



Proposal Proyek Aplikasi dan Game B **SMA NEGERI 7 YOGYAKARTA**

Alamat: Jl. MT. Haryono No. 47, Suryodiningratan, Kec.
Mantrijeron, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55141

BAB I **PENDAHULUAN**

A. Nama Produk

Nama projek aplikasi dan game B, adalah “HISTORIA”. Sebuah aplikasi game tebak gambar tentang bangunan sejarah di Yogyakarta.

B. Tema Produk

“Kearifan Lokal”.



Proposal Proyek Aplikasi dan Game B SMA NEGERI 7 YOGYAKARTA

Alamat: Jl. MT. Haryono No. 47, Suryodiningratan, Kec.
Mantrijeron, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55141

B. Latar Belakang

Kurikulum merdeka adalah kurikulum yang baru saja ditetapkan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menjadi kurikulum baru ditahun 2022 ini. Dalam rangka melaksanakan ketentuan dalam Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 56/M/2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran, perlu penetapan satuan pendidikan pelaksana implementasi Kurikulum Merdeka melalui jalur mandiri. Implementasi Kurikulum Merdeka melalui jalur mandiri pada tahun ajaran 2022/2023 dimulai dari usia 5 (lima) sampai dengan 6 (enam) tahun pada pendidikan anak usia dini, serta peserta didik kelas I, kelas IV, kelas VII, dan kelas X pada jenjang pendidikan dasar dan pendidikan menengah. Tujuan dari terciptanya kurikulum ini adalah menciptakan suasana belajar yang menjunjung tinggi merdeka dalam belajar, yang dimana pelajar-pelajar yang menerima kurikulum ini dapat memilih kelas peminatan (proyek) yang berisi peningkatan kemampuan diri sehingga dapat menciptakan generasi yang lebih unggul dan berguna bagi masa depan bangsa Indonesia. Meskipun tidak semua, namun sudah banyak sekali sekolah-sekolah yang menerapkan kurikulum ini. SMA Negeri 7 Yogyakarta sendiri sudah mulai menerapkan kurikulum merdeka pada tahun 2022. SMA ini memiliki berbagai opsi akan pelajaran peminatan (proyek). Contohnya adalah kelas peminatan (proyek) aplikasi dan game.

Kelas peminatan (proyek) aplikasi dan game B nantinya akan ditekankan untuk membuat suatu produk dengan unsur kearifan lokal yang akan dipertunjukkan pada event sekolah yaitu Ekspo Proyek yang rencana akan dilaksanakan pada bulan September. Rencananya kelompok aplikasi dan game B sendiri akan membuat game yang bertemakan bangunan sejarah yang memiliki desain yang artistik, filosofis, dan tentunya menjunjung tinggi kearifan lokal.



Proposal Proyek Aplikasi dan Game B SMA NEGERI 7 YOGYAKARTA

Alamat: Jl. MT. Haryono No. 47, Suryodiningratan, Kec.
Mantrijeron, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55141

C. Landasan Kegiatan

Adapun landasan dari pengembangan ide/produk adalah sebagai berikut :

1. Pancasila.
2. Undang-Undang Dasar 1945.
3. Program SMA Negeri 7 Yogyakarta dalam mengimplementasikan kurikulummerdeka.
4. Program siswa/i SMA Negeri 7 Yogyakarta terutama siswa/i yang memilih kelas peminatan aplikasi dan game.

D. Tujuan Pelaksanaan

Adapun tujuan dari pengembangan ide/produk sebagai berikut :

1. Memenuhi program sekolah dalam kurikulum merdeka.
2. Meningkatkan kemampuan diri akan sejarah.
3. Meningkatkan jiwa *entrepreneur*.
4. Mengenalkan dan memasarkan game yang bertema kearifan lokal.



Proposal Proyek Aplikasi dan Game B SMA NEGERI 7 YOGYAKARTA

Alamat: Jl. MT. Haryono No. 47, Suryodiningratan, Kec.
Mantrijeron, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55141

BAB II

RENCANA DAN RANCANGAN PRODUK

A. Filosofi Nama Proyek

Nama “Historia” diambil dari bahasa Latin yang berarti “Sejarah”. Sejarah merupakan ilmu yang mengungkap tentang masa lampau. Sejarah dikenal dalam berbagai bahasa, seperti *history* dalam bahasa Inggris, *geschiedenis* dalam bahasa Belanda, *geschicthe* dalam bahasa Jerman, hingga *historia* dalam bahasa Yunani. Historia dalam bahasa Yunani adalah yang diketahui dari hasil penyelidikan atau ilmu.

B. Bentuk Produk

Adapun bentuk dari produk yang akan kami dibuat yaitu berupa *game* dengan tema desain “kearifan lokal” yang menghadirkan konsep tebak gambar tentang bangunan sejarah di Yogyakarta yang memiliki nilai budaya, ekonomi, pariwisata, dan nilai moral pada bangunan tersebut.

C. Sasaran Produk

Subjek dari game kami *Historia* ini adalah warga SMA Negeri 7 Yogyakarta, terutama siswa dan siswi. Tidak hanya itu sasaran dari game kami juga pada orang luar yang ingin mengetahui tentang bangunan-bangunan bersejarah di Yogyakarta.

Untuk mempromosikan game *Historia* kami menggunakan cara langsung dan media social. Untuk cara langsung kita mengenalkan kepada orang-orang terdekat, sedangkan untuk media social kita mempromosikan lewat *whatsapp*, *instagram*, *facebook*, dsb.

Harga dari game kami, yaitu gratis. Tetapi kami akan merencanakan memberikan iklan pada game “Historia” agar tetap mendapat keuntungan. Hasil dari keuntungan tersebut digunakan untuk perkembangan atau proyek selanjutnya.



Proposal Proyek Aplikasi dan Game B SMA NEGERI 7 YOGYAKARTA

Alamat: Jl. MT. Haryono No. 47, Suryodiningratan, Kec.
Mantrijeron, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55141

D. Ilustrasi





**Proposal Proyek Aplikasi dan Game B
SMA NEGERI 7 YOGYAKARTA**

Alamat: Jl. MT. Haryono No. 47, Suryodiningratan, Kec.
Mantrijeron, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55141

E. Susunan Pengurus

**SUSUNAN PENGURUS
APLIKASI DAN GAME B**

No.	Nama	Tugas
1.	Rahmat Naafi, S.Pd.	Penasehat
2.	Muhammad Faiz Maulana	Team Leader
3.	Ahmad Rafif Izdihar	Lead Programmer
4.	Arsa Putra Randrio	Programmer
5.	Farras Hakim Attaqy	Programmer
6.	Gabrille Ade Kruth Batas	Level Editor
7.	Rifqy Ilham Budiono	Level Editor
8.	Muhammad Dani El Massaro	Text Editor
9.	Muhammad Rafli Fuadi	Game Designer
10.	Iaquinta Rachel Imam Walia	Game Designer
11.	Rahadyan Danendra Putra	Game Designer
12.	Zihni Zia Pramono	Game Designer
13.	Sulthan Gani Hendro P.	Game Designer
14.	Dadya Kengrayi Saeandura	Dokumentasi
15.	Mar'atus Asyifa	Dokumentasi



Proposal Proyek Aplikasi dan Game B SMA NEGERI 7 YOGYAKARTA

Alamat: Jl. MT. Haryono No. 47, Suryodiningratan, Kec.
Mantrijeron, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55141

BAB III

PENUTUP

Demikian proposal Pengembangan Ide/Produk *Historia* aplikasi dan game B ini kami buat. Kami mengharapkan kerjasama dan dukungan Ibu Tutik Sunarti, S.Pd., M.Pd. beserta staff dan jajarannya dalam mensukseskan produk ini. Semoga proposal Pengembangan Ide/Produk *Historia* aplikasi dan game B ini dapat diterima dengan baik oleh pihak sekolah. Dengan adanya izin dan dukungan Pengembangan Ide/Produk *Game Tebak Gambar* aplikasi dan game B di SMA Negeri 7 Yogyakarta ini semoga dapat terlaksana seperti yang diharapkan. Atas perhatian dan kerja sama Ibu Tutik Sunarti, S.Pd., M.Pd. beserta jajarannya, kami mengucapkan terima kasih.

Mengetahui,
Ketua

Jumat, 2 September 2022
Sekretaris

Muhammad Faiz Maulana
NIS. 9126

Mar'atus Asyifa
NIS. 9123

Kepala Sekolah SMAN 7 Yogyakarta

Fasilitator Aplikasi game B

Tutik Sunarti, S.Pd., M.Pd.
NIP. 196809221994122003

Rahmat Naafi S.Pd
NIP. 199001052019031007



Proposal Proyek Aplikasi dan Game B
SMA NEGERI 7 YOGYAKARTA

Alamat: Jl. MT. Haryono No. 47, Suryodiningratan, Kec.
Mantrijeron, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55141
