

INTISARI

Penelitian ini mengembangkan sebuah permainan role-playing game (RPG) edukatif yang bertujuan untuk mendedukasi pengetahuan sejarah sekaligus melibatkan pengguna dalam proses pembelajaran, khususnya dalam konteks peninggalan benda sejarah masa pemerintahan Majapahit. Berdasarkan tinjauan literatur yang relevan tentang permainan edukatif, metodologi pengembangan game, dan integrasi teknologi dalam pembelajaran, penelitian ini menganalisis dampak RPG edukatif terhadap pengalaman pemain melalui wawancara dan umpan balik. Selain mengembangkan RPG yang menarik, penelitian ini juga mengidentifikasi tantangan serta daya tarik yang ada, dan mengeksplorasi integrasi konten sejarah dalam pembelajaran berbasis game. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah Game Development Life Cycle (GDLC), yang mencakup fase inisiasi, pra-produksi, produksi, pengujian, dan peluncuran, untuk memastikan pendekatan pengembangan yang sistematis. Penggunaan mesin pengembangan Unity menekankan pentingnya interaktivitas dan daya tarik visual dalam menciptakan pengalaman edukatif yang imersif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa game edukatif RPG "Mahapatih Gajah Mada" mendapatkan umpan balik positif, dengan tingkat persetujuan sebesar 85,2% yang dikategorikan sebagai "Sangat Setuju". Permainan ini dinilai efektif dalam meningkatkan pemahaman tentang artefak sejarah dan nilai-nilai budaya Indonesia, sehingga menegaskan keberhasilannya dalam mencapai tujuan pendidikan. Temuan ini juga memberikan rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut dari game RPG edukatif serupa di masa depan.

Kata kunci: permainan edukasi, edukasi sejarah, RPG, pengembangan game, GDLC, Unity.

ABSTRACT

This study develops an educational role-playing game (RPG) aimed at teaching historical knowledge while engaging users in the learning process, particularly within the context of historical relics from the Majapahit era. Drawing from relevant literature on educational games, game development methodologies, and the integration of technology in education, the research analyzes the impact of the educational RPG on player experience through interviews and feedback. In addition to developing an engaging RPG, this study identifies existing challenges and attractions and explores the integration of historical content in game-based learning. The methodology used in this research is the Game Development Life Cycle (GDLC), which includes the initiation, pre-production, production, testing, and release phases, ensuring a systematic development approach. The use of the Unity development engine emphasizes the importance of interactivity and visual appeal in creating an immersive educational experience. The results show that the educational RPG "Mahapatih Gajah Mada" received positive feedback, with an approval rate of 85.2% categorized as "Strongly Agree." The game is considered effective in enhancing understanding of historical artifacts and Indonesian cultural values, thus confirming its success in achieving educational goals. These findings also provide recommendations for further development of similar educational RPGs in the future.

Keywords: educational games, history education, RPG, game development, GDLC, Unity.