

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Pada perancangan gim mengenai sejarah Pangeran Diponegoro, subjek perancangan dipilih sebagai berikut:

1. Demografis

a. Usia: 15-18 tahun

Kelompok usia ini dipilih karena mereka mempelajari Diponegoro di sekolah dan aktif bermain gim *mobile*. Penelitian memfokuskan desain untuk kebutuhan kelompok usia ini. Menurut Umami (2019), remaja merupakan fase perkembangan yang penting dalam membentuk identitas, nilai, dan kebiasaan individu. Sehingga, penting bagi remaja untuk mengenal sosok Pangeran Diponegoro untuk memahami rasa kepemimpinan dan rendah hatinya. Riset menunjukkan bahwa usia 15-18 tahun adalah kelompok usia yang paling aktif dalam merespon media interaktif dan edukasi berbasis gim karena mereka lebih mudah memahami konsep abstrak melalui simulasi dan *gameplay*.

b. Jenis Kelamin: Laki-laki dan Perempuan

c. Tingkat Pendidikan: SMA/SMK

d. Pekerjaan: Pelajar

e. SES (Sosial Ekonomi Status): B-A

Menurut data dari BPS (Kor, 2023) menunjukkan bahwa sebagian besar individu berusia 15-18 tahun di Indonesia telah memiliki atau mengakses telepon genggam (92,14%). Salah satu *smartphone* termurah di tahun 2025 menurut Abdillah (2025) pada artikel di situs

pricebook adalah Samsung Galaxy A06, dijual dari harga Rp. 1.184.000. Maka SES yang memungkinkan adalah B-A karena kelompok ini memiliki daya beli yang cukup untuk membeli *smartphone* serta kebutuhan lainnya seperti kuota internet. Selain itu, kelompok SES B-A lebih terpapar media digital dalam kehidupan sehari-harinya, sehingga cocok menjadi target dalam perancangan gim ini.

f. Bahasa yang Digunakan: Bahasa Indonesia

2. Geografis

Jabodetabek dipilih sebagai geografis subjek perancangan ini karena dilansir dari data Indeks Masyarakat Digital Indonesia (2024), ditemukan bahwa angka IMDI seluruh Indonesia mencapai 43.34, angka meningkat sebesar 0.16 dibandingkan dengan tahun 2023.

Tabel 3.1 Data IMDI Berdasarkan Kota (2024)

Kota	Angka IMDI	Klasifikasi
Jakarta Pusat	52.58	Sangat Tinggi
Bogor	50.56	Tinggi
Depok	48.04	Tinggi
Tangerang	43.46	Cukup
Bekasi	44.49	Cukup

Berdasarkan tabel di atas yang menunjukkan daerah Jabodetabek memiliki angka IMDI yang melebihi rata-rata nasional. Hal ini menunjukkan bahwa masyarakat di Jabodetabek memiliki literasi digital yang baik, sehingga lebih mudah mengakses media digital. Oleh karena itu, Jabodetabek dipilih sebagai geografis subjek perancangan.

Menurut data BPS (2025), jumlah remaja usia 15–19 tahun di Indonesia mencapai sekitar 22 juta jiwa. Dari jumlah tersebut, hampir 6 juta

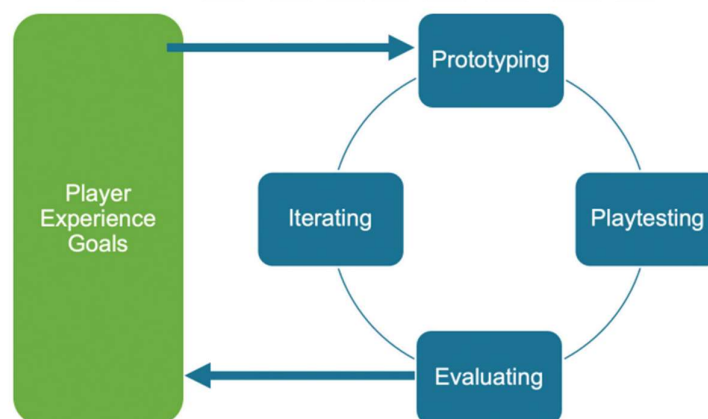
jiwa ($\pm 27\%$) berada di kawasan Jabodetabek, meliputi Jawa Barat (Bogor, Bekasi, Depok) dengan 4,07 juta jiwa, Banten dengan 1,01 juta jiwa, dan DKI Jakarta dengan 0,84 juta jiwa. Angka ini menunjukkan bahwa Jabodetabek memiliki populasi remaja yang besar, yaitu hampir sepertiga dari total remaja Indonesia.

3. Psikografis

- Tertarik dengan dunia digital khususnya gim, serta aktif menggunakan *smartphone* baik untuk hiburan maupun pembelajaran.
- Lebih menyukai metode belajar interaktif berbasis visual dan narasi dibandingkan metode ceramah dan hafalan untuk pelajaran Sejarah.

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam pengembangan gim edukatif ini didasari oleh buku “*Game design workshop: a playcentric approach to creating innovative games*” edisi ke-5 oleh Fullerton (2024). Metode ini memiliki tiga fase yaitu *player experience goals*, *prototyping*, dan *playtest* (h. 18). Pendekatan ini bertujuan untuk memastikan bahwa gim yang dirancang berpusat pada pengalaman pemain, sehingga setiap keputusan desain selalu mempertimbangkan kebutuhan, preferensi, dan respon dari pengguna.



Gambar 3.1 *Playcentric Process Diagram*
Sumber: Fullerton. T. (2024)

Berdasarkan diagram tersebut, proses *playcentric* menempatkan pemain sebagai pusat dari seluruh tahapan perancangan gim. Fase *player experience goals* berfokus pada penentuan pengalaman utama yang ingin dirasakan pemain, seperti emosi, tantangan, dan nilai edukatif yang ingin disampaikan. Selanjutnya, fase *prototyping* dilakukan untuk mewujudkan konsep tersebut ke dalam bentuk gim yang dapat dimainkan. Fase terakhir adalah *playtest*, yaitu pengujian gim oleh pemain untuk memperoleh *feedback* yang kemudian digunakan sebagai dasar evaluasi dan penyempurnaan desain. Proses ini bersifat iteratif, sehingga perancangan dapat terus diperbaiki hingga pengalaman bermain yang dihasilkan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

3.2.1 Player Experience Goals

Player Experience Goals merupakan proses awal dalam perancangan gim. Pada tahap ini, penulis menentukan tujuan utama dari gim berdasarkan *outcome* yang ingin dicapai. Menurut Fullerton (2024), *player experience goals* tidak hanya melibatkan pencarian konsep dan mekanik, tetapi juga mengidentifikasi kebutuhan pemain, konteks penggunaan, serta relevansi konten gim dengan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, penulis melakukan *brainstorming* dan mengumpulkan data untuk merumuskan ide, termasuk bagaimana narasi perjuangan Pangeran Diponegoro dapat dibuat interaktif.

Sehingga, akan dilakukan pengumpulan data menggunakan metode kualitatif berupa observasi di salah satu sekolah daerah Jabodetabek. Tujuan dari observasi ini adalah untuk memperoleh gambaran mengenai kondisi pembelajaran sejarah yang menerapkan metode ceramah. Melalui observasi, penulis mencatat perilaku siswa selama proses pembelajaran, seperti tingkat perhatian, keaktifan, maupun respon ketika diberikan pertanyaan atau tugas. Selain itu, penulis juga dapat melihat tingkat minat siswa saat pelajaran sejarah disampaikan dengan cara yang monoton. Tahapan observasi mencakup pengamatan berperan serta, deskriptif, terfokus, dan terpilih. Hal ini bertujuan untuk memperoleh gambaran menyeluruh mengenai permasalahan rendahnya minat belajar sejarah, sehingga dapat menjadi dasar dalam merancang gim edukatif yang lebih relevan dan menarik bagi siswa.

Selain observasi, penulis juga akan melakukan wawancara untuk memperoleh pemahaman dari berbagai perspektif, yaitu guru sejarah SMA dan *game designer*. Wawancara dengan guru Sejarah bertujuan untuk memperoleh informasi yang akurat mengenai tokoh Pangeran Diponegoro serta strategi penyampaian materi sejarah yang menarik bagi remaja, sehingga gim yang dirancang dapat menyajikan konten historis yang relevan sekaligus menyenangkan. Sementara itu, wawancara dengan *game designer* dilakukan untuk menggali lebih dalam mengenai aspek teknis dan kreatif dalam pengembangan gim edukatif, terutama terkait interaktivitas, alur narasi, dan visualisasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna remaja.

Selain wawancara dan observasi, metode *Focus Group Discussion* (FGD) dengan remaja berusia 15-18 tahun yang berdomisili di Jabodetabek juga dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman mereka mengenai Pangeran Diponegoro serta harapan mereka terhadap media pembelajaran berbasis digital interaktif.

Data tambahan diperoleh melalui studi referensi terhadap gim edukatif bergenre serupa, khususnya RPG, untuk menganalisis elemen alur cerita, interaktivitas, desain visual, dan mekanisme *gameplay* yang dapat diadaptasi dalam perancangan. Terakhir, kuesioner disebarakan secara *online* kepada remaja usia 15-18 tahun di Jabodetabek untuk mengetahui minat mereka terhadap pelajaran sejarah, preferensi genre gim, serta media digital yang paling sering digunakan.

3.2.2 Prototyping

Pada tahap ini dilakukan perancangan awal dari gim. Fullerton (2024) menekankan bahwa prototipe tidak harus berbentuk produk final, melainkan dapat berupa sketsa, *storyboard*, *paper prototype*, maupun versi digital sederhana yang menguji mekanik permainan, alur interaksi, dan integrasi konten edukasi. *Prototyping* dilakukan untuk memastikan narasi perjuangan Pangeran Diponegoro dapat disampaikan secara efektif melalui *gameplay* yang sederhana dan interaktif untuk pemain. Proses ini juga

memungkinkan penulis untuk mengidentifikasi kelemahan desain, sehingga perbaikan dapat dilakukan sebelum tahap produksi.

3.2.3 Playtest

Tahap *playtest* merupakan pengujian gim kepada pemain untuk mendapatkan *feedback* atau evaluasi terhadap gim yang dirancang. *Playtest* harus dilakukan secara berulang kali dan melibatkan audiens yang sesuai dengan subjek perancangan (Fullerton, 2024). Proses ini mencakup observasi perilaku pemain dan kuesioner untuk evaluasi keseluruhan proses bermain. Hasil dari *playtest* kemudian digunakan untuk melakukan perbaikan dari prototipe yang dirasa masih kurang baik bagi pemain.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Data (2014) menyatakan bahwa teknik pengumpulan data dapat dilakukan dari berbagai tempat, sumber, dan cara. Data yang dapat diperoleh berupa data primer dan sekunder. Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari responden atau objek penelitian, sedangkan sekunder merupakan data yang diperoleh secara tidak langsung, seperti melalui orang lain atau dokumen tertentu (h. 121).

Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan ini adalah kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan ini digunakan untuk menggali secara mendalam terhadap pandangan pengguna serta kebutuhan dan minat terhadap konten edukasi sejarah dalam bentuk gim digital. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, FGD, studi referensi, dan kuesioner.

3.3.1 Observasi

Menurut Arikunto (2006), observasi akan lebih efektif jika dilengkapi dengan format pengamatan yang berisi item-item mengenai peristiwa atau perilaku yang diamati (h. 229). Observasi bukan sekadar mencatat data, tetapi juga memerlukan pertimbangan serta penilaian menggunakan skala bertingkat. Misalnya, dalam mengamati reaksi penonton televisi, peneliti tidak hanya mencatat reaksinya, tetapi juga menilai apakah reaksi tersebut sangat kurang atau tidak sesuai dengan yang diharapkan.

Observasi akan dilakukan di salah satu sekolah di daerah Jabodetabek. Tujuan dari observasi ini adalah untuk memperoleh gambaran mengenai kondisi pembelajaran sejarah yang menerapkan metode ceramah. Melalui observasi, penulis mencatat perilaku siswa selama proses pembelajaran, yaitu tingkat perhatian, keaktifan, dan juga respon ketika diberikan pertanyaan atau tugas. Selain itu, penulis juga dapat melihat tingkat minat siswa saat pelajaran sejarah disampaikan dengan cara yang monoton.

Observasi ini penting dilakukan karena dapat memberikan data yang mendasar dalam perancangan gim edukatif ini. Data mengenai sikap dan respon siswa akan membantu penulis dalam memahami kebutuhan target audiens gim yang dirancang, sehingga gim dapat dibuat lebih relevan dan menarik.

1. Pengamatan Berperan Serta

Pengamatan dilakukan secara *offline* di dalam kelas pelajaran sejarah di salah satu SMA daerah Jabodetabek. Penulis akan ikut berada di dalam kelas untuk mengamati proses pembelajaran. Penulis berperan serta dengan mengikuti pembelajaran tanpa mengganggu berjalannya kelas sambil mengamati perilaku siswa ketika guru menggunakan metode ceramah untuk menyampaikan materinya. Data yang dikumpulkan berupa tingkat perhatian, partisipasi, dan ekspresi siswa terhadap materi yang dipaparkan.

2. Pengamatan Deskriptif

Dalam tahap ini, penulis mencatat berbagai aspek secara menyeluruh, baik dari sisi guru maupun siswa. Aspek-aspek yang diamati adalah cara guru menyampaikan materi, strategi yang digunakan dalam pengelolaan kelas, dan respon siswa seperti mendengarkan, mencatat, atau menunjukkan kejenuhan. Tujuannya adalah mendapatkan gambaran umum mengenai situasi pembelajaran Sejarah di kelas.

3. Pengamatan Terfokus

Penulis berfokus pada bagaimana siswa merespon materi sejarah saat disampaikan dengan teknik ceramah. Penulis juga memperhatikan seberapa aktif siswa dalam bertanya, berdiskusi, atau menjawab pertanyaan guru. Sehingga, data yang dikumpulkan lebih detail untuk melihat masalah rendahnya minat belajar pelajaran sejarah.

4. Pengamatan Terpilih

Pada tahap terakhir, penulis melakukan pengamatan mengenai *attention span* siswa saat pembelajaran berlangsung. Hal ini dilakukan untuk melihat jangka waktu siswa dalam mempertahankan konsentrasi ketika belajar, serta menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi turunnya fokus siswa, seperti kejenuhan, distraksi, ataupun penggunaan *smartphone* di kelas.

3.3.2 Wawancara

Wawancara digunakan sebagai metode pengumpulan data ketika peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk mengidentifikasi permasalahan yang akan diteliti (Data, 2014). Selain itu, metode ini juga bermanfaat apabila peneliti membutuhkan informasi yang lebih mendalam dari responden, terutama ketika jumlah responden relatif sedikit atau terbatas. Dalam melakukan metode wawancara ataupun kuesioner, responden perlu dianggap sebagai pihak yang paling memahami dirinya sendiri, serta informasi yang diberikan bersifat mutlak dan dapat dipercaya. Wawancara sendiri dapat dilakukan secara terstruktur maupun tidak terstruktur, baik melalui tatap muka langsung maupun media telepon. Wawancara akan dilakukan secara terstruktur untuk mendapatkan pemahaman dari beberapa perspektif, yaitu guru sejarah SMA/SMK sebagai praktisi pendidikan yang memahami kebutuhan siswa.

1. Wawancara Guru Sejarah SMKN 48 Jakarta

Wawancara dilakukan dengan guru mata pelajaran sejarah di SMKN 48 Jakarta, yaitu Muhammad Nico Abdullah Nasir, dengan tujuan untuk mendapatkan informasi yang akurat mengenai sejarah

Pangeran Diponegoro, serta panduan dalam menyampaikan materi sejarah dengan cara yang menarik untuk remaja. Hal ini dilakukan agar gim tidak hanya menghibur tetapi juga akurat dalam historikalnya. Berikut adalah daftar pertanyaan yang akan ditanyakan kepada narasumber:

- a) Bagaimana pandangan Bapak terhadap minat belajar sejarah di kalangan siswa saat ini?
- b) Apa tantangan terbesar dalam mengajarkan sejarah?
- c) Menurut Bapak, bagian mana dari kisah Pangeran Diponegoro yang paling menarik bagi siswa dan kenapa?
- d) Selain slide presentasi, apakah Bapak menggunakan media pembelajaran lain? (Contoh: video, aplikasi, situs web, atau lainnya)
- e) Menurut Bapak, apakah media interaktif seperti gim dapat membantu siswa memahami konteks sejarah dengan lebih baik? Mengapa?
- f) Menurut Bapak, nilai-nilai apa saja yang penting untuk disampaikan dari sosok Pangeran Diponegoro kepada remaja masa kini?
- g) Apakah siswa biasanya antusias saat pelajaran tentang Pangeran Diponegoro? Mengapa?
- h) Dalam konteks pendidikan karakter, bagaimana kisah Pangeran Diponegoro bisa digunakan untuk membentuk jiwa nasionalisme atau kepemimpinan siswa?
- i) Apa yang membuat Pangeran Diponegoro berbeda dari tokoh pahlawan lain jika dilihat dari sisi pendidikan karakter?
- j) Jika ada gim edukatif tentang Pangeran Diponegoro, fitur seperti apa yang menurut Bapak paling penting agar tetap sesuai dengan nilai pendidikan dan kurikulum sejarah?

3.3.3 Focus Group Discussion

Metode FGD, yaitu teknik pengumpulan data untuk menemukan makna suatu isu melalui diskusi kelompok agar terhindar dari penafsiran yang subjektif oleh peneliti tunggal. Misalnya, dalam membahas rendahnya hasil UN 2011, dibentuk kelompok diskusi yang terdiri dari beberapa peneliti. Dengan adanya kajian bersama dari berbagai perspektif, diharapkan interpretasi yang dihasilkan lebih objektif dan komprehensif. Penulis akan melakukan FGD dengan sejumlah remaja berusia 15-18 tahun yang berdomisili Jabodetabek. FGD dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman remaja mengenai Pangeran Diponegoro dan seberapa tertarik mereka dalam perancangan gim edukatif ini, serta aspek apa saja yang menurut remaja perlu dimasukkan dan ditonjolkan pada gim yang dirancang agar terlihat menarik untuk dimainkan. Berikut adalah daftar pertanyaan yang akan ditanyakan kepada para narasumber:

- a) Seberapa jauh kalian mengenal sosok Pangeran Diponegoro sebelum sesi ini?
- b) Apa hal pertama yang terlintas di pikiran kalian ketika mendengar nama “Pangeran Diponegoro”?
- c) Menurut kalian, apakah sejarah Pangeran Diponegoro masih relevan untuk dipelajari oleh remaja masa kini? Mengapa?
- d) Apakah kalian merasa belajar sejarah di sekolah cukup menarik? Jika tidak, apa alasannya?
- e) Apa jenis gim yang paling sering kalian mainkan (misalnya: strategi, simulasi, RPG, puzzle, action, dan lainnya)?
- f) Apa genre yang cocok untuk gim bertemakan Pangeran Diponegoro?
- g) Apakah kalian pernah memainkan gim yang memiliki unsur edukatif? Jika iya, sebutkan contohnya dan hal menarik dari gim tersebut.
- h) Menurut kalian, apa yang membuat sebuah gim edukatif terasa seru, bukan membosankan?

- i) Kalau ada gim tentang Pangeran Diponegoro, hal apa yang paling kalian harapkan muncul di dalamnya? (Contoh: bertarung, narasi, eksplorasi, interaksi, dan lainnya)
- j) Gaya visual seperti apa yang paling menarik menurut kalian untuk gim sejarah? (Contoh: realistis, semi-kartun, ilustratif, atau pixel art)
- k) Warna dan suasana seperti apa yang cocok untuk menggambarkan perjuangan Pangeran Diponegoro menurut kalian (gelap, hangat, klasik, cerah)?
- l) Apakah kalian lebih suka tampilan karakter yang mirip tokoh asli sejarah atau versi yang lebih modern dan *stylized*?
- m) Elemen visual apa yang bisa membuat kalian merasa “immersed” atau terbawa dalam suasana sejarah (misalnya: kostum, latar lingkungan, musik tradisional, dan lainnya)?
- n) Menurut kalian, lebih baik gim ini memiliki level (detail) atau langsung awal sampai akhir (singkat)?
- o) Berapa lama durasi bermain yang ideal menurut kalian (misalnya: 5, 10, atau 15 menit)?
- p) Apakah kalian merasa tokoh seperti Pangeran Diponegoro bisa menjadi role model yang relevan bagi generasi sekarang? Mengapa?
- q) Apakah kalian merasa gim seperti ini bisa membantu kalian memahami sejarah Indonesia dengan lebih mudah?

3.3.4 Studi Referensi

Studi referensi dilakukan terhadap gim-gim edukatif dengan genre yang mirip, terutama gim bergenre RPG. Analisis dilakukan terhadap elemen seperti alur cerita, interaktivitas, desain visual, dan mekanisme *gameplay*. Beberapa gim yang dipilih untuk dijadikan referensi adalah Moonlighter, Honkai Star Rail, dan Omori. Ketiga gim ini memiliki genre yang serupa, serta memiliki visual dan estetika yang menarik untuk dijadikan referensi.

3.3.5 Kuesioner

Kuesioner adalah salah satu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan sejumlah pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Data, 2014). Metode ini dianggap efisien apabila peneliti sudah memahami dengan jelas variabel yang akan diukur serta mengetahui informasi apa yang dapat diperoleh dari responden (h. 124).

Kuesioner akan disebarakan kepada remaja berusia 15-18 tahun (siswa SMA/SMK) secara *online* untuk mengetahui minat mereka terhadap sejarah Indonesia, genre gim yang diminati, serta media digital yang sering digunakan. Data yang terkumpulkan digunakan untuk merancang gim yang sesuai dengan preferensi remaja. Daftar pertanyaan kuesioner yang disebarakan sebagai berikut:

1. Usia
 - 15
 - 16
 - 17
 - 18
2. Jenis Kelamin
 - Laki-laki
 - Perempuan
3. Domisili
 - Jakarta
 - Bogor
 - Depok
 - Tangerang
 - Bekasi
4. Apakah Anda pernah mendengar tentang Pangeran Diponegoro? (Ya/Tidak)
5. Dari mana kamu mengetahui tentang Pangeran Diponegoro? (boleh pilih lebih dari 1)

- Buku pelajaran sejarah
 - Guru di sekolah
 - Internet / Media Sosial
 - Film / Serial / Dokumenter
 - *Game*
6. Menurut Anda, apakah tokoh Pangeran Diponegoro menarik untuk dijadikan karakter utama dalam sebuah *game* sejarah? (Skala 1 Tidak menarik – 4 Sangat menarik)
 7. Apakah Anda memiliki *smartphone* pribadi? (Ya/Tidak)
 8. Berapa jam rata-rata Anda menggunakan *smartphone* per hari? (< 1 jam/1-2 jam/3-4 jam/5-6 jam/> 6 jam)
 9. Apakah Anda bermain *game mobile* di *smartphone* pribadi? (Ya/Tidak)
 10. Berapa jam rata-rata Anda bermain *game* per hari? (< 1 jam/1-2 jam/3-4 jam/> 4 jam)
 11. Pilihlah *game* yang sering Anda mainkan saat ini (maks. 3)
 - Mobile Legends: Bang Bang (MOBA)
 - PUBG Mobile (*Battle Royale*)
 - Free Fire (*Battle Royale*)
 - Genshin Impact (RPG *Open World*)
 - Honkai: Star Rail (RPG *Turn-Based*)
 - Call of Duty: Mobile (FPS/*Battle Royale*)
 - eFootball 2025 (*Simulation/Sport*)
 - Stumble Guys (*Party/Casual*)
 - League of Legends: Wild Rift (MOBA)
 - Roblox (Platform/Sandbox)
 12. Pilihlah genre *game* yang sering Anda mainkan saat ini (maks. 3)
 - RPG (Genshin Impact, Honkai: Star Rail)
 - MOBA (Mobile Legends: Bang Bang, League of Legends: Wild Rift)

- FPS (Call of Duty: Mobile, Apex Legends Mobile)
 - *Battle Royale* (PUBG Mobile, Free Fire MAX)
 - *Strategy* (Clash of Clans, Clash Royale, Teamfight Tactics)
 - *Racing* (Asphalt 9: Legends, Mario Kart Tour)
 - *Sports* (eFootball 2025, NBA Live Mobile)
 - *Puzzle* (Candy Crush Saga, Brain Test)
 - *Simulation* (The Sims Mobile, SimCity BuildIt)
 - *Arcade* (Stumble Guys, Subway Surfers)
13. Saat memilih *game*, fitur apa yang paling penting bagi Anda? (maks. 3)
- Visual
 - Cerita
 - *Gameplay*
 - *Multiplayer/Co-op*
 - *Puzzle*
 - Durasi permainan singkat
 - Mode *offline*
 - Sosial
14. Apakah Anda menyukai pelajaran sejarah di sekolah? (Ya/Tidak)
15. Seberapa besar minat Anda pada pelajaran Sejarah Indonesia? (Skala 1 Sangat rendah – 5 Sangat tinggi)
16. Apa alasan utama kamu menyukai pelajaran sejarah? *Jika Anda tidak menyukai pelajaran sejarah, silakan pilih opsi Lainnya/Others dan isi dengan tanda strip (-)
- Menambah pengetahuan tentang masa lalu bangsa Indonesia
 - Ceritanya menarik seperti membaca kisah nyata
 - Bisa dihubungkan dengan kondisi masa kini
 - Cara mengajar guru membuat pelajaran jadi menarik
 - Membantu memahami identitas dan budaya Indonesia

17. Apa alasan utama kamu tidak menyukai pelajaran sejarah? *Jika Anda menyukai pelajaran sejarah, silakan pilih opsi Lainnya/Others dan isi dengan tanda strip (-)
- Terlalu banyak hafalan nama, tahun, dan peristiwa
 - Materinya terasa membosankan dan monoton
 - Tidak terasa relevan dengan kehidupan sehari-hari
 - Cara mengajar guru kurang menarik
 - Sulit memahami materi karena terlalu kompleks
18. Metode pembelajaran sejarah mana yang menurutmu paling menarik?
- Ceramah guru
 - Diskusi kelompok
 - Proyek
 - Video
 - Media interaktif (aplikasi/*game*)
 - Kunjungan museum
 - Membaca
19. Seberapa tertarik Anda mencoba permainan (*game*) yang mengajarkan sejarah? (Skala 1 Tidak tertarik – 5 Sangat tertarik)
20. Jika ada *game* tentang Pangeran Diponegoro, fitur mana yang paling membuatmu tertarik? (maks. 3)
- Alur cerita historis
 - Visual karakter
 - Misi/Level peristiwa sejarah
 - *Mini-games* (*puzzle*/kuis)
 - *Multiplayer*
 - Narasi suara
21. Berapa lama durasi sesi permainan yang Anda rasa ideal untuk *game* edukatif di *smartphone*?
- < 5 menit

- 5-10 menit
- 10-20 menit
- 20-30 menit
- > 30 menit

22. Seberapa tertarik Anda untuk memainkan *game* edukatif jika tersedia secara gratis? (Skala 1 Tidak tertarik – 5 Sangat tertarik)

23. Seberapa penting unsur cerita (*storytelling*) dalam *game* edukatif? (Skala 1 Tidak penting – 5 Sangat penting)

24. Seberapa besar kemungkinan Anda merekomendasikan *game* edukatif yang seru ke teman/kerabat Anda? (Skala 1 Tidak mungkin – 5 Sangat mungkin)

