

## **Digital Learning Based Story Telling Model Untuk Pembelajaran Sejarah**

**Ahmad Dedi Jubaedi**

*Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Serang Raya  
Jl.Raya Serang – Cilegon Km. 05 (Taman Drangong), Serang – Banten  
E-mail: dedhiest@gmail.com*

### **ABSTRAKS**

*Penelitian ini tentang pembuatan Game Edukasi sebagai media pembelajaran sejarah, sebagai bentuk pengembangan media pembelajaran dengan model Story Telling, pembuatan aplikasi menggunakan model Role Playing Game (RPG). Harapannya dengan adanya aplikasi ini dapat membantu dalam mempelajari sejarah secara interaktif. Pengembangan aplikasi dengan model Sutopo yaitu perancangan konsep, Desain, Material Colleting, Testing, Implementation, Distribution.*

*Key words: Pembelajaran Sejarah, Visual Novel, Story Telling, Digital Game Learning, Nyi mas gandasari*

### **1. PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang**

Pembelajaran tentang sejarah merupakan hal penting, karena dengan mengetahui tentang sejarah maka kita bisa mengetahui tentang asal usul sebuah kejadian. Tetapi tidak semua orang senang belajar tentang sejarah, apalagi jika model pembelajaran hanya dengan membaca.

Permainan atau *Game* merupakan sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan. Permainan biasanya dilakukan sendiri atau bersama-sama (kelompok). (Wikipedia).

Aplikasi yang dipilih adalah Role Playing Game (RPG) Visual Novel yang biasa digunakan dalam game petualangan ini di anggap sesuai dipilih sebagai bentuk dari pengembangan model pembelajaran *Story Telling* berbasis Game edukasi.

Sebagai bentuk implementasi dalam pembelajaran sejarah adalah tentang sejarah pejuang perempuan di daerah Cirebon yaitu Nyi Mas Gandasari, beliau adalah seorang pejuang perempuan putri seorang sultan Cirebon dalam berperang melawan kerajaan galuh.

#### **1.2. Rumusan Masalah**

Yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

- a) Bagaimana sejarah tentang Nyi Mas Gandasari?
- b) Bagaimana pembuatan karakter tokoh dalam pembuatan game?
- c) Bagaimana mengembangkan model pembelajaran Story Telling dan mengimplementasikan sejarah Nyi Mas Gandasari ke dalam pembuatan Game Edukasi?

#### **1.3. Batasan Penelitian**

Batasan masalah berguna agar pembahasan dan analisis yang dilakukan penulis dapat terarah sesuai dengan tujuan penulisan, maka penulis membatasi masalah sebagai berikut :

- a) Aplikasi berbasis android.
- b) Data tentang perjuangan Nyi Mas Gandasari melawan kerajaan hindu yang ada di Cirebon berdasarkan buku Primbon Jawa Sejarah Cirebon, Ahmad Sumana, 2016

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan sebuah aplikasi pembelajaran sejarah berbasis game edukasi sebagai bentuk pengembangan model pembelajaran *Story Telling*.

### **2. Metodologi Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode Kualitatif. Untuk pengumpulan data menggunakan pendekatan kepustakaan yaitu dengan mencari sumber data dari buku tentang sejarah Nyi Mas Gandasari dan literature tentang pembuatan game edukasi serta pengembangan model pembelajaran story telling.

### **3. Referensi**

*Game* Pembelajaran sejarah juga dikembangkan oleh Nita Aryani, 2012, Membuat *Game Puzzle Gambar Pahlawann Nasional Menggunakan Adobe Flash CS4*. Pada alur permainan game ini, pemain harus menyusun kembali gambar pahlawan yang sudah dipotong secara acak diluar kotak tempat untuk menyusun gambar, susun potongan menjadi gambar yang utuh dan tidak melebihi dari waktu yang ditentukan. Kekurangan pada game ini adalah *Game* ini tidak adanya penjelasan tentang tokoh pahlawan pada permainan ini atau kurang informatif, masih bersifat statis yang dilihat dari pertanyaan yang

sama secara acak (random). Belum ada *save* dan *load game*. (Nita, 2012)

Nelly, (2012) *simulatorgame, musicgame, puzzlegame*, menyatakan *Game* adalah media pembelajaran masa kini. Manusia mempunyai sifat dasar lebih cepat mempelajari segala sesuatu secara visual-verbal, sehingga *game* juga baik jika dilibatkan dalam proses pendidikan (*game* edukasi). *Game* selalu dimainkan berulang-ulang dan terus-menerus sampai para pemain merasa puas, dengan demikian materi-materi yang disampaikan akan mudah dicerna dan dimengerti oleh pemain *game*. Banyak sekali *game* yang bersifat interaktif bisa dipakai sebagai media pendidikan dan pembelajaran. Misalnya *game* petualangan

Sadiman dkk (2011: 7) menyatakan media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Dengan demikian dapat disimpulkan media merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi, ide, pendapat, atau gagasan dari pengirim kepada penerima.

### 3.1. Tinjauan Pustaka

#### a) Sejarah Nyi Mas Gandasari

Nyi Mas Gandasari adalah utusan dari Prabu Siliwangi atau Mbah Kuwu Cirebon untuk melawan kerajaan dari raja galuh. Pada awalnya Nyi Mas Gandasari adalah seorang laki-laki yang bernama Pangeran Sapta Rengga, karena musuh dari kerajaan raja galuh adalah perempuan maka Pangeran Sapta Rengga berubah wujud menjadi seorang perempuan untuk bisa mengalahkan kerajaan hindu yang sangat digdaya di Cirebon. (buku Primbon Jawa Sejarah Cirebon Berdasarkan Ahmad Sumana, 2016)

#### b) Visual Novel

*Visual Novel* adalah Cerita fiksi yang interaktif dan kebanyakan fitur nya grafik yang statis, biasanya gambar yang digunakan bergaya kartun. Seperti namanya *Visual Novel* dapat disebut juga dengan *mixed* - media novel. *Visual Novel* sebenarnya adalah permainan yang mirip dengan *choose – your – own – adventure Games Visual Novel* ini lebih mirip dengan buku digital, karena formatnya yang padat teks, namun karena penggunaan gambar maupun suara yang vital, *Visual Novel* dapat dikatakan sebagai jenis media interaktif yang biasanya berkulat dengan cerita fiksi, namun dapat juga digunakan sebagai buku interaktif digital. (Munandri, 2012)

#### c) *Visual Novel*

*Visual Novel* adalah Cerita fiksi yang interaktif dan kebanyakan fitur nya grafik yang statis, biasanya gambar yang digunakan bergaya kartun. Seperti namanya *Visual Novel* dapat disebut juga dengan *mixed* - media novel. *Visual Novel* sebenarnya adalah permainan yang mirip dengan *choose – your – own – adventure Games Visual Novel* ini lebih mirip dengan buku digital, karena formatnya yang padat teks, namun karena penggunaan gambar maupun suara yang vital, *Visual Novel* dapat dikatakan sebagai jenis media interaktif yang biasanya berkulat dengan cerita fiksi, namun dapat juga digunakan sebagai buku interaktif digital. (Munandri, 2012)

#### d) Sejarah Nyi Mas Gandasari

Menurut Sakim dalam pengertiannya dan dalam buku kuno tentang kerajaan Cirebon. Pada awalnya Nyi Mas Gandasari adalah seorang laki – laki anak dari sultan aceh yang diangkat sebagai anak Pangeran Cakrabuana. Sultan aceh yang memberikan anaknya tersebut karena beliau berhasil menyembuhkan penyakin anak tersebut, anak tersebut bernama Pangeran Sapta Rengga.

Kemudian Pangeran Sapta Rengga dibawa oleh Pangeran Cakrabuana menuju Cirebon. Sesampainya di Cirebon Pangeran Sapta Rengga menimbah ilmu dari Sunan Gunung Jati, karena untuk melawan kerajaan hindu yang sangat kuat di wilayah Cirebon.

Pada saat itu kerajaan hindu tersebut sangat sulit untuk dikalahkan karena kerajaan hindu yang di pimpin oleh Raja Galuh tersebut memiliki pusaka yang sangat sakti yaitu Golek Kencana. Golek Kencana tersebut berupa keris yang sangat dirahasiakan dan tidak diketahui keberadaannya oleh kerajaan Padjajaran.

Kemudian Sunan Gunung Jati memiliki rencana untuk merebut pusaka tersebut dari kerajaan Hindu. Kemudian Sunan Gunung Jati mengutus Pangeran Sapta Rengga untuk merubah wujudnya menjadi perempuan agar dapat merebut pusaka tersebut dari Raja Galuh.

Pangeran Sapta Rengga berhasil merubah wujudnya menjadi perempuan dan diberi nama Nyi Mas Gandasari oleh Sunan Gunung Jati. Lalu beliau menyamar menjadi penari renggong yang sangat terkenal dengan tariannya yang sangat indah dan membuat Raja Galuh terpikat akan tariannya dan kecantikan dari penari renggong tersebut, yang banyak orang menyebutnya sebagai Nyi Renggong.

Kemudian Nyi Renggong dipanggil oleh Raja Galuh untuk menghiburnya. Namun apalah daya Nyi Renggong tersebut adalah utusan dari Padjajaran yang ingin merebut pusaka milik kerajaan Hindu yang dipimpin oleh Raja Galuh tersebut dan Nyi Renggong tersebut berhasil mengambil pusaka tersebut dari kerajaan Hindu dan

memberikannya kepada Sunan Gunung Jati untuk dimusnahkan.

Sialnya Pangeran Sapta Rengga pada saat itu tidak dapat merubah wujudnya menjadi laki – laki kembali karena kempek yang dititipkan oleh penjual serabi terbakar oleh bara api dan menimbulkan aroma yang sangat harum dan menyebar ke seluruh wilayah Cirebon.

e) **Ren’py**

Ren’Py adalah sebuah framework permainan didalam bahasa pemrograman Python yang memiliki berbagai macam fitur lengkap didalam pembuatan aplikasi lain seperti pembelajaran interaktif. Selain itu, program aplikasi yang digunakan Python dan Ren’Py bersifat fleksibel karena dapat dijalankan dibeberapa sistem operasi berbeda. Sehingga dengan digunakannya kedua program tersebut, tampilan dan fungsi program Sistem Tata Surya menjadi lebih menarik dan kaya akan fitur yang maksimal yang berbasis multimedia.

**4. Perancangan Aplikasi Game**

**4.1. Perancangan Pra produksi atau Pre-produktions**

4.1.1. Perancangan Konsep



Pada tahap ini pembahasan mencakup Analisa pengguna dan cara implementasi, yaitu:

1. Target *Audiens* sasaran untuk aplikasi sejarah tentang Nyi Mas Gandasari adalah masyarakat umum dan pelajar.
2. Untuk pendistribusian aplikasi ini di upload melalui *google play store* dan sosial media.

4.1.2. Material Collecting





a) **Perancangan Tombol**








Perancangan tombol merupakan pembahasan mengenai tombol yang akan digunakan dalam membuat aplikasi sejarah Nyi Mas Gandasari, perancangan tombol dapat dilihat pada table.



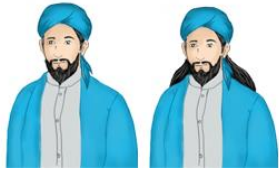


No	Tombol
1	 Tombol digunakan untuk <i>text speed, auto-forward time, music volume, sound volume, voce volume</i>
2	 Tombol digunakan untuk hasil menambah

	dan mengurangi <i>text speed, auto-forward time, music volume, sound volume, voce volume</i> , sesuai kebutuhan <i>user</i>
3	 Tombol digunakan ketika <i>user</i> ingin menambah dan mengurangi <i>text speed, auto-forward time, music volume, sound volume, voce volume</i> , maka ketika <i>user</i> menekan tombol, tombol akan berubah warnanya
4	 Tombol digunakan untuk tampilan pengaturan <i>display, skip, after choices</i> dan <i>Transition</i>

**4.2. Pembuatan Karakter**

No	Nama	Gambar
1	Nyi Mas Gandasari	
2	Pangeran Cakra Buana	
3	Pangeran Sapta Rengga	
4	Pangeran Sapta Rengga	

5	Ilo Syekh Benting	
6	Ki Kuwu Embat – Embat	
7	Ki Lebe Jariman	
8	Kidam Wawang	
9	Nyi Endang Golis	
10	Raja Galuh	
13	Sumbang Larang	

14	Sultan Aceh	
15	Sunan Gunung Jati	
16	Syekh Magelung Sakti	
17	Syekh Danuarsi	
18	Prajurit	

19	Penjual Serabi	
----	----------------	---



Gambar 3. Tampilan Kamar 1

#### 4.3. Pasca Produksi / Hasil pembuatan Aplikasi

##### 4.3.3. Tampilan Depan Kerajaan

Pada tampilan kerajaan ini menceritakan alur cerita ketika Pangeran Cakra Buana ingin meninggalkan kerajaan untuk pergi haji bersama Nyi Mas Sumbang Larang.



Gambar 1. Tampilan Title Screen



Gambar 4. Tampilan Depan Kerajaan

##### 4.3.1. Tampilan Mulai

Ketika *user* ingin memulai permainan baru maka akan muncul teks sejarah tentang Nyi Mas Gandasari dan *user* diharuskan untuk membaca alur ceritanya agar dapat melanjutkan kecerita selanjutnya.



Gambar 2. Tampilan Mulai Permainan

##### 4.3.4. Tampilan Dalam Kerajaan Padjajaran

Hasil dari tampilan dalam kerajaan padjajaran ini menceritakan tentang tibanya Pangeran Cakra Buana, Sumbang Larang dan Pangeran Sapta Rengga yang disambut oleh Nyi Endang Golis

##### 4.3.2. Tampilan Kamar 1

Tampilan kamar ini menampilkan suasana kamar dari Nyi Endang Golis ketika Pangeran Cakra Buana ingin mengajak beliau untuk mengajak pergi haji.



Gambar 5. Tampilan Dalam Kerajaan Padjajaran



#### 4.3.5. Tampilan Dalam Kesultanan Aceh

Tampilan halaman kesultanan aceh ketika Pangeran Cakra Buana ingin mengobati Pangeran Sapta Rengga yang sedang sakit



Gambar 6. Tampilan Dalam Kesultanan Aceh

#### 4.3.6. Tampilan Kamar 2

Pada tampilan kamar 2 ini menceritakan ketika Pangeran Cakra Buana ingin pamit pergi haji kepada Nyi Endang golis yang ketika itu sedang sakit dan Pangeran Cakra Buana mengajak Sembang Larang untuk menunaikan ibadah haji



Gambar 7. Tampilan Kamar 2

#### 4.3.7. Tampilan Kamar 3

Tampilan kamar 3 ini menceritakan ketika Pangeran Sapta Rengga sudah sampai dikerajaan padjajaran dan Nyi Endang Golis mempersilahkan Pangeran Sapta Rengga untuk beristirahat.



Gambar 8. Tampilan Kamar 3

#### 4.3.8. Tampilan Kamar 4

Pada tampilan kamar 4 ini menceritakan tentang Pangeran Cakra Buana dan Nyi Endang Golis yang sudah melahirkan putra pertama mereka



Gambar 9. Tampilan Kamar 4

#### 4.3.9. Tampilan Padepokan Syekh Danuarsi

Pangeran Sapta Rengga tiba dipadepokan Syekh Danuarsi untuk menimba ilmu untuk membantu padjajaran melawan kerajaan raja galuh.



Gambar 10. Tampilan Padepokan Syekh Danuarsi

#### 4.3.10. Tampilan Gapura Kerajaan Hindu

Ketika Pangeran Cakra Buana ingin menjadi wali dari Sumbang Larang untuk melakukan pernikahan dengan Pangeran Bais Rail



Gambar 11. Tampilan Gapura Kerajaan Hindu

#### 4.3.11. Tampilan Luar Kesultanan Aceh

Pada tampilan ini ketika Pangeran Cakra Buana dan Pangeran Sapta Rengga ingin meninggalkan kesultanan Aceh untuk kembali melanjutkan perjalanan menuju Padjajaran



Gambar 12. Luar Kesultanan Aceh

#### 4.3.12. Tampilan Penari Renggong

Pada tampilan penari renggong ini menceritakan tentang Nyi Mas Gandasari yang sedang menyamar menjadi penari renggong, untuk mengelabui Raja Galuh untuk mengambil pusaka Golek Kencana milik kerajaan Galuh.



Gambar 13. Tampilan Penari Renggong

#### 4.3.13. Tampilan Perang 1

Pada tampilan perang ini menceritakan tentang perang galuh antara Padjajaran dan Galuh Palimanan, yang ketika itu padjajaran masih kalah oleh kejaan Galuh karena Raja Galuh masih memiliki Pusaka Golek Kencana.



Gambar 14. Tampilan Perang 1

#### 4.3.14. Tampilan Perang 2

Pada tampilan perang 2 ini masih menceritakan tentang perang pertama antara Padjajaran dan Galuh Palimanan untuk memperebutkan kekuasaan di wilayah Cirebon

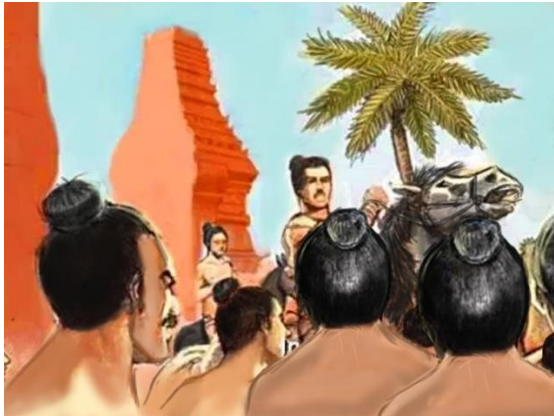


Gambar 15. Tampilan Perang 2

#### 4.3.15. Tampilan Perang 3

Pada tampilan perang 3 ini menceritakan tentang perang kedua antara Padjajaran dan Galuh Palimanan yang ketika itu dimenangkan oleh Padjajaran karena Kerajaan Galuh sudah tidak memiliki pusaka Golek kencana

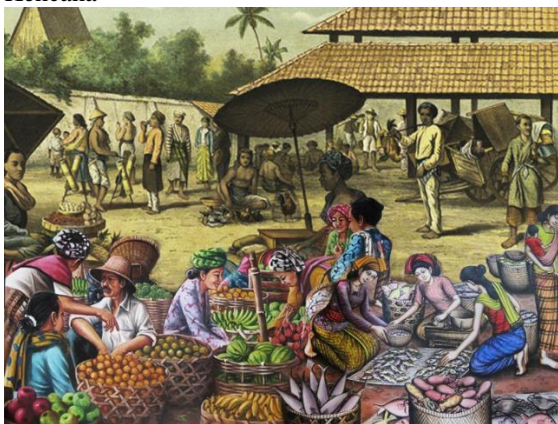




Gambar 16. Tampilan Perang 3

#### 4.3.16. Tampilan Pasar

Pada tampilan pasar ini menceritakan tentang Pangeran Sapta Rengga yang menitipkan kempeknya kepada penjual serabi untuk menyamar menjadi perempuan untuk memasuki kerajaan Galuh Palimanan dan mengambil pusaka Golek Kencana



Gambar 17. Tampilan Pasar

#### 4.3.17. Tampilan Padepokan

Tampilan padepokan ini menceritakan ketika prajurit memberikan surat tanda peperangan antara padjajaran dan raja galuh kepada Pangeran Cakra Buana



Gambar 18. Tampilan Padepokan

#### 4.3.18. Tampilan Background 1

Pada tampilan *background* 1 ini menceritakan tentang bagaimana Pangeran Sapta Rengga yang sedang meningkatkan ilmunya bersama dengan Syekh Danuarsy.



Gambar 19. Tampilan Background 1

#### 4.3.19. Tampilan Background 2

Tampilan *Background* 2 ini berisi menampilkan ketika Pangeran Banis Rail menghintakan perjalanan pulang dari Pangeran Cakra Buana untuk mempersunting adik dari Pangeran Cakra Buana yaitu Sumbang Larang.



Gambar 20. Tampilan Background 2

#### 4.3.20. Tampilan Background 3

Pada *background* 3 ini ketika Pangeran Cakra Buana, Ki Sero, Ki Lebe Jariman, Ki Kuwu Embat – Embat, Prajurit dan Pangeran Sapta Rengga ingin memperluas kerajaan Padjajaran.



Gambar 21. Tampilan Background 3



#### 4.3.21. Tampilan Background 4

Pada tampilan ini menceritakan tentang suasana pagi hari di padjajaran yang ketika itu Pangeran Cakra Buana dan Pangeran Sapta Rengga sedang menghirup udara pagi di halaman Padjajaran



Gambar 22. Tampilan Backgrounder 4

#### 4.3.22. Tampilan Tombol Load Game

Pada tampilan tombol *Load Game* ini berisikan tentang penyimpanan permainan ketika *user* sudah menyimpan permainan dan ingin mengeluarkan aplikasi sehingga *user* dapat melanjutkan ceritanya kembali



Gambar 23. Tampilan Tombol Load Game

#### 4.3.23. Tampilan Tombol Setting

Pada tampilan menu tombol *setting* ini berisikan tentang penyetoran dalam permainan, penyetoran sendiri disesuaikan oleh *user*.



Gambar 24. Tampilan Tombol Setting

Dari hasil pembuatan *game* sejarah Nyi Mas Gandasari menggunakan model visual novel maka dapat disimpulkan bahwa:

1. membuat aplikasi game dengan *visual novel* dengan menggunakan *software* Ren'py untuk merancang aplikasi tersebut, dapat dilakukan dengan baik, harapannya aplikasi ini dapat menarik pengguna untuk mau belajar tentang sejarah.
2. Aplikasi game ini di upload ke google app store.

### DAFTAR PUSTAKA

- Ali M.2010.Perancangan *Game* Edukasi Sejarah Sumpah Palapa Menggunakan Visual Novel
- Arif Rahman Hikam.2013.Pengembangan *Game* Edukasi Berbasis Pembangunan Karakter Pada Materi Pelestarian Lingkungan.
- Brigitta Rena Estidianti dan Rahmatsyam Lakoro.2014.Perancangan Karakter *Game* Visual Novel "Tikta Kavya" Dengan Konsep Bishone.
- Busran , Fitriyah.2015.Perancangan Permainan Edukasi Belajar Membaca Pada Anak Prasekolah Berbasis *Smartphone Android*.
- Dicky Jaya Umbara, 2013, Perancangan dan Pembuatan Edukasi untuk Pembelajaran Sejarah Kemerdekaan Indonesia menggunakan *Multimedia Adobe Flash CS3*, the 14th seminar on *intelligent technology And its applications* ISSN: 2338-2023, Universitas Komputer Indonesia Bandung.
- Dwi Fidiyanto.2015.*Game* Sejarah Perjuangan Kapitan Patimura.
- Nelly Indriani Widiastuti,2012.Membangun *Game* Edukasi Sejarah Walisongo Menggunakan *Algoritma Best first Search*,Jurnal ilmiah komputer, Volume. I Nomor. 2, Bulan Oktober 2012 - ISSN :2089-9033 ,FTIK UNIKOM Bandung.
- Nita Aryani, 2012, Membuat *Game Puzzle Gambar Pahlawann Nasional Menggunakan AdobeFlash CS4*,Naskah Publikasi,Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer,Yogyakarta
- Sadiman, Arif, dkk. (2011). *Media Pendidikan: Pengertian Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Ed. 1-15 Jakarta: Rajawali Pers. Raja Grafindo Persada

## 5. Kesimpulan