

Rancang Bangun *Game* Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Banggai

Nursila¹, Zohrahayaty², Abd Rahmat Karim Haba³, Siska Udilawaty⁴

Fakultas Ilmu Komputer, Teknik Informatika, Universitas Ichsan Gorontalo, Gorontalo, Indonesia

Fakultas Ilmu Komputer, Teknik Informatika, Universitas Ichsan Gorontalo, Gorontalo, Indonesia

Fakultas Ilmu Komputer, Teknik Informatika, Universitas Ichsan Gorontalo, Gorontalo, Indonesia

Fakultas Ilmu Komputer, Desain Komunikasi Visual, Universitas Ichsan Gorontalo, Gorontalo, Indonesia

Email: nursilapudjiomo782@gmail.com, zohrahayaty123@gmail.com, rkarimhaba@gmail.com, udilawatys@gmail.com

Abstrak - Seiring berkembangnya teknologi, dalam mempelajari bahasa daerah tidak cukup dengan membaca buku. Namun, bisa juga dengan bermain game agar tidak cepat bosan. Karena tidak semua orang memiliki minat membaca yang tinggi. Penelitian ini bertujuan menghasilkan sebuah game edukasi yang mampu memberikan pembelajaran yang efektif dan praktis. Oleh karena itu, alternatif yang lebih efektif diperlukan untuk memperkenalkan bahasa daerah Banggai melalui media digital. Saat ini, telah tersedia berbagai jenis game, termasuk game edukasi, yang dapat merangsang pikiran dari anak-anak hingga orang dewasa. Dengan begitu, penulis berinisiatif untuk membuat game edukasi yang dapat menampilkan kosakata bahasa Banggai yang dapat dimainkan untuk semua orang. Penelitian dilakukan di asrama mahasiswa Banggai Laut, melibatkan 50 responden, dengan pendekatan penelitian kualitatif menggunakan observasi partisipatif untuk mengamati penggunaan game edukasi bahasa Banggai dalam konteks nyata. Berdasarkan hasil pengujian Black Box Testing menunjukkan bahwa fitur-fitur dalam Game Edukasi Bahasa Banggai berjalan lancar tanpa kesalahan. Sedangkan dari hasil User Acceptance Testing, game yang dirancang diterima dengan baik oleh masyarakat mahasiswa Banggai Laut, mendapatkan penilaian total 90,8% dengan kategori sangat efektif.

Kata Kunci: Game Edukasi, Bahasa Banggai, Kosakata

Abstract - As technology develops, learning local languages is not enough to read books. It can also be done by playing games to avoid getting bored quickly because not everyone is interested in reading. This study aims to produce an educational game that can provide effective and practical learning. Therefore, a more effective alternative is needed to introduce the Banggai local language through digital media. Currently, various types of games are available, including educational games, which can stimulate the minds of children and adults. This research takes the initiative to create an educational game displaying Banggai language vocabulary for everyone. The study is conducted at the Banggai Laut student dormitory, involving 50 respondents, with a qualitative research approach using participatory observation to observe the use of Banggai language educational games in a real context. The result of Black Box Testing shows that the features in the Banggai Language Educational Game run smoothly without errors. The result of User Acceptance Testing indicates that the game design is well received by the Banggai Laut student community, getting a total rating of 90,8% with a very effective category.

Keywords: educational game, Banggai language, vocabulary

1. PENDAHULUAN

Bahasa memungkinkan manusia berinteraksi dengan orang-orang di seluruh dunia. Bahasa tidak hanya berfungsi sebagai alat yang dapat menyampaikan pesan dan informasi yang ada dalam pikiran kita, tetapi juga membantu kita dalam menafsirkan informasi. Sementara itu bahasa daerah merupakan bahasa yang sudah ada dan diwariskan secara turun temurun pada setiap daerah atau daerah tertentu. Bahasa daerah mempunyai keunikan tersendiri karena hanya ada di daerah itu dan berbeda dengan daerah lain [1].

Seiring berkembangnya teknologi, dalam mempelajari bahasa daerah tidak cukup dengan membaca buku. Namun, bisa juga dengan bermain game agar kita tidak cepat bosan. Karena tidak semua orang memiliki minat membaca yang tinggi. Oleh karena itu, diperlukan alternatif lain yang lebih efektif untuk membantu masyarakat mengenal bahasa daerah banggai melalui media digital [2].

Di zaman sekarang ini telah ada berbagai jenis game yang telah dibuat, misalnya game edukasi. Game edukasi memberikan peluang yang baik untuk mengaktifkan pikiran mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Jenis permainan edukatif ini bisa dimanfaatkan sebagai alat pembelajaran melalui platform permainan yang sederhana untuk dipahami [3]. Sehingga dapat menambah pengetahuan penggunaannya melalui suatu media unik dan menarik. Jenis ini bisa ditujukan untuk anak-anak hingga orang dewasa [4].

Game edukasi adalah perangkat lunak yang menghadirkan permainan dengan tujuan mendidik dan mengajar melalui media digital. Dengan menggunakan game edukasi, proses pengenalan materi menjadi lebih

mudah dan interaktif, sehingga memudahkan pemahaman. Selain memberikan hiburan, game edukasi juga mampu mengajarkan pemain untuk berpikir kreatif dan lebih kritis.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Game

Game adalah kegiatan bermain yang memiliki aktivitas dan konteks yang tidak nyata tetapi terlihat realistis. Pemain memiliki tujuan akhir atau tujuan untuk memenangkan permainan, yang diatur oleh aturan tertentu yang berlaku untuk game yang sedang dimainkan [5].

2.2 Game Edukasi

Game edukasi adalah permainan yang dimaksudkan untuk membantu siapapun belajar tentang topik tertentu sambil bermain. Game edukasi memiliki banyak keuntungan dibandingkan dengan pendekatan pendidikan konvensional, salah satunya adalah kemampuan untuk menampilkan masalah nyata [6].

2.3 Bahasa Banggai

Bahasa adalah alat komunikasi antara anggota dalam bentuk simbol suara yang dihasilkan oleh alat bicara manusia. Bahasa merupakan jembatan untuk berkomunikasi. Di Indonesia terdapat banyak bahasa daerah yang menjadi ciri khas daerah tertentu, misalnya Bahasa Banggai yang merupakan salah satu bahasa daerah yang ada di Kab. Banggai Laut, Kab. Banggai Kepulauan dan Kab. Banggai di provinsi Sulawesi Tengah.

2.4 Construct 2

Construct 2 digunakan sebagai game engine untuk membuat game khusus dalam bentuk dua dimensi dengan basis HTML 5. Construct 2 memiliki keunggulan seperti cepat dan mudah, serta menawarkan antarmuka *what you see is what you get* untuk mempercepat proses desain game. Jadi, desain layout menunjukkan apa yang dilihat saat game dijalankan [7].

2.5 Black Box Testing

Black Box Testing adalah salah satu metode pengujian aplikasi berdasarkan fitur yang ada untuk mengetahui apakah fitur yang berada dalam aplikasi berjalan dengan semestinya [8].

2.6 User Acceptance Testing

User Acceptance Testing menggunakan metode Skala Likert. Skala likert adalah sebuah skala perhitungan yang digunakan untuk mengukur sudut pandang individual atau kelompok terhadap suatu hal. Skala Likert merupakan skala yang sangat populer digunakan dalam sebuah riset dan penelitian [9].

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini diklasifikasikan sebagai penelitian mengembangkan suatu produk atau alat dalam hal ini game edukasi bahasa banggai dengan tujuan meningkatkan pemahaman dan memberikan pembelajaran bagi masyarakat terhadap bahasa daerah banggai. Dalam mengembangkan game edukasi bahasa banggai ini menggunakan metode atau pendekatan kualitatif dengan menggunakan observasi partisipatif untuk mengamati penggunaan game edukasi bahasa banggai dalam konteks nyata.

Subjek penelitian adalah masyarakat paguyuban yang berasal dari banggai yang merupakan target pengguna dari game edukasi.

3.1 Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh kosakata dalam bahasa Banggai yang dikumpulkan menggunakan teknik *study literatur*. Data yang berhasil dikumpulkan akan digunakan sebagai materi pembelajaran yang akan ditanamkan kedalam game yang akan dibuat.

3.2 Pengembangan Sistem

3.2.1 Kontruksi Sistem

Pada tahap ini alat bantu membangun sistemnya yang digunakan adalah Construct 2 sebagai game engine.

3.2.2 Pengujian Sistem

a) *BlackBox Testing*

Pada proses akhir dari pengembangan sistem, dilakukan sebuah pengujian pada game edukasi yang telah selesai dibuat. Proses pengujian ini menggunakan metode *Black Box Testing* yang memiliki fokus pengujian terhadap fungsi yang terdapat pada aplikasi apakah sudah berjalan sesuai dengan ketentuan. Hasil pengujian *Black Box Testing* akan digambarkan dalam bentuk tabel.

b) *User Acceptance Testing*

Pada proses pengujian ini penulis akan memberikan kesempatan kepada anak-anak paguyuban untuk memainkan game yang telah dirancang. Setelah bermain kemudian penulis akan memberikan kuisioner yang dibuat menggunakan Skala Likert kepada pengguna yang kemudian diolah untuk menarik sebuah kesimpulan untuk mengetahui sudut pandang pengguna.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Pengumpulan Data

Berdasarkan hasil yang di dapatkan dari pemikiran diatas, penulis berhasil mengumpulkan data-data yang diperlukan termasuk untuk pembuatan game edukasi bahasa banggai dan program-program pendukung. Adapun bahan-bahan yang penulis persiapkan dapat berupa kosakata angka, kosakata hewan, kosakata buah, kosakata kata benda dan kosakata kata kerja yang nantinya akan di pakai pada game.

4.2 Hasil Implementasi Sistem

Penelitian ini menghasilkan sebuah media pembelajaran bersifat interaktif dan Game Edukasi Bahasa Banggai dapat membantu seseorang untuk mempelajari Bahasa Banggai. Game ini juga bukan sekedar game pengenalan kosa kata dalam bahasa banggai yang biasanya, tetapi terdapat quis pada setiap game nya yang nantinya akan menguji pengetahuan yang pemain sudah dapatkan selama permainan. Untuk menyelesaikan permainan, pemain harus mampu menebak jawaban yang ada di dalam game. Dalam fitur quis pemain ditantang untuk menyelesaikan permainan tersebut selama 2 menit dengan jumlah kesempatan 5 kali apabila menjawab dengan salah. Sedangkan pada fitur belajar, pemain akan diarahkan ke menu belajar yang dimana pada fitur tersebut terdapat 5 menu belajar yang nantinya pemain akan mempelajari kosakata yang terdapat dalam game dengan total 58 kosakata.

4.2.1 Pembahasan Sistem



a) Tampilan Layar Depan



b) Tampilan Menu Utama



c) Tampilan Menu Utama



d) Tampilan Belajar



e) Tampilan Belajar Buah



f) Tampilan Quiz



g) Tampilan Quiz



h) Tampilan Quiz Menang



i) Tampilan Quiz Kalah



j) Tampilan Quiz Informasi

5. KESIMPULAN

Berdasarkan tahapan yang telah penulis lakukan maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

1. Penelitian ini telah berhasil menghasilkan sebuah Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Banggai, yang memberikan pelajaran dan pengetahuan tentang bahasa daerah banggai.
2. Game ini telah berhasil serta bisa menjadi media bantu belajar untuk para siswa ataupun masyarakat untuk mengenal bahasa banggai.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Y. Dilago *et al.*, “Rancang Bangun Game Edukasi Bahasa Tobelo Berbasis Android pada Anak,” *J. Tek. Elektro dan Komput.*, pp. 1–9, 2021, <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/informatika>
- [2] J. Kurniawan, C. Hermawan, P. Studi, S. Informasi, and U. D. Ali, “Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Budaya Indonesia Berbasis Android,” *J. Penelit. Dosen Fikom*, vol. 10, no. 2, pp. 1–5, 2019.
- [3] R. Gunawan, T. H. Prastyawan, and Y. Wahyudin, “RANCANG BANGUN GAME EDUKASI PERHITUNGAN DASAR MATEMATIKA SEKOLAH DASAR KELAS 3 , 4 DAN 5 MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2 Game Edukasi dapat mempermudah cara belajar , terkadang saat belajar yang tidak membosankan bagi para minat yang sangat minim dari pengguna kal,” *J. Interkom*, vol. 17, no. 1, pp. 1–15, 2022.
- [4] Yuda Suparmanto, “Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Hewan Endemik Indonesia Menggunakan Construct 2 Berbasis Android,” *Semin. Teknol. Majalengka*, vol. 6, pp. 291–301, 2022, doi: 10.31949/stima.v6i0.695.
- [5] F. Prasetya, Sintia, and U. L. D. Putri, “Perancangan Aplikasi Rental Mobil Menggunakan DiagramUML (Unified Modelling Language),” *J. Ilm. Komput. Terap. dan Inf.*, vol. 1, no. 1, pp. 14–18, 2022.
- [6] S. Guritno and S. N. Huda, “Tinjauan Literatur : Game Edukasi Petualangan Sebagai Media Pembelajaran Matematika,” *Automata*, vol. 4(2), p. Guritno, S., Huda, S. N. (2023). Tinjauan Litera, 2023.
- [7] Y. Kalaka, Y. A. Mustofa, and H. Dalai, “Game Edukasi Pembelajaran Matematika Untuk Anak-Anak Sekolah Dasar,” *J. Ilm. Ilmu Komput. Banthayo Lo Komput.*, vol. 2, no. 1, pp. 78–82, 2023, doi: 10.37195/balok.v2i1.542.
- [8] B. R. Gunawan, K. Candra Brata, and A. Hendra Brata, “Pengembangan Game Quiz dengan Kontrol Suara Menggunakan Framework DPE sebagai Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris,” vol. 6, no. 9, pp. 4476–4485, 2022, <http://j-ptiik.ub.ac.id>.
- [9] H. Mokoginta, V. Tulenan, and B. A. Sugiarto, “Aplikasi Game Edukasi 2D Pengenalan Bahasa Daerah Toraja Untuk Anak Sekolah Dasar,” *J. Tek. Inform.*, vol. 14, no. 2, pp. 235–242, 2019.