



JUDUL TULISAN:

PEMBUATAN
EDUCATIONAL GAME
SEBAGAI SARANA BELAJAR
MEMBACA PEMBELAJARAN
BAHASA INDONESIA
BERBASIS ANDROID

Rahmawati Nasser, S.Pd., M.Pd.

Manajemen Informatika, Akademi
Ilmu Komputer Ternate

Article history

Received : 10 Oktober 2023

Revised : 16 Oktober 2023

Accepted : 19 Oktober 2023

*Corresponding author

rahmawatinassermajid@gmail.com

Abstraksi

*Teknologi Pendidikan saat ini telah berperan utama menjadi disiplin ilmu yang menjadi fasilitator pembelajaran yang menjadikan pendidikan lebih efektif dan efisien. Dilain hal, peningkatan kinerja profesional juga merupakan tujuan dari perkembangan teknologi. Sebagai akibatnya Teknologi Pendidikan bisa diimplementasikan dimana saja dan proses belajar mengajar itu akan dilaksanakan oleh siapa saja tidak hanya terbatas di persoalan pembelajaran pada forum pendidikan. Kaitannya dengan pembelajaran, aplikasi ini telah menjadi alat pembelajaran berupa game digital yang telah bertransformasi menjadi educational game digital. Game digital menjadikan aktivitas terkait dengan konten pembelajaran yang akan mencapai tujuan eksklusif, tidak hanya menghadirkan kegiatan yang menyenangkan saja. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau dikenal menggunakan kata (Research & Development). Educational game Sebagai Sarana Belajar Membaca Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Android dikembangkan melalui 5 Langkah tersebut diantaranya: (1) langkah analisis, (2) langkah perencanaan, (3) Langkah perancangan, (4) langkah pengembangan, dan (5) langkah testing. Hasil penelitian menunjukkan semua testing yang dilakukan dengan metode black box mendapatkan hasil "sukses", dan mediator expert testing mendapatkan hasil nilai expert: $32/9 = 3,6$ (**Sangat Setuju**), material expert testing mendapatkan hasil Jumlah nilai expert $1 + 2 + 3 = 11.8/3 = 3.9$.*

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Game, Research & Development

PENDAHULUAN

Teknologi Pendidikan saat ini telah berperan utama menjadi disiplin ilmu yang menjadi fasilitator pembelajaran yang menjadikan pendidikan lebih efektif dan efisien. Miarso (2013) menyatakan jika wilayah garapan dan profesi pendidikan, serta beracuan teori dan praktik secara jelas saat ini telah masuk kedalam bidang teknologi pendidikan. Dilain hal, peningkatan kinerja profesional juga merupakan tujuan dari perkembangan teknologi. Sebagai akibatnya Teknologi Pendidikan bisa diimplementasikan dimana saja dan proses belajar mengajar itu akan dilaksanakan oleh siapa saja tidak hanya terbatas di persoalan pembelajaran pada forum pendidikan.

Sebagian besar teknologi telah dikembangkan sebagai media pembelajaran yang menjadi penunjang dalam proses belajar mengajar, motivasi serta minat belajar pada diri siswa meningkat, kemudahan dalam menyampaikan materi sehingga akan praktis buat dimengerti siswa pembelajaran yang lebih menarik, menjadi manfaat dari media pembelajaran yang menggunakan metode pembelajaran lebih bervariasi, sehingga membuat siswa menjadi aktif dan tidak mudah bosan (Sudjana dan Rivai, 2011).

Dimasa ini kita dapat menjadikan kondisi dan empiris dalam proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan kita juga dapat menjadikan pengondisian proses pembelajaran menjadi lebih adaptif dengan berkembangnya era komunikasi dan teknologi, Pada proses pembelajaran yang tidak terkait dengan ruangan dan waktu, maka model permainan atau game merupakan salah satu metode yang dapat digunakan (Kristanto, 2016). Model game akan menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan, dengan beberapa petunjuk dan aturan permainan namun tetap dibuat berdasarkan standar pembelajaran yang ada (Norhan & Sanjaya, 2016).

Setiawan A, dkk (2019) mengungkapkan bahwa Game digital telah menjadi alternatif media pembelajaran dengan teknologi seluler dan komputer menjadi pendukung utamanya. Aktivitas kehidupan seseorangpun tidak lagi terlepas dari

game digital ini. Kaitannya dengan pembelajaran, aplikasi ini telah menjadi alat pembelajaran berupa game digital yang telah bertransformasi menjadi *educational game* digital. Game digital menjadikan aktivitas terkait dengan konten pembelajaran yang akan mencapai tujuan eksklusif, tidak hanya menghadirkan kegiatan yang menyenangkan saja.

Permainan atau kegiatan yang membuat senang dan berisi konten materi pendidikan dan penggunaanya adalah pada dasarnya disebut *educational game*. Pernyataan tersebut dikuatkan oleh hasil penelitian Pratama & Lestari (2019) yang meunjukkan bahwa sebesar 91,02% respon dan tanggapan positif dari guru dan peserta didik jika proses pembelajaran menggunakan *educational game* dalam proses pembelajarannya, selain itu sebanyak 8,98% guru dan peserta didik menyatakan tidak tertarik dikarenakan asumsi jika game akan memiliki pesona adiktif akan memberikan dampak kecanduan bagi penggunaanya.

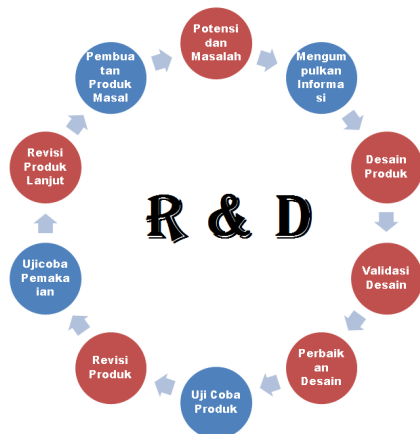
Berangkat dari informasi serta pendapat yang telah dipaparkan, maka dianggap perlu dilakukan salah satu tindakan perubahan dalam dunia pendidikan khususnya dalam proses belajar mengajar yaitu mendesign game yang akan berisi tentang konten pendidikan dalam proses belajar mengajar. Minat dan motivasi dalam proses belajar mengajar akan ditingkatkan melalui *educational game* ini.

METODE

Penelitian yang dilakukan ini adalah penelitian yang menggunakan metode pengembangan atau yang dikenal juga dengan kata lain Research & Development (R&D). Terdapat lima langkah atau tahapan yang akan dilaksanakan dalam pembuatan *educational game* berbasis Android merupakan salah sebagai sarana belajar membaca pembelajaran bahasa Indonesia. Langkah tersebut diantaranya: (1) langkah analisis, (2) langkah perencanaan, (3) Langkah perancangan, (4) langkah pengembangan, dan (5) langkah *testing*.

Langkah-langkah penelitian yang dilaksanakan masih memiliki langkah-langkah tahapan kerja yang

dipilih dari model pengembangan penelitian yang dilaksanakan oleh Alessi & Trollip (2001, p. 410).



Gambar 1. Tahapan/Langkah-langkah Penelitian Model R&D. Sugiyono, (2011).

Jenis penelitian ini dilaksanakan dengan mengikuti tiga atribut serta tiga fase. Tiga atribut penelitian yang ada diantara: (1) atribut satandar, (2) atribut evaluasi berkelanjutan, dan (3) atribut pengelolaan proyek. Sedangkan tiga fase penelitian yang ada diantaranya: (1) fase *planning* atau perencanaan , (2) fase desain atau perancangan, dan (3) fase development atau pengembangan.

Tiga atribut dan tiga fase yang digunakan akan menjadikan penelitian pengembangan yang diterapkan akan sesuai/relevan dengan keadaan/kondisi yang ada, karena segala jenis pengembangan multimedia pembelajaran telah memenuhi persyaratan.

Dalam pengembangan aplikasi media pembelajaran ini, media yang dibuat akan diuji oleh beberapa ahli yang sesuai dibidangnya, *testing* yang dilakukan diantaranya: (1) *testing* dari para *material expert*, (2) *testing* dari para *media expert*, dan (3) *testing* dari para responden atau pengguna. Selain *testing* dari pakar atau ahli, *testing* juga dilakukan terhadap sistem yang dibuat untuk mengetahui fungsionalitasnya, maka akan dilakukan *testing* dengan menggunakan *black box* metode.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Educational game Bahasa Indonesia yang berbasis Berbasis Android merupakan hasil akhir dari Penelitian yang dilaksanakan, *educational game* ini berupa software atau aplikasi yang akan tersintal di henphone pengguna.

Educational game yang dibuat akan mempermudah siswa Sekolah Dasar Negeri (SDN) dalam belajar khususnya mempelajari pelajaran Bahasa Indonesia.

Terdapat dua *construct* dan dua model *testing* yang akan digunakan untuk mengetahui keberhasilan media yang dibuat. Metode atau cara yang digunakan dalam pembuatan aplikasi *educational game* ini akan diuji melalui *testing blackbox* metode, *testing* dari para *material expert*, *testing* dari para media *expert*, dan *testing* dari para responden atau pengguna, hal ini akan menghasilkan informasi terkait akibat kinerja tampilan dari sistem yang sudah atau telah dibuat.

Educational game Concept

Konsep ini materi yang dimasukkan dalam *educational game* yang dibuat dengan menyesuaikan dengan materi yang ada dalam Kurikulum tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang diterapkan pada SDN.

Penyebutan huruf abjad dari A sampai Z adalah materi pembelajaran yang dimasukkan dalam *educational game* ini, dengan konsep materi yang ditampilkan akan mencakup suara atau dari huruf yang muncul, gambar dari dari huruf yang muncul, dan *educational game* ini juga memiliki tingkat kesukasan dalam memainkannya, sehingga pengguna (siswa) merasa tertantang dalam memainkan *educational game* ini.

Concept of Contents Educational Game

Software educational game bahasa indonesia terdiri atas *basic display page*, *menu page*, *learning menu page*, *game menu page*, *profil menu page* dan *application instructions page*. Menu-menu yang dibuat telah disesuaikan dengan kebutuhan semua pengguna, sehingga semua informasi yang dibutuhkan sudah tersedia.

Design Planning

Tahapan-tahapan dalam langkah yang dilakukan di *design planning* memiliki beberapa isi, diantaranya: (1) materi *planning*, (2) *creation diagrams activity* dan, (3) *interface design*.

Dalam *design planning* akan sangat dibutuhkan penentuan setiap set tampilan maupun set materi, sehingga dalam termin selanjutnya tidak akan menimbulkan pertanyaan dan pilihan-pilihan lain yang diinginkan pengguna *educational game* ini.

Pemilihan atau Penentuan Isi (Content)

Langkah yang digunakan pada tahapan ini dilakukan dengan pemilihan bahan materi yang sesuai dengan kebutuhan dari pengguna aplikasi *educational game* ini.

Kebutuhan bahan materi yang dihasilkan atau dimasukkan dalam aplikasi *educational game* yang dibuat diantaranya sebagai berikut: (1) bahan-bahan materi pembelajaran tentang Bahasa Indonesia yang akan dimasukkan dalam *educational game*. (2) objek atau gambar maupun animasi yang akan menjadi tampilan dalam *user interface educational game*. (3) audio atau musik latar yang akan berbunyi selama user menggunakan *educational game*. dan (4) *puzzle game* dengan konten istilah-istilah dengan tiga level tingkat kesulitan.

• Homepage

Homepage ini artinya page dasar atau awal yang akan tampil pada aplikasi *educational game* ketika aplikasi tersebut baru saja dijalankan. Didalam *homepage* ini memiliki goresan pena software serta terdapat 5 *navigation button* diantaranya: (1) belajar *button*, (2) bermain *button*, (3) suara *button*, (4) petunjuk *button* dan, (5) profil *button*.



Gambar 2. Educational Game Homepage

• Instructions Page

Dalam *instructions page* ini ada panduan untuk penjelasan isi atau *content* buat dalam bentuk *button-button* yang terdapat didalam perangkat lunak, selain itu terdapat pula *back button* untuk kembali ke *homepage*.



Gambar 3. Educational Game Instructions Page

• Display Belajar Page

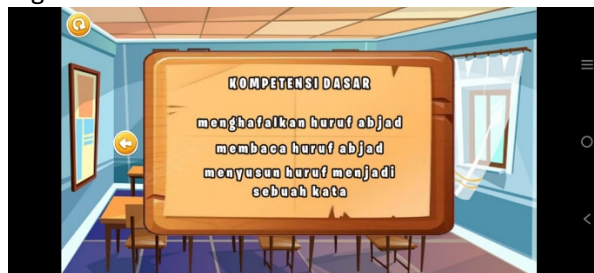
Dalam *display belajar page* ini memiliki 2 *button* yang ditampilkan, yaitu: (1) *button* Kompetensi Dasar yang berisi penjelasan tentang kompetensi dalam pelajaran Bahasa Indonesia, dan (2) *button* Bahasa Indonesia yang berisi tentang materi pembelajaran Bahasa Indonesia.



Gambar 4. Educational Game Display Belajar Page

• Kompetensi Dasar Page View

Pada *Kompetensi Dasar Page View* ini adalah page yang memuat informasi tentang kompetensi dasar dari materi pelajaran Bahasa Indonesia yang digunakan.



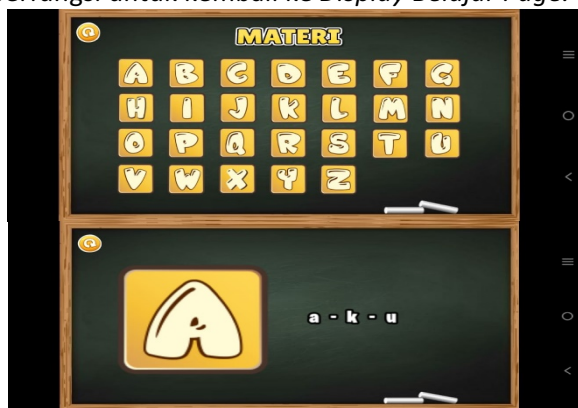
Gambar 5. Educational Game Kompetensi Dasar

Dalam Kompetensi Dasar *Page View* ini terdapat 2 *button* diantaranya (1) *back button to homepage*, dan (2) *backbutton to belajar page*.

• Bahasa Indonesia *Page View*

Bahasa Indonesia *Page View* merupakan *page* yang berisikan materi huruf berasal dari huruf A sampai dengan huruf Z.

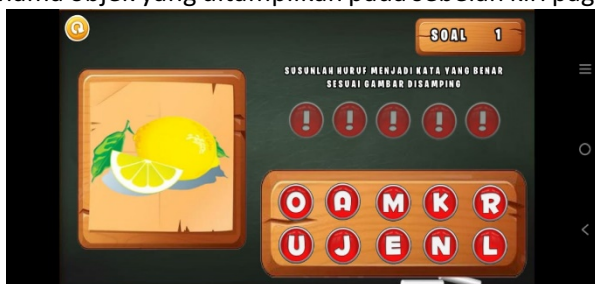
Ketika user menekan salah satu *button* huruf maka akan menampilkan huruf tersebut dengan satu halaman penuh, disertai pula dengan suara atau penyebutan dari huruf tersebut. Bahasa Indonesia *Page View* juga memiliki satu *back button* yang berfungsi untuk kembali ke *Display Belajar Page*.



Gambar 6. Bahasa Indonesia *Page View*

• Game *Page View*

Game *page view* memuat atau menampilkan tentang *educational game* Bahasa Indonesia dalam bentuk *puzzle*. User akan mengisi jawaban dalam *page* ini, jawaban yang diisi harus sesuai dengan nama objek yang ditampilkan pada sebelah kiri *page*



Gambar 7. Educational Game *Page View*

Testing

Termin *testing* dilakukan sehabis menuntaskan termin perakitan menggunakan dua metode. Dua

metode tersebut adalah (1) *testing black box*, dan (2) fungsionalitas *testing*.

• Testing *Black box*

Hasil berasal dari *blackbox testing* akan ditinjau dalam table 1 ini.

Table 1. *Homepage Testing*

No	Indikator <i>testing</i>	Output yang diharapkan	Ket
1	Button belajar	<i>Education Game</i> akan memunculkan <i>page</i> belajar	sukses
2	Button bermain	<i>Education Game</i> akan memunculkan <i>page</i> bermain	sukses
3	Button suara	<i>Education Game</i> akan memunculkan dan menghidupkan suara	sukses
4	Button Petunjuk	<i>Education Game</i> akan memunculkan <i>page</i> petunjuk	sukses
5	Button profil	<i>Education Game</i> akan memunculkan <i>page</i> profil	sukses
6	Button out	<i>Education Game</i> akan memunculkan out menu	sukses

Sesuai akibat *testing black box page homepage*, ada beberapa *button* belajar, *button* bermain, *button* bunyi, *button* petunjuk, *button* profil dan *button* keluar. Hasil dari *testing page homepage* yang dilakukan memunculkan *page* yang sesuai, sehingga *testing* disebut sukses

Table 2. Belajar *Page Testing*

No	Indikator <i>testing</i>	Output yang diharapkan	Ket
1	Button home	<i>Education Game</i> akan memunculkan <i>homepage</i>	sukses
2	Button kompetensi dasar	<i>Education Game</i> akan memunculkan <i>page</i> kompetensi dasar	sukses
3	Button next	<i>Education Game</i> akan memunculkan <i>page</i> selanjutnya	sukses
4	Button back	<i>Education Game</i> akan kembali ke <i>page</i> sebelumnya	sukses
5	Button Bahasa indonesia	<i>Education Game</i> akan memunculkan <i>page</i> Bahasa indonesia	sukses
6	Button A	<i>Education Game</i> akan memunculkan <i>page</i> A	sukses
7	Button B	<i>Education Game</i> akan memunculkan <i>page</i> B	sukses

No	Indikator testing	Output yang diharapkan	Ket
8	Button C	Education Game akan memunculkan page C	sukses
9	Button D	Education Game akan memunculkan page D	sukses
10	Button E	Education Game akan memunculkan page E	sukses
11	Button F	Education Game akan memunculkan page F	sukses
12	Button G	Education Game akan memunculkan page G	sukses
13	Button H	Education Game akan memunculkan page H	sukses
14	Button I	Education Game akan memunculkan page I	sukses
15	Button J	Education Game akan memunculkan page J	sukses
16	Button K	Education Game akan memunculkan page K	sukses
17	Button L	Education Game akan memunculkan page L	sukses
18	Button M	Education Game akan memunculkan page M	sukses
19	Button N	Education Game akan memunculkan page N	sukses
20	Button O	Education Game akan memunculkan page O	sukses
21	Button P	Education Game akan memunculkan page P	sukses
22	Button Q	Education Game akan memunculkan page Q	sukses
23	Button R	Education Game akan memunculkan page R	sukses
24	Button S	Education Game akan memunculkan page S	sukses
25	Button T	Education Game akan memunculkan page T	sukses
26	Button U	Education Game akan memunculkan page U	sukses
27	Button V	Education Game akan memunculkan page V	sukses
28	Button W	Education Game akan memunculkan page W	sukses
29	Button X	Education Game akan memunculkan page X	sukses
30	Button Y	Education Game akan memunculkan page Y	sukses
31	Button Z	Education Game akan memunculkan page Z	sukses

Sesuai akibat *blackbox testing* sajian *belajarpage*, terdapat didalamnya yang dilakukan testing adalah *home button*, kompetensi dasar *button*, *next button*, *back button*, Bahasa Indonesia *button* serta *button* huruf A sampai *button* huruf Z. Hasil dari *testing* sajian *belajarpage* yang dilakukan

memunculkan *page* yang sesuai, sehingga *testing* disebut sukses

Table 3. Bermain Page Testing

No	Indikator testing	Output yang diharapkan	Ket
1	Button home	Education Game akan memunculkan ke <i>homepage</i>	sukses
2	Button alphabet	Education Game akan memilih alpabet sebagai jawaban	sukses

Sesuai akibat *blackbox testing* bermain *page*, terdapat didalamnya beberapa *button* diantaranya *button home*, dan *button alphabet*. Hasil dari *testing* bermain *page* yang dilakukan memunculkan *page* yang sesuai, sehingga *testing* disebut sukses.

Table 4. Penunjuk Page Testing

No	Indikator testing	Outut yang diharapkan	Ket
1	Button home	Education Game akan kembali ke <i>homepage</i>	sukses
2	Button next	Education Game akan memunculkan <i>page</i> selanjutnya	sukses
3	Button back	Education Game akan memunculkan <i>page</i> sebelumnya	sukses

Sesuai akibat *testing black box* petunjuk *page*, terdapat didalamnya ada beberapa *button*, diantaranya *home button*, *next button* serta *back button*. Hasil dari *testing* petunjuk *page* yang dilakukan memunculkan *page* yang sesuai, sehingga *testing* disebut sukses.

Table 5. Keluar Page Testing

No	Indikator testing	Realisasi yang diharapkan	Ket
1	Button ya	Education Game akan menutup dan keluar dari sistem	Sukses
2	Button tidak	Education Game akan Kembali ke <i>homepage</i>	Sukses

Sesuai akibat *testing black box* keluar *page*, terdapat didalamnya ada beberapa *button*, diantaranya *button ya* serta *button tidak*. Hasil dari *testing* keluar *page* yang dilakukan memunculkan *page* yang sesuai, sehingga *testing* disebut sukses

• **Media Expert Testing**

Table 6. Hasil *Media Expert Testing*

No	Sisi atau Poin Penilaian	Validator		
		I	II	III
1	Poin Penilaian <i>display interfaces</i>			
a.	Kesesuaian posisi <i>display loading</i> dari <i>Education Game educational game build</i> .	4	4	3
b.	Kesesuaian pemilihan <i>color</i> desain <i>display</i>	4	4	4
c.	Ketepatan jenis <i>font choice</i>	4	4	4
d.	Kesesuaian <i>color choice</i> <i>background</i>	4	4	4
e.	Kesesuaian antara <i>color font</i> dengan <i>background</i>	4	4	4
f.	Kesesuaian pengaturan posisi menu yang ditampilkan	4	4	4
g.	Kesesuaian ukuran <i>picture</i> yang dimunculkan	4	4	4
h.	<i>Display homepage</i> yang diperlihatkan	4	4	4
i.	<i>Display page</i> belajar yang diperlihatkan	4	4	4
j.	<i>Display page</i> bermain yang diperlihatkan	4	4	4
k.	<i>Display page</i> petunjuk yang diperlihatkan	4	4	4
l.	<i>Display page</i> profil yang diperlihatkan	4	4	4
m.	<i>Display page</i> keluar yang diperlihatkan	4	4	4
2	Poin Penilaian <i>Useability</i>			
a.	<i>Easy user educational game</i>	4	4	4
b.	<i>Easy user</i> membuka <i>page</i> suara	4	4	4
c.	<i>Easy user</i> membuka <i>page</i> petunjuk	4	4	4
d.	<i>Easy user</i> membuka <i>page</i> belajar	4	4	4
e.	<i>Easy user</i> membuka <i>page</i> bermain	4	4	4
f.	<i>Easy user</i> membuka <i>page</i> keluar	4	4	4
3	Poin Penilaian Kual Materi			
a.	Ketepatan konten terhadap <i>boarder</i> yang dipilih	4	4	4
b.	Kompisitas isi konten	4	4	4
c.	Ketepatan urutan konten	4	4	4
d.	Bahasa yang digunakan <i>user friendly</i>	4	4	4
4	Poin Penilaian Sound			
a.	Pemilihan <i>backsound</i> di <i>page</i> tepat	4	4	4
b.	Pemilihan <i>audio</i> setiap <i>button</i> tepat	4	4	4
JUMLAH		100	100	97

Rentang Indikator Penilaian:

- | | |
|----------------------|----------------|
| 1 Sangat Tidak valid | 2 Tidak Valid |
| 3 Valid | 4 Sangat valid |

Nilai Validator *Expert 1* = $100/25 = 4.0$

Nilai Validator *Expert 2* = $100/25 = 4.0$

Nilai Validator *Expert 3* = $97/25 = 3.8$

Nilai akhir Validator *Expert* = $11.8/3 = 3.9$

Hasil akhir yang didapatkan dari *media expert testing* mendapatkan nilai **3,9** atau masuk dalam kategori **Sangat Valid**

Table 6. Rerata Nilai *Media Expert Testing*

No	Validasi	Rentang	Rerata
1	<i>Expert I</i>	Empat	4.0
2	<i>Expert II</i>	Empat	4.0
3	<i>Expert II</i>	Tiga & Empat	3.8

Sesuai table diatas bisa didapatn nilai *expert I* menerima hasil empat, lalu nilai *expert II* menerima hasil empat, dan nilai *expert III* menerima hasil 3,8. Sehingga nilai akhir dari nilai *expert* satu, dua dan tiga adalah rerata tiga koma sembilan dengan kategori sangat valid

• **Material Expert Testing**

Table 7. Hasil *Material Expert Testing*

No	Sisi atau Poin Penilaian	Hasil
1.	Kompetensi dasar sudah tepat dengan dengan indikator yang dipilih	4
2.	Perkembangan siswa sudah tepat dengan dengan indikator yang dipilih	3
3.	Konten memotivasi siswa dikarenakan materi yang disajikan bersifat interaktif	4
4.	Materi yang ditayangkan sudah sesuai	3
5.	Soal-soal telah sesuai dan tepat dengan materi	4
6.	Materi telah mengikuti perkembangan teknologi terkini	3
7.	Materi sangat mudah untuk dimengerti	4
8.	Materi telah ditampilkan dengan unrunan yang tepat	3
9.	Soal sudah tepat dengan konten yang ditampilkan	4
JUMLAH		32

Rentang Indikator Penilaian:

- | | |
|----------------|-----------------|
| 1 Tidak Setuju | 2 Kurang Setuju |
| 3 Setuju | 4 Sangat Setuju |

Expert = 1

Butir soal = 9

Nilai expert = 32

Nilai Akhir Expert: $32/9 = 3,6$

Hasil akhir yang didapatkan dari *material expert testing* mendapatkan nilai **3,6** atau masuk dalam kategori **Sangat Setuju**

• Hasil Respon Pengguna

Table 8. Hasil Respon User

No	Pernyataan	Resp
1	Dalam belajar membaca <i>educational game</i> ini dapat membantu saya	yes
2	<i>Educational game</i> ini mudah untuk dimengerti	yes
3	Puzzel menyenangkan ada dalam <i>educational game</i> ini	yes
4	Minat belajar dapat meningkat jika menggunakan <i>educational game</i> ini sebagai media	yes
5	Motivasi belajar didapatkan melalui <i>educational game</i> ini	yes
6	Tampilan menarik dimiliki <i>educational game</i> ini	yes
7	Serius dan fokus saya dapatkan ketika menggunakan <i>educational game</i> ini	yes

KESIMPULAN

Educational game Design berbasis Android memiliki hasil yang sangat memuaskan, dimulai dari tampilan tiap page, simulasi game pazzel, dan kemudahan dalam *user interfacenya*, sehingga pengguna menjadi lebih termotivasi dalam menggunakan aplikasi ini.

Hasil *testing expert* membagikan bahwa perangkat lunak yang dirancang sah bentuk sebagai akibatnya software ini telah bisa buat *dilaunching* dan dipergunakan. Adapun hasil respon dari *user educational game* berbasis Android mendapat nilai akhir sebesar 3,9 yang termasuk dalam kategori “sangat baik”.

Dari itu, respon *user* yang menyatakan jika *educational game* bahasa Indonesia pada akan

membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alessi, S. M., dan Trollip, S. P., (2001), *Multimedia for learning: methods and development* (3rd ed.), Boston: Allyn and Bacon.
- Kristanto, A., (2016)., Aplikasi Teknologi Pendidikan di Sekolah. Jurnal Teknologi Pendidikan, 4, 13–16.
- Miarso, Y., (2013), *Menyemai benih teknologi pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Norhan, L., dan Sanjaya, L., (2016), Aplikasi Pembelajaran Menyusun Ayat Sebagai Metode Menghafal Al-Qur'an (Juz 30). Jurnal Online Informatika, 1(2), 87–91. <https://doi.org/10.15575/join.v1i2.32>
- Pratama, L. D., Bahaiddin, A., dan Lestari, W., (2019), *Educational game : Apakah membuat belajar lebih menarik ?*
- Setiawan, A., Praherdhiono, H, dan Sulthoni., (2019), Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran, Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran (JINOTEP) Vol (6) No.1 (2019): 39-44: Universitas Negeri Malang.
- Sugiyono, 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung : Alfabeta
- Sudjana dan Rivai., (2011), *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.