

Pemanfaatan Game Edukasi dalam Pembelajaran Sejarah Mesir Kuno: Studi Kasus dan Analisis Persepsi Pengguna terhadap Game *Archeologist: Ancient Egypt*

Vany Mulyati Ornella Gunawan¹, Ganis Resmisari²

^{1,2} Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain,
Institut Teknologi Nasional
Jln. Khp Hasan Mustofa No.23, Neglasari, Kec. Cibeunying Kaler, Kota Bandung
¹vanymulyati@gmail.com, ²ganis@itenas.ac.id

Abstrak

Metode belajar merupakan strategi penting dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi. Metode belajar berkaitan dengan motivasi belajar siswa, khususnya sejarah yang sering dianggap membosankan oleh sebagian siswa. Pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan seperti game edukasi dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas game edukasi sebagai media pembelajaran sejarah Mesir Kuno, dengan studi kasus pada game Archeologist: Ancient Egypt. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui studi literatur dan kuesioner. Studi literatur dilakukan melalui Systematic Literature Review (SLR), untuk mengidentifikasi konsep-konsep utama mengenai efektivitas game edukasi dalam pembelajaran sejarah. Sedangkan kuesioner disebarkan kepada orang tua dan anak usia 7–12 tahun untuk memperoleh data persepsi terkait penggunaan game Archeologist: Ancient Egypt sebagai media pembelajaran sejarah Mesir Kuno. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa 87,3% responden setuju bahwa game edukasi mampu meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa, khususnya dalam pelajaran sejarah.

Kata kunci—Game Edukasi, Motivasi belajar, Sejarah Mesir Kuno, Metode Belajar

Abstract

Learning methods are a crucial strategy in the learning process that helps students understand the material. Learning methods are related to students' learning motivation, especially in history, which is often considered boring by some students. Interactive and fun learning, such as educational games, can be an effective alternative to improve students' understanding and learning motivation. This study aims to evaluate the effectiveness of educational games as a medium for learning the history of Ancient Egypt, with a case study on the game Archaeologist: Ancient Egypt. This study uses a qualitative descriptive approach with data collection techniques through literature studies and questionnaires. The literature study was conducted through a Systematic Literature Review (SRB) to identify key concepts regarding the effectiveness of educational games in learning history. Meanwhile, questionnaires were distributed to parents and children aged 7–12 years to obtain perception data regarding the use of the game Archaeologist: Ancient Egypt as a medium for learning the history of Ancient Egypt. The questionnaire results showed that 87,3% of respondents agreed that

educational games can improve students' understanding and learning motivation, especially in history lessons.

Keywords—*Educational Game, Learning motivation, History Ancient Egypt, Learning method*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan akan terus berkembang seiring dengan perkembangan teknologi, inovasi media belajar sudah sangat beragam di era digital saat ini, salah satunya adalah game edukasi. Game edukasi memberikan pembelajaran yang interaktif dan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, sehingga menjadi salah satu media pembelajaran yang dapat memotivasi anak, terutama pada mata pelajaran sejarah yang sering dianggap bosan oleh sebagian anak.

Pendidikan sejarah merupakan peran penting dalam mengembangkan pola pikir kreatif dan kritis untuk meningkatkan kemampuan mencari, mengolah dan cara mengemas informasi. Mempelajari sejarah sangat penting, karena belajar dari masa lalu jika disampaikan dengan baik dan menarik (Muhtarom & Kurniasih, 2020: 2). Namun masih banyak penyampaian sejarah yang kurang menarik bagi anak, karena metode belajar yang satu arah.

Salah satu pembelajaran sejarah yang menarik untuk dibahas adalah peradaban Mesir Kuno. Banyak sekali elemen menarik untuk dijadikan pelajaran, mulai dari masa kerajaan Fir'aun, pembuatan piramida dan Sungai Nil sebagai sumber kehidupan. Melalui pendekatan game edukasi materi Mesir Kuno dapat menjadi pembelajaran sejarah pada siswa Sekolah Dasar dengan penyampaian yang lebih menarik dan mudah dipahami.

Game *Archeologist Ancient Egypt* merupakan salah satu game yang mengangkat tema Mesir Kuno dengan menyajikan pengalaman pengguna sebagai arkeolog untuk menemukan harta karun dengan informasi sejarah Mesir Kuno yang dikemas. Dengan pendekatan visual yang menarik dan mekanika permainan yang sederhana, game *Archeologist Ancient Egypt* berpotensi untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa mengenai sejarah Mesir Kuno.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode *Systematic Literature Review* (SLR) untuk mendapatkan hasil yang maksimal dilakukan juga kuesioner melalui *google form* dengan menargetkan orang tua dan anak usia 7-12 tahun yang memiliki kebiasaan menggunakan *gadget* atau *smartphone*.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji efektivitas game edukasi sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap sejarah Mesir Kuno dan menjadi motivasi belajar. Studi kasus pada game *Archeologist Ancient Egypt* mengevaluasi bagaimana game edukasi berbasis sejarah dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar. Studi kasus ini berfokus pada fitur game dalam Pendidikan dan visual yang dapat menaikkan minat belajar siswa Sekolah Dasar pada pembelajaran sejarah Mesir Kuno.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan tahapan penting yang disusun secara sistematis untuk memperoleh data yang valid dan relevan, sehingga hasil penelitian dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, dengan teknik pengumpulan data berupa studi literatur, kuesioner, dan studi kasus.

Sebagai landasan teoritis dan konseptual, penelitian ini diawali dengan *Systematic Literature Review* (SLR) untuk menelusuri temuan-temuan terdahulu terkait efektivitas game edukasi dalam pembelajaran, khususnya pembelajaran sejarah. Proses SLR dilakukan dengan mengidentifikasi artikel-artikel ilmiah dari jurnal nasional dan internasional menggunakan kata kunci seperti *game edukasi*, *media pembelajaran*, dan *motivasi belajar anak*. Hasil SLR ini digunakan sebagai dasar untuk menyusun instrumen penelitian dan membangun kerangka analisis.

Selanjutnya, pengumpulan data primer dilakukan melalui kuesioner yang disebarluaskan secara daring menggunakan *Google Form*. Responden terdiri dari orang tua dan anak usia 7–12 tahun yang memiliki pengalaman menggunakan perangkat digital. Kuesioner ini dirancang untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana persepsi dan tanggapan orang tua dan anak terhadap game edukasi sebagai media pembelajaran sejarah?
2. Apakah elemen visual dan interaksi dalam game dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap sejarah Mesir Kuno?
3. Bagaimana efektivitas game edukasi pada proses pembelajaran?

Sebagai bagian dari pendekatan studi kasus, penelitian ini secara khusus mengkaji game *Archeologist: Ancient Egypt*, yang dipilih karena relevan dengan konteks sejarah Mesir Kuno. Analisis dilakukan terhadap aspek-aspek seperti desain visual, elemen interaktif, dan penyajian informasi sejarah dalam game, guna mengevaluasi potensinya sebagai media pembelajaran sejarah yang menarik dan efektif bagi anak usia sekolah dasar.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Game Edukasi dan Relevansinya dalam Pembelajaran Sejarah

Game berasal dari Bahasa Inggris yang berarti hiburan dengan permainan yang bertujuan untuk bersenang-senang. Game merupakan permainan dengan tujuan agar pemain dapat menyelesaikan misi, sedangkan edukasi merupakan pembentukan karakter seseorang melalui pembelajaran yang kemudian diimplementasikan pada kehidupan sehari-hari (Rendy Irawan et al., 2024: 1-2). Game edukasi merupakan jenis permainan yang bertujuan sebagai edukasi dengan melibatkan elemen-elemen desain yang mempengaruhi kemampuan berpikir seperti logika, strategi, dan pemecahan masalah (Becker, 2015). Dapat disimpulkan bahwa game edukasi merupakan aktivitas hiburan yang berpengaruh melalui edukasi dengan tujuan untuk membantu meningkatkan kemampuan berpikir dan pengembangan karakter seseorang.

Penyampaian materi dalam pelajaran sejarah di sekolah masih cenderung bersifat

statis, dengan dominasi metode ceramah yang bersifat satu arah dan minim interaksi antar siswa (Asmara, 2019: 2-3). Pola pembelajaran seperti ini kerap menimbulkan persepsi bahwa pelajaran sejarah membosankan dan sulit dipahami, terutama karena kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

Namun, berdasarkan penelitian oleh Pama dan Safitri (2023: 4-8) berjudul "*Pengaruh Metode Ceramah pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia*", metode ceramah ternyata tetap memiliki dampak positif terhadap motivasi belajar dan capaian hasil belajar siswa, selama guru dapat menyampaikannya secara aktif dan menarik. Kendati demikian, peneliti juga menyarankan agar metode ceramah tidak digunakan secara tunggal, melainkan dikombinasikan dengan metode pembelajaran lain yang lebih partisipatif agar fokus dan keterlibatan siswa tetap terjaga.

Lebih lanjut, penggunaan metode, model, dan media pembelajaran yang monoton dapat menurunkan minat belajar siswa (Zulfah, 2023: 2-3). Oleh karena itu, pendekatan yang lebih interaktif seperti game edukasi dapat menjadi alternatif yang menarik. Metode belajar berbasis permainan tidak hanya membantu siswa dalam memahami materi pelajaran, tetapi juga dapat meredakan kejenuhan dan kelelahan belajar melalui aktivitas yang melibatkan strategi, logika, dan penalaran (Sandy & Hidayat, 2019).

Pembelajaran sejarah yang dibawakan oleh guru biasanya bersifat monoton, tidak adanya interaksi yang menarik bagi anak. Minat belajar siswa akan naik jika adanya metode belajar yang menarik dan interaktif. Game edukasi adalah salah satu metode belajar yang menarik, dengan bermain game siswa dapat lebih memahami konteks pelajaran. Siswa akan lebih termotivasi untuk belajar jika hal yang mereka gemari dijadikan hal yang mereka pelajari.

Dengan adanya motivasi belajar, siswa akan lebih semangat untuk belajar dan menjadi lebih aktif. Tanpa adanya motivasi dan semangat untuk belajar siswa akan kehilangan fokus, terlebih jika pelajaran yang disampaikan monoton. Belajar secara aktif, dan efektif merupakan adanya minat dan fokus siswa dalam belajar, motivasi belajar siswa merupakan salah satu syarat utama dalam perkembangan belajar dan hasil yang optimal jika dengan motivasi yang tepat (Jamilah et al., 2024: 2). Game edukasi merupakan metode belajar yang dapat meningkatkan motivasi belajar. Dari penelitian sebelumnya, terbukti bahwa game edukasi dapat meningkatkan motivasi belajar anak (Zulfah, 2023: 5-10).

3.2. Analisis Persepsi Pengguna terhadap Game Edukasi Sejarah

Berdasarkan hasil kuesioner yang dilakukan dengan pembagian *google form* pada orang tua dan anak dengan total sebanyak 63 responden, yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana persepsi, pemahaman dan pendapat orang tua dan anak mengenai game edukasi terhadap pembelajaran sejarah Mesir Kuno. Hasil ditampilkan pada tabel 1.

Tabel 1. Game edukasi sebagai media pembelajaran

Jawaban	f	%	Rerata
Ya	52	85,2	74,80
Tidak	9	14,8	

Data Tabel 1 menunjukkan bahwa sebanyak 85,2% responden menyatakan setuju bahwa game edukasi dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi anak. Sementara itu, 14,8% responden menyatakan tidak setuju. Temuan ini mengindikasikan bahwa mayoritas responden memandang game edukasi sebagai media yang efektif dalam

membantu anak memahami materi pelajaran, khususnya dalam mata pelajaran sejarah yang sering dianggap kurang menarik jika disampaikan secara konvensional.

Game edukasi dipandang positif sebagai media pembelajaran, dengan kelebihan yang beragam dibandingkan dengan media pembelajaran satu arah. Game edukasi juga dapat meningkatkan pengetahuan melalui strategi permainan, juga meningkatkan daya ingat anak melalui elemen visual dalam game tersebut (Vitianingsih, 2016: 5-7). Game edukasi tidak hanya menjadi alat bantu belajar, tetapi juga sebagai salah satu cara berpikir kritis dan membantu siswa dalam pemecah masalah (*problem solving*).

Tabel 2. Unsur yang menarik agar game edukasi dapat lebih mudah dipahami anak

Jawaban	f	%	Rerata
Tantangan dan misi	30	49,2	42,16
Visual	29	47,5	
Karakter	29	47,5	
Cerita dan alur	16	26,2	
Audio interaktif	11	18	

Berdasarkan data pada Tabel 2, yang membahas unsur-unsur menarik dalam game edukasi yang mendukung pemahaman anak, sebanyak 49,2% responden memilih tantangan dan misi sebagai aspek paling menarik. Sementara itu, 47,5% responden masing-masing memilih visual yang menarik dan karakter yang menarik. Unsur lainnya seperti cerita dan alur narasi dipilih oleh 26,2% responden, dan audio interaktif oleh 18% responden. Data ini menunjukkan bahwa elemen visual dan mekanisme permainan yang menantang menjadi faktor utama yang menarik perhatian anak dalam game edukasi.

Tantangan, misi, serta visual yang menarik merupakan hal penting dalam game desain. Elemen-elemen tersebut dapat membantu menciptakan pengalaman yang interaktif dan menyenangkan. Anak lebih gampang mengingat melalui visual dibandingkan dengan teks, karena kecerdasan visual-spasial mereka dapat distimulasi melalui media yang menggabungkan elemen visual, seperti gambar dan diagram (Harmonis et al., 2022: 6).

Dengan adanya tantangan tantangan dan misi dalam game, pemain diajak untuk aktif pada proses belajar. Tantangan memberikan stimulus untuk berpikir kritis dan memecahkan masalah, sementara misi memberikan tujuan yang jelas untuk dicapai, yang dapat menjadi motivasi pemain untuk terus semangat dalam belajar melalui game edukasi. Menurut Santoso (2022: 3-6), terdapat 3 hal yang membuat anak tertarik pada game yaitu, game lebih menyenangkan dan menarik dibandingkan dengan membaca, game memberi tantangan melalui level yang harus dilalui, dan game dapat membuat anak merasa terhubung dengan lawannya melalui interaksi antar pemain.

3.3. Analisis Studi Kasus Game Archeologist: Ancient Egypt

Archeologist Ancient Egypt merupakan game edukasi interaktif yang dikembangkan oleh MagisterApp, dirancang untuk anak-anak usia 4 tahun ke atas dengan tujuan mengenalkan sejarah dan budaya Mesir Kuno melalui permainan yang menyenangkan. Dalam game ini, pemain berperan sebagai arkeolog melalui permainan *puzzle*, dimana anak dapat menemukan ruangan rahasia dan menemukan harta karun tersembunyi seperti arkeolog. Pemain diminta untuk menemukan artefak tersembunyi dengan memecahkan batuan, membersihkan dan menyusun pecahan artefak tersebut. Dengan 10 lokasi berbeda anak dapat menemukan artefak yang berbeda dengan informasi sejarah yang berbeda.

Game *Archeologist Ancient Egypt* merupakan salah satu contoh game edukasi yang

membahas mengenai sejarah Mesir Kuno. Meskipun game ini memiliki kelebihan sebagai media pembelajaran, ada beberapa aspek dalam bidang desain yang dapat ditingkatkan. Kuesioner yang diberikan bertujuan untuk mengetahui pendapat orang tua dan anak terhadap game *Archeologist Ancient Egypt* sebagai media pembelajaran sejarah Mesir Kuno. Tabel berikut ini menunjukkan hasil data terhadap ketertarikan game *Archeologist Ancient Egypt*.

Tabel 3. Ketertarikan terhadap game *Archeologist Ancient Egypt*

Jawaban	f	%	Rerata
Sangat tertarik	17	33,3	27,56
Tertarik	18	35,3	
Biasa saja	6	11,8	
Tidak tertarik	8	15,7	
Sangat tidak tertarik	2	3,9	

Pada Tabel 3, hasil kuesioner menunjukkan bahwa 35,3% responden menyatakan tertarik, dan 33,3% responden menyatakan sangat tertarik terhadap game *Archeologist: Ancient Egypt*. Dengan demikian, mayoritas responden (68,6%) memiliki pandangan positif terhadap game ini sebagai media pembelajaran sejarah Mesir Kuno. Ketertarikan tersebut umumnya didasarkan pada elemen seperti visual, tantangan permainan, dan informasi edukatif yang disajikan dalam game.

Tabel 4. Informasi yang diberikan pada game *Archeologist Ancient Egypt*

Jawaban	f	%	Rerata
Sangat informatif	20	39,2	38,17
Informatif	23	45,1	
Biasa saja	8	15,7	
Tidak informatif	0	0	
Sangat tidak informatif	0	0	

Selanjutnya, Tabel 4 menunjukkan bahwa 45,1% responden menilai game *Archeologist: Ancient Egypt* sebagai informatif, dan 39,2% responden menganggapnya sangat informatif. Dengan total 84,3% responden memberikan penilaian positif terhadap aspek informasi, dapat disimpulkan bahwa game ini cukup berhasil menyampaikan materi sejarah secara sederhana namun substansial. Hal ini memperkuat temuan bahwa game tersebut berpotensi menjadi media pembelajaran sejarah yang menyenangkan dan mudah dipahami oleh anak-anak.

3.3.1 Analisis Desain User Interface (UI) dan User Experience (UX)

User Interface (UI) merupakan alat yang digunakan untuk mengontrol objek digital, desain *interface* yang baik tidak hanya mementingkan visual estetika saja tetapi harus dapat berfungsi dengan baik (Wandah Wibawanto & Rahina Nugrahani, 2018: 3-4). Gambar berikut merupakan tampilan awal pada game *Archeologist Ancient Egypt*.



Gambar 1. Tampilan awal game Archeologist Ancient Egypt
Sumber: Archeologist Ancient Egypt

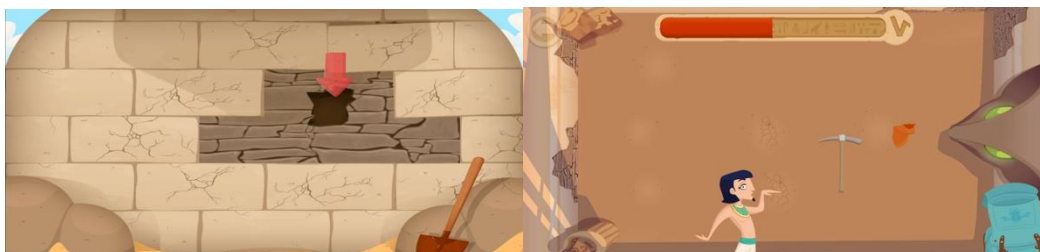
Tampilan awal pada game ini sangat sederhana sehingga pemain yang menargetkan anak-anak dapat dengan mudah beradaptasi tanpa perlu adanya petunjuk yang kompleks. Dari data yang didapat, beberapa orang menyebutkan bahwa kurangnya interaksi pengguna terhadap game ini, sehingga pengalaman pengguna atau *User Experience* (UX) tidak optimal. Pemain hanya diberi rintangan berulang pada setiap levelnya tanpa adanya interaksi mendalam. Dari hasil kuesioner tabel 2, sebanyak 47,5% responden menyebutkan dengan adanya karakter yang menarik pemahaman pelajaran akan semakin mudah dimengerti oleh anak. Namun pada game *Archeologist Ancient Egypt* tidak adanya interaksi karakter sehingga pengalaman pengguna terhadap informasi yang diberikan kurang optimal.

Menurut Riwinoto et al. (2016), game yang membosankan itu karena tingkat kesulitan yang rendah, game tersebut masuk ke dalam zona *boring* (membosankan) karena game terlalu mudah. Setiap level pada *Archeologist Ancient Egypt* menunjukkan pengalaman dan tingkat kesulitan yang sama, hal ini dapat membuat game menjadi membosankan karena tidak adanya kesulitan pada tiap levelnya.

3.3.2 Kualitas Desain Visual sebagai Pendukung Pembelajaran

Gambar atau visual merupakan hal penting karena pada dasarnya manusia lebih dapat memahami informasi melalui gambar dibandingkan dengan teks. Menurut Nurhardian et al., (2015: 5), gambar dibagi menjadi dua jenis, gambar *vector* yaitu, gambar yang dibentuk dengan poin-poin, dan gambar *bitmap* yaitu, gambar yang didasarkan dari representasi bit-bit yang membentuk *pixel* dan warna.

Game *Archeologist Ancient Egypt* visual menggunakan gambar jenis *vector*. Jenis gambar ini biasa digunakan untuk game edukasi karena bentuk yang jelas dan warna yang mencolok dapat memfokuskan perhatian pemain. sehingga informasi yang diberikan dapat disampaikan dengan baik. Pemilihan warna dan bentuk pada game *Archeologist Ancient Egypt* sangat mendukung sebagai game edukasi anak yang baik. Dapat dilihat pada gambar 2 beberapa visual game *Archeologist Ancient Egypt*.





Gambar 2. *Gameplay Archeologist Ancient Egypt*
Sumber: Archeologist Ancient Egypt

3.3.3 Evaluasi Konten Edukasi dan Penyampaian Informasi dalam Game

Game edukasi memiliki kelebihan dalam mengemas informasi dalam bentuk visual interaktif yang dapat memudahkan anak dalam belajar, selain itu juga pengetahuan dan daya ingat anak dapat meningkat dengan bermain game (Vitianingsih, 2016: 2). Interaksi visual seperti gambar yang interaktif, animasi, dan tantangan dapat meningkatkan pengalaman belajar yang mendalam.

Game edukasi biasa menggunakan elemen penguat agar anak dapat termotivasi untuk terus belajar, seperti poin, level dan penghargaan. Dalam game *Archeologist Ancient Egypt*, terdapat 10 artefak dengan informasi yang berbeda. Informasi diberikan di akhir misi, informasi yang diberikan cukup sederhana dan berupa teks, seperti pada gambar 3.



Gambar 3. Informasi pada game Archeologist Ancient Egypt
Sumber: Archeologist Ancient Egypt

Namun, informasi di akhir misi dapat mengurangi efektivitas belajar anak melalui media game edukasi. Karena kemungkinan anak tidak sabar untuk memainkan level selanjutnya dan cenderung melewati bacaan informasi yang penting dalam game edukasi. Menurut Santoso (2022: 6), interaksi pembelajaran sepanjang permainan lebih efektif dalam penyampaian informasi dan pemahaman yang lebih baik. Alangkah baiknya jika informasi diberikan secara interaktif melalui permainan, dengan pendekatan seperti, audiovisual, atau penjelasan singkat dengan interaksi yang menarik.

Tabel 5. Game Archeologist Ancient Egypt sebagai game edukasi anak

Jawaban	f	%	Rerata
Ya	50	98	96,12
Tidak	1	1	

Game *Archeologist Ancient Egypt* merupakan game edukasi yang cukup efektif

sebagai media pembelajaran anak mengenai sejarah Mesir Kuno. Namun masih memiliki kekurangan dalam penyampaian konten edukasi dan pengalaman pengguna. Pada Tabel 5, ketika ditanyakan apakah game *Archeologist: Ancient Egypt* layak dijadikan sebagai media edukasi, sebanyak 98% responden menjawab ya. Hal ini menunjukkan bahwa game tersebut dipandang efektif dalam meningkatkan pemahaman anak terhadap sejarah Mesir Kuno, meskipun masih diperlukan pengembangan lebih lanjut terutama pada aspek interaksi dalam permainan.

4. KESIMPULAN

Penelitian mengenai game edukasi sebagai media pembelajaran sejarah Mesir Kuno menunjukkan bahwa metode belajar menggunakan game edukasi dengan elemen-elemen interaktif seperti, visual, karakter dan tantangan dapat membantu siswa dalam meningkatkan motivasi belajar. Topik sejarah yang dirasa membosankan oleh sebagian anak dapat dipelajari dengan menyenangkan melalui game edukasi. Dengan menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis game, siswa dapat lebih termotivasi untuk terlibat langsung secara aktif dalam proses belajar, game edukasi tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai alat pembelajaran yang efektif, dan efisien dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi anak dalam belajar. Game edukasi dapat diimplementasikan sebagai pembelajaran mandiri di rumah, dengan memanfaatkan waktu luang anak untuk belajar melalui pembelajaran berbasis teknologi tanpa bergantung pada pembelajaran di sekolah.

5. SARAN

Game *Archeologist Ancient Egypt* dapat menjadi pilihan game edukasi yang belajar mengenai sejarah Mesir Kuno. Namun masih belum optimal dan kurangnya interaksi pada konten edukasi yang diberikan. Perlunya pengembangan lebih lanjut, dengan melakukan perancangan game edukasi yang baik dalam meningkatkan efektivitas anak dalam belajar sejarah Mesir Kuno.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada semua pihak yang telah mendukung dan membantu dalam penulisan penelitian ini. Ucapan terima kasih ditujukan pada responden baik orang tua ataupun siswa yang telah mengisi kuesioner dan menyebarkannya, serta pada dosen pembimbing Ganis Resmisari, S.Sn., M.Ds. yang telah membantu selama proses penelitian. Semoga hasil penelitian ini dapat memberi manfaat bagi perkembangan Pendidikan melalui pembelajaran dengan metode belajar game edukasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmara, Y. (2019). Pembelajaran Sejarah Menjadi Bermakna dengan Pendekatan Kontektual. *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Riset Sosial-Humaniora*, 2(2), 105–120. <https://doi.org/10.31539/kaganga.v2i2.940>
- Becker, K. (2015). *How Are Games Educational? Learning Theories Embodied in Games*.

- Harmonis, M., Syafri, F., Widat, F., Rumlystiowati, R., & Agustin, N. (2022). Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Melalui Media Game Gartic. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3578–3589. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2070>
- Jamilah, I. I., Aramudin, A., & Amin, M. (2024). Peran Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(5), 3831–3839. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i5.8192>
- Muhtarom, H., & Kurniasih, D. (2020). *Pembelajaran Sejarah yang Aktif, Kreatif dan Inovatif Melalui Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi*. 3(1).
- Nurhardian, T., Ferdiansyah, R., & Dwiyatno, S. (2015). *Iklan Layanan Masyarakat Tentang Tertib Berlalu Lintas Di Kota Rangkas Bitung Dengan Menggunakan Adobe Premiere Dan Adobe After Effect*. 2(1).
- Pama, C. A. V., & Safitri, S. (2023). Pengaruh Metode Ceramah Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X Di SMK PGRI 1 Prabumulih. *Danadyaksa Historica*. <https://doi.org/10.32502/jdh.v3i2.7338>
- Rendy Irawan, Yunita Sari Siregar, & Mufida Khairani. (2024). Rancang Bangun Game 3D Edukasi Basic Web Development Menggunakan Unity 3D. *Jurnal Komputer Teknologi Informasi dan Sistem Informasi (JUKTISI)*, 2(3), 525–534. <https://doi.org/10.62712/juktisi.v2i3.131>
- Riwinoto, Rizki, A. L., & Salidowat, R. (2016). Observasi Tingkat Stres dan Performansi Permainan Player Studi Kasus: Game Edukasi ChipMonk Season 1. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATi)*.
- Sandy, T. A., & Hidayat, W. N. (2019). *Game Mobile Learning* (1st ed.). Ahlimedia press. <https://doi.org/10.47387/ahlibook.1>
- Santoso, J. (2022). Ketertarikan Game Online daripada Minat Membaca Bagi Anak. *Journal Of Elementary School Education (Jouese)*, 2(2), 105–110. <https://doi.org/10.52657/jouese.v2i2.1771>
- Vitianingsih, A. V. (2016). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal INFORM, Vol. 1, No. 1, (2016)*.
- Wandah Wibawanto & Rahina Nugrahani. (2018). Desain Antarmuka (User Interface) pada Game Edukasi. *Jurnal Imajinasi, Vol XII no 2 Juli 2018*, 8. <https://doi.org/10.15294/imajinasi.v12i2.17472>
- Zulfah, N. (2023). Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(1), 11. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i1.5>