

VIDEO GAME SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH (Suatu Alternatif dalam Menyelenggarakan Pembelajaran Sejarah)

Johan Wahyudhi

Sekolah Tinggi Agama Islam Nahdlatul Ulama Jakarta

E-mail: johan7790@yahoo.com

Abstract

This article describes an alternative teaching history, namely through the application of learning media in the history of video games. Education history is a lesson that can be used as a vehicle for the formation of character among the younger generation, among others by promoting the values of patriotism, nationalism civic, virtues, and human values. However, today the teaching of history has not gone well as expected. Learning history is often monotonous and boring for students. In this case, the video game is an alternative to get out of problems in learning the history. Video games are popular entertainment media in the lives of children that can be used as a medium of teaching history in a creative, fun, and effective way.

Keywords: teaching history, video games, addiction, learning methods

Abstrak

Artikel ini menjelaskan tentang satu alternatif dalam pembelajaran sejarah, yakni melalui penerapan media *video game* dalam pembelajaran sejarah. Pendidikan sejarah merupakan suatu pembelajaran yang dapat digunakan sebagai wahana pembentukan karakter di kalangan generasi muda. Di antaranya dengan mempromosikan nilai-nilai patriotisme, nilai-nilai nasionalisme, nilai-nilai kebaikan, dan nilai-nilai kemanusiaan. Namun, dewasa ini pembelajaran sejarah belum sesuai harapan. Pembelajaran sejarah sering diselenggarakan secara monoton dan membosankan bagi peserta didik. Dalam hal ini, video game merupakan satu alternatif untuk keluar dari masalah-masalah dalam pembelajaran sejarah tersebut. Video game merupakan media hiburan populer dalam kehidupan anak-anak sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran sejarah yang kreatif, menyenangkan, dan efektif.

Kata kunci: pembelajaran sejarah, video game, adiksi, metode pembelajaran

A. Pendahuluan

Salah satu hakikat manusia adalah *homo luden*, sehingga berapapun usianya selalu membutuhkan hiburan. Hiburan merupakan keinginan yang manusiawi mengingat kerja akal sesekali membutuhkan sesuatu yang bersentuhan dengan kesenangan, maka bermain menjadi kebutuhan untuk menciptakan suasana kerja akal agar tubuh yang lebih segar dan menimbulkan semangat baru untuk bekerja kembali. Kegiatan bermain dalam tulisan ini dibatasi hanya menyurut seputar usia kanak-kanak.

Di samping bermain, dalam dunia anak, kegiatan lain yang kerap disandingkan dengan pekerjaan tersebut adalah belajar. Kegiatan ini memungkinkan manusia untuk mendapatkan

pengetahuan, baik melalui pengamatan, pengalaman, maupun pembacaan. Belajar menjadi wahana untuk menemukan dunianya sekaligus mengetahui segala hal yang dilihat, disentuh, dan dirasakan. Belajar menjadi tindakan manusia setiap waktu, sejak ia lahir ke dunia hingga masa senjanya.

Tidak aneh kiranya jika dalam lintasan sehari-hari, terdapat jargon “bermain sambil belajar”. Kata-kata tersebut bukanlah lahir tanpa maksud, melainkan merupakan suatu pemecahan atas metode pembelajaran yang terkesan kaku dan penuh dengan aturan yang dianggap memusingkan sebagian anak-anak yang memiliki daya serap rendah, jika dihadapkan pada pembelajaran model konvensional.

Belajar sejarah seolah memiliki mitos sendiri, terutama pada level wajib belajar 9 tahun. Pelajaran sejarah dianggap membosankan dan dianggap hanya berkisar hafalan tentang tahun, nama tokoh, tempat kejadian, dan sebagainya. Lebih-lebih, pelajaran ini seakan hanya dianggap “pelengkap” yang kalah urgen jika dibandingkan dengan pelajaran-pelajaran utama yang biasa diujikan secara nasional.

Jika direnungkan lebih dalam, ketidakberaturan sosial, politik, dan budaya yang terjadi di negeri ini merupakan eksese dari kebutaan generasi muda saat ini terhadap sejarah masa lalu. Sejak lama sejarawan telah menginformasikan tentang bahayanya suatu bangsa jika tidak mengenal masa lampau. Kesenjangan dan dekadensi moral yang berkembang pada masa sekarang ini adalah karena kegagalan dalam mengambil manfaat dari sejarah. Untuk mengatasi masalah seperti ini, diperlukan suatu terobosan baru dalam pembelajaran sejarah, agar lebih segar dan menarik perhatian peserta didik. Salah satu media yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran sejarah melalui *video game*. Cara ini mengintrodusir belajar sejarah menggunakan langkah-langkah yang seru dan dekat dengan dunia anak.

B. Urgensi Pelajaran Sejarah

Dalam hidupnya, manusia tidak bisa dilepaskan dari masa lalunya. Pengalaman yang telah berlalu senantiasa tersimpan dan dianggap penting untuk dipelajari pada periode selanjutnya. Momen-momen penting dalam kehidupan manusia itulah yang kemudian dikenal sebagai sejarah. Sejarah menempati ruang penting dalam peradaban manusia. Ciri dari wacana ini adalah bentangan waktu (kronologi) yang menampilkan fase-fase perkembangan manusia dalam menghadapi lingkungannya. Mulai dari masa prasejarah, di mana kehidupan hanya didominasi oleh kegiatan berburu dan meramu, manusia mengembangkan daya pikir dan jelajah aktivitasnya melalui serangkaian uji coba (*trial and error*), lantas perlahan dapat hidup secara beraturan dan terorganisir dalam ikatan pemerintahan yang memiliki visi bersama, lantas membangun karya-karya agung berupa bangunan, memformat satuan nilai dan norma

yang baku untuk kemudian berdialektika secara terus menerus hingga mencapai tahap kekinian.¹

Jika dipikirkan secara mendalam, manusia bukanlah sesuatu yang tiba-tiba tercipta lantas mencerna keadaannya begitu saja, tanpa disokong dengan suatu proses berkehidupan. Menjadi suatu yang mustahil, jika manusia bisa hidup hanya dengan sokongan perhitungan angka-angka lantas terus melakukan perhitungan hingga masa yang panjang. Manusia jenis ini agaknya hanya akan hidup dalam dunia khayal tanpa bisa berpijak pada realitas. Kemustahilan macam ini, celakanya perlahan mulai nampak dalam kehidupan para peserta didik, terlebih ketika menghadapi ujian akhir. Dengan begitu, kemustahilan yang dibicarakan perlahan menjadi realita yang lumrah dijumpai.

Segala tindakan dan pemikiran tentu berdasar dengan pengalaman. Ranah ini sepenuhnya tersimpan rapat di masa lalu. Hanya dengan perangkat kesejarahan-lah, bahan mentah ini kemudian mampu diakses lantas ditelaah dan menjadi inspirasi dalam melakukan kerja kontekstual. Dikatakan bahan mentah, dikarenakan sejarah, yang kebanyakan bersisi peristiwa merupakan sesuatu yang telah “menjadi” dan kejadiannya tentu saja tidak akan berulang. Yang kemudian diunduh dari masa lalu, adalah pola, model, gagasan atau segala produk yang memiliki potensi sebagai landasan berpijak ketika akan bereksprosi.

Lantas, kenapa harus sejarah? Menjadi pertanyaan yang mungkin saja terlontar berikutnya. Sebagai entitas yang dibekali daya nalar, rasa, dan cipta yang tinggi, manusia sudah selayaknya melontarkan anak panah-anak panah dari instrumen kreatif tersebut ke wilayah yang sejauh-jauhnya. Satu lahan atau ruang yang menjadi papan tancap dari anak-anak panah itu adalah ranah kelampauan. Menengok masa lalu, bukanlah suatu seruan untuk mencatut pemikiran ke arus regresif, melainkan boleh dianggap menjadi suatu langkah kecil untuk mencoba menawarkan jalan keluar dari segenap persoalan.

Membincang problem bangsa yang terjadi di era mondial, maka tidak bisa dilepaskan dari kadar pemahaman akan realitas sosial.

¹ Untuk melihat perjalanan manusia dalam sejarah lihat Hendrik Willem van Loon, *The Story of Mankind* (USA: Boni & Liveright Inc, 1922).

Saat yang muncul adalah nuansa berkuasa model Machivellis, di mana segala sesuatu dapat ditempuh dengan segala jalan, termasuk mengabsahkan penggunaan cara-cara kotor. Sama halnya dengan menciptakan ajang pertarungan para pialang yang bebas menentukan cara guna memuaskan hasratnya. Kemiskinan, korupsi, ketidakadilan, serta ketidakpercayaan pada aparaturnegara merupakan segelintir eksekusi dari pertarungan antarelite yang tidak sehat. Akibatnya, keadaan menjadi semakin suram, ditambah dengan semakin lekangnya kepercayaan rakyat akan pemimpinnya yang menjurus pada terkikisnya nasionalisme, bahkan muncul anggapan bahwa Indonesia telah menjadi negara gagal.

Salah satu di antara masalah yang tak kunjung selesai, adalah pola pengajaran peserta didik. Maraknya aksi kekerasan dan emosi anak-anak muda yang tidak tersalurkan secara layak menimbulkan tanda tanya besar, sudah relevankah pendidikan saat ini dalam mengatur etika dan kedewasaan berbasiskan intelektualitas di kalangan peserta didik. Jika menyejajarkan antara efektivitas belajar sebagai sarana membesarkan jiwa, optimisme berlandaskan pengetahuan, serta cakupannya kepribadian, dengan hasil yang terjadi pada kenyataannya, maka dalam kenyataannya memang jauh panggang dari api. Banyak ditemukan kasus-kasus menyimpang pada diri peserta didik, yang belakangan menjadi kekhawatiran berbagai kalangan.

Jika melihat antara harapan dan realitas pengajaran yang tidak sejalur, maka sudah sepatutnya segera dicarikan jalan keluar untuk membenahinya. Metode belajar yang baik adalah yang mampu menyesuaikan dengan perkembangan tanpa harus meninggalkan esensinya sebagai sarana membentuk kepribadian paripurna. Untuk mencapai hal tersebut membutuhkan revitalisasi terhadap beberapa mata pelajaran yang bertalian dengan sikap serta kesadaran berbangsa. Selain agama, salah satu mata pelajaran yang berperan membentuk kesadaran siswa adalah sejarah. Namun kenyataannya, sejarah rupanya belum sanggup mengemban maksud dan tujuan sebagai wahana membentuk pribadi kuat dan senantiasa berpikir visioner. Pengajaran

sejarah dianggap membosankan oleh karena sebagian besar metode belajarnya berpaku pada kegiatan bercerita (naratif). Sejarah yang banyak membahas masa lalu, membutuhkan imajinasi sebagai mode peraganya. Gambar-gambar tokoh serta lukisan suatu peristiwa masa lampau dalam buku-buku ajar sejarah ternyata belum juga mampu mengusir kejenuhan belajar sejarah. Terlebih jika minat baca peserta didik kurang, maka semakin menimbulkan beban tambahan.

Noviana Hasnawati menerangkan bahwa ketika menerangkan pelajaran sejarah, umumnya guru menekankan pada pengajaran pola konvensional atau metode ceramah. Guru hanya bercerita saja sesuai informasi yang ada di buku. Sebagai gaya, bisa pula menggunakan alat bantu papan tulis, kapur tulis dan lain-lain. Metode ceramah amat bertalian dengan penuturan dan penjelasan guru secara lisan. Di mana, dalam pelaksanaannya, guru sesekali dapat menggunakan alat bantu papan tulis untuk mempertegas penjelasannya kepada murid-muridnya. Metode ceramah memiliki kelemahan yakni sukarnya memilah tingkat pemahaman siswa akan materi yang disampaikan. Jika para siswa tidak memperhatikan dengan cermat, maka sudah dapat dipastikan mereka tidak mengerti atau bahkan mudah terlupakan. Kemungkinan kecil sekali materi pelajaran yang dapat ditangkap lalu akibatnya para siswa kesulitan menerapkan hasil belajarnya, sehingga kompetensi siswa untuk pelajaran ini menjadi rendah.²

Belakangan, sudah mulai digunakan metode-metode belajar lain, seperti dengan penggunaan peralatan multimedia untuk mengatasi kejenuhan belajar sejarah. Menonton suatu film sejarah yang berkaitan dengan tema pembahasan, dapat dianggap merupakan suatu pembaruan penting untuk mengatasi kejenuhan yang menghinggap tatkala waktu belajar sejarah di kelas. Namun hal ini ternyata hanya bersifat temporal, jika film dan pembahasan mengenai telah habis, maka selesai pula pelajaran tersebut. Lantas, baru di beberapa pertemuan ke depan, siswa diajak lagi menonton film sejarah lainnya. Dengan kata lain, metode belajar melalui film

2 Noviana Hasanawati, "Perbedaan Hasil Belajar IPS Sejarah Antara Siswa yang Diajar dengan Menggunakan Metode Karyawisata dan Metode konvensional Di Kelas VII MTS Sunan Kalijogo Malang" dalam *Jurnal Universitas Negeri Malang*, 2012, h. 10-11.

sifatnya hanya selingan, sehingga belum mampu merasuki relung kesadaran bersejarah terdalam di kalangan para siswa.

Terpisahny para generasi muda dengan ide-ide besar yang pernah ditorehkan para pendahulu ibarat sedang menunggu bom waktu yang ketika meledak menimbulkan kegamangan bagi mereka dalam menata masa depannya. Masa lampau sebagaimana sudah disebutkan sebelumnya, memiliki porsi besar dalam merestrukturisasi kondisi kebangsaan dan kenegerian. Namun, ide besar ini agaknya masih terselubungi dengan pola pengajaran sejarah yang belum mampu menanamkan gagasan tersebut, atau paling tidak prototipe gagasan itu bagi para siswa. Sartono Kartodirdjo mengungkapkan bahwa sejarah berfungsi mengembangkan kepribadian bagi yang mempelajarinya.³ Membicarakan perkembangan kepribadian, maka tidak terlepas dari masa ketika manusia sedang berada di tahap produktivitas mencari pengetahuan. Masa sekolah merupakan waktu yang tepat untuk mencari pengetahuan yang nantinya berfungsi sebagai pengembang kepribadian para peserta didik.

Kebosanan yang melanda tatkala belajar sejarah membuat transformasi gagasan-gagasan dari kegemilangan masa lalu tidak berjalan baik. Terlebih ketika jam pelajaran usai, para siswa kembali ke rumah masing-masing dan melakukan aktivitas yang beragam, membuat memori akan materi sejarah perlahan kian terkikis. Jika sudah demikian maka tepatlah dikatakan jika mata pelajaran sejarah agaknya tidak mampu menanamkan suatu pola berpikir kreatif dari masa lampau, yang harapannya menjadi pandu bagi para siswa nantinya.

Salah satu kegiatan anak yang digemari ketika jam pelajaran usai adalah bermain *video game*. Keberadaan permainan ini ibarat dua sisi mata uang, menguntungkan sekaligus merugikan. Menguntungkan karena dianggap sebagai hiburan atas pelbagai kepenatan belajar. Permainan ini menjadi masalah serius jika pada akhirnya menyita waktu belajar mandiri. Adiksi yang kerap diidap para *gamer* dari kalangan belia, berdampak pesat pada perkembangan mereka. Sistem berpikir virtual, membuat mereka

semakin teralienasi dari kehidupan sekitar dan membentuk diri sebagai pribadi asosial.

C. *Video Game* dalam Kehidupan Anak

Dalam keseharian, terdapat waktu di mana manusia perlu berhenti sejenak dari rutinitasnya yang sifatnya mengikat. Kebiasaan yang dimaksud adalah yang berhubungan dengan kegiatan wajib yang dianggap menguras tenaga dan pikiran manusia. Mereka yang masih berlatarbelakang pelajar dan mahasiswa amat lekat dengan rutinitas belajar, sedangkan bagi kalangan dewasa, waktu dalam kesehariannya banyak dihabiskan mencari nafkah atau lazim dikenal sebagai bekerja. Dua contoh tersebut tentu sering ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Tatkala rutinitas semakin menguras tenaga dan membuat pemikiran penat, maka sesuatu yang bisa menyegarkan gairah tubuh dan pikiran adalah hiburan. Hiburan merupakan momen yang dibutuhkan dalam kehidupan manusia. Tanpa hal itu maka kelelahan akan semakin membunch dan tidak jarang menjalar hingga membuat kondisi tubuh kian memburuk sehingga tubuh terjangkit penyakit. Hiburan ini bentuknya beragam dan subjektif sifatnya. Bisa dikatakan hampir setiap orang memiliki sarana hiburannya masing-masing. Namun begitu, terdapat beberapa hiburan yang memiliki basis penggemar yang melimpah, satu diantaranya adalah *video game*. Para penggemar sarana hiburan ini lazim disebut *gamer*.

Video game diartikan sebagai: *a game played by electronically manipulating images produce by a computer program on a monitor or other display*.⁴ *Video game* adalah suatu permainan yang dimainkan melalui manipulasi gambar elektronik yang diproduksi oleh program komputer dalam monitor atau tampilan layar lainnya. Jenis permainan ini menekankan pada permainan menggunakan tombol yang terhubung pada layar. *Video game* dapat diakses melalui banyak perangkat, mulai dari yang berbentuk konsol (*Playstation, X-box, Sega, Dreamcast*), komputer (baik *off-line* maupun *on-line*), serta *gadget* baik itu berupa *tablet, smartphone* dan lain-lain. Benda-benda tersebut bisa dikatakan dekat dengan kehidupan manusia. Mungkin saja manusia masa kini dalam

3 M. Dien Madjid dan Johan Wahyudhi, *Ilmu Sejarah Sebuah Pengantar* (Jakarta: Prenada, 2014). h. 12.

4 <http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/video-game> diakses pada Senin 3 November 2014 pukul 1.08.

satu hari tidak berjumpa dengan komputer, namun sepertinya sulit untuk berpisah dari *smartphone* dan *tablet*. *Gadget* belakangan bahkan menggantikan peran komputer karena sifatnya yang memasukkan pula aplikasi-aplikasi yang terdapat di komputer yang dibutuhkan saat bekerja, seperti aplikasi pengetik, atau untuk membuat *slide* presentasi. Belum lagi perangkat ini juga didukung dengan sarana internet dan sudah tentu yang tidak ketinggalan adalah fitur-fitur *game*. Pendek kata, *gadget* masa kini diterjemahkan sebagai perangkat komunikasi dan hiburan yang bersifat *all in*.

Jeannie Novak dan Luis Levy membagi jenis perangkat *video game* dalam 4 jenis, yaitu: *arcade*, *console*, *handheld* dan *computer*.⁵ *Arcade* merujuk pada permainan *video game* menggunakan layar khusus disertai tombol-tombol di bawahnya. Biasanya dimainkan oleh satu atau dua orang di Indonesia, khususnya di Jakarta dan sekitarnya, perangkat *arcade* lebih akrab dengan sebutan *ding-dong*. *Console* atau konsol merupakan perangkat *video game* yang membutuhkan perangkat elektronik lain sebagai penunjangnya. Beberapa jenis *konsol* yang sudah akrab di telinga maniak *game* adalah *Playstation* (PS) seri 1 sampai 4, *Sega*, *X-Box*, *Dreamcast* dan lain-lain. *Konsol* terdiri dari satu perangkat pemutar *video game* dan dua alat penunjang sebagai kontrol permainan yang lazim disebut *console controller*, *gamepad*, *joystick*⁶ atau lebih lumrah di negeri ini disebut *stick*.

Handheld merujuk pada perangkat *game* yang bersifat *mobile*, bisa dibawa kema-mana, oleh karena bentuknya yang hampir seukuran dengan *hand phone*. PS menjadi satu yang populer mengeluarkan terobosan *video game* berbasis *handheld*, dengan produk unggulannya seperti *PS 2 Portable* dan *PS Vita*. Termasuk dalam tipe *video game* jenis ini adalah yang kini marak dimainkan menggunakan *gadget* maupun *smartphone*. *Video game* jenis ini biasanya dimainkan oleh satu orang, oleh karena didesain untuk dimainkan secara personal. Baru dalam perkembangan mutakhir *video game* ini bisa dimainkan bersama-sama *gamer* lain setelah dihubungkan dengan jaringan internet. Meskipun begitu perangkat ini tetaplah hanya dapat dimainkan secara personal, hanya daya jelajahnya saja yang luas, karena

dengan sambungan internet dapat berinteraksi dengan *gamer* dari dalam maupun luar negeri.

Computer atau komputer merupakan, *video game* yang dimainkan secara personal layaknya pada konsol. *Video game* dalam perangkat ini biasanya terinstalasi dalam format aplikasi, sama bentuknya dengan aplikasi populer komputer lainnya semacam *Microsoft Office* dan *Windows Media Player*. Sebelum memainkannya, *gamer* diharuskan menginstal *video game* ini dari CD (*Compact Disc*). *Video game* format komputer sengaja dibuat untuk memberikan hiburan dalam satu perangkat yang biasanya digunakan orang sebagai instrumen penting dalam pekerjaannya. Baik komputer maupun laptop merupakan, dua alat penting dalam keseharian manusia. Hampir di setiap jenis pekerjaan yang dijumpai banyak menggunakan komputer sebagai sarana penunjang kerjanya.

Hampir di setiap kesempatan, *video game* dapat dijumpai dengan mudah. Di era mondial, *video game* telah terinstalasi hampir di segala bentuk media elektronik, baik perangkat keras maupun lunak. media ini menjadi wahana yang seru untuk menumpahkan kepenatan. Mereka yang kecewa ketika melihat tim sepak bola kesayangannya kalah, berusaha untuk membalasnya melalui *video game*. Balita yang menangis, perlahan dapat ditenangkan, ketika disodorkan *game* lucu di hadapannya. Seorang yang sedang menunggu kereta api atau berdesakan dalam bis kota sembari menunggu tiba di tempat tujuan, mencuri waktu dalam penatnya pengerjaan laporan kantor serta segala kegiatan lain, akan merasa sedikit terhibur dengan bermain *video game*. Ilustrasi virtual dianggap mampu mengobati suasana yang dianggap tidak nyaman dilalui berubah menjadi nyaman dan menimbulkan ketenangan. Terlebih ketika kemenangan dalam suatu pertandingan dalam *video game* itu dicapai, maka akan timbul kepuasan tersendiri yang cukup bisa merubah *mood* menjadi lebih baik. Begitu pula sebaliknya, kekalahan membuat kondisi hati serba kesal, kecewa namun tetap membuat keadaan sedikit lebih rileks dan yang terpenting adalah terhibur.

Video game sanggup membuat orang menjadi terhibur, namun mempunyai potensi sebagai bumerang bagi para *gamer*. Hal ini tidak bisa lepas

⁵ Jeannie Novak dan Luis Levy, *Play The Game; The Parent's Guide to Video Game* (Boston: Thomson Course Technology, 2008) h. 51.

⁶ Jeannie Novak dan Luis Levy, *Play The Game ...*, hlm. 61.

dari terciptanya adiksi (kecanduan) yang lumrah diidap para *gamer*. Seringkali ditemukan seorang yang tidak lagi mengenal waktu dalam bermain *video game*, sehingga menyebabkan kegiatannya yang lain terbengkalai. Kondisi ini banyak pula diidap para pelajar yang mempunyai intensitas tinggi bermain permainan virtual ini. Kegiatan mereka di luar jam sekolah adalah bermain *video game*, sehingga tidak aneh jika mereka hafal betul nama karakter, peristiwa, strategi dalam dan segala hal mengenai suatu *video game*. Mereka begitu menikmati kegiatan ini seakan hidup hanya dihabiskan dengan sekolah dan warung *video game*. Bahkan, tempat terakhirlah yang paling lama dikunjungi anak-anak dalam kesehariannya.

Bermain *video game* menjadi kegiatan yang banyak dilakukan anak-anak selepas jam sekolah. Memang belum ada data yang konkrit mengenai jumlah *gamer* dari kalangan peserta didik yang teraktual, namun coba saja tatkala memperhatikan para pengunjung warung internet, penyewaan PS pada siang hari setelah jam sekolah, rata-rata adalah anak-anak. Pun begitu, dengan anak yang memiliki *gadget*, banyak pula yang memainkan *game* sebagai hiburannya. Dengan begitu dapat ditarik suatu benang merah bahwa *video game* amat dekat dengan keseharian anak-anak.

Jika diperhatikan secara seksama, anak-anak tersebut sangat menikmati *video game*. Keseruan berupa keseriusan menekan tombol-tombol atau menggerak-gerakan dan menyentuh layar *gadget* menjadi beberapa cirinya. Saat bermain *video game*, terkadang anak-anak lupa waktu sehingga mengabaikan kegiatan lainnya. Akibatnya, anak-anak seperti terperangkap dalam dunia virtual yang perlahan menjauhkannya dari beragam kegiatan-kegiatan lain, bahkan hingga menimbulkan kecanduan berlebih. *Video game* mengalami pergeseran makna, yang semula menghibur menjadi perangkat yang menimbulkan keengganan untuk melakukan hal lain dan umumnya ini dijadikan alasan orang tua untuk menilai anaknya malas belajar. Kondisi ini belakangan bahkan berpotensi memicu konflik antara orang tua dan anak.

Dari sekian banyak genre permainan, *game* berbasis strategi memiliki peminatnya tersendiri. *Genre* ini menawarkan petualangan, serta

kemampuan imajinatif yang tinggi bagi anak-anak, dan bahkan penggemarnya sampai pada orang dewasa. Ketika bermain *game* jenis ini, kita melakukan tindakan layaknya sang pencipta, yang bertugas menggerakkan banyak manusia untuk membangun bangunan besar, bertransaksi untuk perdagangan, meningkatkan ilmu pengetahuan untuk kemajuan peradaban, dan jika persediaan sumber daya manusia dan alam sudah kuat maka diarahkan untuk mengekspansi negeri-negeri lainnya. Peperangan yang kaya akan strategi menjadi hiburan yang menjanjikan keseruan, sehingga tidak aneh mereka yang memainkan *video game* ini membutuhkan waktu yang panjang, hingga seminggu atau lebih lamanya, untuk menuntaskan permainan.

Saat memainkan *video game* bergenre strategi atau sering juga disebut *real time strategy* (RTS), menurut Jeannie Novak dan Luis Levy, tidak ubahnya memainkan bidak catur di atas papannya. Masing-masing bentuk bidak catur mewakili beberapa profesi berikut cara memainkannya, ada yang raja, menteri, benteng, kuda dan yang terbanyak adalah jumlah pion atau pasukan. Ketika bermain catur maka setiap profesi memiliki ketentuannya sendiri-sendiri dan antara satu peran dengan yang lainnya memiliki aturan berpindah tempat yang berbeda. Bayangkan jika aturan semacam ini diaplikasikan dalam suatu dunia digital, maka yang disaksikan adalah suatu permainan di mana lingkungan, karakter yang saling berbeda dengan aturan yang sama sekali tidak berbeda dengan permainan catur, maka inilah yang dikatakan *video game* bergenre strategi.

Beberapa *videogame* strategi mengembangkan gagasannya sehingga menampilkan isi yang beragam seperti bagaimana membangun peradaban (*Civilization*), rangkaian penaklukan yang dilakukan kekaisaran Romawi (*Rome: Total War*), meraih popularitas dan kedudukan sosial (*The Sims*) atau juga menarik para pengikut dan melatih makhluk-makhluk mitis (*Black & White*). Kebanyakan dari *video game* strategi menampilkan kedudukan *gamer*-nya sebagai "Tuhan" ("god-like"). *Gamer* diharuskan memancing ikan dan bercocok tanam sayuran dan buah-buahan, hingga beternak sapi dan kambing untuk persediaan makanan warganya dalam *game* itu. Jika sudah demikian para warga

akan bergerak mencari batu, kayu, timah serta sumber daya lainnya untuk membangun rumah, istana, jalan, pintu gerbang dan pelbagai bangunan publik lainnya. Ketika pertahanan dan kemakmuran sudah kuat, maka yang diperlukan adalah melatih para warga menjadi pasukan yang nantinya diperintahkan untuk bertarung mempertahankan negerinya bahkan bisa pula diperintahkan untuk menguasai negeri atau kerajaan lainnya.⁷ *Video game* seperti ini bisa dijumpai ketika memainkan seri-seri *Age of Empire*, *Total War*, *Civilization*, dan lain-lain.

Banyak dari *game* strategi yang mengambil konten dari masa lalu. Bayangkan saja ketika memainkan *game* *Age of Empire*, maka kita dihadapkan bagaimana membangun kerajaan Inggris era Edward si Pangeran Hitam (Edward the Black Prince) sampai pada pengembangan dinasti Jepang era raja besar Oda Nobunaga. Ketika kerajaan telah terbangun dan benteng kuat sudah dibentuk, maka pasukan digerakkan untuk menaklukkan daerah lain. Peperangan kian seru tatkala memperebutkan sumber daya alam, seperti bukit bebatuan, hutan atau laut. Di laut, kapal-kapal akan saling mengalahkan sehingga menimbulkan fantasi tersendiri. Baik pasukan, bangunan, serta aturan pada *game* tersebut mengambil inspirasi dari peradaban masa lalu. Dengan kata lain, tatkala memainkan *game* ini ibarat memasuki dunia masa lalu atau bukan tidak mungkin seperti belajar sejarah secara tidak langsung.

Setiap peradaban, mulai dari Briton, Frank, Korea, Jepang, China, Goth, Teuton dan yang lainnya memiliki karakteristiknya masing-masing. Bangunan-bangunan dari setiap bangsa itu memiliki bentuknya yang unik. Pasukan elit pun juga saling berlainan, misalnya, peradaban Maya mempunyai pasukan elite bernama *Jaguar Warrior*, sedangkan Turki mempunyai pasukan khusus yang disebut *Jenissari*. Bahkan yang lebih menarik lagi tatkala memainkan *video game* *Empire World*. Dalam *game*, ini para *gamer* akan ditantang membangun peradaban manusia dari zaman batu hingga masa depan di mana peralatan yang digunakan serba dikerjakan oleh robot.

Lars Konzack menyebutkan bahwa dalam perkembangan masa depan, *video game* tidak

lagi hanya dipandang sebagai sekadar hiburan atau kesenangan semata (*entertainment*). *Video game* akan menawarkan suatu gambaran dunia kini berlandaskan pada kemunculan jalan pemikiran baru.⁸ Sebagaimana diketahui, dunia yang dikupas dalam serangkaian informasi yang disosialisasikan melalui beragam jenis media belumlah final. Tentu masih banyak hal lain, mengenai dunia ini, yang belum terjamah dan diketahui orang banyak. Boleh dikatakan *video game* muncul sebagai pantulan rasa penasaran yang begitu membuncah, sehingga tatkala sudah tidak mampu lagi terbendung, imaji-imaji yang sejatinya berdiam dalam gagasan dan rasa, tumpah ruah membentuk pelbagai produk riil, sehingga mampu membentuk persepsi umum.

Jika menghubungkannya dengan fenomena *video game* sebagai salah satu realisasi dari imaji, maka yang bisa dikatakan adalah produk ini merupakan wahana ekspresi dari suatu pengembaraan yang panjang. Visualisasi yang ada dalam *video game*, tidak ubahnya adalah perwujudan mimpi-mimpi para pengembang yang sejak lama berupaya mencari jalan-jalan baru untuk menciptakan suatu hiburan. Mereka begitu jeli mengamati pergerakan waktu manusia yang dipenuhi oleh rutinitas yang berimplikasi pada kelelahan tubuh, kebuntuan berpikir, munculnya rasa ingin santai sejenak yang selalu berujung pada keinginan mendapatkan hiburan. Belakangan, hiburan saja ternyata tidaklah cukup mengobati daya jelajah imajinatif para *gamer*, sehingga telah membentuk suatu adiksi untuk memainkan kembali seri-seri lanjutan. Kegusaran inilah yang melatarbelakangi munculnya *video game* dengan penokohan kuat, cerita petualangan yang panjang serta wilayah jelajah ruang yang luas. Untuk menjaga agar kontinuitas cerita tetap terjaga sehingga minat para *gamer* akan suatu *video game* dapat terus dirawat, maka sudah selayaknya alur-alur cerita haruslah panjang, melibatkan ruang dan karakter yang banyak, serta senantiasa menjanjikan pengembaraan yang seru dan menegangkan. Jika sudah demikian maka bisa dikatakan bermain *video game* tak ubahnya seperti menyaksikan film.

Latar cerita yang panjang dan baku dalam *game* banyak diambil dari petikan-petikan

⁸ Lars Konzack, "Philosophical Game Design" dalam Bernard Perron dan Mark J. P. Wolf, *The Video game Theory Reader 2* (New York: Routledge, 2009), h. 33.

sejarah dunia. Tidak bisa dipungkiri, kekuatan cerita yang bersemayam dalam jejaring lisan dan tulisan yang merupakan alat penyambung peradaban antargenerasi menjadi penyebab mengapa suatu peristiwa atau tokoh sering kali ditemukan dalam suatu perbincangan atau ditangkap oleh penglihatan. Sejarah amat lekat dengan ideologi heroisme, sehingga aspek inilah sedikit banyak yang dijadikan corong membahas kejadian-kejadian masa lalu. Namun, masa yang sedemikian panjang terentang antara masa lalu dan kini merupakan, sandungan tersendiri. Contohnya saja ketika mendengar nama Herkules, maka upaya awal untuk mengetahui informasi mengenainya adalah dari tradisi tutur atau catatan-catatan dari masa lampau. Meskipun telah banyak mendapat informasi mengenainya, sebagian orang yang tidak lekas puas, mereka tenggelam dalam imajinasi, berusaha memikirkan lantas memberikan penafsiran ilustratif bagaimana perawakan Herkules itu serta apa saja tugas-tugas besar yang dilakukannya di masa lalu.

Rasa penasaran mereka untuk mendapat jawaban tatkala beberapa pihak meluncurkan film atau dokumenter mengenai Herkules dan tentu saja *video game*-nya. Keduanya muncul untuk mengobati penasaran dan kebutuhan hiburan. Namun, kelemahan film adalah, bagi sebagian kalangan, hanya mengobati secara temporal oleh sebab durasinya yang tidak lebih dari dua jam atau jika ingin dibuat secara serial maka tentu pecinta Herkules harus sabar menunggu seri berikutnya. Terkadang rasa penasaran sering timbul jika satu seri habis dan sudah menjadi pola umum bahwa di bagian akhir suatu seri dipilih suatu adegan menegangkan yang terpotong. Hal ini dilakukan tidak lain untuk menjaga agar animo pecinta serial itu tetap tinggi.

Dokumenter, kendati menyajikan suatu informasi yang bisa dirujuk kebenarannya, namun tidak menjanjikan pemuasaan hiburan seperti dalam film. Kebanyakan dokumenter hadir dalam nuansa akademik yang tinggi sehingga hanya dinikmati kalangan tertentu. Boleh dikatakan, terlebih melihat animo kehausan negeri ini mengenai suatu pencarian informasi melalui metode belajar kreatif, menyaksikan dokumenter sama halnya dengan membaca buku. Keseriusan yang terpancar

dari dokumenter terkesan amat jauh dari sesuatu yang membuat rileks, namun mengajak penikmatnya untuk mengikuti secara seksama informasi yang diberikan.

Selalu ada ruang untuk pecinta *game*. Tatkala film tidak cukup mengobati dahaga penasaran mengenai Herkules, maka *video game* muncul sebagai penolongnya. Jika film dan serial mengenai Herkules terbatas oleh waktu, maka *video game* menawarkan suatu hiburan yang tidak terbatas waktu. Memang, informasi yang didapatkan dari *video game* tidaklah lengkap, namun keasyikan virtual dan keseruan saat bermain *game* ini menjadi pelipur yang sepadan. Terlebih lagi sifat adiktif yang terhembus dari *video game*, melumpuhkan penggalian informasi mengenai kesejarahan Herkules. Ini tentu saja hanya dijangkiti para penggila *game* yang mementingkan keseruan bukan informasi apa yang tersimpan di balik karakter maupun peristiwa dalam suatu *video game*.

Produk cerita berbasis budaya tutur yang kuat hanya bisa didapatkan tatkala kajian akan masa lalu digalakkan. Bisa dipastikan sebelum membuat visualisasi *video game* Herkules, para pengembang melakukan langkah-langkah strategis mengumpulkan sumber baik literal maupun informasi dari para sejarawan. Penggarapan visualisasi Herkules dalam format *video game* baru bisa dilakukan tatkala sudah didapatkan gambaran-gambaran awal mengenai segala aspek mengenai Herkules baik itu latar kehidupannya, peristiwa yang dilaluinya, tokoh-tokoh pembantu yang sesuai dengan yang ditemukan dalam sejarah serta hal lain yang masih berkaitan.

D. Belajar Sejarah Lewat *Video Game*

Antara *video game* dan cerita sejarah sebenarnya berposisi saling menyokong. Banyak di antara jenis permainan *game* yang mengambil latar dari kejadian masa lampau. Keberadaan *video game* secara tidak langsung turut merawat memori kolektif manusia akan masa lalunya, meskipun harus dengan format lain. Adiksi bermain *game* berlatar sejarah, berakibat secara tidak langsung dalam pengenalan pelbagai nama dan peristiwa yang terjadi di masa lalu. Persinggungan ini menjadi krusial, jika nantinya dilanjutkan pada penyadaran untuk berpikir

dan berbuat bagi negara berlandaskan pada kesadaran historis.

Masa anak-anak, merupakan waktu yang bagus untuk memulai penanaman kecintaan pada sejarah, terlebih sejarah bangsanya sendiri. Permainan-permainan yang digemari sudah selayaknya dipilih dengan penyesuaian tertentu, misalnya saja dengan memperkenalkan permainan edukatif tentang sejarah. *Video game* agaknya dapat menjadi pilihan kreatif agar para siswa dapat mengerti maksud pelajaran sejarah. Keseruan yang ditimbulkan tatkala bermain *game*, paling tidak dapat mengusir kejenuhan dan kebosanan yang selama ini menjadi momok belajar sejarah.

Kesadaran untuk memilih *video game* sebagai sarana belajar sejarah, muncul ketika menyaksikan semakin tingginya animo anak-anak bermain *video game*. Saat diperhatikan banyak di antara jenis permainan *video game* yang berlatar sejarah. Saat anak-anak yang telah masuk tahap *gamer*, atau orang yang rutin bermain *video game*, ditanya mengenai karakter dan peristiwa dalam *game* yang dimainkannya, ia menjawab dengan lancar. Hal ini terjadi tentu karena mereka begitu menjiwai permainan ini, sehingga hampir seluruh informasi mengenai *video game* tersebut ia ketahui. Timbul pemikiran untuk permainan *video game* bisa digunakan sebagai sarana memperkenalkan sejarah secara dini.

Metode pembelajaran siswa di sekolah menggunakan *video game* sebenarnya bukanlah hal yang baru dicetuskan. Negara-negara maju seperti Amerika Serikat (AS) telah lebih dulu memperkenalkan *video game* dalam pengajaran sekolah. Aaron Delwiche, sarjana AS dari Trinity University, AS, memperkenalkan media *game on-line* dalam pengajaran kelas. Ia memperkenalkan konsep *multi-user virtual environments* (MUVES) dan *massively multiplayer on-line game* (MMOs). *Video game* yang digunakannya adalah yang berformat *game on-line*.

Menurut Delwiche, *game on-line* yang memungkinkan *gamer*-nya membuat suatu personifikasi pengganti dirinya di dunia virtual, yang lazim disebut *avatar*, merupakan ajang komunikasi virtual yang banyak digemari orang ketimbang harus bertatap muka dalam dunia nyata. Orang rela menghabiskan waktunya

untuk sekedar berkomunikasi dengan teman-temannya di dunia maya. Melalui komunikasi tersebut pelbagai topik mereka bisa bahas, baik mengenai isu-isu politik, sosial dan sejarah. Melalui *game on-line* yang diakses oleh dimaikan orang dari seluruh belahan dunia, komunikasi mereka terjalin dengan akrab. *Game on-line* terbukti mampu menjalin keakraban dan menciptakan dunia tanpa batas, inilah yang dimaksud Delwiche sebagai MMOs. Dengan kata lain MMOs adalah semacam komunitas virtual para *gamer*.

MMOs melalui *multiplayer on-line game* sangat mungkin sekali diaplikasikan di kelas. Menurut metode ini merupakan ajang pengenalan para siswa dengan dunia yang sesungguhnya. Banyak hal yang bisa di bawah dalam jejaring internal kelas, seperti membahas pelajaran saat permainan *game* selesai. MMOs bisa pula digunakan sebagai pengayaan materi penunjang buku ajar. Delwiche menggunakan *game Everquest* sebagai sarana pengajaran metode riset pada 36 mahasiswanya di Departemen Komunikasi Trinity University dan menggunakan *Second Life* sebagai wahana pembelajaran tinjauan kritis terhadap desain *video game*.⁹

Setidaknya ada dua bentuk metode untuk belajar sejarah melalui *video game*, yakni personal dan kelompok. Metode personal diaplikasikan jika pesertanya satu orang, sedangkan kelompok adalah bila pesertanya lebih dari satu orang. Kedua metode ini membutuhkan mentor yang bertugas mengarahkan dan menemani anak. Mentor ini berasal dari orang yang mengerti sejarah atau paling tidak menyadari bahwa pengajaran sejarah bagi anak adalah penting. Mereka bisa berasal dari orang lain, atau bagi metode personal lebih baik jika orang tua atau anggota keluarga lain menjadi mentornya agar suasana menjadi tidak kaku dan lebih akrab. Bagi mentor dari pihak keluarga tidaklah diharuskan menguasai informasi sejarah secara luas.

Hal utama yang harus dilakukan adalah memilih jenis *video game* dan perangkat permainannya. *Video game* komputer/laptop atau konsol (PS atau X-Box) bisa dipilih oleh karena keduanya cukup populer di kalangan anak-anak.

⁹ Aaron Delwiche, "Massively Multiplayer On-Line Games (MMOs) in the New Media Classroom", dalam *Educational Technology and Society*, edisi 9 (3), 2006, hlm. 160-161.

Selain itu diperlukan pembagian waktu antara bermain dengan waktu menjelaskan materi sejarah. Misalnya saja waktu bermain satu jam dan waktu pembahasan satu jam. Sebisanya mungkin dipilih waktu ini tidak mengganggu kegiatan pokok anak lainnya, misalnya saja dengan waktu mengaji atau belajar agama harian bagi Muslim atau les-les (les bahasa, matematika atau yang lainnya) yang biasa diikuti anak-anak selepas sekolah. Bisa pula waktu yang dipilih adalah hari minggu, hari bagi anak untuk bersantai dan menghabiskan waktu bermain.

Dibutuhkan ruangan khusus bagi para *gamer* dan seorang mentor sejarah yang nantinya bertugas memberikan informasi akademik saat mengupas suatu *video game* bertemakan sejarah. Sebagai percontohan, maka bisa dipilih *video game* perangkat komputer yang dalam hal ini menggunakan laptop sebagai pemutarnya. Pilih *video game* yang tidak terlalu berat spesifikasinya. Satu *game* yang bisa dijadikan rujukan adalah *Age of Empire*. Laptop dipilih karena portabilitasnya, yakni mudah dibawa kemana-mana.

Disadari, tidaklah semua anak berkesempatan memiliki perangkat *video game*. Sepertinya masih kuat kepercayaan dalam banyak keluarga menengah ke bawah negeri ini bahwa *video game* adalah penyebab kebodohan dan kemalasan anak-anak. Jika sudah demikian maka warnet (warung internet) dan tempat persewaan PS menjadi ruang perjumpaan anak-anak menengah ke bawah dengan *video game*. Adiksi *video game* mampu menggerakkan anak-anak untuk menyisihkan uang jajannya untuk bermain permainan virtual ini.

Untuk mengatasi masalah itu, langkah lebih baik jika sekolah turut memfasilitasi kegiatan ini, atau bisa pula dimasukkan dalam salah satu kegiatan ekstra kurikuler. Agar tidak memberatkan anak-anak, maka perangkat *video game* bisa menggunakan komputer sekolah. Dengan begitu, *video game* yang digunakan haruslah berformat *video game* komputer. Penggunaan fasilitas sekolah diharapkan mampu menjembatani kesenjangan sosial antara anak yang mempunyai dan anak yang tidak mempunyai. Dalam satu ruang anak-anak dari berbagai latar belakang ekonomi berbeda dapat bermain dan belajar tanpa ada sekat sosial yang membatasi.

Video game berlatar sejarah Indonesia masih jarang dijumpai. Kebanyakan *video game* bertemakan sejarah masih didominasi konten sejarah luar negeri, seperti peradaban Romawi, China, Perang Dunia II, Perang Salib dan sebagainya. Beberapa materi anak ada yang membahas perkembangan sejarah dunia, maka pemilihan *game* bisa pula disesuaikan dengan materi pelajaran. Selain itu, bisa pula permainan yang dipilih tidak harus bertalian dengan materi pelajaran. Yang menjadi fokus tujuan, adalah bagaimana para *gamer* belia dapat mengetahui informasi sejarah yang terkandung dalam *video game*. Bahkan, lebih dari itu, antara *gamer* dapat terlibat dalam diskusi hangat, sehingga manfaat lanjutan dapat diraih, yakni melatih siswa berargumentasi dan berbicara di muka umum. Kedekatan hobi semakin membuat ikatan mereka lebih menyatu dalam komunitas tersebut sehingga harapannya dapat memperlancar kegiatan-kegiatan lainnya.

Perlahan-lahan, materi pembahasan diarahkan pula pada kecintaan terhadap sejarah bangsa. Perlu juga penanaman nasionalisme melalui prospek *video game* bersejarah yang nuansanya mengupas perjuangan bangsa. Hal ini memang masih terlalu dini dilakukan, apalagi belum ada developer *game* yang memasukan sejarah Indonesia dalam media *video game*. Dari kecintaan anak-anak yang ikut komunitas ini, hendaknya disampaikan bahwa di antara mereka ada yang kelak mampu membuat *video game* berlatar sejarah bangsa, agar generasi setelah mereka dapat mengetahui dan belajar sejarah bangsa melalui metode yang mereka sukai.

Jika kegiatan macam ini dapat terus dilakukan, maka bukan tidak mungkin sejarah tidak lagi dipandang sebagai pelajaran membosankan. Akan lebih baik lagi, jika para mentor adalah berasal dari guru sejarah sekolah setempat, atau jika tidak dapat berkoordinasi dengan guru sejarah agar beberapa materi pembahasan dapat disesuaikan dengan *video game* yang nantinya dimainkan. Akan menjadi suatu keunikan yang membawa manfaat, jika secara berkala metode bermain *game* sejarah ini dilakukan secara berkala dalam jam pelajaran sejarah sekolah. Mungkin bisa sebulan sekali atau dua minggu sekali. Ini akan membawa dampak baik bagi suasana belajar agar lebih

meriah, dan dengan sendirinya membuat peserta didik tertarik mempelajari sejarah.

Bentuk-bentuk kegiatan pengajaran sejarah melalui *game* di atas tentu saja masih berupa prspektif yang tentu saja bukanlah hal yang baku. Perlu disadari, setiap sekolah mempunyai masalah yang berbeda, sehingga bisa saja terjadi pelaksanaan program ini berjalan baik di satu sekolah namun tidak sesuai dengan yang diharapkan di sekolah lain. Untuk itu, sebelum melakukan pengajaran jenis ini, perlu dilakukan uji kelayakan terlebih dahulu. Misalnya saja mengenai fasilitas komputer sekolah, atau seberapa banyak anak yang memiliki laptop atau komputer dalam suatu kelas. Jika jumlahnya tidak mencapai setengah dari keseluruhan siswa, tentu program ini masih sukar dijalankan secara efektif.

E. Penutup

Pengajaran sejarah merupakan aspek terpenting dalam membentuk pribadi anak-anak. Sejak dini mereka harus dikenalkan kepada jejak rekam para pendahulu dalam membangun dan mengembangkan bangsa ini. Pelajaran ini bertugas mendewasakan cara berpikir serta komitmen untuk menjadi agen sosial perubahan, sebagaimana yang dirintis dan dilakukan para raja, presiden serta orang-orang besar dalam meletakkan struktur bangunan dasar penyokong tumbuhnya negeri ini.

Oleh sebab pengajaran sejarah didominasi oleh kegiatan bercerita dan menerangkan, dan sedikit simulasi dan penelitian di lingkungan anak-anak, maka sudah selayaknya pengajaran sejarah disesuaikan dengan perkembangan zaman. Pola pembelajaran masa lalu, di mana guru tampil sebagai pengkisah sedangkan para peserta didik mendengarkan, dalam beberapa kasus, dianggap sudah tidak relevan, karena dianggap membosankan para siswa. Sudah saatnya subjek pelajaran ini mengalami perubahan metode pembelajaran.

Permainan *video game* merupakan kegiatan yang banyak digemari anak-anak. Meskipun begitu, masih menjadi momok di kalangan orang tua, dianggap sebagai permainan yang mengganggu aktivitas belajar anak-anaknya. Stigma negatif mengenai *video game* ini agaknya perlahan bisa diperbaiki dengan memaksimalkan potensinya sebagai sarana belajar anak. Belajar sejarah melalui *video game* bertemakan sejarah adalah solusi untuk menjembatani animo belajar sejarah yang menurun dengan adiksi bermain *game* di kalangan anak-anak.

Daftar Pustaka

- Delwiche, Aaron. 2006. "Massively Multiplayer On-Line Games (MMOs) in the New Media Classroom", dalam *Educational Technology and Society*, edisi 9 (3).
- Hasanawati, Noviana. 2012. "Perbedaan Hasil Belajar IPS Sejarah Antara Siswa Yang Diajar Dengan Menggunakan Metode Karyawisata dan Metode konvensional Di Kelas VII MTS Sunan Kalijogo Malang" dalam *Jurnal Universitas Negeri Malang*.
- Madjid, M. Dien dkk. 2014. *Ilmu Sejarah Sebuah Pengantar*, Jakarta: Prenada.
- Novak, Jeannie dkk. 2008. *Play The Game; The Parent's Guide to Video Game*, Boston: Thomson Course Technology.
- Perron, Bernard dkk. 2009. *The Video game Theory Reader 2*, New York: Routledge.
- Van Loon, Hendrik Willem. *The Story of Mankind*, USA: Boni & Liveright Inc, 1922.

On Line

<http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/video-game> diakses pada Senin 3 November 2014 pukul 1.08.

