



Nugrananda
 Janattaka¹
 Nourma Oktaviarini²
 Eka Yuliana Sari³
 Nourna Listya P⁴

PENGEMBANGAN GAME EDUKASI BERTEMA GADIS KRETEK PADA MATA KULIAH APRESIASI SASTRA ANAK

Abstrak

Pembelajaran pada era 5.0 (Society Era) bertumpu pada penggunaan teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan teknologi dalam pendidikan tentunya sangat membantu guru dalam merancang pembelajaran yang interaktif, adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan media interaktif dalam bentuk game digital berbasis web, agar mempermudah mahasiswa dalam memahami materi kuliah apresiasi sastra anak. Pengembangan Game Edukasi bertema Gadis Kretek ini dirancang untuk mempermudah mahasiswa dalam memahami materi kuliah apresiasi sastra anak dalam bentuk pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Adapun metode dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (Research and Development) Game edukasi ini dikembangkan melalui perangkat lunak Genially berbasis website dengan menggunakan model GDLC (Game Development Life Cycle) yaitu: Initiation, preproduction, production, Testing (Alpha testing, Beta testing), dan realease. Melalui pendekatan GDLC, validator ahli memberikan respon penilaian sangat baik melalui Black Box Testing dimana game edukasi bertema Gadis Kretek ini sudah berjalan sesuai fungsinya dan sangat layak untuk dimainkan oleh para mahasiswa dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan Media, Game Edukasi, Apresiasi, Sastra, GDLC

Abstract

Learning in the 5.0 era (Society Era) relies on the use of technology in learning activities. The use of technology in education is certainly very helpful for teachers in designing interactive learning, while the purpose of this research is to produce interactive media in the form of web-based digital games, to make it easier for students to understand children's literature appreciation course material. The development of Educational Games with the theme of Kretek Girl is designed to make it easier for students to understand children's literature appreciation course material in the form of creative and innovative learning. The method in this research is development research (Research and Development) This educational game was developed through website-based Genially software using the GDLC (Game Development Life Cycle) model, namely: Initiation, preproduction, production, Testing (Alpha testing, Beta testing), and realease. Through the GDLC approach, expert validators gave a very good assessment response through Black Box Testing where this Kretek Girl-themed educational game has run according to its function and is very suitable to be played by students in learning.

Keyword: Media Development, Educational Game, Apresiasi, Literature, GDLC

PENDAHULUAN

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran merupakan hal yang harus diterapkan pada era society ini. Munculnya beberapa platform digital dalam dunia pendidikan mendorong guru dan dosen untuk cepat tanggap dalam menghadapi tantangan perubahan. (Ngongo, Hidayat, and Wijayanto 2019) Dampak era society dalam pendidikan adalah mendorong perubahan paradigm pendidikan ke arah adaptif, inovatif dan kolaboratif. (Amelia 2023) Salah satu bentuk

^{1,2,3)}

⁴⁾ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Bhinneka PGRI

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Bhinneka PGRI

email: nandahanduk@gmail.com, nourmaoktavia@gmail.com ekayulianasari6@gmail.com

pemanfaatan teknologi di bidang pendidikan adalah dengan menerapkan game edukasi. Game sendiri sudah memegang peranan penting dalam teknologi pembelajaran berkat pengaruh pola pikir John Dewey. Pembelajaran berbasis game edukasi digital harus dengan tujuan yang serius sebagai alat untuk mendukung pembelajaran yang signifikan. (Pratiwi and Musfiroh 2014)

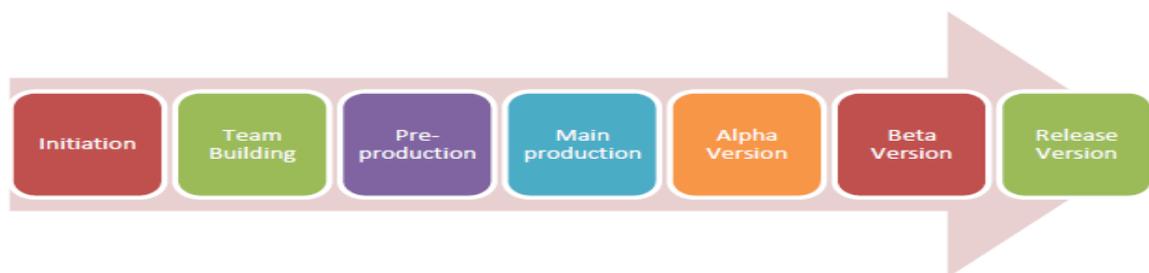
Game yang diterapkan dengan baik dalam pembelajaran, tidak hanya memberikan unsur kesenangan dan hiburan semata, tetapi juga memberikan edukasi dengan melibatkan siswa kedalam pembelajaran. Game edukasi sendiri secara tidak langsung meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga tertarik untuk mengikuti pembelajaran dengan baik. (Dahlstrøm 2012). Penerapan game dalam pembelajaran merupakan trend baru pada abad ini, istilah gamifikasi pembelajaran sering sekali didengungkan untuk memperkenalkan penggunaan game dalam pembelajaran sehingga guru maupun dosen mampu berinovasi untuk membuat media dengan menyesuaikan materi dan karakteristik peserta didik. (Najib et al. 2022)

Kajian pengembangan penelitian dalam bentuk game edukasi sangatlah mendukung dalam membuat rancangan dan hasil produk. Pemanfaatan tema “gadis kretek” dalam media game edukasi dikarenakan boomingnya karya novel Ratih Kumala, sehingga generasi z sangat mengenal novel tersebut melalui tayangan Netflix series. Penggunaan tema yang tepat dalam rancangan game edukasi sangatlah mendukung keberhasilan produk yang akan diterapkan dalam pembelajaran. (Dichev and Dicheva 2017)

Kajian penelitian yang berkaitan dengan pengembangan game edukasi sangatlah banyak, salah satunya game edukasi untuk pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan puzzle game yang sangat efektif dan efisien dalam diterapkan di lingkungan kelas. (Diharjo 2020) Novel gadis kretek sendiri, merupakan novel yang memiliki nilai sastra, sehingga penerapannya dalam pengembangan sangatlah tepat. (Feminisme and Pendidikan 2020)

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (research and development) dengan tujuan yaitu untuk menghasilkan produk baru tahapan tahapan pengembangan yang terintegrasi dengan kegiatan penelitian. Pengembangan game edukasi bertema gadis kretek pada materi kuliah apresiasi sastra anak ini menggunakan model GDLC (Game Development Life Cycle). GDLC adalah suatu proses pengembangan sebuah game yang menerapkan pendekatan iteratif yang terdiri dari 6 fase pengembangan, dimulai dari fase inialisasi/pembuatan konsep, preproduction, production, Testing (Alpha testing, Beta testing), dan realease (Adnin, Rahmanto, and Puspaningrum 2022). GDLC merupakan sebuah pedoman yang mengatur proses berjalannya sebuah game. Proses berjalannya sebuah game edukasi ini bergerak pada langkah langkah pengembangan game dari awal hingga selesai. Pada tahapan awal dimulai dari pembuatan ide serta konsep game, hingga tahap akhir saat game dirilis.



Gambar 1. tahapan pengembangan

Pada tahap satu Inisiasi (Initiation) adalah langkah awal yang dalam bentuk konsep kasar dari game, yaitu dimulai dari rancangan game yang akan dibuat, dengan identifikasi dari hal yang trending, topic yang diminati serta pengguna dari game yang akan dibuat. Output dari tahap initiation adalah konsep game serta bentuk pemaparan dalam permainan. Adapun tahap II Pra-produksi yaitu tahap dimana munculnya ide penciptaanserta revisi desain game dan pembuatan bentuk prototipe permainan. Design dari game lebih menitikberatkan pada jenis permainan, bentuk permaian,storytelling, serta tantangan,dan faktor kesenangan serta kepuasan pengguna pada tiap elemennya dalam bentuk Dokumen Desain Game (GDD). Tahap III tahap

produksi game itu sendiri, dimana ini adalah proses penting tentang bagaimana menciptakan asset game, pembuatan source code, dan integrasi kedua elemen.

Tahap IV Pengujian Alpha (Alpha Testing), yaitu tahapan yang dilaksanakan untuk menguji sejauh mana game edukasi tersebut dapat dijalankan pada platform yang telah disepakati. Metode yang digunakan untuk menguji kriteria kualitas fungsional yaitu melalui fitur playtesting dalam artian game tersebut akan diuji kriteria kualitas internal yang lengkap, dapat dilakukan melalui playtesting bersamaan dengan uji fungsionalitas (Pengujian Blackbox dan White Box Testing). Adapun output dari pengujian adalah laporan bug, permintaan perubahan, dan keputusan pengembangan. Hasil dari pengujian digunakan sebagai sebuah keputusan, apakah game tersebut layak untuk menuju pada fase berikutnya (Beta) atau mengulangi kembali pada siklus produksi.

Tahap V Pengujian Beta (Beta Testing) adalah tahap pengujian yang dilakukan oleh pihak ketiga atau eksternal. Pada beta testing langkah awal adalah dengan memilih tester pengujian eksternal, yang dibagi menjadi dua, yaitu pada pengujian beta tertutup dan pada pengujian beta terbuka. Tahap VI release adalah tahap akhir dari semua proses pengembangan game yaitu game dirilis ke publik. Pada tahap perilis peluncuran produk, serta dokumentasi proyek, post-mortems, dan perencanaan untuk pemeliharaan dan ekspansi permainan. Sehingga pada tahap ini, semua aspek harus terpenuhi.

Pada metode pengumpulan data dalam penelitian ini, data data diperoleh dari hasil review ahli isi, ahli media dan ahli desain Hasil dari data angket tersebut akan dibagikan kepada ahli isi, ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran. Selanjutnya hasil uji validator ahli dianalisis data menggunakan metode Aiken. Perhitungan validitas isi selanjutnya dianalisa menggunakan rumus sebagai berikut 1:

$$V = \frac{r - l_o}{n(c + 1)}$$

s : r-lo

Lo : angka penilaian validitas paling rendah c : angka penilaian validitas paling tinggi

r: angka yang diberikan oleh seorang penilai

Berikut interpretasi dari nilai validator

Tabel 1 interpretasi dari nilai validator

Validitas Isi	Kriteria
0, 80 < V ≤ 1,00	Sangat Tinggi
0, 60 < V ≤ 0, 80	Tinggi
0, 40 < V ≤ 0, 60	Sedang
0, 20 < V ≤ 0, 40	Rendah
0, 00 < V ≤ 0,20	Sangat Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini yaitu game edukasi bertema gadis kretek pada mata kuliah apresiasi sastra anak. Media pembelajaran berupa game edukasi ini bersifat tambahan, untuk membantu dalam melengkapi materi perkuliahan yang diterima oleh mahasiswa di kelas. Pengembangan media pembelajaran game edukasi bertema gadis kretek ini menggunakan model pengembangan GDLC dengan 6 tahapan (Initiation, Pre-production, production, testing, beta dan realease). Sedangkan website yang digunakan yaitu Genially yang merupakan aplikasi digital interaktif yang memiliki banyak fitur. Genially sendiri merupakan website yang sering digunakan oleh pendidik untuk membuat media pembelajaran, baik dari PPT, Infografis, quiz, game, maupun yang lainnya.



Gambar 2. Interface game edukasi gadis kretek

Halaman interface pada game edukatif bertema gadis kretek ini adalah halaman cover game yang dipenuhi oleh karakter utama dari serial gadis kretek, serta adanya tombol mulai atau istilahnya on dalam sebuah game. Pada game edukasi ini sangat mudah digunakan, ada petunjuk permainan yaitu berupa instruksi bagaimana mahasiswa harus melewati tahapan tahapan membuat tretek yang terbaik dari memilih mengolah serta merancang sebuah kretek dengan citra rasa yang tinggi, dalam tahapan tahapan tersebut, mahasiswa harus menyelesaikan beberapa soal terkait materi perkuliah berupa pengertian sastra anak, bentuk sastra anak, dan apresiasi apa saja yang digunakan dalam sastra anak di sekolah dasar. Apabila mahasiswa sudah mengerjakan dengan baik game edukasi tersebut, maka akan muncul istilah finish atau selesai, akan tetapi jika mahasiswa gagal, akan muncul istilah game over dan mereka harus mengulang mengerjakan game tersebut.

Pembahasan

Berdasarkan rancangan dan desain penelitian pengembangan yang sudah dijelaskan pada metode penelitian, maka pengembangan media pembelajaran game edukasi bertema “Gadis Kretek” melalui pendekatan model GDLC, yaitu :

Initiation

Tahap awal dalam pembuatan game edukasi adalah membuat suatu rancangan tentang apa game apa yang dibuat. Dalam tahapan ini ada beberapa tahap yang perlu diperhatikan, antara lain jenis game apa yang akan dibuat, tujuan dalam game tersebut, serta bagaimana game tersebut dimainkan.

Pre-Production

Pada tahap kedua, dimulaialah dengan pembuatan game play, flowchart dan scriptwriting serta storyboard dari game edukasi gadis kretek ini. Berikut tampilan storyboard dan game play dari game edukasi gadis kretek.

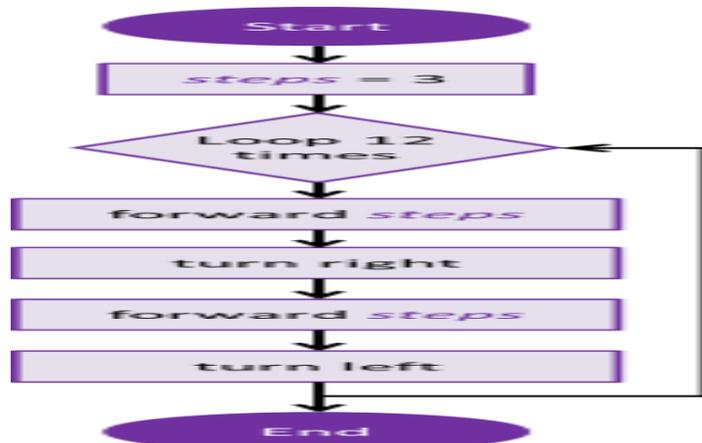
Tabel 2. Pre-Production

Story Board	Desain
Menu Utama	



Production

Pada tahap ini dibentuklah game edukasi sesuai dengan tahap sebelumnya, salah satunya adalah bagaimana tentang menentukan asset game yang telah dibuat, asset game ini sangat berpengaruh dalam menunjang desain game yang telah dirancang pada taha pra production, berikut ini flowchart alur game dari gadis kretek yang mengadaptasi dari novel ternama.



Gambar 3. Production

Testing

Pada tahap testing game dilaksanakanlah Black Box Testing dimana akan dilaksanakan oleh penguji eksternal, yang dilakukan oleh Bapak Fahrur Rozi, M.Kom dan Pak Sabian Pamungkas M.Pd selaku dosen Pendidik Teknologi Informasi di Universitas Bhinneka PGRI. Adapun hasil pengujian ahli sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Penguji ahli

Pengujian Ahli	Hasil Perhitungan (V)	Ket
Ahli Materi	0,9089	Tinggi
Ahli Media	0,9111	Tinggi
Ahli Isi	0,8921	Tinggi
Rata-rata	0,8766	Tinggi

Release

Pada tahap ini, game edukasi sudah bisa digunakan oleh mahasiswa PGSD UBHI yang sedang mengikuti mata kuliah apresiasi sastra anak. Game tersebut bisa dimainkan melalui website genially, sehingga mahasiswa bisa mengaksesnya kapan saja atau dengan link berikut <https://app.genial.ly/editor/65780670973696001484f34d>

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan:

1. Game “Gadis Kretek” merupakan game ber-genre escape room yang diadaptasi dari novel karya Ratih Kumala dengan judul yang sama, serta terinspirasi dari serial Netflix yang tayang dan booming pada eranya.
2. Game “Gadis Kretek” dikembangkan menggunakan tahapan GDLC
3. Pengujian terhadap kelayakan game menggunakan metode Black Box Testing oleh dosen pada bidang Pendidikan Teknologi Informasi dengan hasil layak digunakan.
4. Dengan demikian maka game Gadis Kretek layak digunakan bagi para mahasiswa ataupun kalayak umum yang ingin mencobanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnin, Arsy Berlian, Yuri Rahmanto, and Ajeng Savitri Puspaningrum. 2022. “Pembuatan Game Edukasi Pembelajaran Kata Imbuhan Untuk Tingkat Sekolah Dasar.” *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)* 3(2):202–12.
- Amelia, Ulya. 2023. “Tantangan Pembelajaran Era Society 5.0 Dalam Perspektif Manajemen Pendidikan.” *Al-Marsus : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 1(1):68. doi: 10.30983/al-marsus.v1i1.6415.
- Dahlstrøm, Camilla. 2012. “Impacts of Gamification on Intrinsic Motivation.” *Education and Humanities Research* 1–11.
- Dichev, Christo, and Darina Dicheva. 2017. *Gamifying Education: What Is Known, What Is Believed and What Remains Uncertain: A Critical Review*. Vol. 14. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*.
- Diharjo, Willyanto. 2020. “Game Edukasi Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Fisher Yates Shuffle Pada Genre Puzzle Game.” *INTEGER: Journal of Information Technology* 5(2):23–35.
- Feminisme, Kajian, and D. A. N. Nilai-nilai Pendidikan. 2020. “NOVEL GADIS KRETEK KARYA RATIH KUMALA Pendahuluan Metode Penelitian.” 8(2):41–47.
- Najib, Muhammad Ainun, Binti Maunah, Uin Sayyid, and Ali Rahmatullah Tulungagung. 2022. “Inovasi Pendidikan Di Era Digital (Studi Pelaksanaan Pembelajaran Di Jenjang Sd-Smp Kabupaten Tulungagung).” *TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 10(1):1–17.
- Ngongo, Verdinandus Lelu, Taufiq Hidayat, and Wijayanto. 2019. “Pendidikan Di Era Digital.” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pasca Sarjana Universitas PGRI Palembang* 2:999–1015.
- Pratiwi, Anggia Suci, and Tadkiroatun Musfiroh. 2014. “Pengembangan Media Game Digital Edukatif Untuk Pembelajaran Menulis Laporan Perjalanan Siswa Sekolah Menengah Pertama.” *LingTera* 1(2):123. doi: 10.21831/lt.v1i2.2590.