

Pengaruh Game Edukasi Objek Wisata Terhadap Siswa SDN 3 Purbalingga Lor

Budi Satria¹, Budi Hartono²

Universitas Stikubank Semarang
Jalan Tri Lomba Juang Semarang
email: budisatriaimnida@gmail.com, budihartono@edu.unisbank.ac.id

ABSTRACT

Educational games are learning media in form of games that contain material in them. Includes questions, guessing pictures or etcetera. Educational games can also become alternative learning media in the covid-19 pandemic. This study aims to determine the effect of educational games on the understanding of elementary school students regarding the introduction of tourist objects in Central Java. The method is pre-experimental research through pretest and posttest to determine the effect of two variables but there is no control group. Students of SDN 3 Purbalingga Lor are the subjects of this study, with a frequency of 14 students. Pretest data was obtained, the lowest score was 10 and the highest was 70, with an average grade as 33. If you look posttest results, the highest score was obtained with a score of 100 and the lowest score was 80, with an average grade of 95. This proves the educational games has an effect on the ease of students in understanding the material, especially to know tourist attractions in Central Java.

Keywords: *Educational Games, Experimental, Covid-19 Pandemic, Online Learning, Attractions*

ABSTRAK

Game edukasi merupakan media pembelajaran berupa game yang berisikan materi di dalamnya. Bisa berupa pertanyaan, tebak gambar atau lainnya. Adanya game edukasi juga dapat menjadi alternatif media pembelajaran pada era pandemi covid-19. Penelitian ini memiliki tujuan mengetahui pengaruh game edukasi terhadap pemahaman siswa sekolah dasar terkait pengenalan objek wisata di Jawa Tengah. Metode yang digunakan adalah metode penelitian eksperimental melalui pretest dan post test guna mengetahui pengaruh dua variabel namun tidak ada kelompok kontrol. Siswa SDN 3 Purbalingga Lor merupakan subjek dari penelitian ini, dengan frekuensi sebanyak 14 siswa. Diperoleh data pretest, nilai terendah adalah 10 dan tertinggi adalah 70, dengan rata-rata nilai kelas 33. Jika melihat hasil posttest, didapat raihan nilai tertinggi dengan nilai 100 dan terendah adalah 80, dengan perolehan rata-rata nilai kelas 95. Ini membuktikan bahwa penerapan game edukasi berpengaruh pada kemudahan siswa dalam memahami materi, khususnya dalam mengenal objek wisata di Jawa Tengah.

Kata kunci: *Game Edukasi, Eksperimental, Pandemi Covid-19, Pembelajaran Daring, Objek Wisata*

1. PENDAHULUAN

Game edukatif merupakan salah satu media pembelajaran berupa game yang berisikan materi di dalamnya. Bentuknya dapat berupa *quiz*, *tebak gambar*, dan lainnya. Sekarang banyak pengembang aplikasi yang mengembangkan game edukatif untuk

kepentingan dunia pendidikan. Game edukatif dinilai juga dapat lebih mudah memberikan pemahaman kepada anak dalam belajar.

Saat ini dunia sedang digemparkan dengan pandemi covid-19 sejak akhir 2019 silam. Adanya wabah ini mengakibatkan kepanikan dan banyak memakan korban jiwa di semua belahan dunia, termasuk Indonesia.

Disisi lain, pemerintah juga mengeluarkan kebijakan yang berhubungan dengan dunia pendidikan melalui Surat Edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) Direktorat Pendidikan Tinggi No. 1 Tahun 2020 tertulis pembelajaran dilakukan jarak jauh dan dilakukan di rumah. Kebijakan tersebut juga sejalan dengan dengan hasil penelitian Handarini dan Wulandari (2020) yang menyimpulkan metode belajar secara daring sudah menjadi salah satu solusi tepat dalam penyebaran virus covid-19. Salah satu contoh penerapan pembelajaran daring yang menyenangkan adalah dengan game edukasi.

Walaupun sekarang di Indonesia kasus penyebaran virus covid-19 sudah cukup melandai, namun pemerintah Indonesia tetap menganjurkan masyarakat untuk tetap waspada. Maka dari itu hadir lah media inovasi game edukasi sebagai alternatif anak-anak dalam belajar serta dapat mengetahui objek wisata di Jawa Tengah tanpa harus datang ke tempat.

Penulis ingin melakukan perancangan dan pengembangan game edukasi berbasis android, yang kemudian nantinya akan dilakukan penelitian terkait pengaruh game edukasi terhadap pengenalan objek wisata di Jawa Tengah pada siswa SDN 3 Purbalingga Lor.

Desain penelitian adalah media yang digunakan untuk patokan peneliti guna menyelesaikan proses penelitian. Desain penelitian digunakan untuk mempermudah peneliti untuk melakukan perencanaan sesuai tujuan awal (Sugiyono, 2012). Mengacu pada

penelitian ini, dapat menggunakan desain *One-Group Pretest-Posttest* yaitu guna mengetahui pengaruh dua variabel namun tidak ada kelompok kontrol (Nursalam, 2011). Peneliti menggunakan pendekatan metode yaitu eksperimental. Eksperimental merupakan metode dalam penelitian yang memiliki fungsi mengetahui pengaruh dari perlakuan khusus terhadap kelompok tertentu melalui kondisi yang dikendalikan (Sugiyono, 2012).

Sebelumnya, penelitian menggunakan metode eksperimental juga pernah dilakukan oleh Aulia Rahma (2015) dengan melakukan penelitian untuk mencari pengaruh pola pembelajaran inkuiri terbimbing pada pelajaran fisika kelas XI. Penelitian ini menggunakan desain *One-Group Pretest-Posttest* guna mengetahui pengaruh dua variabel namun tidak ada kelompok kontrol. Para siswa tersebut akan diberikan *pretest* guna mengetahui kemampuan awal yang mereka miliki sebelum nantinya akan diberi intervensi berupa game edukasi, lalu kembali diberikan *post-test* guna mengetahui pengaruh perubahan pengetahuan yang terjadi.

Penelitian lainnya seperti yang dilakukan oleh Karimatin Nurisa dan Muhammad Abdul Ghofur yaitu membahas pengembangan game android edukatif pada siswa kelas X IPS SMA Negeri 1 Bangkalan tentang pelajaran ekonomi. Menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan memanfaatkan desain penelitian *One-Group Pretest-Posttest*. Penelitian ini ditujukan untuk mengukur kelayakan media, hasil dalam belajar serta tanggapan siswa.

Dengan melihat berbagai penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya, penulis mengambil kesimpulan bahwa metode eksperimental dengan memanfaatkan desain *One-Group Pretest-Posttest* merupakan metode yang cocok untuk mengetahui pengaruh *game based learning* terhadap upaya pengenalan objek wisata di Jawa Tengah pada siswa SDN 3 Purbalingga Lor.

2. METODOLOGI

Pada penelitian ini, penulis memanfaatkan metode penelitian eksperimental. Kerlinger (1986:315) menuliskan bahwa, eksperimental merupakan salah satu penelitian ilmiah yang mana peneliti bisa memanipulasi bahkan mengontrol variabel bebas serta melakukan

pengamatan untuk variabel-variabel terikat guna menemukan hasil yang muncul bersamaan saat dilakukannya manipulasi atau perlakuan tertentu.

Kemudian Rakhmat (1985:44) memberikan keterangan bahwa metode eksperimental memiliki tujuan yaitu dapat mengetahui sebab akibat dengan cara melakukan perlakuan tertentu terhadap satu bahkan lebih variabel pada sebuah kelompok eksperimen dan kemudian membandingkannya dengan kelompok kontrol yang tidak mendapat perlakuan tertentu.

Isaac dan Michael (1977:24) juga mengutarakan hal yang sama di mana penelitian eksperimental memiliki tujuan yaitu mengetahui adanya hubungan sebab akibat terhadap satu bahkan lebih variabel yang dibagi dalam dua kelompok dan salah satunya mendapatkan sebuah perlakuan tertentu sementara yang lainnya tidak.

Lalu Arboleda (1981:27) mengartikan eksperimental yaitu sebuah metode dalam penelitian yang memang sengaja peneliti lakukan untuk membuat sebuah manipulasi terhadap satu bahkan lebih variabel dengan cara tertentu sehingga dapat punya pengaruh pada variabel lainnya yang akan diukur.

Serta Robert Plutchik (1988:213) yang secara singkat mendefinisikan eksperimental yaitu sebuah langkah untuk mengatur terjadinya sebab akibat pada kondisi eksperimen dan mengidentifikasi variabel yang akan diukur.

2.1 Desain Penelitian

Rancangan penelitian atau yang biasa disebut desain penelitian merupakan perencanaan dan strategi dalam penelitian guna mendapatkan hasil dari beberapa pertanyaan terkait penelitian yang dilakukan serta melakukan kontrol terhadap varian variabel. (Kerlinger, 1986:300).

Pada dasarnya, penggunaan desain penelitian secara tidak langsung sudah membuat kerangka dasar penelitian, dengan indikasi adanya hubungan antar variabel. Dengan membuat desain penelitian, itu akan menunjukkan kepada peneliti tentang langkah atau cara eksekusi penelitian tersebut, bagaimana melakukan observasi, serta menganalisis hasil dari observasi dan penelitian.

Desain penelitian yang terdapat pada metode penelitian eksperimen juga tersedia cukup beragam. Stanley dan Campbell (1963: 8-

40) mengemukakan berbagai desain penelitian sebagai berikut:

- *Pre-Experimental Design* yang memiliki beberapa varian diantaranya: *The One-Shot Case Study*; *The One Group Pretest-Posttest Design*; dan *Static Group Comparison*.
- *True Experimental Design* yang memiliki beberapa varian diantaranya: *Pretest-Posttest Control Group Design*; *Solomon Four Group Design*; *Posttest Only Control Group Design*.
- *Quasi Experimental Design* yang memiliki beberapa varian antara lain: *Time Sries*, *equivalent Time Sample Design*; *The Equivalent Materials Design*; *The Nonequivalent Control Group Design*; *Counterbalanced Design*, *The Separate Sample Pretest-posttest Design*.

Pada penelitian yang penulis lakukan, akan menggunakan desain penelitian dengan bentuk pra eksperimental, karena pada desain penelitian ini nantinya akan ada variabel luar yang ikut terpengaruh terhadap terbentuknya variabel independen. Ini bisa terjadi karena tidak adanya variabel kontrol dan sampel yang dipilih tidak dilakukan secara random atau acak.

Dalam penelitian eksperimental dengan bentuk pra eksperimental memiliki beberapa jenis desain penelitian. Penggunaan desain penelitian yang hendak dipakai, tentunya ditetapkan berdasarkan kebutuhan dan fungsi yang diinginkan oleh setiap peneliti. Karena alasan tersebut, penulis akan menerapkan model penelitian dengan desain *one group pretest-posttest*, yang merupakan desain penelitian dengan metode penelitian eksperimental dengan menggunakan satu kelompok namun tidak ada kelompok pembanding. Nantinya pada penelitian ini, akan dilakukan sebuah tes kepada satu kelompok. Sebelum melakukan perlakuan tertentu, akan diberikan soal *pretest* kepada subjek penelitian. Setelah itu barulah diberlakukan perlakuan berupa game edukatif. Setelah subjek menerima perlakuan, kemudian akan subjek akan diberi soal *post test* atau tes akhir yang akan menentukan akibat dari dilakukannya *treatment* tadi.

2.2 Sistem Penilaian

Setelah penulis melakukan uji coba lapangan atau melakukan proses penelitian,

selanjutnya yang akan dilakukan adalah mengolah kembali data yang sudah didapat melalui proses penelitian tadi, yaitu dengan melakukan tahap penilaian. Proses pada tahapan ini antara lain yaitu:

Tabel 2.1 Tabel tahap penelitian dengan desain one group pretest-posttest

Pengukuran awal (<i>pretest</i>)	Perlakuan tertentu (<i>Treatment</i>)	Pengukuran akhir (<i>Posttest</i>)
Pengukuran terhadap pengetahuan para siswa terkait objek wisata di Jawa Tengah. Soal terdiri dari 10 soal yang berupa visual dan <i>quiz</i> . Siswa akan mendapat 10 poin dari setiap jawaban benar. Jika menjawab salah tidak akan mengurangi poin.	Pemberian media pembelajaran game edukasi berbasis <i>quiz</i> mengenai pengenalan objek wisata di Jawa Tengah.	Pengukuran terhadap pengetahuan para siswa terkait objek wisata di Jawa Tengah. Soal terdiri dari 10 soal yang berupa visual dan <i>quiz</i> . Siswa akan mendapat 10 poin dari setiap jawaban benar. Jika menjawab salah tidak akan mengurangi poin.

Setelah didapatkan poin, kemudian akan menggunakan penilaian acuan patokan (PAP) yang dari situ akan diperoleh nilai *pretest* dan *posttest*. Penulis menggunakan rumus untuk menghitung nilai tersebut dengan cara:

$$\text{nilai} = \text{bobot} / \text{bobot maksimum} \times 100$$

Kemudian dari nilai yang sudah diperoleh tersebut, dapat dikonversikan menjadi nilai huruf dengan aturan pada tabel 3.1 sebagai berikut:

Nilai	Nilai Huruf
>80	A
>70 - 80	B
>50 - 70	C
>40 - 50	D
<=40	E

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penulis telah melakukan proses penelitian terhadap para siswa di SDN 3 Purbalingga Lor, Kecamatan Purbalingga Lor, Kabupaten Purbalingga, dengan jumlah total siswa sebanyak 14 orang yang menjadi populasi dan sekaligus sampel pada penelitian kali ini. Proses dilakukannya penelitian ini menggunakan metode eksperimental dengan memanfaatkan desain penelitian *one group pretest-posttest* yang dilakukan pada ruang kelas V A, yang saat itu sedang dilakukan proses belajar mengajar oleh guru. Yang mana kelas tersebut sudah sering menjadi kelas untuk belajar mengajar setiap harinya. Proses belajar mengajar dilakukan oleh para guru dan siswa selama 5 hari dalam sepekan, yaitu pada hari Senin sampai dengan Jumat. Peneliti memasukkan 10 soal untuk tahap *pretest* dan *posttest* dengan bobot masing-masing sebesar 10 poin, sehingga total poinnya adalah 100 poin. Soal pertanyaan yang diberikan pada *pretest* dan *posttest* adalah sama. Berikut ini adalah soal yang akan ditampilkan:

1) Baturaden



2) Borobudur

Tabel 4.1 Konversi distribusi nilai huruf



3) Dieng



4) Gedongsongo



5) Goa Kreo



6) Lawang Sewu



7) Prambanan



8) Rawa Pening



9) Sampokong



10) Tugu Muda



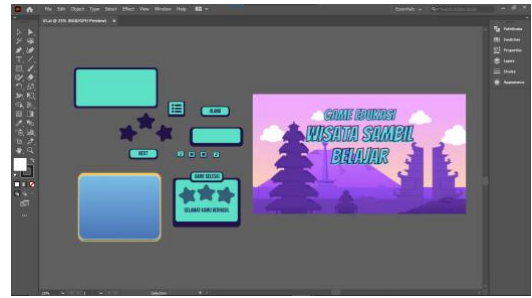
Gambar 2.1 Soal yang akan ditampilkan

3.1 Pembuatan Game

Setelah membuat dan mempertimbangkan soal yang akan ditampilkan serta menghitung hasil poin yang akan didapatkan para siswa, selanjutnya adalah penerapan metode yang kemudian akan diimplementasikan pada game edukasi. Disini penulis akan menjelaskan mengenai tahapan dalam pengembangan game edukasi meliputi: analisis, desain, pengembangan, dan implementasi.

Pada tahap analisis, penulis mengidentifikasi permasalahan dan mencoba mencari solusi terkait hal tersebut. Penulis menemukan bahwa saat ini, disaat pandemi khususnya, anak-anak menjadi jarang keluar rumah dan mengunjungi objek wisata. Yang mana mengunjungi tempat wisata juga bisa menjadi sumber informasi dan pengetahuan bagi anak. Mengingat di Jawa Tengah juga memiliki beberapa situs bersejarah yang penting untuk diketahui oleh anak-anak. Sehingga penulis mengembangkan sebuah game edukasi tentang pengenalan objek wisata di Jawa Tengah, sehingga anak dapat belajar dan mengenal objek wisata di Jawa Tengah serta mampu belajar dengan cara yang menarik dan seru tentang objek wisata tanpa harus datang ke lokasinya. Maka dari itu penulis mengembangkan sebuah game edukasi dengan spesifikasi kebutuhan perangkat meliputi: laptop, RAM 10GB, CPU Intel Core i5. Peneliti menggunakan perangkat lunak guna mendukung terjadinya penelitian ini yaitu antara lain: sistem operasi Windows 10 64 bit, Construct 2, dan Adobe Illustrator CC 2020 untuk merancang tampilan game edukasi.

Kemudian selanjutnya adalah tahap desain yang merupakan sebuah tahapan yang memiliki tujuan untuk merancang dan memberikan gambaran terkait game yang akan dibuat nantinya. Penulis melakukan beberapa hal pada tahapan ini yang antara lain: membuat desain antarmuka, melakukan *layouting*, dan membuat desain fitur. Dalam melakukan tahap desain, penulis menggunakan aplikasi Adobe Illustrator CC 2020. Alasan penggunaannya adalah karena aplikasi tersebut memiliki ketangguhan dan kecanggihannya tersendiri, yang mana sangat membantu penulis dalam proses desain. Proses pembuatan rancangan desain antarmuka menggunakan aplikasi Adobe Illustrator terdapat pada gambar 3.1 dibawah ini:



Gambar 3.1 Tampilan aplikasi Adobe Illustrator CC 2020

Selanjutnya merupakan tahapan pengembangan (*develop*) dan juga produksi dari game edukasi. Game yang akan dibuat nantinya akan memiliki jenis game *quiz*. Pada tahapan ini, penulis akan merealisasikan rancangan pada tahap analisis dan desain, untuk kemudian menyertakan logika sehingga game edukasi dapat dimainkan dengan baik. Untuk menyelesaikan tahap ini, penulis menggunakan aplikasi *game engine* Construct 2. Penulis juga memberikan beberapa fitur yang sudah dirancang pada tahap sebelumnya, fitur tersebut meliputi: pemberian materi visual, dan tombol-tombol interface yang mudah dipahami oleh anak-anak.

Tampilan awal pada game edukasi ini cukup sederhana. Terdapat *title* game dibagian tengah atas, dan kemudian ada tombol Bermain dan Belajar. Tampilan awal dari game edukasi mengenal objek wisata di Jawa Tengah terdapat pada gambar 3.2 dibawah:



Gambar 3.2 Tampilan awal game edukasi Wisata sambil belajar

Untuk melakukan proses *pretest*, siswa akan diarahkan untuk menekan tombol Bermain. Ketika tombol Bermain ditekan, akan muncul pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa. Ini agar penulis dapat mengetahui kemampuan awal siswa terkait objek wisata di Jawa Tengah sebelum adanya materi dari game edukasi.

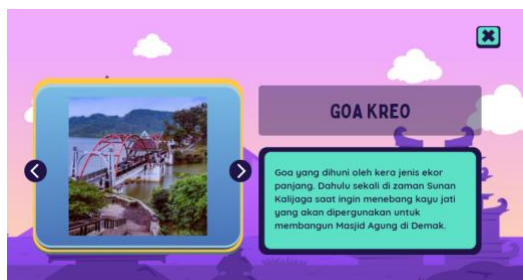
Game Edukasi Wisata Sambil Belajar ini menggunakan *genre game quiz*. Siswa nantinya akan menebak jawaban dari soal yang diberikan dengan cara menyusun kata yang benar dalam kotak jawaban. Ketika siswa berhasil menjawab dengan benar, akan muncul *bar* berhasil dan pertanyaan akan berganti ke soal yang selanjutnya.

Tampilan jika siswa menekan tombol Bermain (*pretest*) terdapat pada gambar 3.3 seperti berikut:



Gambar 3.3 Tampilan pertanyaan pada tahap *pretest*

Kemudian setelah tahap *pretest* selesai dan didapatkan nilai, barulah siswa akan diarahkan untuk menekan tombol Belajar, yang mana berisi materi terkait objek wisata di Jawa Tengah. Tampilan yang akan muncul jika siswa menekan tombol Belajar terdapat pada gambar 3.4:



Gambar 3.4 Tampilan menu Belajar

Lalu setelah siswa memahami berbagai materi yang diberikan, para siswa akan menjalani tahap *posttest*, yang mana akan mengerjakan sejumlah soal berdasarkan materi yang sudah diberikan. Pada tahap ini juga sekaligus akan membuktikan apakah penggunaan game edukasi memiliki pengaruh terhadap kemudahan siswa dalam belajar. Saat siswa sudah berhasil menyelesaikan tahap belajar, selanjutnya siswa akan beralih kembali ke halaman Bermain untuk mengerjakan soal *posttest*. Gambar saat siswa

sedang berada pada halaman Bermain (*posttest*) terdapat pada gambar 3.5 dibawah ini:



Gambar 3.5 Tampilan siswa dalam tahap *posttest*

3.2 Hasil Pengujian

Sistem game edukasi yang sudah selesai dibuat kemudian akan diujikan kepada siswa di SDN 3 Purbalingga Lor. Hal tersebut agar memastikan sistem yang dibuat berjalan lancar dan juga membuktikan bahwa game edukasi dapat berpengaruh terhadap kemudahan siswa dalam belajar dan memahami materi. Jumlah total siswa yang menjadi sampel yang sekaligus populasi pada penelitian ini adalah sebanyak 14 orang, yang seluruhnya merupakan siswa kelas V. Proses penulis melakukan penelitian terdapat pada gambar 3.6 dibawah ini:



Gambar 3.6 Proses penelitian di SDN 3 Purbalingga Lor

Dari hasil penelitian tersebut, didapatkan hasil yang berupa nilai *pretest* dan *posttest*, yang mana nilai *pretest* terdapat pada tabel 3.2. Sedangkan nilai *posttest* terdapat pada tabel 3.3 dibawah ini:

Tabel 3.2 Nilai angka dan nilai huruf untuk *pretest*

NO.	Nama	Nilai Akhir	Nilai Huruf
1.	Dian	50	C

2.	Amalia	30	E
3.	Ibnu	60	C
4.	Nur	30	E
5.	Falah	10	E
6.	Risky P	30	E
7.	Juan	70	B
8.	Marcel	40	D
9.	Nakeo	30	E
10.	Naufal	40	D
11.	Zaki	30	E
12.	Yoga	20	E
13.	Duddin	10	E
14.	Brian	10	E

Tabel 3.3 Nilai angka dan nilai huruf untuk *posttest*

NO.	Nama	Nilai Akhir	Nilai Huruf
1.	Dian	100	A
2.	Amalia	100	A
3.	Ibnu	90	A
4.	Nur	90	A
5.	Falah	90	A
6.	Risky P	100	A
7.	Juan	100	A
8.	Marcel	100	A
9.	Nakeo	80	B
10.	Naufal	100	A
11.	Zaki	90	A

12.	Yoga	90	A
13.	Duddin	100	A
14.	Brian	100	A

Tabel 3.4 Tabel statistik

NO.	Statistik	Pretest	Posttest
1.	Min	10	80
2.	Max	70	100
3.	Average	33	95

Dari tabel diatas terlihat sudah diperoleh data bahwa pada *pretest* tercatat nilai terendah adalah 10 dan nilai tertinggi adalah 70, dengan rata-rata 33. Jika dilihat dari nilai rata-rata dari *pretest* bisa dibilang tergolong rendah. Sebanyak 21 persen siswa mendapat nilai A sampai C, dimana 1 siswa mendapat nilai B dan dua orang mendapat nilai C. Sementara itu terdapat 79 persen siswa mendapatkan nilai D dan E dengan perolehan 2 orang mendapat nilai D dan 9 orang mendapat nilai E.

Jika melihat pada hasil *posttest*, dapat diperoleh bahwa nilai tertinggi siswa mencapai nilai 100 dan nilai terendah ada di nilai 80, dengan rata-rata nilai 95. Terdapat sebanyak 13 orang yang memperoleh nilai A sedangkan satu orang mendapatkan nilai B. Dimana perolehan rata-rata nilai meningkat sebanyak 3 kali lipat. Pada hasil *posttest* tidak terdapat lagi siswa yang memperoleh nilai C sampai E.

Dengan mengacu pada data yang tersedia pada tabel diatas, setelah dilakukan penelitian dengan menggunakan *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa adanya peningkatan yang sangat signifikan terhadap pemahaman para siswa terkait dengan objek wisata di Jawa Tengah. Hal ini ditunjukkan dengan kenaikan nilai rata-rata siswa yang mencapai 3 kali lipat. Hal ini sudah cukup membuktikan bahwa penerapan game edukasi dapat berpengaruh pada kemudahan siswa dalam belajar dan memahami materi, khususnya dalam mengenal objek wisata di Jawa Tengah. Memang sangat disayangkan

bahwa nilai *pretest* yang diperoleh mendapatkan nilai rendah, yang mana menandakan bahwa pengetahuan dasar para siswa terkait objek wisata di Jawa Tengah masih rendah.

4. KESIMPULAN

Kesimpulan yang diambil dari aplikasi AR animasi gambar pada baju yaitu Aplikasi AR animasi gambar pada baju dengan teknologi *Augmented Reality* dapat membuat konsumen untuk tertarik dalam membeli baju, objek pada aplikasi AR animasi gambar pada baju dapat ditampilkan dengan 3 dimensi. Hasil pengujian menggunakan *blackbox testing* sesuai dengan fungsi dari aplikasi yang dibuat.

5. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan serta kesimpulan yang sudah tertulis sebelumnya, peneliti akan memberikan beberapa saran terhadap pengaruh game edukasi terkait pengetahuan objek wisata di Jawa Tengah pada siswa kelas 5 SD, yang adalah:

1. Pada penelitian yang akan dilakukan selanjutnya, diharapkan untuk mencari tahu lebih dalam terkait peranan game edukasi terhadap tingkat pengetahuan anak, yang bukan hanya meneliti pada satu sekolah dan diharapkan dapat melakukan penelitian dalam skala besar agar dapat mengetahui pengaruh game edukasi dalam jangkauan yang lebih luas juga.
2. Penelitian selanjutnya agar bisa menambahkan beberapa fitur tambahan atau model game baru agar pemain tidak cepat bosan.
3. Meningkatkan antusias peserta dalam memainkan game edukasi, seperti menambahkan efek visual atau tampilan game yang memanjakan mata.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] William, & Hita. (2019). Mengukur Tingkat Pemahaman Pelatihan PowerPoint. JSM STMIK Mikroskil, 20(1), 71–80.
- [2] Nuryanti, R. (2019). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif dengan Strategi Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Materi Bilangan Romawi bagi Siswa Tunarungu Kelas IV SDLB. Jurnal Asesmen Dan Intervensi Anak Berkebutuhan Khusus, 20(1), 40–51.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JET/article/view/21734>
- [3] Trisanti, L. B., Akbar, S., & Rahayu, A. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Construct terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Hasil Belajar Siswa Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika. 10, 129–140.
- [4] NURISA, K., & ABDUL GHOFUR, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Ips Sma Negeri 1 Bangkalan. Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE), 7(2), 38–43.
<https://doi.org/10.26740/jupe.v7n2.p38-43>
- [5] Rahma, A. (2015). Pengaruh Game Edukatif Terhadap Tk Raudhatul Al- Jihad Kabupaten Gowa. Universitas Islam Negeri Alauddin, 1–108.
- [6] Hasanah, F. N., Taurusta, C., Sri Untari, R., Nurul Hidayah, D., & Rindiani, R. (2021). Gim edukasi berbasis android sebagai optimasi pembelajaran daring di masa pandemi Covid 19. JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran), 7(1), 55–67.
<https://doi.org/10.22219/jinop.v7i1.15176>
- [7] Setyanto, A. E. (2013). Memperkenalkan Kembali Metode Eksperimen dalam Kajian Komunikasi. Jurnal ILMU KOMUNIKASI, 3(1), 37–48.
<https://doi.org/10.24002/jik.v3i1.239>
- [8] Latifah, E. F. U. (2018). Perbandingan Kinerja Machine Learning Berbasis Algoritma Support Vector Machine dan Naive Bayes (Studi Kasus: Data Tanggapan Mengenai Traveloka Melalui Media Sosial Twitter).
<https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/7996>
- [9] Kusumawati, N., Marisa, F., & Wijaya, I. D. (2017). Prediksi Kurs Rupiah Terhadap Dollar Amerika Dengan Menggunakan Metode Regresi Linear. J I M P - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan, 2(3), 45–56.
<https://doi.org/10.37438/jimp.v2i3.79>

- [10] Roihan, A., Sunarya, P. A., & Rafika, A. S. (2020). Pemanfaatan Machine Learning dalam Berbagai Bidang: Review paper. *IJCIT (Indonesian Journal on Computer and Information Technology)*, 5(1), 75–82. <https://doi.org/10.31294/ijcit.v5i1.7951>