

**PEMBELAJARAN SEJARAH MATERI PERANG DUNIA KEDUA  
MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN ALTERNATIF VIDEO GAME  
SERI *MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT***

Yusuf Budi Prasetya Santosa

Pendidikan Sejarah, Universitas Indraprasta PGRI

[prasetyabudi29@gmail.com](mailto:prasetyabudi29@gmail.com)

***Abstract***

*Learning media is an important element in learning. No exception in learning history. Instructional media can not only assist teachers in conveying subject matter but can also assist students in understanding the material provided. One of the learning media that can be used in learning history is video game learning media. Video games themselves can be categorized as alternative learning media. The learning media that is the focus of this research is the Medal of Honor: European Assault video game series. This research uses a descriptive qualitative method with a library research approach or liberal research. Video game series Medal of Honor: European Assault can be used as an alternative history learning media on the material of the Second World War. Through the video game series Medal of Honor: European Assault, students can learn and experience various things directly, as well as experience the Second World War which is the background and setting of the video game played by game characters.*

*Keyword: learning media, Second World War, video game learning media, Medal of Honor*

**Abstrak**

Media pembelajaran merupakan elemen penting dalam pembelajaran. Tidak terkecuali dalam pembelajaran sejarah. Media pembelajaran tidak hanya dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran, tetapi juga dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang diberikan. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran sejarah adalah media pembelajaran video game. Video game sendiri dapat dikategorisasikan sebagai media pembelajaran alternatif. Media pembelajaran yang menjadi fokus dalam penelitian ini ialah video game seri *Medal of Honor: European Assault*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kepustakaan atau *liberary research*. Video game seri *Medal of Honor: European Assault* dapat digunakan sebagai media pembelajaran sejarah alternatif pada materi Perang Dunia Kedua. Melalui video game seri *Medal of Honor: European Assault* peserta didik dapat mempelajari dan meraakan secara langsung berbagai hal, serta pengalaman mengenai Perang Dunia Kedua yang menjadi latar dan seting dari video game tersebut yang dimainkan oleh tokoh atau karakter game.

**Kata Kunci:** media pembelajaran, media pembelajaran video game, *Medal of Honor*, Perang Dunia Kedua

## Pendahuluan

Di kalangan sebagian peserta didik, mata pelajaran sejarah dianggap sebagai pelajaran yang membosankan. Pandangan ini disebabkan oleh berbagai hal, antara lain mata pelajaran sejarah dianggap sebagai mata pelajaran yang mengutamakan hafalan, baik tahun-tahun peristiwa sejarah atau pelbagai nama tokoh sejarah. Selain itu guru sejarah kurang melakukan inovasi dan variasi pembelajaran, khususnya dalam penerapan strategi pembelajaran. Seperti yang diungkapkan oleh (Asmara, 2019), jika pada umumnya pembelajaran sejarah di sekolah masih bersifat statis dan konvensional. Padahal pembelajaran sejarah memiliki posisi strategis dalam menelusuri identitas dan jati diri bangsa, membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat, serta membentuk manusia Indonesia untuk memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air (Sulaiman, 2012). Oleh karena itu diperlukan adanya suatu 'penyegaran' dalam pembelajaran sejarah.

Penyegaran dalam pembelajaran sejarah yang dimaksud ialah dengan melakukan variasi dalam penerapan strategi pembelajaran, yaitu model pembelajaran, metode pembelajaran atau media pembelajaran. Dengan melakukan variasi dalam menerapkan strategi pembelajaran diharapkan pandangan negatif peserta didik terhadap pembelajaran sejarah dapat dihilangkan. Salah satu cara yang dapat diterapkan oleh guru sejarah dalam menerapkan strategi pembelajaran yang bervariasi ialah dengan menggunakan berbagai media pembelajaran, khususnya media pembelajaran yang berbasis teknologi. Perkembangan teknologi yang pesat saat ini seharusnya dapat memberikan guru sejarah berbagai alternatif dalam pelaksanaan pembelajaran. Guru sejarah dapat melakukan berbagai inovasi dan kreatifitas dengan memanfaatkan teknologi yang ada saat ini untuk menunjang kegiatan pembelajaran.

Teknologi memang dapat dikaitkan dengan media pembelajaran. Saat ini pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran memang bukan merupakan hal yang baru. Misalnya kian masifnya penggunaan media sosial seperti Instagram, Facebook dan TikTok sebagai media pembelajaran. Akun-akun media sosial yang menyuguhkan berbagai pengetahuan sejarah dapat dengan mudah ditemukan. Selain itu perkembangan teknologi juga membawa perubahan dalam penyampaian informasi. Jika dahulu film dapat dikategorisasikan sebagai media pembelajaran sejarah 'alternatif', maka kini film telah digolongkan ke dalam media pembelajaran konvensional karena penggunaannya yang telah sangat umum. Kini aplikasi sekaligus media informasi, seperti *Sportify* dan *YouTube* yang menyandang status sebagai media pembelajaran 'alternatif'. Saat ini keduanya digunakan oleh berbagai khalayak untuk memberikan pelbagai informasi kesejarahan. Sifatnya yang ekonomis, praktis dan dianggap dapat menghadirkan pengalaman yang lebih 'nyata' lebih disukai oleh peserta didik.

Akan tetapi keduanya bukan merupakan satu-satunya media pembelajaran 'alternatif' yang dapat digunakan dalam pembelajaran sejarah. Media pembelajaran 'alternatif' lainnya yang dapat digunakan dalam pembelajaran sejarah adalah video game. Meskipun video game bukan merupakan hal baru dalam kehidupan sehari-hari, akan tetapi jika diterapkan dalam pembelajaran, maka video game dapat menjadi media pembelajaran 'alternatif' yang dapat digunakan dalam pembelajaran sejarah. Sifatnya yang menghibur, karena terdapat berbagai tantangan yang harus dipecahkan di dalamnya dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik bagi

peserta didik. Selain itu bagi para peserta didik yang notabene adalah anak-anak, video game bukanlah barang yang asing bagi mereka. Sehingga hal seharusnya akan mempermudah mereka dalam proses belajar.

Terdapat dua penelitian yang membahas mengenai video game. Penelitian pertama ialah penelitian yang dilakukan oleh Irfan Satya Aji (2014) berjudul *Pengaruh Bermain Video Game Tipe First Person Shooter Terhadap Waktu Reaksi Yang Diukur Dengan Ruler Drop Test* yang diterbitkan dalam Jurnal Media Medika Muda, tahun 2014 ditemukan, bahwa bermain video game FPS dapat memberikan pengaruh positif, yaitu membuat seseorang memiliki waktu reaksi yang lebih baik. Penelitian kedua yang dilakukan oleh Wahyudhi (2014), yang berjudul *Video Game Sebagai Media Pembelajaran Sejarah* yang diterbitkan dalam Jurnal Sosio Didaktika Volume 1, Nomor 2, 2014 ditemukan jika video game dapat dijadikan media pembelajaran sejarah yang efektif untuk meningkatkan minat belajar sejarah. Kedua penelitian tersebut memiliki perbedaan, dimana pada penelitian pertama ingin melihat mengenai dampak bermain game tipe FPS terhadap reaksi, dan penelitian kedua ingin menjelaskan jika video game dapat digunakan sebagai media pembelajaran sejarah. Terdapat perbedaan dari kedua penelitian yang telah dilaksanakan tersebut dimana pada kajian ini penulis ingin lebih spesifik dengan melihat pembelajaran sejarah pada materi Perang Dunia II melalui video game *Medal of Honor European Assault*.

Materi pembelajaran sejarah Perang Dunia II merupakan salah satu materi dalam pembelajaran sejarah yang terdapat di jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA). Materi Perang Dunia II diberikan di kelas XI mata pelajaran sejarah kategori peminatan, dengan Kompetensi Dasar (KD) 3.6. Menganalisis pengaruh Perang Dunia I dan Perang Dunia II terhadap kehidupan politik global (LBB dan PBB). Selain dapat mempelajari materi Perang Dunia I dan II dari buku paket sejarah peminatan kelas XI, peserta didik juga dapat belajar materi tersebut melalui video game berjudul *Medal of Honor European Assault*. Melalui video game bergenre FPS (First-Person Shooter) tersebut peserta didik tidak dapat mengetahui mengenai alur peristiwa seputar Perang Dunia II, akan tetapi juga dapat merasakan pengalaman tidak langsung secara virtual sebagai seorang prajurit dari pihak Sekutu yang ikut terlibat dalam berbagai misi di Perang Dunia II.

### Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan kepustakaan atau *library research*. Metode kualitatif adalah .Menurut Syaodih (2009) dalam (Budi et al., 2022) pendekatan kepustakaan atau library research merupakan serangkaian penelitian yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, atau penelitian yang objek penelitiannya digali melalui beragam informasi kepustakaan. Dalam Mardalis (1999) metode kepustakaan juga merupakan suatu studi dengan menggunakan berbagai macam material yang ada di perpustakaan, seperti dokumen, buku, majalan, kisah-kisah sejarah, dsb (Mirzakon, Abdi & Purwoko, 2005). Sumber kepustakaan yang digunakan pada penelitian ini antara lain, buku dan jurnal ilmiah. Proses pengumpulan data dilakukan dengan melakukan kunjungan ke perpustakaan maupun penggalian melalui media internet. Selain itu sumber di luar kepustakaan yang digunakan antara lain beberapa *website*, antara lain *medalofhonor.fandom.com*, *gamespot.com*, *imdb.com*, dan *ea.com* yang

merupakan *website* resmi Electronic Arts selaku pengembang game *Medal of Honor Series*.

### **Media Pembelajaran Video Game**

Salah satu elemen penting dalam pembelajaran ialah media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pelajaran dalam proses pembelajaran. Menurut (Sukiman, 2012) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (materi pembelajaran) dari pengirim (guru) ke penerima (peserta didik) sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sehingga proses pembelajaran akan berlangsung secara efektif. Selain dapat membantu guru, media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik untuk memahami materi pelajaran. Terdapat enam jenis media pembelajaran, yaitu media pembelajaran teks, audio, visual, proyeksi gerak, benda-benda tiruan/miniatur, dan manusia (Heinich et al., 2002). Sebagai alat bantu pembelajaran, salah satu sifat yang harus dimiliki oleh suatu media pembelajaran ialah dapat menarik minat peserta didik dalam belajar. Salah satu media yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran alternatif, yang dapat menarik minat peserta didik dalam belajar ialah video game. Berdasarkan jenisnya video game dapat digolongkan ke dalam jenis media pembelajaran proyeksi gerak.

Video game merupakan jenis permainan yang baru muncul secara komersial di Amerika Serikat pada tahun 1972 dan memunculkan persaingan antar perusahaan televisi yang mencoba peruntungan dan memiliki perkembangan yang panjang sebelum masuk ke banyak negara (Karim, 2019). Saat ini video game telah menjadi suatu hal yang umum, yang diketahui oleh hampir semua orang. Bahkan saat ini video game tidak hanya dimainkan oleh anak-anak saja, melainkan juga orang dewasa. Video game merupakan sebuah interaktif video yang diproyeksikan dan divisualisasikan melalui suatu perangkat (device), seperti komputer (pesonal computer), smartphone, mesin game (arcade mechine) atau game konsol (console game) (Kirriemuir & McFarlane, 2004). Orang yang memainkan video game disebut dengan gamer. Terdapat tiga tipe gamer menurut (Fromme, 2003), yaitu 1) non gamer dimana pada gamer pada tipe ini ialah seseorang yang hanya sesekali bermain game; 2) casual gamer yakni orang yang bermain game dalam waktu yang lama, namun hanya satu sampai dua kali kesempatan dalam kurun waktu tertentu, misalnya seminggu satu kali kesempatan bermain; dan 3) regular gamer yakni orang yang bermain game secara rutin (setiap hari).

Seperti halnya media pembelajaran pada umumnya, terdapat kelebihan dan kekurangan dalam penggunaan video game sebagai media pembelajaran. Kelebihan yang dimiliki oleh video game sebagai media pembelajaran antara lain (Kavitha Mk, 2015); 1) memberikan tantangan dan penyesuaian bagi peserta didik: di dalam sebuah video game terdapat berbagai tingkat (level) yang menyajikan tingkat kesulitan berbeda-beda. Unsur tingkat (level) ini dapat merangsang daya kreativitas peserta didik; 2) menarik dan mengasyikan: video game dapat membuat peserta didik asyik dalam aktivitas di dalam video game; 3) Sainifik: video game sebagai media pembelajaran memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik; 4) interaktif: peserta didik dapat berinteraksi langsung dengan media pembelajaran; dan 5) umpat balik: peserta didik dapat menarik kesimpulan dan konsekuensi dari

proses pembelajaran. Sedangkan kekurangan dari video game sebagai media pembelajaran, antara lain; 1) mahalnya media aplikasi video game, seperti konsol game, Sony Playstation, XBOX, Nintendo, dsb; 2) jika tidak diawasi maka peserta didik akan cenderung menganggapnya sebagai permainan semata; dan 3) beberapa video game mengajarkan kekerasan, tanpa adanya pendampingan maka hal tersebut dikhawatirkan akan berpengaruh buruk terhadap perkembangan mental anak.

### Mengenal Video Game *Medal of Honor Series*

Perang Dunia Kedua menjadi salah satu peristiwa sejarah yang paling sering digunakan sebagai latar dan setting dalam video game. Meskipun secara periode terjadinya Perang Dunia Kedua tidak berlangsung lama, nampaknya para pengembang video game sangat tertarik dengan berbagai hal yang terjadi dalam perang tersebut. Mulai dari intrik politik, perjuangan berbagai negara dalam Perang Dunia II dan juga perkembangan persenjataan yang sangat pesat dan berbeda jika dibandingkan dengan Perang Dunia Pertama. Beberapa judul video game berlatar dan seting periode Perang Dunia antara lain, *series Call of Duty, Brother in Arms, Sniper Elite, series Company of Heroes, series Hearts of Iron, sequel Panzer Corps, series Battlefield, World of Tanks Blitz, War Tunder, Post Scriptum, dan series Medal of Honor* (Ronggo, 2021). Rata-rata video game tersebut sukses dipasarkan, bahkan beberapa mengeluarkan seri yang cukup banyak. Salah satu judul video game berlatar dan seting Perang Dunia yang terbilang sukses karena dibuat dengan berbagai seri ialah *Medal of Honor*.

Game seri *Medal of Honor* adalah video game yang menggunakan mode *First person-shooter* (Fps) dalam mode permainannya. *Electronic Arts* (EA) sebagai pengembang video game seri *Medal of Honor* merupakan pioner dalam penggunaan mode *First person-shooter* (Fps). Mode *First person-shooter* (Fps) adalah mode di mana pemain akan melihat antar muka dalam sudut pandang orang pertama (Singkoh et al., 2016). Dengan mode *First person-shooter* (Fps) pemain (*player*) akan merasakan pengalaman yang lebih nyata. Dari seri pertama hingga terakhir *Electronic Arts* (EA) selaku pengembang video game seri *Medal of Honor* konsisten menggunakan mode *First person-shooter* (Fps).



Gambar 1. Mode permainan *First person-shooter* (Fps) dalam seri *Medal of Honor: Underground* (Sony Playstation One) (*Medal of Honor: Underground, 200 C.E.*).

*Medal of Honor* merupakan salah satu video game yang memiliki sejarah panjang. Untuk seri game konsol, *Medal of Honor* rilis pertama kali pada tahun 1999 dengan nama *Medal of Honor* yang diaplikasikan menggunakan konsol game Sony Playstation One (PS1) (*Medal of Honor Series*, 2020). Seri pertama game *Medal of Honor* terbilang cukup sukses sehingga melahirkan seri-seri berikutnya, sampai dengan seri terakhirnya untuk konsol game yang rilis pada tahun 2007 dengan nama *Medal of Honor: Heroes 2* yang tetap konsisten menggunakan Perang Dunia Kedua sebagai latar dan seting. Berdasarkan situs resmi *Electronic Arts* (EA) selaku pengembang video game *Medal of Honor*, game *Medal of Honor* telah dibuat sebanyak 15 seri (Team, 2022). Hanya dua seri game *Medal of Honor* yang tidak menggunakan Perang Dunia Kedua sebagai latar dan seting, yaitu *Medal of Honor* (2010) dan *Medal of Honor: Warfighter* yang mengambil latar dan seting peristiwa pertempuran di Afganistan modern (*Medal of Honor Series*, 2020).

Seluruh alur cerita seri video game *Medal of Honor* dibuat oleh sutradara film Amerika Serikat, Steven Spielberg. Tidak hanya menggunakan Perang Dunia Kedua sebagai latar dan seting dalam game, dalam mendukung setiap seri video game *Medal of Honor* *Electronic Arts* (EA) juga menghadirkan beberapa tokoh sejarah yang sebenarnya. Selain itu peralatan tempur, mulai dari senjata hingga kendaraan militer dihadirkan dengan nama dan bentuk yang sesuai dengan kondisi aslinya. Seri pertama *Medal of Honor* untuk game konsol dirilis tahun 1999 mengambil latar dan seting pertempuran Perang Dunia Kedua di Jerman. Pada seri ini pemain akan memainkan karakter bernama Letnan James Steven “Jimmy” Patterson, seorang agen OSS (Office of Strategic Service) Amerika Serikat yang bertugas untuk menghancurkan fasilitas perang Jerman, hingga merancang jatuhnya Partai Nazi pada 7 Mei 1945.



Gambar 2. Sampul video game seri pertama *Medal of Honor* 1999 (CheshireCat, 2022).

Seri kedua seri *Medal of Honor* adalah *Medal of Honor: Underground* yang rilis tahun 2000.. Di seri kedua ini pemain akan berperan sebagai seorang pejuang berkebangsaan Perancis bernama Manon Batiste yang direkrut OSS (Office Secret Service) Amerika Serikat untuk melawan Jerman (Nazi). Menariknya dari semua seri game *Medal of Honor*, hanya seri *Medal of Honor: Underground* yang menjadikan perempuan sebagai karakter utamanya. Pada seri kedua ini pemain diberikan pengalaman untuk menghadapi Jerman (Nazi) di beberapa tempat antara lain Perancis Yunani, Afrika Utara, Monte Cassino (Roma, Italia) dan Jerman.

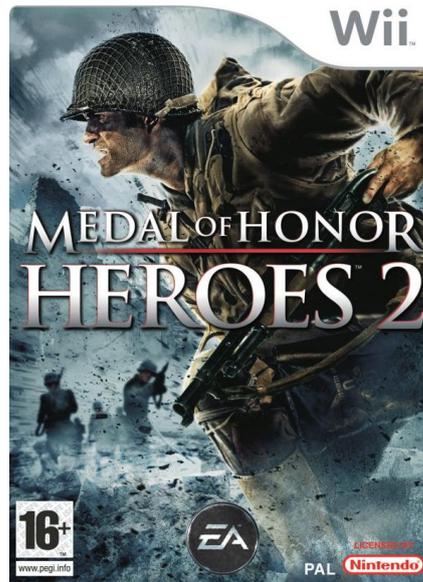
Terdapat 7 misi atau tingkat yang harus pemain selesaikan untuk menamatkan seri kedua ini (Team, 2022). Sama seperti seri pertama, seri kedua ini diaplikasikan dengan menggunakan game konsol Sony Playstation One (PS1) sehingga tampilan grafisnya masih rendah. Hal ini disebabkan karena belum berkembangnya teknologi grafis pada saat itu.

Namun video game *Medal of Honor* seri ketiga dan keempat tidak mendapat kesuksesan seperti seri pertama dan keduanya. Seri ketiga, *Medal of Honor: Frontline* dan seri keempat, *Medal of Honor: Rising Sun* mendapat rating yang buruk (Rizqi Maulana, 2014). Padahal keduanya memiliki grafis yang lebih baik daripada seri pertama dan kedua. Hal ini disebabkan sejak seri ketiga hingga ketujuh, video game seri *Medal of Honor* diaplikasikan menggunakan konsol game Sony Playstation 2 dan XBOX yang memiliki kemampuan grafis mumpuni.



Gambar 3. Tampilan video game seri *Medal of Honor* melalui game konsol XBOX (kiri) dan Playstation 2 (PS2) (kanan) (*Medal of Honor: Frontline*, n.d.) (*Medal of Honor Frontline (Platinum) (PS2) (Pre-Owned)*, n.d.).

Seri keenam video game *Medal of Honor*, *Medal of Honor: Vanguard* yang dirilis pada tahun 2007 menjadi seri terakhir yang diaplikasi dengan menggunakan konsol game Sony Playstation 2. Seri berikutnya, yakni seri *Medal of Honor Airbone* diaplikasikan menggunakan game konsol Sony Playstation 3. Sedangkan seri kedelapan video game *Medal of Honor*, *Medal of Honor: Heroes 2* menjadi seri terakhir dari video game *Medal of Honor* yang menggunakan latar dan seting Perang Dunia Kedua. Seri kesembilan dan kesepuluh yang merupakan dua seri terakhir dari seri video game *Medal of Honor*, yakni *Medal of Honor* (2010) dan *Medal of Honor: Warfighter* (2012) tidak menggunakan latar dan seting Perang Dunia Kedua, melainkan perang modern, yaitu (perang) Amerika Serikat di Afganistan. Setelah seri terakhirnya *Electronic Arts (AE)* selaku pengembang video game seri *Medal of Honor* telah kalah bersaing dengan pengembang saingannya *Activition* yang mengembangkan game sejenis bernama *Call of Duty*.



Gambar 4. Seri *Medal of Honor: Heroes 2* Merupakan Seri Terakhir Video Game *Medal of Honor* yang Berlatar dan Seting Perang Dunia Kedua (Team, 2022).

#### **Belajar Perang Dunia Kedua Melalui Media Pembelajaran Alternatif Video Game seri *Medal of Honor: European Assault***

Di dalam mata pelajaran sejarah pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA), materi Perang Dunia terdapat di Kelas XI jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Berdasarkan silabus mata pelajaran sejarah peminatan kurikulum 2013, materi mengenai Perang Dunia terdapat dalam mata pelajaran sejarah kelompok peminatan ilmu-ilmu sosial kelas XI, materi pokok Perang Dunia dan Kelembagaan Dunia, dengan kompetensi dasar 3.6, yang berbunyi menganalisis pengaruh Perang Dunia I dan Perang Dunia II terhadap kehidupan politik, sosial-ekonomi dan hubungan internasional (LBB,PBB), pergerakan nasional dan regional. Proses pembelajaran sejarah dapat dilakukan melalui berbagai media pembelajaran, baik yang media pembelajaran konvensional, antara lain buku teks pelajaran, peta atau film, maupun media pembelajaran alternatif, seperti *Podcast*, infografis, media sosial atau video game.

Video game dapat dikategorisasikan sebagai media pembelajaran alternatif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran sejarah. Video game yang digunakan sebagai media pembelajaran sejarah, merupakan video game yang memiliki latar dan seting suatu peristiwa sejarah. Salah satu dari sekian banyak video game yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran sejarah adalah video game seri *Medal of Honor* yang diproduksi oleh Electronic Arts (EA). Video game seri *Medal of Honor* menggunakan latar dan seting Perang Dunia Kedua yang memberikan pengalaman langsung bagi para pemainnya untuk terlibat dalam berbagai peristiwa yang terjadi selama Perang Dunia Kedua. Salah satu seri dari video game *Medal of Honor* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran adalah seri *Medal of Honor: European Assault*.

*Medal of Honor: European Assault* merupakan seri kelima dari video game seri *Medal of Honor* yang rilis pada Juni 2005. *Medal of Honor: European Assault* dirilis untuk diaplikasikan menggunakan game konsol PlayStation 2, GameCube

dan Xbox. Seri *Medal of Honor: European Assault* ditulis oleh John Milius, penulis naskah film bergenre perang dan drama, *Apocalypse Now* yang rilis pada 1979. Dalam seri *Medal of Honor: European Assault* pemain akan berperan sebagai William Holt, seorang agen *Office of Strategic Servis* (OSS) yang beraksi di beberapa front pertempuran, seperti Perancis, Afrika Utara, Uni Soviet, dan Belgia. Dalam seri ini pemain diharuskan menyelesaikan berbagai misi atau level permainan, dimana semua menggunakan latar dan seting peristiwa dalam Perang Dunia Kedua.

Para pemain (*player*) atau peserta didik dapat mempelajari berbagai hal mengenai Perang Dunia Kedua, seperti berbagai model persenjataan, ilustrasi situasi yang mejadi latar permainan, dan jalan cerita (*plot*) berbagai misi (*mission*) yang tersedia di dalam video game *Medal of Honor: European Assault*. Melalui video game tersebut, para pemain atau peserta didik dapat mengetahui beberapa senjata yang digunakan di dalam Perang Dunia Kedua. Persenjataan yang dimaksud, seperti *M1 Garand* yang merupakan senjata semi-otomatis, yang dijadikan senjata standar untuk pasukan infantri. Di dalam video game *Medal of Honor: European Assault*, senjata *M1 Garand* menjadi senjata *basic* bagi para tentara Amerika Serikat, dan Inggris. Selain senjata M1 Grand, terdapat juga senjata lain, seperti *Bazooka M1*, *Mosin-Nagant*, *Thompson*, *Stg44* (*Sturmgewehr*) dan masih banyak lainnya. Selain berbagai senjata ringan, di dalam video game ini juga terdapat senjata berat, seperti Flakvierling AA atau "Flak 88", yang merupakan meriam anti-pesawat dan anti-tank milik pasukan Nazi. Selain itu juga terdapat *Shore gun* yang merupakan meriam pertahanan pantai milik pasukan Nazi.



Gambar 5. Senjata M1 Garand dalam video game *Medal of Honor: European Assault*

Selain senjata (api), para pemain atau peserta didik dapat mengetahui persenjataan lain, seperti tank panzer dan U-Boat. Panzer atau Panzerkampfwagen merupakan salah satu jenis kendaraan berat lapis baja milik Pasukan Nazi yang dikembangkan sejak 1930-an. Tank Panzer Nazi dalam periode Perang Dunia Kedua telah mengalami berbagai perkembangan hingga melahirkan beberapa tipe, yaitu Panzer I, Panzer II, Panzer III, Panzer IV, Panzer V, Panzer VI dan Panzer VII. Selain Tank Panzer, Pasukan Nazi juga diperkuat dengan U-Boat (*Unterseeboot*), yang merupakan kapal selam dengan teknologi termutakhir pada zamannya. Di dalam video game *Medal of Honor: European Assault*, para pemain (*player*) akan sering diminta untuk menghancurkan keduanya.



Gambar 5. Tank Panzer VI dan Bazooka M1 dalam video game *Medal of Honor: European Assault*

Selain persenjataan melalui game ini para pemain (*player*) atau peserta didik juga dapat belajar dari berbagai ilustrasi situasi yang menjadi latar permainan. Latar situasi yang dimaksud, seperti menemukan ruang pertemuan rahasia yang terdapat di pabrik pembuatan roket V2 milik Nazi, parit-parit pertahanan, pertempuran di padang pasir, pertempuran di bangunan-bangunan tua, pabrik-pabrik senjata milik Nazi, reruntuhan pemukiman, dan masih banyak ilustrasi situasi lainnya. Selain dapat mengetahui berbagai persenjataan dan ilustrasi situasi yang digunakan dalam video game, para pemain (*player*) atau peserta didik juga dapat belajar mengenai alur cerita (*plot*) dari berbagai misi yang tersedia.



Gambar 6. Ruang pertemuan rahasia perwira Nazi, yang menampilkan lambang *swastika* di pabrik pembuatan roket V2 yang terdapat di salah satu misi.

Video game *Medal of Honor: European Assault* menggunakan alur cerita (*plot*) yang benar-benar terjadi untuk setiap misi atau level permainannya. Secara keseluruhan terdapat sebelas misi atau level permainan dalam video game yang harus diselesaikan, dimana semua misi memiliki tujuan dan judul yang berbeda. Kesebelas misi atau level antara lain, *Operation: Chariot*, *Raid on St. Nazaire*, *Lights Out in the Port City*, *Escape at Dawn*, *Operation: Blindfold*, *Operation: V2 Silence*, *Road to Stalingrad*, *Climbing Mamayev Hill*, *Mission to Rocherath*, *Farmhouse Liberation*, dan *Operation: Virus House*. Misalnya pada misi atau level "*Road Stalingrad*", para pemain (*player*) atau peserta didik akan diminta untuk merebut kembali Kota Stalingrad dari Pasukan Nazi. Alur cerita pada misi tersebut merupakan peristiwa sejarah yang benar-benar terjadi, yakni pertempuran besar yang terjadi antara Uni Soviet melawan Pasukan Nazi dan sekutunya pada tanggal 23 Agustus 1942 sampai dengan 2 Februari 1943 untuk menguasai kembali Kota Stalingrad, dimana akhirnya Uni Soviet dan Sekutu berhasil memenangkan pertempuran tersebut (David Jordan, 2015).



Gambar 7. Contoh video dokumenter ‘asli’ yang digunakan sebagai *opening* setiap misi atau level dalam video game *Medal of Honor: European Assault*

Di setiap misi yang harus diselesaikan, para pemain (*player*) atau peserta didik akan disuguhkan dengan sebuah pembukaan (*intro*) berupa video dokumenter ‘asli’ Perang Dunia Kedua yang menjadi latar belakang dan alur cerita dari setiap misi di dalamnya. Hal ini dapat diartikan sebagai bukti keseriusan pengembang video game, *Electronic Arts (EA)* jika video game *Medal of Honor: European Assault* benar-benar menggunakan latar belakang sejarah dalam setiap misi atau levelnya. Para pemain (*player*) atau peserta didik dapat belajar mengenai berbagai peristiwa sejarah yang berhubungan dengan setiap misi atau level melalui video-video *opening* tersebut. Namun dengan catatan jika para mereka tidak ‘melewati (*skip*)’ setiap video tersebut. Setiap video dokumenter (baca: video *opening*) berdurasi 1-2 menit dengan dilengkapi teks berbahasa Inggris seperti gambar di atas. Agar dapat memahami narasi yang terdapat di dalam video dokumenter tersebut para pemain (*player*) atau peserta didik harus memiliki kemampuan berbahasa Inggris atau dapat menggunakan kamus Bahasa Inggris atau *google translate* untuk menterjemahkan teks di dalamnya. Narasi di dalam video dibuat tidak hanya untuk menjelaskan mengenai peristiwa sejarah yang melatar belakangi setiap misi atau level, namun juga identitas karakter dan tugas yang akan dilakukan oleh para pemain (*player*) atau peserta didik.

### Kesimpulan

Secara umum video game *Medal of Honor European Assault* memang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran sejarah, materi Perang Dunia oleh guru sejarah dan peserta didik. Melalui game tersebut peserta didik dapat belajar berbagai hal seputar Perang Dunia Kedua, seperti persenjataan, latar seting permainan dan alur cerita yang digunakan dalam game tersebut. Selain itu para pemain (*player*) atau peserta didik dapat belajar dari video dokumenter ‘asli’ yang digunakan sebagai *opening* setiap misi atau levelnya.

Video game *Medal of Honor: European Assault* dapat dikategorisasikan sebagai media pembelajaran alternatif. Hal ini dikarenakan oleh beberapa sebab, sebab pertama ialah penggunaan media pembelajaran video game berbasis game konsol masih sangat jarang digunakan; sebab kedua ialah video game tersebut tersebut tidak dapat ‘menjelaskan’ keseluruhan materi atau pembahasan; dan sebab ketiga diperlukannya perangkat tambahan seperti game konsol jenis *Playstation 2* dan televisi untuk mengaplikasikan video game tersebut.

Selain itu video game *Medal of Honor: European Assault* sebagai media pembelajaran sejarah sifatnya hanya untuk menstimulus peserta didik. Dengan

menggunakan video game tersebut diharapkan peserta didik dapat termotivasi untuk belajar. Di satu sisi guru sejarah harus tetap memberikan penguatan melalui penjelasan tambahan dan sumber-sumber belajar lain yang dapat dijadikan rujukan para peserta didik. Hal ini dilakukan agar peserta didik dapat memahami secara utuh materi, yaitu mengenai Perang Dunia Kedua dan mengetahui relasi antara cerita sejarah yang disuguhkan melalui video game tersebut dengan materi pembelajaran.

### 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>
- Budi, Y., Santosa, P., & Hidayat, A. (2022). *Penanaman nilai demokrasi melalui pembelajaran IPS*. 09(02), 192–204.
- CheshireCat. (2022). *Medal of Honor Cover*. Mobygames.Com. <https://www.mobygames.com/game/medal-of-honor/cover-art/gameCoverId,15522/>
- David Jordan. (2015). *Kronologi Perang Dunia II; Sejarah Hari Demi Hari Konflik Terbesar di Abad 20* (Peusy Sharmaya (ed.); Cetakan I). Elex Media Komputindo.
- Fromme, J. (2003). Computer games as a part of children's culture. *Game Studies*, 3(1), 49–62.
- Heinich, R., Molenda, M., Russel, J. D., & Smaldino, S. E. (2002). *Instructional media and technology for learning*. Pearson Education Ltd.
- Irfan Satya Aji. (2014). Pengaruh Bermain Video Game Tipe First Person Shooter Terhadap Waktu Reaksi Yang Diukur Dengan Ruler Drop Test. *JURNAL MEDIA MEDIKA MUDA*. <https://media.neliti.com/media/publications/104751-ID-pengaruh-bermain-video-game-tipe-first-p.pdf>
- Karim, M. A. (2019). *Dampak Pelarangan Video Game di Indonesia Tahun 1981-1987 Dampak Pelarangan Video Game di Indonesia Tahun 1981-1987*. May. <https://www.researchgate.net/publication/341079159>
- Kavitha Mk. (2015). Game Sebagai Media Pembelajaran. *E-Buletin*. [file:///D:/FROM%20DOWNLOAD/GAME\\_SEBAGAI\\_MEDIA\\_PEMBELAJARAN.pdf](file:///D:/FROM%20DOWNLOAD/GAME_SEBAGAI_MEDIA_PEMBELAJARAN.pdf)
- Kirriemuir, J., & McFarlane, A. (2004). *Literature review in games and learning*. *Medal of Honor: Frontline*. (n.d.). Xboxaddict.Com. Retrieved November 24, 2022, from <https://xboxaddict.com/game-profile/Xbox/62/Medal-of-Honor:-Frontline.html>
- Medal of Honor: Underground*. (200 C.E.). Imdb.Com. <https://www.imdb.com/title/tt0250583/>
- Medal of Honor Frontline (Platinum) (PS2) (Pre-owned)*. (n.d.). GameStore.Mt. Retrieved November 24, 2022, from <https://gamestore.mt/products/medal-of-honor-frontline-platinum-ps2-pre-owned>

- Medal of Honor series.* (2020). Fandom.Com.  
[https://medalofhonor.fandom.com/wiki/Medal\\_of\\_Honor\\_series](https://medalofhonor.fandom.com/wiki/Medal_of_Honor_series)
- Mirzakon, Abdi & Purwoko, B. (2005). Library Research of the Basic Theory and Practice of Expressive Writing Counseling. *Universitas Negeri Surabaya*, 10.
- Rizqi Maulana. (2014). *Nostalgia Review Medal of Honor – Inspirator Call of Duty Yang Mulai Terlupakan.* TECHINASIA.  
<https://id.techinasia.com/nostalgia-review-medal-honor-inspirator-call-duty-yang-mulai-terlupakan>
- Ronggo. (2021). *Deretan 10 Game Bertema World War II yang Layak Dimainkan.* Gizmologi.Id. <https://gizmologi.id/news/deretan-game-bertema-world-war-ii/>
- Singkoh, R. T., Lumenta, A. S. M., & Tulenan, V. (2016). Perancangan Game FPS (First Person Shooter) Police Personal Training. *E-Journal Teknik Elektro Dan Komputer*, 5(1), 28–34.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan media pembelajaran.* Pedagogia.
- Sulaiman, S. (2012). Pendekatan Konsep Dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Sejarah Lontar*, 9(1), 9–21.  
<http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/lontar/article/view/2373>
- Syaodih, N. (2009). Metode penelitian pendidikan. *Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.*
- Team, E. A. I. (2022). *Medal of Honor Game.* EA.Com.  
<https://www.ea.com/games/medal-of-honor>
- Wahyudhi, J. (2014). Video Game sebagai Media Pembelajaran Sejarah. *Sosio Didaktika*, 1(2), 200–210.