

# Rancang Bangun Game Edukasi Bahasa Negeri Sawai ke Bahasa Indonesia Menggunakan *Game Engine Ren'py*

Muh. Fadli Hasa\*<sup>1</sup>, Muzakkir Pangri<sup>2</sup>, Faujan D.Z Musiin<sup>3</sup>

Program Studi Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Sorong

E-mail: \*<sup>1</sup>[fadli.hasa@um-sorong.ac.id](mailto:fadli.hasa@um-sorong.ac.id), <sup>2</sup>[muzakkir@um-sorong.ac.id](mailto:muzakkir@um-sorong.ac.id),

<sup>3</sup>[fauzanmusiinapril@gmail.com](mailto:fauzanmusiinapril@gmail.com)

## Abstrak

*Bahasa sawai merupakan salah satu Bahasa daerah yang harus terlestarikan dari generasi ke generasi. Akan tetapi, penggunaan bahasa daerah oleh anak-anak di Negeri Sawai semakin berkurang. Anak-anak lebih sering menggunakan bahasa indonesia atau bahasa asing, sehingga bahasa daerah mulai kehilangan peran dalam interaksi sehari-hari, hadirnya materi pembelajaran bahasa daerah di sekolah juga belum menjadi solusi dalam mengatasi permasalahan ini karena dinilai proses pembelajarannya terlalu monoton dengan menggunakan metode ceramah tanpa menyesuaikan kebiasaan dari para siswa/i. Oleh karena itu, Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan serta pemahaman kepada para siswa dengan menggunakan media alat bantu yaitu game berbasis android. Metode yang digunakan penulis dalam penelitian ini yaitu Digital Game Based Learning-Instructional Design (DGBL-ID) dengan 5 tahapannya yaitu Analysis, Design, Development, Quality Assurance, Implementation and Evaluation. Adapun hasil dari penelitian ini berupa sebuah game edukasi yang dapat digunakan sebagai sarana alternatif untuk media pembelajaran Bahasa Daerah Negeri Sawai.*

**Kata kunci-** Game Edukasi, DGBL-ID, Bahasa Daerah Negeri Sawai.

## 1. PENDAHULUAN

Bahasa adalah bentuk ungkapan yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada orang lain [1]. Di Indonesia sendiri memiliki satu keunikan yakni terletak pada bahasa daerahnya, dari sabang sampai merauke memiliki ragam bahasa yang berbeda-beda [2]. Bahasa daerah merupakan elemen budaya yang sangat signifikan dan berperan dalam memengaruhi penerimaan, perilaku, perasaan, serta kecenderungan manusia dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya [3]. Salah satu contohnya berada di Negeri Sawai Seram Utara Maluku Tengah. Setiap orang tua yang berada di daerah tersebut selalu berkomunikasi dengan anak mereka menggunakan bahasa daerah. Namun, dengan perkembangan zaman yang semakin canggih dan pengaruh budaya asing menyebabkan penggunaan bahasa daerah Negeri Sawai semakin berkurang. Anak-anak cenderung lebih memilih menggunakan bahasa indonesia atau bahasa asing karena dianggap lebih mudah sehingga bahasa daerah Negeri Sawai tidak lagi menjadi prioritas dalam pembelajaran dan pergaulan sehari-hari [4].

Oleh karena itu, perlu adanya upaya untuk memperkenalkan bahasa daerah Negeri Sawai kepada anak-anak terutama kepada anak-anak sekolah dasar (SD) dengan cara yang menarik serta efektif agar kedepannya bahasa daerah yang ada di daerah tersebut tidak terlupakan. Maka perlu adanya media pembelajaran yang menyesuaikan kebiasaan anak-anak di negeri sawai, Media pembelajaran sendiri merupakan salah satu elemen yang memiliki peran penting dalam proses pembelajaran [5]. Multimedia berkaitan dengan penggunaan berbagai jenis media untuk menyampaikan informasi. Kata "multimedia" berasal dari dua kata, yaitu "multi" dan "media" "Multi" berasal dari bahasa Latin nouns, yang berarti banyak atau beragam [6]. Sementara

---

"media" berasal dari bahasa Latin *medium*, yang berarti perantara atau sesuatu yang digunakan untuk mengantarkan, menyampaikan, atau membawa sesuatu. Dalam hal ini, kecenderungan atau kebiasaan anak-anak dari negeri sawai adalah menghabiskan waktunya dengan bermain game android. Game adalah kata dalam bahasa Inggris yang berarti "permainan" [7]. Dalam konteks ini, permainan mengacu pada kemampuan berpikir dan kelincuhan intelektual pemain. Game juga dapat diartikan sebagai wadah di mana pemain membuat keputusan dan melakukan aksi untuk mencapai target dan misi tertentu [8]. Tingkat kelincuhan intelektual yang diperlukan menjadi indikator seberapa menarik sebuah game untuk dimainkan secara optimal. Sedangkan android adalah sistem operasi berbasis Linux yang berfungsi mengelola sumber daya perangkat keras, dan digunakan pada perangkat seperti ponsel, smartphone, dan tablet PC [9].

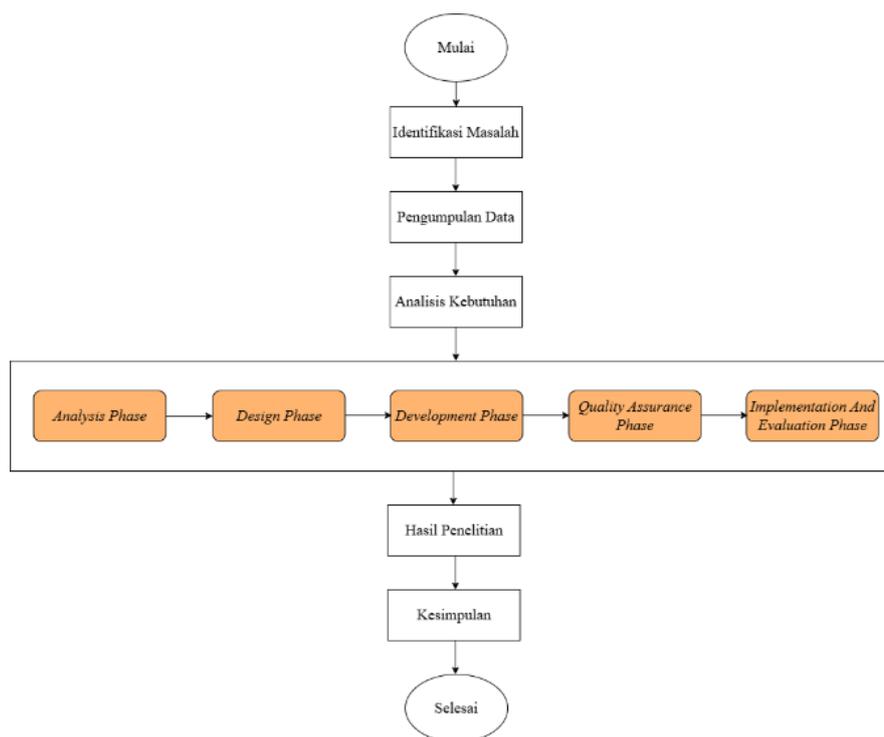
Melihat hal tersebut maka penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah game edukasi pembelajaran bahasa daerah negeri sawai. Dalam penelitian sebelumnya mengenai game edukasi yaitu Aplikasi Game Visual Novel Sebagai Alternatif Belajar Bahasa Inggris Menggunakan Media Aplikasi Ren'py [10]. Penelitian tersebut hanya berfokus pada alur cerita novel menggunakan bahasa Inggris saja serta tidak ada penjelasan apabila salah dalam mengartikan bahasa Inggrisnya. Adapun game edukasi sendiri merupakan sebuah permainan yang digunakan sebagai media hiburan bagi anak-anak dan mengandung konten pendidikan untuk membantu tenaga pendidik menyampaikan materi pelajaran [11]. Melalui game ini, anak diharapkan menjadi lebih bertanggung jawab, cerdas, dan terampil. Game engine yang digunakan dalam perancangan ini adalah game engine ren'py yang merupakan sebuah Framework permainan didalam bahasa pemrograman Python yang memiliki berbagai macam fitur lengkap didalam pembuatan aplikasi lain seperti pembelajaran interaktif [12]. Selain itu, program aplikasi yang digunakan Python dan Ren'py bersifat fleksibel karena dapat dijalankan di beberapa sistem operasi berbeda. Sehingga dengan digunakannya kedua program tersebut, tampilan dan fungsi program sistem menjadi lebih menarik dan kaya akan fitur yang maksimal dan berbasis multimedia. Dengan metode pengembangan gamenya yaitu Digital Game Based Learning-Instructional Design (DGBL-ID) [13]. Metode ini merupakan kombinasi dari pengembangan game digital dengan pendekatan instructional pada tahap desainnya, sehingga dapat menghasilkan game yang memiliki nilai-nilai edukasi [14]. Dengan integrasi pembelajaran terkait kurikulum ke dalam game. DGBL-ID ini terdiri dari analysis, design, development, Quality Assurance Phase, serta implementation dan evaluation.

## 2. METODE PENELITIAN

### 2.1 Tahapan Penelitian

Pada penelitian ini terdapat beberapa tahapan yang dilibatkan, diantaranya yaitu identifikasi masalah, pengumpulan data, analisis kebutuhan yang setelah itu melanjutkan pada pengembangan *game* menggunakan metode *Digital Game Based Learning-Instructional Design* (DGBL-ID) serta hasil penelitian dan kesimpulannya [15]. Untuk mempermudah, maka berikut jabaran dari langkah-langkah yang dilakukan pada penelitian ini dapat dilihat pada gambar di berikut:

---



Gambar 1. Alur Penelitian

## 2. 2 Identifikasi Masalah

Pada tahap ini penulis melakukan identifikasi masalah melalui pengumpulan informasi dengan menggunakan data yang relevan yang berkaitan dengan permasalahan, tujuan, serta metode yang akan digunakan atau diterapkan. Tahapan ini juga dilakukan dengan cara mengumpulkan berbagai penelitian yang serupa dari berbagai sumber seperti jurnal, buku dan artikel dari situs web untuk dijadikan sebagai bahan referensi ataupun panduan dalam penelitian yang dilakukan oleh penulis.

## 2. 3 Pengumpulan Data

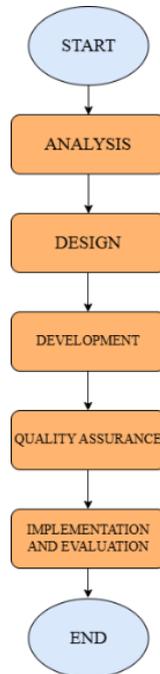
Pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti yaitu menggunakan metode observasi dengan cara melihat kegiatan yang dilakukan oleh anak-anak di negeri sawai serta berkomunikasi menggunakan bahasa daerah negeri sawai untuk melihat seberapa paham anak-anak tersebut terhadap bahasa daerahnya sendiri, selain itu juga peneliti melakukan wawancara dengan berbagai pihak terkait dengan penggunaan bahasa daerah negeri sawai.

## 2. 4 Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan seperti kebutuhan fungsional dan non-fungsional dari aplikasi yang akan dirancang. Kebutuhan fungsional mencakup kosakata bahasa daerah Negeri Sawai yang diperoleh dari kamus bahasa daerah yang telah diterbitkan dalam bentuk buku. Sementara itu, kebutuhan non-fungsional dibagi menjadi dua, yaitu kebutuhan perangkat lunak dan perangkat keras. Kebutuhan perangkat lunak meliputi sistem operasi Windows 8.1, BandLab untuk membuat aset audio, Ren'py sebagai game engine untuk pengkodean, dan Figma untuk membuat grafik editor. Adapun kebutuhan perangkat keras meliputi PC atau laptop dengan RAM 2 GB dan prosesor Intel Celeron 1.10.

#### 2. 4 Metode Pengembangan Game

Metode pengembangan *game* yang digunakan peneliti adalah *Digital Game Based Learning-Instructional Design* (DGBL-ID), yakni salah satu model pengembangan *game* dengan 5 tahapan yang harus di selesaikan sebelum melanjutkan pada tahapan berikutnya.



Gambar 1. Pengembangan Game DGBL-ID

Pengembangan *game* model *Digital Game Based Learning-Instructional Design* (DGBL-ID) dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. *Analysis*

Tahapan *analysis* merupakan tahapan awal dari metode pengembangan *game* DGBL-ID, pada tahapan ini dilakukan pengumpulan semua informasi seperti permasalahan apa yang di hadapi, target yang ingin dicapai serta tujuan utama dari *game* yang akan di rancang. Pada tahapan ini juga terdapat 5 aspek yang harus diperhatikan yaitu *Requirement and Problem Analysis*, *Statement of Learning Objective*, *Determination of Students' Characteristics*, *Determination of Game Idea* serta *Definition of Teaching Environment via Game*.

b. *Design*

Tahapan *design* merupakan tahapan selanjutnya setelah tahapan *analysis*, hasil dari *analysis* diimplementasikan ke dalam *design* yang akan digunakan untuk melanjutkan ke fase selanjutnya. Terdapat dua aspek yang harus diperhatikan yaitu *Instructional Design* dan *Game Design*.

c. *Development*

Tahapan ketiga yakni tahapan *development* yang dimana tugasnya adalah merancang *prototype game* dan juga dilakukan pengkodean baik secara manual atau otomatis sesuai dengan *design* yang sudah dibuat sebelumnya. Terdapat tiga aspek yang harus diperhatikan yaitu *Develop Lesson Plan for Regional Language Subject*, *Develop Teaching Resources* dan juga *Develop Game Prototype*.

d. *Quality Assurance*

Pada tahapan ini semua modul yang sudah di gabung akan dilakukan pengujian untuk

mengetahui apakah program yang telah di buat berjalan sesuai dengan *design game* atau masih terdapat ketidak sesuaian dengan *design game* yang telah di tentukan. Terdapat tiga aspek yang harus diperhatikan yaitu *Check Game's Quality*, *Check Game's Content* serta *Improve Game's Quality*.

e. *Implementation and evaluation*

Tahapan ini merupakan tahapan pengujian aplikasi *game* yang telah di buat, *user* akan diminta untuk memainkan *game* nya guna mendapatkan hasil dari aplikasi *game* yang telah dibuat serta mengevaluasi apakah *game* tersebut sudah sesuai dengan harapan atautkah belum. Terdapat dua aspek yang harus diperhatikan yaitu *Launching* dan *Evaluation and Modificatio*.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Hasil Pengumpulan Data

Hasil observasi menunjukkan bahwa anak-anak di Negeri Sawai memiliki pemahaman yang sangat minim terhadap bahasa daerah mereka, yang dapat menyebabkan bahasa tersebut punah. Sekitar 20% dari mereka memahami bahasa daerah, sementara 80% tidak. Hasil wawancara mengungkapkan kekhawatiran tentang kelestarian bahasa daerah untuk generasi mendatang. Meskipun pihak sekolah dan perangkat desa telah mengambil langkah dengan mengadakan pembelajaran khusus bahasa daerah, masalah ini belum teratasi sepenuhnya karena anak-anak merasa bosan dengan metode pengajaran yang digunakan.

#### 3.2 Pengembangan Game

##### 1. *Analysis*

##### 1.1. *Requirement And Problem Analysis*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rendahnya pemahaman bahasa daerah dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu kurangnya keterlibatan anak dalam proses pembelajaran akibat metode yang monoton dan tidak menarik, minimnya pendekatan yang sesuai dengan karakter anak karena pengajaran yang cenderung tradisional, serta pengaruh dominannya bahasa nasional dan asing yang lebih sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menyebabkan anak-anak merasa bahasa daerah tidak relevan dan kurang termotivasi untuk mempelajarinya.

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1	Apakah bahasa sawai menyenangkan ketika dipelajari ?	0	5
2	Apakah bahasa sawai penting untuk dipelajari ?	1	4
3	Apakah kamu tertarik untuk belajar bahasa sawai ?	0	5

Tabel 1. Hasil Wawancara Siswa Terkait Belajar Bahasa Sawai

##### 1.2. *Statement Of Learning Objective*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar untuk anak-anak meningkat serta mereka sangat antusias untuk mempelajari bahasa daerah melalui media *game digital* yang menarik dan interaktif. Hal ini terlihat ketika penulis memberikan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan penggunaan *smartphone* di sekolah untuk belajar.

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1	Apakah kamu suka bermain hp ?	0	5
2	Apakah kamu ingin menggunakan hp di sekolah ?	0	5
3	Apakah kamu suka bermain <i>game</i> ?	0	5
4	Apakah kamu ingin belajar sambil bermain <i>game</i> menggunakan hp?	0	5

Tabel 2. Hasil Wawancara Siswa Tentang Penggunaan Smartphone

##### 1.3. *Determination of Students' Characteristics*

Hasil penelitian mengungkapkan beberapa temuan penting, yaitu sebagian besar anak-anak lebih tertarik belajar melalui kegiatan interaktif seperti permainan atau aktivitas yang menantang. Mereka juga menunjukkan minat tinggi terhadap media pembelajaran yang menyertakan elemen *visual* dan *audio*, seperti warna, animasi, dan suara, yang membuat materi lebih menarik dan mudah dipahami. Berdasarkan temuan ini, desain *game* pembelajaran bahasa daerah dirancang dengan memanfaatkan elemen-elemen tersebut untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan relevan dengan kehidupan sehari-hari anak-anak, yang diharapkan dapat meningkatkan pemahaman kosakata bahasa daerah.

#### 1.4. *Determination of Game Idea*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *game* edukasi yang dirancang memberikan manfaat dalam pembelajaran kosakata bahasa daerah, diantaranya adalah format yang menarik dan mudah dipahami melalui penggunaan warna, animasi, dan *audio*, yang membantu siswa memahami dan mengingat kosakata dengan lebih baik. Selain itu, *game* ini juga mengintegrasikan kosakata dasar dan sederhana yang relevan, sehingga siswa dapat dengan mudah memahami konteks penggunaan kata-kata tersebut dalam percakapan sehari-hari.

#### 1.5. *Definition of Teaching Environment via Game*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa tertarik dengan skenario *game* yang menantang dan juga dari pihak guru pelajaran bahasa daerah pun merasa terbantu terkait penilaian yang dapat dilihat melalui skor dan jumlah pertanyaan yang dijawab dengan benar. Ini memudahkan pengajar untuk memberikan nilai dan melihat perkembangan masing-masing siswa dalam penguasaan bahasa daerah.

### 2. *Design*

#### 2.1. *Instructional Design*

Hasil dari tahap ini adalah ketika penulis berinteraksi dengan para siswa menggunakan *smartphone* dengan memainkan *game* penghafalan kosakata bahasa Inggris, penulis melihat bahwasanya pengulangan akibat *penalti* dalam *game* membantu mereka mengingat dan memahami kosakata dengan lebih baik. Ketika penulis menyatakan, akan membuat *game* pembelajaran bahasa sawai, anak-anak menunjukkan *respons* positif terhadap *game* yang akan dibuat dengan menghadirkan sistem pengulangan sebagai tantangan, dimana mereka merasa tertantang dan terdorong untuk memperbaiki kesalahan mereka guna menyelesaikan *game* nya.

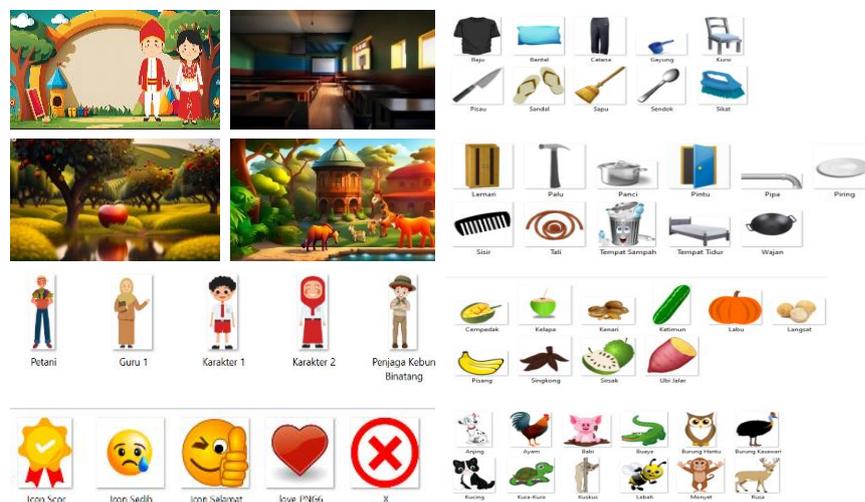
#### 2.2. *Game Design*

Peneliti juga menggunakan *game design document* untuk menggambarkan dan mendeskripsikan *gameplay* secara detail. Berikut adalah *storyboard*, *character* dan *asset game* yang dirancang

---



Gambar 2. Storyboard Gameplay



Gambar 3. Character & Asset Game

### 3. Development

#### 3.1. Develop Lesson Plan for Regional Language Subject

Tujuan pembelajaran ini adalah agar siswa dapat memahami dan menghafal kosakata dasar bahasa daerah, seperti kata benda (pisau, buaya, pisang) dan kata kerja (makan, minum, tidur, lari), serta mampu mengidentifikasi dan menggunakannya dalam konteks sehari-hari. Metode pembelajaran meliputi pendekatan interaktif menggunakan *game* edukasi berbasis *Android*, diskusi kelompok, dan *role-play* untuk menerapkan kosakata dalam situasi nyata. Langkah-langkah pembelajaran mencakup pendahuluan, inti yang melibatkan presentasi kosakata dan permainan interaktif, serta penutupan dengan rangkuman dan kuis evaluasi. Media yang digunakan adalah buku kosakata, *smartphone*, dan kartu kosakata. Penilaian dilakukan berdasarkan skor yang diperoleh dari *game* edukasi, sementara refleksi dilakukan untuk mengevaluasi kesulitan siswa dan efektivitas metode yang diterapkan.

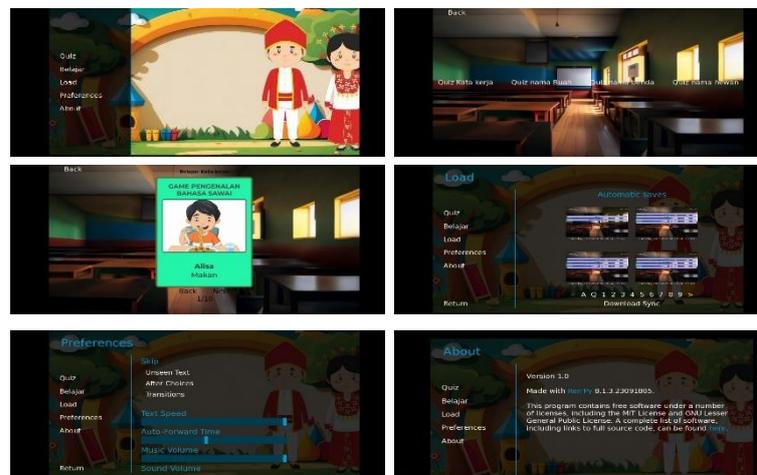
#### 3.2. Develop Teaching Resources

Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan sumber daya *visual* dalam *game*

pembelajaran bahasa daerah memiliki dampak positif terhadap pemahaman kosakata siswa. Gambar *visual* memudahkan siswa mengaitkan kosakata dengan objek atau aktivitas yang dikenal, seperti "makan," "minum," "pisang," atau "buaya." Umpan balik *visual* yang muncul setelah siswa menjawab membantu mereka mengenali kesalahan dan memperkuat ingatan terhadap kosakata. Hal ini memungkinkan siswa untuk lebih cepat memahami dan mengingat kosakata bahasa daerah. Seluruh *asset visual* dan kosakata telah disiapkan dan dioptimalkan untuk pengembangan lebih lanjut dari *game* ini.

### 3.3. Develop Game Prototype

Pada tahapan ini, penulis mulai melakukan pengembangan game yang telah di rancang sebelumnya seperti tampilan *menu game*, *quiz game*, *menu belajar*, *load game*, *preferences*, *about game*.



Gambar 4. Tampilan Game

## 4. Quality Assurance

### 4.1. Check Game's Quality

Hasil uji *alpha test* dilakukan dengan menggunakan metode SPSS, melibatkan 10 responden, termasuk kepala desa, kepala sekolah, seorang guru bahasa Indonesia yang juga mengajar bahasa daerah, serta 7 orang dewasa yang memahami bahasa daerah Negeri Sawai. Pengujian dilakukan dengan 17 skenario uji, di mana penulis mendatangi responden untuk memainkan *game* dan mengisi kuesioner. Data dari skenario uji dapat dilihat pada tabel berikut.

Skenario Uji	Corrected Item-Total Correlation ( $r_{hitung}$ )	$r_{tabel}$	Keputusan
Skenario Uji 1	0,950	0,576	Valid
Skenario Uji 2	0,778	0,576	Valid
Skenario Uji 3	0,867	0,576	Valid
Skenario Uji 4	0,914	0,576	Valid
Skenario Uji 5	0,799	0,576	Valid
Skenario Uji 6	0,892	0,576	Valid
Skenario Uji 7	0,975	0,576	Valid
Skenario Uji 8	0,893	0,576	Valid
Skenario Uji 9	0,950	0,576	Valid
Skenario Uji 10	0,873	0,576	Valid
Skenario Uji 11	0,856	0,576	Valid

Skenario Uji 12	0,933	0,576	Valid
Skenario Uji 13	0,896	0,576	Valid
Skenario Uji 14	0,887	0,576	Valid
Skenario Uji 15	0,907	0,576	Valid
Skenario Uji 16	0,803	0,576	Valid
Skenario Uji 17	0,946	0,576	Valid
<b>Reliability Statistics</b>			
<i>Cronbach's Alpha</i>		<i>N of Items</i>	
.983		17	

Tabel 3. Uji Validitas &amp; Reliabilitas

Dari tabel pengujian validitas di atas menunjukkan, 17 uji skenario dinyatakan valid. Adapun untuk mengetahui *validitasnya* sendiri yaitu membandingkan antara  $R_{hitung}$  dan  $R_{tabel}$  dengan cara  $R_{hitung} \geq R_{tabel}$  atau dengan cara nilai signifikansinya harus lebih kecil dari 0,05. Sedangkan untuk *reliabilitasnya* sendiri nilai dari *Cronbach's Alpha*nya harus lebih besar dari 0,6. Sehingga dapat disimpulkan bahwa skenario uji berjalan dan berhasil sesuai dengan hasil yang di harapkan.

#### 4.2. Check Game's Content

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemeriksaan ulang kosakata dan *visual* dalam *game* pembelajaran bahasa daerah Negeri Sawai berperan penting dalam meningkatkan kualitas konten edukatif. *Developer* dan penulis memastikan setiap kosakata bahasa daerah yang muncul dalam *game* telah sesuai dengan standar yang benar dan relevan. Gambar *visual* yang mendampingi kosakata juga telah diperiksa dan disesuaikan agar jelas, akurat, dan sesuai dengan objek yang dimaksud. Hasil dari pemeriksaan ini memastikan bahwa siswa dapat dengan mudah menghubungkan kosakata dengan gambar yang relevan, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Keselarasan antara kata dan gambar membantu siswa memahami dan mengingat kosakata bahasa daerah dengan lebih baik.

#### 4.3. Improve Game's Quality

Hasil pengujian menunjukkan bahwa konten pada *game* telah berjalan sesuai dengan standar perancangan *game* edukasi. Umpan balik dari uji coba awal menunjukkan peningkatan dalam pengalaman belajar siswa, di mana mereka dapat lebih mudah memahami kosakata dan menggunakan *fitur game* secara lancar tanpa gangguan.

### 5. Implementation and evaluation

#### 5.1. Launching

Setelah *game* edukasi bahasa daerah negeri sawai selesai di uji, maka *game* nya siap untuk diluncurkan. Pada tahap ini dimulai dengan menyimpan *game* dalam bentuk format .apk yang akan di jalankan pada perangkat *android*.

#### 5.2. Evaluation and Modification

Setelah menerima umpan balik dari guru dan siswa, dilakukan evaluasi yang menunjukkan beberapa hasil penting terkait pemahaman kosakata bahasa daerah dan minat siswa dalam menggunakan *game*. Data evaluasi mengungkapkan bahwa pemahaman siswa terhadap kosakata bahasa daerah meningkat secara signifikan, ditunjukkan oleh peningkatan skor pada kuis yang diberikan setelah beberapa sesi permainan. Siswa mampu mengidentifikasi dan menggunakan kosakata dengan lebih percaya diri, terutama kata-kata dasar yang sering mereka temui dalam *game*.

No	Nama Siswa	Nilai	
		Sebelum Menggunakan Media Game	Sesudah Menggunakan Media Game
1	Maulana	55,1	85
2	Aqifa	57	90
3	Wildan	32,8	80
4	Omar	46	80
5	Nada	50	84

Tabel 4. Data Nilai Setelah dan Sesudah Menggunakan Media Game

#### 4. KESIMPULAN

Game edukasi bahasa daerah negeri sawai telah berhasil di buat dengan menggunakan game engine ren'py menggunakan bahasa pemrograman python dan telah melewati tahapan pengujian alpha test metode SPSS dengan 17 uji skenario yang dinyatakan valid atau berjalan dengan semestinya. Berdasarkan hasil uji validitas dan Skala Guttman, menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran di sekolah terkhususnya untuk anak sekolah dasar kelas 3, terlihat dari nilai signifikansiny lebih kecil dari 0,05. Sedangkan untuk reliabilitasnya sendiri nilai dari Cronbach's Alphanya lebih besar dari 0,6. Sedangkan untuk beta test metode SPSS dengan nilai rata-rata jawaban pengujian functional "Ya" adalah 50 sedangkan untuk jawaban "Tidak" adalah 10.

#### 5. SARAN

Berdasarkan kesimpulan tersebut, ditemukan bahwa penelitian yang telah dilakukan masih memiliki kekurangan. Oleh sebab itu, agar game edukasi bahasa daerah negeri sawai ini menjadi lebih baik kedepannya terutama untuk media pembelajaran bahasa daerah, maka perlu diberikan saran untuk pengembangan game lebih lanjut, yaitu:

1. Diharapkan kedepannya game dapat di rancang dengan pengembangan game lainnya seperti Unity Engine, Unreal Engine ataupun Godot Engine.
2. Diharapkan kedepannya tampilan visualnya bisa lebih menarik dan tidak hanya monoton dengan sekedar membaca teks.
3. Diharapkan kedepannya aplikasi yang dibuat bisa berbasis online
4. Diharapkan kedepannya Aplikasi yang dibangun bisa menjangkau lebih luas dan tidak hanya digunakan oleh sekolah dasar saja.
5. Diharapkan kedepannya aplikasi tidak hanya diperuntukkan untuk pengguna android saja, melainkan bisa untuk desktop, ios, web dan lain-lain.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] O. Mailani, I. Nuraeni, S. A. Syakila, and J. Lazuardi, "Bahasa Sebagai Alat Komunikasi Dalam Kehidupan Manusia," *Kampret J.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–10, 2022, doi: 10.35335/kampret.v1i1.8.
- [2] E. D. Eriani, D. R. Susanti, M.Si., and Dr. Meilinda, M.Pd, "Hubungan Penerapan Bhinneka Tunggal Ika dan Nilai - Nilai Pancasila dengan Profil Pelajar Pancasila," *J. Pengabd. West Sci.*, vol. 2, no. 01, pp. 25–37, 2023, doi: 10.58812/jpws.v2i01.131.
- [3] S. P. Sari, E. Murdiati, and M. Muzaiyanah, "Pelestarian Bahasa Daerah Dalam

- 
- Berkomunikasi di Radio 90.4 FM Kayuagung,” *J. Bhs. Drh. Indones.*, vol. 1, no. 1, p. 15, 2024, doi: 10.47134/jbdi.v1i2.2311.
- [4] J. Beno, A. . Silen, and M. Yanti, “Persepsi Masyarakat terhadap Kesetaraan Gender dalam Keluarga di Desa Mattiro Ade Kabupaten Pinrang,” *Braz Dent J.*, pp. 1–99, 2022.
- [5] M. Palyanti, “Media Pembelajaran Asik dan Menyenangkan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa dalam Mata Kuliah Bahasa Indonesia,” *Attract. Innov. Educ. J.*, vol. 5, no. 2, pp. 1–12, 2023.
- [6] A. S. Madona *et al.*, “Penggunaan Media Pembelajaran Keragaman Budaya Nasional Berbasis Multimedia Interaktif: Respon Guru dan Siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu pada Implementasi Kurikulum Merdeka,” *J. Pendidik. Agama Islam Al-Thariqah*, vol. 8, no. 2, pp. 329–347, 2023, doi: 10.25299/al-thariqah.2023.vol8(2).14692.
- [7] F. Easter, V. R. Palilingan, and A. C. Djamen, “Pengembangan Game Edukasi Bahasa Inggris Berbasis Mobile untuk Siswa PAUD,” *Eduatik J. Pendidik. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 2, no. 2, pp. 259–267, 2022, doi: 10.53682/edutik.v2i2.4679.
- [8] R. D. Anggraeni, F. Nugroho, and J. N. Fadila, “Implementasi Algoritma Fuzzy Sugeno Pada Game Pious Boy,” *J. Inform. J. Pengemb. IT*, vol. 6, no. 1, pp. 26–28, 2021, doi: 10.30591/jpit.v6i1.2321.
- [9] Vianney Riska P and Andi Jumardi, “Sistem Informasi Geografis Potensi Sumber Daya Alam di Kecamatan Sabbang Selatan Berbasis Android,” *BANDWIDTH J. Informatics Comput. Eng.*, vol. 2, no. 2, pp. 100–113, 2024, doi: 10.53769/bandwidth.v2i2.776.
- [10] A. N. Ramadyanta, A. Sanjaya, and D. W. Widodo, “Aplikasi Game Visual Novel Sebagai Alternatif Belajar Bahasa Inggris Menggunakan Media Aplikasi Ren’py,” *Pros. SEMNAS INOTEK (Seminar Nas. Inov. Teknol.*, vol. 5, no. 1, pp. 111–118, 2021, [Online]. Available: <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/inotek/article/view/914>
- [11] R. E. Putri, R. Adawiyah, and R. N. Nazwa, “Pemanfaatan Aplikasi Game Edukasi Huruf Hijaiyah Untuk Perkembangan Agama Pada Anak Usia Dini,” *Islam. Educ.*, vol. 1, pp. 938–950, 2023, [Online]. Available: <https://maryamsejahtera.com/index.php/Education/article/view/634%0Ahttps://maryamssejahtera.com/index.php/Education/article/download/634/547>
- [12] R. N. Falah and S. M. Jaya, “Penerapan Cerita Rakyat Tangkuban Perahu Menggunakan Visual Novel (Vn) Dengan Menggunakan Ren’Py,” *J. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 10, no. 2, pp. 52–65, 2021, doi: 10.56244/fiki.v10i2.395.
- [13] A. F. Kusumah and R. Kurniawan, “Development of a Serious Game as an Educational Tool for Obesity Prevention,” *J. Sains, Nalar, dan Apl. Teknol. Inf.*, vol. 3, no. 2, pp. 58–63, 2024, doi: 10.20885/snati.v3.i2.32.
- [14] E. Muti, “Pengembangan Media Pembelajaran Game Articulate Storyline Pada Materi Rangka Manusia,” *JICN J. Intelek Cendekiawan Nusant.*, vol. 1, no. 1974, pp. 388–406, 2024, [Online]. Available: <https://jicnusantara.com/index.php/jicn/article/view/46/86>
- [15] P. Rahmawati and I. A. Pramesti, “Application of Bella H. Banathy’s Instructional Design for Islamic Religious Education Subjects in the Digital Era at SMA Giki 2 Surabaya,” *At-Ta’lim Media Inf. Pendidik. Islam*, vol. 23, no. 1, p. 9, 2024, doi: 10.29300/attalim.v23i1.3909.
-