesaikan sebuah level *game*. Contohnya : Clank, Super Mario Bros.

Fuzzle, jenis *genre* permainan ini adalah permainan teka-teki, fokusnya murni pada pemecahan teka-teki biasanya tanpa banyak narasi. Sangat jelas dalam penyampaian tujuan. Contohnya : *Bejeweled, Solitaire*.

Role-playing game (RPG), sebuah *genre game* dimana *player* memainkan suatu tokoh yang ada dalam *game*, didalam *game* ini terdapat unsur seperti experience point, atau perkembangan karakter yang dimainkan sehingga membuat karakter naik level dan semakin kuat. Unsur cerita dalam *game* RPG sangat kental. *Genre* ini menuntun pemainnya menjalankan karakter yang diberi sesuai dengan alur yang telah dibuat pada permainan tersebut. Jenis ini biasanya memiliki alur cerita yang kompleks.. Selain itu di dalam *game* RPG ini kita dapat menjelajahi peta yang cukup luas. *Game* RPG dibagi menjadi dua *genre* yaitu Action RPG dan Turn Based RPG. Contohnya : *Final Fantasy, Knights of the Old Republic*.

3. Metodologi

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini meliputi:

Requirement

Proses ini dilakukan dengan melakukan pengumpulan informasi terkait dengan kebutuhan karakteristik dari semua domain-domain yang diperlukan seperti karakteristik pembelajaran sejarah, pedagogi, *learning theory*, *genre game*, karakteristik *game* edukasi hingga kebutuhan apa saja yang akan dibutuhkan yaitu meliputi dari isi *game* edukasi mengenai pembelajaran sejarah.

Pada metode ini studi literatur tentang pedagogi pembelajaran sejarah, strategi pengajaran dan teori pembelajaran serta karakteristik dari *genre game*. Penulis mengkaji beberapa paper dan studi literatur tentang model pembelajaran diambil dari penelitian [12] dan [21], sedangkan pedagogi pembelajaran sejarah dilakukan studi literatur dari [15] dan [19], untuk *genre game* diambil dari [22], [21], [23] dan disertasi [17] teori pembelajaran dari [24]. Dalam penelitian ini terdapat lima *genre game* yaitu simulasi, strategi, action, fuzzle dan RPG yang akan dibandingkan. Pedagogi pembelajaran sejarah yang digunakan meliputi : tujuan pembelajaran, tujuan teori pembelajaran, kebutuhan psikologi , nilai patriot dan moral, serta daya ingat atau hafalan berdasarkan penelitian[20] dan pemikiran kritis.

Analisis

Analisis dilakukan untuk menentukan apa saja kebutuhan pemilihan *genre game* dari *game* edukasi sejarah yang akan dibangun sehingga nantinya dapat digunakan menjadi sebuah acuan dalam merancang sebuah *game* edukasi sejarah yang mampu menyampaikan nilai-nilai moral dan sikap berdasarkan data-data yang telah dikumpulkan sebelumnya.

Melakukan analisis untuk komponen yang paling penting dalam pedagogi tersebut. Diantara komponen paling penting dalam pedagogi adalah teori pembelajaran yang akan berhubungan dengan strategi pembelajaran, kemudian kebutuhan psikologi untuk membangun kognitif dan perilaku siswa. Kemudian dua komponen pedagogi tersebut diwakilkan oleh *learning theory* yang terdiri dari *social*, *cognitivist*, *constructivist*, *behaviorist*, *humanist*. Komponen kriteria pembanding dari *genre game* (konten pembelajaran dan teknik belajarnya) terdiri dari: *Social* (komunikasi), *cognitivist* (pemikiran kritis, menghafal, penyelesaian masalah, storytelling, kompetisi, bermain peran, moral/etika), *constructivist* (bagaimana orang belajar, learning by doing, learning from mistake, pembelajaran teori dan proses), *behaviorist* (fakta, skill, prosedur), *humanist* (*behavior* dan *supervision*). Untuk mencari kecocokan *genre* yang akan digunakan dilakukan keterhubungan antara komponen pedagogi yang diwakilkan oleh *learning theory* dan isi pembelajaran atau teknik pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran sejarah tersebut. Kecocokan tersebut dilakukan dengan metode literatur berdasarkan saran *genre game* dari penelitian [17], [25], [21], [26]

4. Hasil

Berdasarkan metodologi yang telah dipaparkan sebelumnya, untuk mendapatkan hasil dari penelitian ini terlebih dahulu melakukan requirement studi pustaka yang berhubungan dengan pedagogi pembelajaran sejarah, content learning dan *genre game*. Pertanyaan dari penelitian ini adalah apa jenis *genre game* yang cocok untuk permainan pembelajaran sejarah?. Ada tiga komponen utama untuk pengajaran melalui permainan pembelajaran, yaitu pedagogi (*learning theory*), *content learning* dan kecocokan *game genre* untuk permainan tersebut. Karakteristik dari pedagogi pembelajaran sejarah, karakteristik learning content (*learning theory*) dan karakteristik dari *genre game* kan dibuatkan relasi irisannya berdasarkan studi literatur.

Ketika pelajaran sejarah diimplementasikan ke dalam permainan, maka pedagogi dari pembelajaran tersebut harus secara otomatis dapat dilakukan melalui permainan tersebut. Selain itu, siswa juga dituntut untuk dapat berpikir kritis, tidak hanya sekedar membaca dan menerima tapi harus timbul pertanyaan bagaimana hal tersebut terjadi dan mengapa hal tersebut dapat terjadi. Kriteria pedagogi pembelajaran sejarah yang digunakan meliputi : tujuan pembelajaran,

tujuan teori pembelajaran, kebutuhan psikologi, nilai patriot dan moral, serta daya ingat atau hafalan serta pemikiran yang kritis. Sedangkan untuk teori pembelajaran menggunakan pendekatan *social, cognitivist, constructivist, behaviorist, humanist*.

Dalam pembelajaran sejarah teori pembelajaran pendekatan Sosial mempunyai isi pembelajaran komunikasi yaitu bagaimana pemain dapat berkomunikasi dengan yang lain melalui Group atau dengan lingkungan permainan, menurut penelitian [25] dan [17] genre yang cocok adalah strategy dan RPG. Sedangkan pembelajaran teori dengan pendekatan kognitif dengan pemikiran kritis menurut penelitian [17] RPG, simulasi, strategy, Action, fuzzle dan simulasi dapat menyampaikannya, sedangkan menurut [25] hanya strategy dan Action. Untuk kriteria menghafal genre simulasi dan strategy dapat digunakan [25]. Kriteria Penyelesaian masalah dapat disampaikan melalui kelima genre *game* tersebut [17]. Genre *game* yang dapat menyampaikan cerita/naratif yaitu simulasi, strategy, Action [27] dan RPG [27]. Kelima genre *game* dapat mendorong pemain untuk berkompetisi [17].

Menurut [21] genre RPG dan strategy dapat digunakan untuk memainkan peran tertentu dalam permainan. Genre *game* simulasi, strategy dan RPG dapat digunakan untuk menyampaikan nilai moral atau etika menurut Prensky [12], Rapeepisarn [21], Nikitakos [25]. Pendekatan dengan konstruktif dengan konten pembelajaran; bagaimana orang belajar (belajar lebih dalam) genre simulasi dan strategi dapat digunakan menurut Prensky [12], Rapeepisarn [21], Nikitakos [25]. Genre *game* strategi, action, dan RPG dapat digunakan untuk pembelajaran dengan metode learning by doing menurut Rapeepisarn [21]. Genre *game* puzzle dan RPG dapat digunakan untuk pembelajaran dengan metode learning from mistake menurut Rapeepisarn [21]. Pembelajaran teori dan proses dalam pembelajaran dapat disampaikan menggunakan genre *game* simulasi dan strategi menurut Rapeepisarn [21], Nikitakos [25]. Pendekatan behavior atau tingkah laku dengan konten pelajaran skill, fakta dan prosedur dapat disampaikan dengan genre *game* Action dan RPG [25], [21]. Teori pembelajaran dengan pendekatan humanis dengan komponen kriteria untuk belajar tingkah laku dan kepemimpinan dapat disampaikan menggunakan genre *game* RPG dan strategi [21], [12], [25]. Rangkuman dari pembahasannya dapat disimpulkan seperti pada Tabel 3.

Tabel 3. Rangkuman Kecocokan Learning Theory (Pegadogi), Learning Content Dan Genre Game

Teori Pembelajaran	Konten/Teknik Pembelajaran	Genre Game				
		Simulasi	Strategi	Action	Puzzle	RPG
Sosial	Komunikasi		✓			✓
Kognitif	Pemikiran kritis	✓	✓	✓	✓	✓
	Menghafal	✓	✓			
	Storytelling	✓	✓	✓	✓	✓
	Bermain Peran		✓			✓
	Moral/Etika	✓	✓			✓
Konstruktif	Bagaimana belajar	✓	✓			
	Belajar dengan melakukan		✓	✓		✓
	Belajar dari kesalahan				✓	✓
	Proses	✓	✓			
Behavior	Fakta			✓		✓
	Skill			✓		✓
	Prosedur			✓		✓
Humanis	Perilaku/ kepemimpinan		✓			✓

Berdasarkan Tabel 3, genre RPG hampir di semua kriteria pembelajaran dapat digunakan untuk penyampaian pembelajaran sejarah, sangat kuat di teori pembelajaran behavior dan humanis. Jika pembelajaran sejarah ditujukan untuk siswanya dapat berpikir kritis, mendapat nilai moral dari permainan, dapat mengeksplorasi permainan sehingga mengetahui fakta sejarah dengan cara *learning by doing* dan *learning from mistake*, dapat menjadi pemimpin yang akan mendukung untuk nilai patriot maka RPG genre adalah pilihan yang cocok. Jika pelajaran itu ditujukan untuk daya ingat terutama hafalan, bagaimana sesuatu bekerja secara lebih dalam, pembelajaran secara teoritis bagaimana suatu alat/benda berproses maka *genre game* simulasi dan strategi lebih cocok. Jika untuk memerankan suatu tokoh, dan penyampaian cerita dan mendapatkan nilai moral maka strategi dan RPG yang cocok.

Jika tujuan pembelajaran lebih di tekankan pada teori pembelajaran, maka untuk pendekatan sosial cocok dengan genre RPG dan strategi. Jika menginginkan pembelajaran yang mendalam atau konstruktif, seperti bagaimana suatu kejadian terjadi secara kompleks maka genre strategi dan simulasi lebih cocok digunakan.

Sedangkan jika berdasarkan studi literatur yang sudah dibahas sebelumnya bahwa jika *genres game* tersebut diterapkan dalam pembelajaran sejarah maka:

1. *Genre game role-playing* (RPG): kuat untuk masalah *storytelling* [23]. RPG *genre* jika diimplementasikan ke dalam permainan sejarah, Pemain dapat berperan sebagai tokoh dalam permainan tersebut, cerita sejarah dapat dijadikan *storytelling*, dapat memainkan peran tokoh dalam sejarah, kuat untuk penyampaian behavior dan humanis
2. *Genre game* strategi: akan lebih cocok untuk menceritakan suatu strategi pembangunan suatu kerajaan, strategi perang.
3. *Genre game* simulasi : digunakan fokus untuk simulasi dari suatu sejarah, misalnya kehidupan dimasa lalu, simulasi bangunan peminggalan masa lalu, dll. Jika dibuat untuk pengenalan budaya akan memungkinkan, semisal untuk simulasi rumah adat[28], pakaian adat.
4. *Genre game action*: dapat dikatakan *genre action* merupakan *genre* dasar dari sebuah permainan, jadi tidak ada spesifik dari permainan ini jika diterapkan dalam pembelajaran sejarah karena hampir semua *game* memiliki unsur *action*.
5. *Genre game* fuzzle : dapat diterapkan untuk pengenalan tokoh-tokoh sejarah, dengan menyusun *fuzzle* gambar dari tokoh, bangunan tersebut, tetapi detail penyampaian secara narasi kurang untuk tipe *game* ini. Jadi permainan sejarah yang bersifat ringan dapat menggunakan *genre* ini.

5. Kesimpulan

Pemilihan *genre game* untuk permainan pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik pembelajaran (pedagogi) serta isi dari pembelajaran tersebut kemudian dicocokkan dengan karakteristik dari *genre game*. Pemilihan *genre* untuk pembelajaran sejarah juga harus mengikut sertakan pedagogi nilai moral, berpikiran kritis serta tujuan dari teori pembelajaran harus jelas agar dapat di cocokkan dengan *genre game* sehingga permainan tersebut efektif untuk menyampaikan tujuan dari pembelajaran.

Genre game simulasi, strategy dan RPG sangat efektif digunakan untuk pembelajaran yang sulit disampaikan melalui buku atau oleh guru. RPG *genre* lebih dominan dalam segala aspek dan sangat cocok untuk pendekatan behavior dan humanis, bermain peran dan masalah *storytelling*. Sedangkan simulasi dan strategi kuat untuk pembelajaran yang lebih mendalam tentang suatu kejadian dimasala lalu.

Daftar Pustaka

- [1] D. Hardiansyah, "Minat Belajar Sejarah Turun, Sekolah didesak Bersinergi dengan Museum," 2016.
- [2] Medan Bisnis, "Minat Belajar Sejarah Menurun," 2016. .
- [3] A. D. RIYANTI, "Pengaruh Minat Belajar Sejarah Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Dengan Aplikasi Microsoft Learning Content Development System (LCDs) Terhadap Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Kelas X Di SMA Negeri 1 Sendangagung," Universitas Lampung, 2016.
- [4] D. Trisnawati, Isjoni, and M. Saiman, "Strategi Guru Sejarah Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Di SMAN 10 Pekanbaru," pp. 1–9.
- [5] S. A. Nugroho, "Penerapan Metode Mind Mapping Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dan Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Kelas XI IPS I SMAN 2 Wonosari Tahun Ajaran 2012/2013," UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA, 2013.
- [6] J. Huizenga, W. Admiraal, S. Akkerman, and G. Dam, "Mobile *game*-based learning in secondary education : engagement, motivation and learning in a mobile city *game*," pp. 332–344, 2009.
- [7] M. Prensky, "Digital Natives, digital immigrants," 2001.
- [8] J. P. Gee, "What video *games* have to teach us about learning and literacy.," *ACM Comput. Entertain.*, vol. 1, pp. 1–4, 2003.
- [9] D. Shaffer, "How Computer Games Help Children Learn.," NewYork: Palgrave Macmillan, 2006.
- [10] H.Park, "Relationship between Motivation and Student"s Activity on Educational Game.," *Int. J. Grid Distrib. Comput.*, vol. 5, no. 1, 2012.
- [11] J. M. Randel, B. A. Morris, C. D. Wetzel, and B. V. Whitehill, "The effectiveness of *games* for educational purposes: A review of recent research. Simulation & Gaming," *Simul. Gaming*, vol. 23, no. 3, p. 261–276., 1992.
- [12] M. Prensky, "Computer Games and Learning: Digital Game-Based Learning. In: Raessens, J., Goldstein, J.," in *Handbook of Computer Game Studies*, The MIT Press, Cambridge, 2005, pp. 97–122.
- [13] N. Caldwell, "Theoretical frameworks for analyzing turn-based computer strategy *games*," *Media Int. Aust. Inc. Cult. Policy*, vol. 110, pp. 42–51, 2004.
- [14] B. Gros, "Digital Games in Education: The Design of Games-Based Learning Environments," vol. 40, no. 1, pp. 23–38, 2007.
- [15] N. A. . Zin, W. S. Yue, and A. Jaafar, "Digital *game*-based learning (DGBL) model and development methodology for teaching history," *WSEAS Trans. Comput.*, vol. 8, no. 2, pp. 322–333, 2009.
- [16] P. Chazerand and C. Geeroms, "The business of playing *games*: players as developers and entrepreneurs.," *Digit. Creat.*, vol. 19, no. 3, pp. 185–193, 2008.

- [17] E. Gose, "What video *game* genres are teaching us," p. 154, 2014.
- [18] T. H. Apperley, "Genre and *game* studies: Toward a critical approach to video *game* genres," *Simul. Gaming*, vol. 37, no. 1, pp. 6–23, 2006.
- [19] S. K. Kochhar, *teaching of history*. Jakarta: Grasindo, 2008.
- [20] N. A. M. Zin and W. S. Yue, "History educational *games* design," *Proc. 2009 Int. Conf. Electr. Eng. Informatics, ICEEI 2009*, vol. 1, no. August, pp. 269–275, 2009.
- [21] K. Rapeepisarn, K. W. Wong, C. C. Fung, and M. S. Khine, "The relationship between *game* genres, learning techniques and learning styles in educational computer *games*," *Lect. Notes Comput. Sci. (including Subser. Lect. Notes Artif. Intell. Lect. Notes Bioinformatics)*, vol. 5093 LNCS, pp. 497–508, 2008.
- [22] A. Frazer, D. Argles, and G. Wills, "The same, but different: The educational affordances of different gaming genres," *Proc. - 8th IEEE Int. Conf. Adv. Learn. Technol. ICALT 2008*, pp. 891–893, 2008.
- [23] M. Horsfall and A. Oikonomou, "A study of how different *game* play aspects can affect the popularity of role-playing video *games*," *Proc. CGAMES'2011 USA - 16th Int. Conf. Comput. Games AI, Animat. Mobile, Interact. Multimedia, Educ. Serious Games*, pp. 63–69, 2011.
- [24] J. Torrente, P. Moreno-Ger, I. Martínez-Ortiz, and B. Fernández-Manjon, "Integration and deployment of educational *games* in e-learning environments: The learning object model meets educational gaming," *Educ. Technol. Soc.*, vol. 12, no. 4, pp. 359–371, 2009.
- [25] N. Nikitakos and I. Sirris, "an Educational Approach of Game Based Informal Learning in Maritime," *Deu.Edu.Tr*, pp. 79–90.
- [26] K. Prapajit, "VIDEO GAMES AND HISTORY LEARNING," Middle Tennessee State University, 2014.
- [27] M. Kratochvíl and M. R. Farrell, "The Educational Contribution of RPG Video Games : Modern Media in Modern Education," Charles University In Prague Faculty, 2014.
- [28] Z. a Hasibuan, Y. K. Isal, B. A. N. C, M. Ahmad, and N. Selviandro, "Preservation of Cultural Heritage and Natural History through Game Based Learning," ... *Mach. Learn.* ..., vol. 1, no. 5, pp. 2–7, 2011.