

## **JARODS (JAKARTA ROAD SAGA) MENJELAJAHI JEJAK NAMA JALAN PAHLAWAN UNTUK MEMBANGKITKAN SEMANGAT NASIONALISME DAN MULTIKULTURALISME**

**Syafira Ramadhani\***  
**Salsabilla Yessino\*\***  
**Dwi Karuniawan\*\*\***

\*MAN 16 Jakarta Barat, Indonesia

\*\*MAN 16 Jakarta Barat, Indonesia

\*\*\*MAN 16 Jakarta Barat, Indonesia

\*E-mail: Ramadhani.fira78@gmail.com

\*\*E-mail: bilasalsaa4@gmail.com

\*\*\*E-mail: dwikman16jkt@gmail.com

### **Abstract**

*The deterioration of the spirit of nationalism and multiculturalism among young people should be a worry for the entire nation. Teenagers' apathy toward the history of national heroes, as well as their lack of use of technology in learning, necessitated the development of a gaming application called JARODS. The MDLC (Multimedia Development Life Cycle) model with six steps, namely concept, design, material collecting, assembly, testing, and distribution, is used in the game creation study utilizing the RPG Maker MZ program. Material expert validators, application expert validators (Functionality Test), and student respondents from SMPN 4 Jakarta and MAN 3 Jakarta Pusat (Usability Test) are involved in the data gathering process. According to the study findings, the JARODS game application is pronounced legitimate by the material expert with a score 3,71 and it is also declared "valid" in the functionality test. Last, a score ratio was acquired in the usability test on 35 respondents as the topic of the study 3,59 indicating that the game was "very good." Based on the testing results, it can be concluded that the JARODS game development application can be used to enhance the sense of nationalism and multiculturalism that begins to emerge among teenagers, either independently or with the guidance of teachers in classroom teaching activities.*

**Keywords:** *nationalism, multiculturalism, game JARODS, youth*

### **Abstrak**

Lunturnya semangat nasionalisme dan multikulturalisme di kalangan remaja harus menjadi perhatian seluruh elemen bangsa. Ketidakpedulian remaja terhadap sejarah tokoh pahlawan nasional dan kurangnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, maka perlu dikembangkan aplikasi *game* JARODS. Penelitian pengembangan aplikasi *game* ini menggunakan model MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) dengan enam tahap, yaitu konsep, desain, pengumpulan material, penggabungan, percobaan, dan pendistribusian dengan menggunakan perangkat lunak RPG Maker MZ. Pengumpulan data penelitian melibatkan validator ahli materi, validator ahli aplikasi (Uji Fungsionalitas) dan responden pelajar dari SMPN 4 Jakarta dan MAN 3 Jakarta Pusat (Uji Usabilitas). Hasil penelitian menyatakan bahwa aplikasi *game* JARODS, dinyatakan valid oleh ahli materi dengan skor 3,71 dan dalam uji fungsionalitas juga dinyatakan "valid". Terakhir dalam uji usabilitas pada 35 responden sebagai subjek penelitian, diperoleh rerata skor 3,59 yang artinya *game* ini "sangat baik." Berdasarkan dari hasil pengujian bisa diberi kesimpulan bahwa aplikasi pengembangan *game* JARODS bisa digunakan untuk meningkatkan rasa nasionalisme dan multikulturalisme yang mulai luntur di kalangan remaja secara mandiri tanpa bimbingan guru maupun dengan bimbingan guru dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

**Kata Kunci:** nasionalisme, multikulturalisme, *game* JARODS, remaja

## **PENDAHULUAN**

Sejarah bisa diartikan sebagai ilmu yang menyelidiki berbagai perkembangan peristiwa di masa lalu (Ali, 2005). Seiring berkembangnya zaman dan pesatnya kemajuan teknologi, generasi muda cenderung mengabaikan masa lampau, padahal masa lampau merupakan hal penting yang bisa dijadikan acuan dalam berbagai aspek kehidupan. Lebih jauh lagi, pemahaman terkait sejarah mengajarkan semangat nasionalisme dan multikulturalisme serta dapat membentuk karakter remaja penerus bangsa dengan optimal. Nasionalisme adalah rasa semangat dan jiwa cinta tanah air yang merupakan sebuah keyakinan dan kecintaan terhadap kesatuan bangsa dan negara (Suastika, 2013). Multikulturalisme adalah sikap dan pandangan toleran terhadap beragam realitas sosial seperti, suku, adat, budaya, ras, etnis dan agama. Multikulturalisme bertujuan agar remaja lebih apresiatif terhadap perbedaan kebudayaan yang merupakan bagian dari kekayaan negara (Mahfud, 2016). Nasionalisme seharusnya berjalan beriringan dengan multikulturalisme, keduanya memiliki unsur penting yang sama, yaitu kesadaran bangsa terhadap perbedaan ras, etnik, suku, dan agama (Amelia et al., 2019).

Kondisi saat ini, remaja cenderung bosan dengan pembelajaran sejarah karena disampaikan secara konvensional, imbasnya remaja

meremehkan nilai-nilai dalam pembelajaran tersebut. Lunturnya rasa nasionalisme dan multikulturalisme serta kurangnya apresiasi terhadap sejarah di kalangan remaja, misalnya dapat dilihat dari video pada akun TikTok @ajakgerak. Video dalam akun TikTok tersebut menunjukkan ketidaktahuan siswa SMA Negeri Unggulan M.H Thamrin Jakarta saat ditanyakan tentang foto salah seorang pahlawan. Sedangkan di akun TikTok @joulesharejarah, ketika ditampilkan nama jalan pahlawan di Jakarta, hasilnya di kolom komentar banyak yang tidak mengetahui nama pahlawan-pahlawaan tersebut. Fakta serupa saat dilakukan survei terhadap 50 siswa MAN 16 Jakarta Barat pada tanggal 8 Juni 2023, ketika diajukan pertanyaan tentang nama jalan HR. Rasuna Said, sebesar 90% siswa tidak mengetahui bahwa Rasuna Said adalah nama pahlawan perempuan asal Minang. Kemudian ketika ditanyakan tentang nama jalan Daan Mogot di Jakarta Barat, hanya 10 siswa yang mengetahui bahwa nama jalan tersebut diambil dari nama pahlawan. Fakta-fakta tersebut menunjukkan bahwa di kalangan remaja, semangat nasionalisme dan multikulturalisme telah menurun, padahal nasionalisme dan multikulturalisme merupakan bagian penting dari implementasi nilai-nilai Pancasila.

Pelajar Pancasila adalah perwujudan pelajar Indonesia sebagai pelajar sepanjang hayat yang memiliki

kompetensi global dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila, dengan enam ciri utama, yaitu (1) beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia, (2) berkebhinekaan global, (3) bergotong royong, (4) mandiri, (5) bernalar kritis, dan (6) kreatif (Permendikbud, 2020). Ciri utama Pelajar Pancasila ini sejalan dengan lima program Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM) yang dicanangkan Presiden Joko Widodo, yaitu (1) gerakan Indonesia melayani, (2) gerakan Indonesia bersih, (3) gerakan Indonesia tertib, (4) gerakan Indonesia mandiri dan (5) gerakan Indonesia Bersatu (Instruksi Presiden, 2016). Kedua hal tersebut menuntut generasi muda untuk melakukan aksi nyata dan berperan dalam menumbuhkan semangat nasionalisme dan multikulturalisme

Di era serba digital ini, intensitas penggunaan ponsel pintar di kalangan pelajar sudah memasuki taraf memprihatinkan, paparan layar ponsel pintar dapat menginduksi pelepasan hormon *dopamine* yang berperan penting dalam pembentukan sifat ketergantungan atau kecanduan (Asif & Rahmadi, 2017). Mereka larut dalam keseruan dunia digital, ada yang menggunakan untuk menjelajah media sosial, mencari informasi di laman pencarian *google* dan yang jamak dijumpai, para pelajar ini asik bermain *game online*. Kebiasaan pelajar yang lebih sering menundukan kepalanya memandangi layar ponsel pintarnya,

terbukti pada survei Puslitbang Aptika IKP Kominfo tahun 2017 yang menyatakan bahwa 70,98% pelajar sudah menggunakan ponsel pintar. Sementara menurut laporan firma riset data.ai bertajuk "*State of Mobile 2023*", Indonesia menempati urutan pertama menghabiskan waktu rata-rata 5,7 jam setiap harinya di jaringan seluler sepanjang 2022. Fenomena ini merupakan hal yang harus dicarikan jalan keluarnya. Maka, menurut Wibawanto (Prihatin & Andharsaputri, 2021). "Peranan media pembelajaran dalam dunia pendidikan sebagai salah satu sarana alternatif dalam belajar, diantaranya dapat memudahkan dan memperjelas dalam penyampaian materi, mudah dipahami, lebih menarik dan interaktif, melatih pemikiran dan membuat anak lebih peka dalam belajar" kebiasaan remaja menggunakan ponsel pintar dan kemudahan membuat aplikasi berbasis android, dapat dijadikan solusi sebagai media penyampaian informasi sejarah bagi remaja. Secara spesifik aplikasi *game* berbasis android yang dioperasikan di ponsel pintar bisa memberikan pengalaman belajar sejarah yang menyenangkan.

Pernyataan ini dapat didukung oleh teori kognitif sosial yang dikembangkan oleh Albert Bandura. Bandura menyatakan, setiap proses pembelajaran dan pembentukan tingkah laku manusia dipengaruhi melalui peniruan (*imitation*) dan pemberian ilustrasi tindakan yang

diamati (*modelling*) (Yanuardianto, 2019). Proses pembelajaran yang penting, yaitu penguatan dari luar, penguatan dari dirinya sendiri dan penguatan karena imajinasi (*Vicarius Reinforcement*). Dalam tahap pemberian ilustrasi tindakan yang diamati objek model tidak perlu diwujudkan oleh seseorang secara langsung, melainkan juga bisa menggunakan seorang pemeran atau visualisasi sebagai contoh.

Teori yang tepat digunakan dalam penelitian ini, yaitu teori kultivasi. Teori kultivasi adalah suatu konsep teoritis yang memprakirakan serta menjelaskan proses terbentuknya pandangan, pemahaman dan keyakinan jangka panjang tentang dunia sebagai hasil dari penerimaan pesan-pesan tertentu. (Richard West, 2007). Para peneliti telah menemukan sejumlah bukti mengenai efek budaya yang terhubung dengan bermain *game*. Studi korelasi dengan teori ini yang dilakukan oleh Mierlo dan Van den Bulck tahun 2004 yang menemukan adanya kaitan antara permainan *game* kekerasan dan dampak-dampak yang terkait dengan tingkat pertama terkait *game* (seperti peningkatan dugaan kejahatan kekerasan dan jumlah petugas polisi dalam populasi kerja), tetapi tidak ada hubungan yang ditemukan antara permainan *game* kekerasan dan dampak-dampak tingkat kedua yang umumnya diasosiasikan dengan tayangan televisi. Oleh karena itu, *game* sebagai media pembelajaran sangat

tepat, terlebih *game* petualangan yang menuntut penggunaannya untuk berpikir kritis dan fokus pada permainan. Hal ini karena aplikasi *game* mengandung aspek-aspek seperti visualisasi, vokalisasi, dan emulasi, yang mempermudah aksesibilitas pembelajaran ke dalam pikiran (Skoric, 2012).

Pembuatan *game* sendiri mempunyai tujuan utama yaitu untuk menghibur, umumnya *game* diminati oleh kalangan anak-anak hingga orang dewasa. *Game* memiliki peran penting untuk pengembangan otak manusia karena di dalam *game* terkandung beraneka ragam konflik yang dapat melatih otak untuk menyelesaikan masalah dengan cepat dan tepat juga dapat meningkatkan konsentrasi (Ardi & Sutabri, 2014) dan (Deterding, 2012). *Game* edukasi adalah permainan yang telah direncanakan untuk memfasilitasi proses pembelajaran dengan fokus pada topik-topik Pendidikan (Muntean, 2011).

Dalam *game* JARODS (Jakarta Road Saga) yang dikembangkan dengan aplikasi RPG Maker MZ berbasis android, interaksi dan pengamatan yang dilakukan oleh remaja, sebagai pengguna, dengan tokoh-tokoh pahlawan nasional akan mempengaruhi perilaku remaja seperti perilaku para tokoh tersebut.

Selain itu, menurut penelitian yang telah dilakukan oleh para peneliti terdahulu, Hariyani, dkk. (2023) di dalam hasil penelitiannya

menunjukkan pada kelompok anak *Play Group* Islam Kasih Ibu ini berhasil mencapai hasil yang efektif di mana 71% dari anak-anak menunjukkan pencapaian yang tuntas, sedangkan 28% sisanya belum mencapai tingkat pencapaian yang memadai. Hasil ini menunjukkan bahwa media *game* berhasil membuat para peserta didik mendapat hasil atau nilai yang lebih tinggi (Hariyani et al., 2023).

Pada penelitian yang dilakukan Sa'adah dkk menunjukkan penggunaan *game* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan semangat dan motivasi siswa SMP pada materi bangun ruang matematika (Sa'adah et al., 2022). Sedangkan, penelitian yang dilakukan Dias menunjukkan bahwa *game* edukasi ini memiliki kelayakan untuk digunakan dengan skor akhir sebesar 88.04% serta dapat pula disimpulkan tingkat pencapaian yang sangat positif juga terlihat dalam penggunaan *game* ini sebagai alat bantu pembelajaran IPS, terutama dalam mengajarkan materi sejarah kemerdekaan Indonesia untuk siswa kelas V di SD GMIT Kuanino 3 (Dias, 2021).

Penelitian sebelumnya belum membahas tentang pembuatan *Role Playing Game* (RPG) berdasarkan nama pahlawan nasional Indonesia pada jalan-jalan di Jakarta pada khususnya, maupun di Indonesia secara umum. Sehingga dapat disimpulkan gagasan untuk mengembangkan aplikasi *game* JARODS ini akan memberikan kebaruan dalam upaya menyediakan

media pembelajaran sejarah yang dapat menumbuhkan semangat nasionalisme dan multikulturalisme di kalangan remaja. Selain itu dari penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *game* berbasis android dapat meningkatkan capaian belajar siswa. Hal ini menjadi perhatian bagi pengembangan media *game* JARODS untuk dibuat dalam aplikasi berbasis android.

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan di atas, maka peneliti ini mengembangkan *game* JARODS sebagai genre petualangan berbasis android dengan menggunakan perangkat lunak RPG Maker MZ. Diharapkan dengan *game* ini dapat menumbuhkan minat siswa dalam pembelajaran sejarah serta meningkatkan semangat nasionalisme juga multikulturalisme di kalangan remaja.

Hasil penelitian ini yang pertama dapat dimanfaatkan oleh remaja Jakarta untuk menambah wawasan tentang tokoh pahlawan nasional Indonesia, menumbuhkan semangat nasionalisme dan multikulturalisme yang menipis, memberikan media rekreasi sebagai pelepas penat terhadap rutinitas pembelajaran di sekolah dan menumbuhkan minat terhadap sejarah Indonesia. Manfaat kedua, oleh lembaga Pendidikan dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk mengembangkan atau memperbaiki proses pendidikan pada

## Wawasan:

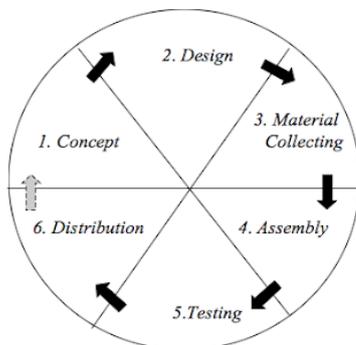
Jurnal Kediklatan Balai Diklat Keagamaan Jakarta  
pISSN: 2548-9232; eISSN: 2775-3573  
Volume 5 Nomor 1 Tahun 2024: 1-15

umumnya dan proses belajar mengajar khususnya mata pelajaran sejarah.

Manfaat ketiga, oleh guru sejarah dapat membantu dalam menghadirkan media pembelajaran inovatif, kreatif dan menarik bagi siswa terkait materi tokoh pahlawan nasional Indonesia. Keempat, bagi peneliti, dapat mengetahui nama-nama jalan di Jakarta yang diambil dari nama pahlawan nasional Indonesia, memahami cara membuat *game* dengan perangkat lunak RPG MAKER MZ, memahami Sejarah perjuangan para pahlawan nasional Indonesia yang dijadikan tokoh cerita dalam *game* JARODS, serta menambah pemahaman terkait letak jalan-jalan tersebut secara geografis.

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*), yaitu penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitas produk tersebut (Sugiyono, 2010).



**Gambar 1** Pengembangan Model MDLC dalam Mustika, Sugara, & Pratiwi, 2018.

Penelitian ini mengembangkan aplikasi *game* JARODS berbasis

android untuk menumbuhkan semangat nasionalisme dan multikulturalisme di kalangan remaja. Jenis metode yang digunakan pada penelitian ini adalah pengembangan sistem dengan pendekatan MLDC (*Multimedia Development Life Cycle*) oleh Luther yang dikembangkan Sutopo (Mustika et al., 2018).

Tahap pengembangan model MDLC ini, terdiri dari:

1. Konsep, tahap awal dalam pembuatan *game*. Ada dua hal yang dilakukan di tahap ini, yaitu menentukan tujuan pengembangan *game* dan menganalisis karakteristik pengguna.
2. Perancangan, merupakan pembuatan rancangan mengenai struktur program, gaya atau tema, tampilan, serta kebutuhan dalam pembuatan aplikasi.
3. Pengumpulan bahan, komponen yang dibutuhkan dalam proses pengembangan *game* ini meliputi suara, musik, item-item terkait, dan berbagai program pendukung lainnya yang dapat mendukung pembuatan *game*. Setelah semua elemen kebutuhan terkumpul, komponen-komponen tersebut akan dipilih secara cermat
4. Pembuatan, merupakan tahap penyusunan semua bahan yang telah dikumpulkan. Pembuatan aplikasi dibuat berdasarkan pada

tahap desain. Langkah-langkah yang dilakukan dalam pembuatan *game* ini adalah: (1) mengintegrasikan semua materi yang telah dikumpulkan ke dalam *game*. (2) mentransfer semua komponen yang telah dikumpulkan ke tiap bagian layer atau peta. (3) setelah proses pembuatan aplikasi selesai dilanjutkan dengan tahap mengeksport file menjadi aplikasi (.apk) yang bisa dijalankan di ponsel pintar berbasis android

5. Pengujian, merupakan tahap menjalankan aplikasi dan memeriksa apakah terdapat *error* atau tidak. Pengujian *game* dilaksanakan untuk mengidentifikasi kelemahan-kelemahan dalam *game* yang telah dikembangkan, dengan tujuan untuk memperbaiki *game* tersebut.
6. Pendistribusian, merupakan tahap analisis untuk pengembangan aplikasi yang sudah jadi agar menjadi lebih baik.

Penentuan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu sebuah teknik sampel yang dipilih diantara populasi sesuai dengan kriteria dan tujuan tertentu, sehingga sampel tersebut dapat mewakili karakteristik populasi yang diinginkan. Kriteria sampel yakni, anak usia SMP dan SMA yang bertempat tinggal dan bersekolah di Jakarta Pusat, sesuai fokus lokasi *game*

ini tentang jalanan bernama pahlawan di Jakarta Pusat. Selain itu, sampel harus mengerti penggunaan ponsel pintar berbasis android. Subjek penelitian ini adalah 20 siswa kelas 9 di SMPN 4 Jakarta dan 15 siswa kelas 12 di MAN 3 Jakarta Pusat. Dua sekolah ini akhirnya dipilih menjadi subjek penelitian karena terletak di sekitar nama jalan yang dikembangkan dalam *game* JARODS.

Teknik pengumpulan data penelitian ini adalah (1) Uji materi dilakukan oleh Dosen berpendidikan minimal S2 dengan pengalaman kerja minimal 5 tahun dan menguasai materi sejarah masa pergerakan-kemerdekaan indonesia (2) Blackbox Testing dilakukan oleh Dosen atau praktisi profesional yang terbiasa berinteraksi dengan pengembangan aplikasi atau *software* dan minimal pengalaman kerja 5 tahun (3) System Usability Scale (SUS) menggunakan angket penilaian dari responden menggunakan skala likert 1-4. Pengumpulan data dilakukan pada bulan Juli 2023.

Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data hasil validasi adalah perhitungan nilai rata-rata angket. Jumlah nilai yang diperoleh dibagi dengan banyaknya responden yang menjawab angket penilaian (Arikunto, 1987). Rumus untuk menghitung nilai rata-rata adalah sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

$\bar{X}$  : nilai rata-rata dalam tiap butir

$\sum x$  : jumlah nilai dari seluruh soal

N : jumlah butir soal

Analisis data validasi ahli materi serupa dengan analisis respon siswa (uji usabilitas). Rata-rata skor dari angket respon selanjutnya diubah ke dalam bentuk kualitatif berdasarkan Tabel 1. Kriteria sangat baik dan baik menunjukkan bahwa aplikasi *game* JARODS dikategorikan “VALID”, sementara jika mendapat kriteria kurang dan sangat kurang maka dikategorikan “TIDAK VALID”

**Tabel 1** Kriteria Penilaian Produk

| Skor Rata-Rata                | Kriteria           |
|-------------------------------|--------------------|
| $3,25 < \bar{X} \leq 4,00$    | Sangat Baik (SB)   |
| $2,50 < \bar{X} \leq 3,25$    | Baik (B)           |
| $1,75 < \bar{X} \leq 2,50$    | Kurang(K)          |
| $1,00 \leq \bar{X} \leq 4,00$ | Sangat Kurang (SK) |

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Pengembangan *Game* JARODS mengacu pada pendekatan MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*), yang dilakukan dengan enam tahap yaitu:

1. *Concept* (konsep), JARODS merupakan model *Role Playing Game* (RPG), yaitu *game* yang menggunakan karakter dengan permainan peran berupa adanya karakter sebagai tokoh pahlawan. *Game* JARODS dapat dikategorikan

ke dalam jenis *game* petualangan, pemain dapat menjelajahi jalanan di dalam *game* dengan leluasa, juga terdapat misi dan battle. *Game* JARODS bisa juga disebut *game* pembelajaran, yaitu *game* yang memberikan informasi sejarah terkait tokoh pahlawan nasional Indonesia dan jaringan jalan wilayah Jakarta Pusat. Konsep pengembangan *game* JARODS, yaitu pengguna akan bermain sebagai karakter dalam *game*, kemudian akan bertemu dengan NPC yang mengarahkan pemain pada misi. Sebelum menuju, pemain akan ditantang dalam permainan *Battle*, jika berhasil menang pemain akan diarahkan untuk bertemu karakter setiap tokoh pahlawan yang menceritakan sejarah dirinya. Misi dinyatakan berhasil apabila pemain menjawab kuis dengan benar. Maka, tidak hanya dapat memperoleh informasi jaringan jalan di Jakarta Pusat saja, tetapi pemain juga memperoleh informasi tentang tokoh pahlawan nasional dengan menyenangkan.

2. *Design* (perancangan), hasil yang diperoleh dalam tahap ini yaitu pembuatan naskah soal, *storyboard* dan *flowchart*.
  - a. Struktur Navigasi, merupakan representasi visual berupa diagram alur dari langkah-langkah dan urutan prosedur

### Wawasan:

Jurnal Kediklatan Balai Diklat Keagamaan Jakarta  
pISSN: 2548-9232; eISSN: 2775-3573  
Volume 5 Nomor 1 Tahun 2024: 1-15

dari sebuah program (Yulianeu, 2022).

- 1) *New Game*: masuk ke *frame* berikutnya dan memulai permainan.
- 2) *Continue*: menyimpan dan meneruskan data *game* yang sebelumnya.
- 3) *Options*: tombol pengaturan dalam *game* ini untuk fungsi lebih lanjut dijelaskan dalam visual selanjutnya. Terdapat tombol sebagai berikut: (a) *Always Dash*: mempercepat kecepatan langkah karakter dalam *game*; (b) *Command Remember*: mendefault-kan *skill* yang akan digunakan *player* ketika bertarung; (c) *Touch UI*: ketika menyentuh item atau karakter di dalam *game* selama beberapa waktu untuk menampilkan opsi terkait item atau karakter tersebut; (d) *BGM Volume*: mengatur besar dan kecilnya *Background Music*; (e) *BGS Volume*: mengatur besar dan kecilnya *Background Sound*; (f) *ME Volume*: mengatur besar dan kecilnya *Music Effects*; (g) *SE Volume*: mengatur besar dan kecilnya *Sound Effect*.

Setelah berhasil masuk ke *game* dengan menggunakan tombol *new game*, terdapat materi pembuka yang menceritakan latar belakang atau inti cerita *game* RPG ini. Setelahnya,

akan ditampilkan *Area Game* dengan misi Mencari Jalan KH. Hasyim Asyari, Muhammad Husni Thamrin, Johannes Latuharhary dengan rintangan, yaitu melawan musuh terlebih dahulu lalu akan diarahkan menuju tempat pahlawan berada. Di tahap ini, akan ditampilkan sejarah pahlawan tersebut.

- b. *Storyboard*, Gambar 2-9 merupakan *storyboard* atau tampilan *game* JARODS yang dijalankan menggunakan ponsel pintar berbasis android;



Gambar 2 Tampilan Awal Game



Gambar 3 Tampilan Options Game

**Wawasan:**

Jurnal Kediklatan Balai Diklat Keagamaan Jakarta

pISSN: 2548-9232; eISSN: 2775-3573

Volume 5 Nomor 1 Tahun 2024: 1-15



**Gambar 4** Tampilan Menu Utama *Game*



**Gambar 7** Tampilan Saat Materi



**Gambar 5** Tampilan Saat Pengguna Memasuki Jalanan Utama



**Gambar 8** Tampilan Saat Kuis Tentang Pahlawan



**Gambar 6** Tampilan Saat *Battle*



**Gambar 9** Tampilan Saat *Game Over*

3. *Material Collecting* (pengumpulan bahan), bahan yang dikumpulkan untuk mendukung pembuatan *game* JARODS yakni; animasi,

**Wawasan:**

Jurnal Kediklatan Balai Diklat Keagamaan Jakarta  
pISSN: 2548-9232; eISSN: 2775-3573  
Volume 5 Nomor 1 Tahun 2024: 1-15

gambar karakter, gambar latar tempat, item-item terkait pahlawan, item-item terkait Jakarta, music latar belakang, suara karakter, naskah materi sejarah pahlawan.

4. *Assembly* (pembuatan media), pembuatan aplikasi *game* JARODS sesuai struktur navigasi, dan *storyboard*, dilakukan juga penggabungan dari material yang telah dikumpulkan pada tahap *Material Collecting*. *Game* ini dibuat dengan menggunakan aplikasi RPG Maker MZ.
5. *Testing* (pengujian), langkah pertama adalah melaksanakan pengujian materi sejarah pada *Game* JARODS untuk memverifikasi bahwa konten edukasi telah sesuai, yang dilaksanakan oleh validator ahli materi, yakni seorang Dosen Sejarah Universitas Negeri Malang bernama Dr. Dewa Agung Gede Agung, M.Pd. Validasi dilaksanakan pada tanggal 21 Juli 2023, dilakukan dengan mengirimkan angket, *storyboard* dan tautan *google drive game* JARODS melalui alamat email [sejarah.fis@um.ac.id](mailto:sejarah.fis@um.ac.id) dan [dewa.agung.fis@um.ac.id](mailto:dewa.agung.fis@um.ac.id).

**Tabel 2** Hasil Validasi Ahli Materi

| No    | Indikator                             | Skor Indikator | Klasifikasi |
|-------|---------------------------------------|----------------|-------------|
| 1     | Aspek Materi                          | 3,75           | Sangat Baik |
| 2     | Aspek Kebahasaan                      | 4              | Sangat Baik |
| 3     | Aspek Penyajian                       | 4              | Sangat Baik |
| 4     | Aspek Media thd Strategi Pembelajaran | 3,5            | Sangat Baik |
| 5     | Aspek Tampilan Menyeluruh             | 3,33           | Sangat Baik |
| Total |                                       | 3,71           | Sangat Baik |

Validator ahli materi dalam penelitian ini harus menguasai materi terkait tokoh-tokoh nasional pada periode pergerakan nasional hingga masa kemerdekaan Indonesia. Setelah menerima evaluasi dari ahli validator materi memperoleh skor 3,71 yang dinyatakan "VALID" seperti pada Tabel 2.

Kemudian, dilaksanakan pengujian fungsionalitas menggunakan metode *Blackbox Testing* yang dijalankan oleh seorang pakar di bidang teknologi Informasi bernama Toni Suharianto yang merupakan konsultan IT dari PT Fujitsu Indonesia. Pengujian ini dilaksanakan pada tanggal 24 Juli 2023, dilakukan secara langsung dengan menemui di rumah beralamat di Bekasi. Validasi fungsionalitas bertujuan untuk menguji kesesuaian *input* dan *output* dari setiap program pada platform Android versi 10, 11, 12 dan 13. Hasil pengujian ada pada Tabel 3.

**Tabel 3** Hasil Pengujian *Black Box Testing*

| Output (Next Stage)       | Android 10 | Android 11 | Android 12 | Android 13 |
|---------------------------|------------|------------|------------|------------|
| Tampilan awal <i>game</i> | ✓          | ✓          | ✓          | ✓          |
| Tombol <i>New Game</i>    | ✓          | ✓          | ✓          | ✓          |
| Tombol <i>Menu</i>        | ✓          | ✓          | ✓          | ✓          |
| Tombol <i>Options</i>     | ✓          | ✓          | ✓          | ✓          |
| Back Ponsel               | ✓          | ✓          | ✓          | ✓          |
| Tombol <i>Continue</i>    | ✓          | ✓          | ✓          | ✓          |

**Wawasan:**

Jurnal Kediklatan Balai Diklat Keagamaan Jakarta  
pISSN: 2548-9232; eISSN: 2775-3573  
Volume 5 Nomor 1 Tahun 2024: 1-15

|                                      |   |   |   |   |
|--------------------------------------|---|---|---|---|
| Pengaturan Volume                    | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |
| Membuka <i>Chest</i>                 | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |
| Berkomunikasi dengan NPC             | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |
| Sentuh layar                         | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |
| Tombol <i>Save Game</i>              | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |
| Tombol <i>Options</i>                | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |
| Tombol <i>Escape</i>                 | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |
| Tombol <i>Fight</i>                  | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |
| Tombol <i>Attack</i>                 | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |
| Tombol <i>Magic</i>                  | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |
| Tombol <i>Special</i>                | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |
| Tombol <i>Choices</i>                | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |
| Area Transfer                        | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |
| Tombol Menu Garis Tiga di Kanan Atas | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |
| Tombol <i>Game End</i>               | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |

Setelah perbaikan aplikasi, dilakukan pengujian usability tentang kenyamanan pengguna yang dilakukan oleh siswa kelas 9C SMPN 4 Jakarta dan siswa kelas 12 IPS 1 MAN 3 Jakarta Pusat dengan hasil mendapatkan rerata skor 3,59 yang berarti “sangat baik”.

Validasi materi, Uji fungsionalitas dan Uji usability dilakukan menggunakan angket yang mencantumkan nama responden dan ditandatangani.

6. *Distribution* (penyebaran), pada tahap akhir ini, dilakukan distribusi game JARODS di kalangan remaja di wilayah Jakarta Pusat. Distribusi

dilakukan melalui langkah mengunggah Permainan JARODS ke *PlayStore* dengan nama JARODS kemudian membagikannya kepada para remaja di Jakarta.

**Pembahasan**

Uji coba *System Usability Scale* (SUS) hari Kamis, 27 Juli 2023 pada siswa kelas 9C SMPN 4 Jakarta (Gambar 10) dan hari Senin, 31 Juli 2023 pada siswa kelas 12 IPS 1 MAN 3 Jakarta (Gambar 11).



Gambar 10 Uji Coba SUS di SMPN 9 Jakarta



Gambar 11 Uji Coba SUS di MAN 3 Jakarta Pusat

Tabel 4 menunjukkan pengujian game JARODS menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS).

### Wawasan:

Jurnal Kediklatan Balai Diklat Keagamaan Jakarta

pISSN: 2548-9232; eISSN: 2775-3573

Volume 5 Nomor 1 Tahun 2024: 1-15

**Tabel 4** Hasil Analisis Rata-Rata Penilaian Berdasarkan Respon Siswa

| No  | Pertanyaan  | Skor Rerata SMPN 4 JKT | Skor Retata MAN 3 JKT |
|-----|---|------------------------|-----------------------|
| 1.  | Apakah ilustrasi yang disajikan dalam <i>game</i> sangat jelas dan relevan dengan kehidupan sehari-hari?      | 3                      | 3,3                   |
| 2.  | Apakah cerita yang disajikan dalam <i>game</i> ini menarik dan sesuai dengan materi?                          | 3,65                   | 3,5                   |
| 3.  | Apakah <i>game</i> ini memudahkanmu dalam memahami materi melalui bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti? | 3,65                   | 3,6                   |
| 4.  | Apakah <i>game</i> ini menarik rasa ingin tahu kamu tentang sejarah pahlawan nasional?                        | 3,75                   | 3,6                   |
| 5.  | Apakah <i>game</i> ini memiliki alur cerita yang jelas sehingga mudah dipahami?                               | 3,6                    | 3,6                   |
| 6.  | Apakah animasi dan tokoh yang ada di <i>game</i> ini menarik?   | 3,75                   | 3,4                   |
| 7.  | Apakah <i>game</i> ini dapat digunakan di dalam kelas ataupun di luar kelas?                                  | 3,75                   | 3,6                   |
| 8.  | Apakah <i>game</i> ini bisa membuatmu belajar sejarah secara mandiri tanpa disadari?                          | 3,8                    | 3,6                   |
| 9.  | Apakah <i>game</i> ini memotivasimu untuk belajar sejarah terutama mengenal pahlawan nasional?                | 3,9                    | 3,6                   |
| 10. | Apakah <i>game</i> ini memperluas wawasanmu?  | 3,7                    | 3,6                   |
| 11. | Apakah kesesuaian animasi dan materi dalam <i>game</i> ini membuatmu tidak bosan mempelajari sejarah?         | 3,65                   | 3,3                   |
| 12. | Apakah <i>game</i> ini menumbuhkan semangat nasionalisme dalam dirimu?  | 3,6                    | 3,3                   |
| 13. | Apakah ini menumbuhkan semangat multikulturalisme dalam dirimu?   | 3,65                   | 3,1                   |

|              |  |      |     |
|--------------|--|------|-----|
| 14.          | Apakah <i>game</i> ini memiliki unsur kebudayaan dan lokasi yang sesuai dengan daerah tempatmu tinggal sehingga sangat kontekstual dengan kehidupan sehari-hari? | 3,8  | 3,5 |
| <b>Total</b> |  | 3,68 | 3,5 |

Berdasarkan hasil uji coba *System Usability Scale* (SUS) pada siswa kelas 9C SMPN 4 Jakarta pada siswa kelas 12 IPS 1 MAN 3 Jakarta, aplikasi *game* JARODS membuktikan kualitasnya dengan mencapai rerata skor luar biasa sebesar 3,59. Skor ini menunjukkan pencapaian tingkat "sangat baik," menandakan bahwa aplikasi ini secara efektif memastikan kelayakan dan kenyamanan pengguna. Hasil khusus dari pertanyaan nomor 12 dan 13 juga mengesankan, dengan rerata skor 3,41 yang menegaskan kualitas "sangat baik." Ini menunjukkan bahwa *game* JARODS bukan hanya sukses dalam meningkatkan semangat nasionalisme dan multikulturalisme di kalangan remaja, tetapi juga mampu memberikan pengalaman bermain yang mandiri tanpa perlu bimbingan dari guru.

### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, maka dapat ditarik dua kesimpulan sebagai berikut. *Pertama*, berhasil dilakukan Pengembangan *game* yang bertujuan untuk meningkatkan semangat nasionalisme dan multikulturalisme. *Game* tersebut dinamakan JARODS, berbentuk RPG

### Wawasan:

Jurnal Kediklatan Balai Diklat Keagamaan Jakarta  
pISSN: 2548-9232; eISSN: 2775-3573  
Volume 5 Nomor 1 Tahun 2024: 1-15

berbasis Android. Pengembangan *game* tersebut dilakukan melalui enam tahapan dengan pendekatan model MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*). Aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan aplikasi *game* JARODS ini adalah RPG MAKER MZ.

*Kedua*, tujuan utama penelitian ini adalah untuk meningkatkan rasa nasionalisme dan multikulturalisme di kalangan remaja Jakarta. Berdasarkan pengajuan kepada subjek penelitian dengan memberikan angket uji usabilitas yang dilakukan kepada 35 siswa SMPN 4 Jakarta dan MAN 3 Jakarta, setuju bahwa permainan *game* ini sesuai untuk meningkatkan rasa nasionalisme dan multikulturalisme,

terbukti dengan nilai rerata skor pertanyaan nomor 12 dan 13 yang berkaitan dengan meningkatnya nasionalisme dan multikulturalisme hasilnya adalah 3,41 yang dikategorikan sangat baik.

*Game* JARODS dapat dikembangkan lebih baik lagi dengan menambahkan nama-nama pahlawan lain yang ada di wilayah Jakarta Pusat. Selain itu perlu dibuat petunjuk yang lebih jelas sebagai navigasi ketika *game* dimainkan. *Game* JARODS perlu juga dikembangkan dalam sistem operasi lain seperti OIS. Hal ini penting karena tidak semua remaja memiliki ponsel pintar berbasis android.

### DAFTAR PUSTAKA

- Ali, R. M. (2005). *Pengantar Ilmu Sejarah Indonesia*. LkiS.
- Amelia, D., Firman, F., & Rusdinal, R. (2019). Pendidikan dalam Pemikiran Mohammad Hatta. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(6), 1506–1513.
- Ardi, A., & Sutabri, T. (2014). Perancangan Dan Implementasi Game Edukasi Marbel Untuk Kurikulum Tingkat Sekolah Dasar. *Prosiding Semnastek*, 1(1).
- Arikunto, S. (1987). *Pengelolaan Kelas dan Siswa Sebuah Pendekatan Evaluatif*. Cv. Rajawali.
- Asif, A. R., & Rahmadi, F. A. (2017). Hubungan Tingkat Kecanduan Gadget Dengan Gangguan Emosi dan Perilaku Remaja Usia 11-12 Tahun. *Jurnal Kedokteran Diponegoro UNDIP*, 6(2), 148–157.
- Deterding, S. (2012). Gamification: designing for motivation. *Interactions Journal*, 19(4), 14–17.
- Dias, L. L. , et al. (2021). Perancangan Game Edukasi Sejarah Kemerdekaan Indonesia Menggunakan Aplikasi Construct 2 Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 4(1), 27–34.
- Hariyani, Indaria Tri, & Norma Diana Fitri. (2023). Pengembangan Game Edukasi 3D untuk Menumbuhkan Cinta Tanah Air Sejak Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Bina Insan Mandiri*, 7(2), 1354–1365.
- Instruksi Presiden. (2016). *Gerakan Nasional Revolusi Mental (Instruksi Presiden Nomor 12 Tahun 2016)*.
- Mahfud, C. (2016). *Pendidikan Mutikultural*. Pustaka Pelajar.

**Wawasan:**

Jurnal Kediklatan Balai Diklat Keagamaan Jakarta  
pISSN: 2548-9232; eISSN: 2775-3573  
Volume 5 Nomor 1 Tahun 2024: 1-15

- Muntean, C. I. (2011). Raising engagement in e-learning through gamification. *Proc. 6th International Conference on Virtual Learning ICVL*, 323–329.
- Mustika, M., Sugara, E. P. A., & Pratiwi, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika*, 2(2), 121.
- Permendikbud. (2020). *Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2020-2024 (Permendikbud Nomor 22 Tahun 2020)*.
- Prihatin, T., & Andharsaputri, R. L. (2021). Pengenalan Bahasa Inggris Melalui Media Pembelajaran Animasi Interaktif. *JOISIE Journal of Information System and Informatics Engineering*, 5(2), 82–89.
- Sa'adah, R. W., Rezki, M., Faisal, M., & Lailiah, B. (2022). Perancangan Game Edukasi Matematika Bangun Ruang Untuk Siswa SMP Berbasis Android. *IJCIT (Indonesian Journal on Computer and Information Technology) Universitas Bina Sarana Informatika*, 7(1), 74–79.
- Skoric, M. M. (2012). Cultivation Effect of Video Games: A Longer Term Exsperimental Test of First and Second Order Effect. *Journal of Social and Clinical Psychology*, 31(9), 952–971.
- Suastika, I. N. (2013). Nasionalisme dalam Perspektif Postmodernisme, Poststrukturalisme dan Postkolonialisme. *Media Komunikasi FPIPS*, 11(1), 3044.
- Yanuardianto, E. (2019). TEORI KOGNITIF SOSIAL ALBERT BANDURA (Studi Kritis dalam Menjawab Problem Pembelajaran di MI). *Jurnal Auladuna Fakultas Tarbiyah, Universitas Islam Jember*, 1(2), 94–111.