

**PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI PENGENALAN KONJUNGSI  
BAHASA INDONESIA UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR****Rizky Kurniawan<sup>1</sup>,**Universitas Teknokrat Indonesia, Indonesia  
rizkykurniawan@teknokrat.ac.id**M Ghufroni An Ars<sup>2</sup>,**Universitas Teknokrat Indonesia, Indonesia  
m.ghufroni\_an'ars@teknokrat.ac.id**Qadhli Jafar Adrian<sup>3</sup>,**Universitas Teknokrat Indonesia, Indonesia  
qadhlijafaradrian@teknokrat.ac.id**Try Ruliyanti<sup>4</sup>,**Universitas Teknokrat Indonesia, Indonesia  
try\_ruliyanti@teknokrat.ac.id**Masnia Rahayu<sup>5</sup>,**Universitas Teknokrat Indonesia, Indonesia  
masnia.rahayu@teknokrat.ac.id**M. Yanuardi Zain<sup>6</sup>**STKIP PGRI Bandar Lampung  
myanuardizain@gmail.com**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *game* edukasi kata hubung bahasa Indonesia untuk meningkatkan pemahaman siswa. Tahap *initiation* mencakup penentuan konsep dasar game seperti jenis, desain, cara bermain, dan target pengguna. Selanjutnya, tahap *pre-production* berfokus pada perancangan storyboard yang mencakup genre, alur cerita, karakter, dan rintangan dalam game. Pada tahap *production*, dilakukan pembuatan aset, pengkodean, dan pengembangan game secara keseluruhan. Tahap *testing* melibatkan pengujian fitur menggunakan metode black box testing untuk memastikan fungsi berjalan dengan baik. Tahap *beta* merupakan uji coba oleh pengguna eksternal guna mengevaluasi kelayakan dan kenyamanan permainan. Terakhir, pada tahap *release*, game dinyatakan siap diluncurkan ke publik setelah melalui seluruh proses pengujian dan perbaikan. Hasil penelitian mengenai Game edukasi *Kata Penghubung Bahasa Indonesia* dikembangkan menggunakan Construct 2 dan Adobe Photoshop CS5, dengan menerapkan metode GDLC yang mencakup enam tahapan: initiation, pre-production, production, testing, beta, dan release. Pengujian menggunakan metode Black Box Testing menunjukkan hasil alpha berhasil dan beta memperoleh persentase keberhasilan 93,33%. Berdasarkan hasil pre-test dan post-test di SD Negeri 1 Kedaton, terjadi peningkatan nilai dari 60,68 menjadi 94,48. Hal ini menunjukkan bahwa game edukasi tersebut efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi kata hubung.

Kata kunci: *Game* Edukasi, Bahasa Indonesia, Konjungsi

## A. PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia merupakan bahasa yang sangat penting bagi masyarakat Indonesia. Salah satu fungsi utama Bahasa Indonesia adalah sebagai bahasa nasional yang berperan sebagai alat komunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Maghfiroh (2022), bahasa Indonesia memiliki peranan penting dalam kehidupan, mulai dari dunia pendidikan hingga dalam menjalin hubungan sosial di masyarakat. Selain itu, bahasa Indonesia juga menjadi sarana pemersatu dalam keberagaman masyarakat Indonesia. Kemampuan berbahasa yang baik dan benar merupakan salah satu keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh setiap siswa sejak dini. Dalam konteks pembelajaran di sekolah, bahasa Indonesia menjadi mata pelajaran utama yang berperan penting dalam membentuk kemampuan literasi siswa.

Salah satu aspek penting dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah pemahaman terhadap penggunaan kata hubung. Pemahaman ini tidak hanya mendukung kemampuan berkomunikasi secara efektif, tetapi juga menunjang keberhasilan siswa dalam menyusun kalimat yang padu dan logis. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti yaitu siswa kelas V SD Negeri 1 Kedaton, diketahui bahwa rata-rata nilai siswa dalam materi kata hubung adalah 60,68. Hal ini menunjukkan bahwa banyak siswa yang masih belum memahami materi tersebut dengan baik. Banyak faktor yang mempengaruhi kurangnya pemahaman mengenai penggunaan kata hubung.

Menurut Devita et.al., (2020), selama ini dalam pelaksanaan proses pembelajaran kurang berjalan efektif dan efisien. Hal ini dikarenakan guru kurang memaksimalkan penggunaan media pembelajaran. Guru masih banyak yang kurang mengusahakan media pembelajaran yang bervariasi. Selain itu, guru juga banyak yang tidak menggunakan media pembelajaran yang inovatif (Hudhana dan Sulaeman, 2019). Guru masih kesulitan dalam mengadakan media pembelajaran yang cocok, bervariasi, efektif dan inovatif, Hal ini mengakibatkan siswa sering merasa bosan dan tidak antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menarik minat siswa dalam belajar adalah *game* edukasi. Menurut Purnomo (2020), *game* merupakan media alternatif dalam proses pembelajaran. Selain berfungsi sebagai sarana hiburan, *game* juga

dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu belajar. *Game* yang dirancang dengan memadukan unsur bermain dan belajar dikenal sebagai *game* edukasi. *Game* edukasi memberikan berbagai manfaat bagi penggunanya, antara lain dapat meningkatkan daya pikir, menumbuhkan motivasi belajar, serta memperkaya pengetahuan melalui materi pembelajaran yang disisipkan di dalamnya. Oleh karena itu, penggunaan *game* edukasi menjadi salah satu solusi inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Seiring dengan perkembangan zaman, *game* tidak lagi dipandang semata-mata sebagai sarana hiburan. Menurut Pratama et al. (2023), perkembangan *game* yang sangat pesat terlihat dari perubahan kebiasaan dan perilaku masyarakat, khususnya generasi muda, yang beralih dari model permainan tradisional ke permainan berbasis teknologi modern. Penggunaan *game* edukasi yang menarik perhatian siswa sangat diperlukan agar supaya terciptanya proses belajar yang menyenangkan. Menurut Diharjo et al., (2020), *Game* edukasi merupakan permainan yang khusus dirancang untuk mengajarkan *user* suatu pembelajaran tertentu, pengembangan konsep dan pemahaman serta membimbing mereka dalam melatih kemampuan yang dimiliki, juga dapat memotivasi mereka untuk memainkannya.

Penelitian oleh Diharjo et. al. (2020) mengembangkan *Game* edukasi bahasa Indonesia Menggunakan Metode *Fisher Yates Shuffle* Pada *Genre Puzzle Game* dengan menggunakan metode pengembangan Algoritma *Fisher Yates Shuffle*. Kalaka et. al. (2023) mengembangkan *game* edukasi untuk pembelajaran matematika dengan metode kuantitatif. Windawati (2021) menerapkan metode *RnD* yang menyesuaikan dengan pengembangan *game* sebagai bahan ajar bagi siswa sekolah dasar. Yulianto et. al. (2020) mengembangkan *game* edukasi pengenalan iklim dengan penerapan metode *Waterfall*. Andari (2020) menggunakan aplikasi Kahoot dalam mengembangkan bahan ajar *game* bagi siswa.

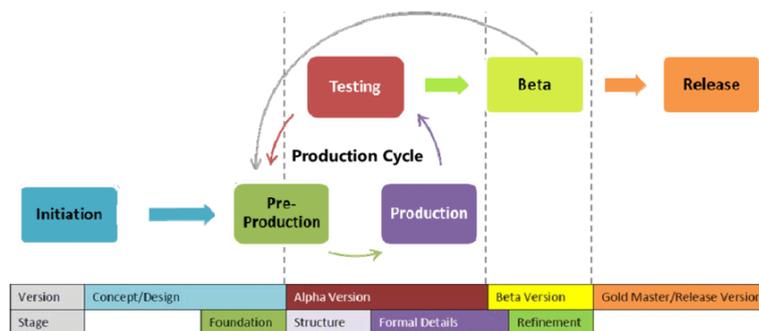
Oleh karena itu, *game* edukasi dalam penelitian ini dirancang dengan metode GDLC (*Game Development Life Cycle*) untuk memberikan kerangka kerja yang terstruktur untuk pengembangan *game*, membantu para pengembang untuk memahami setiap tahap dan memastikan bahwa semua proses berjalan dengan teratur (Pradite, 2024). Selain itu, GDLC membantu pengembang dalam merencanakan setiap tahap

pengembangan game, termasuk fase pra-produksi, produksi, pengujian, dan peluncuran serta mendorong pengujian yang menyeluruh pada setiap tahap, membantu dalam mengidentifikasi bug dan meningkatkan kualitas game sebelum diluncurkan (Roedavan et. al., 2021).

Peneliti mengembangkan sebuah aplikasi *game* “Rancang Bangun *Game* Edukasi Pembelajaran Kata Hubung untuk Siswa Sekolah Dasar”. Melalui *game* ini serta pemanfaatan fitur-fitur yang tersedia di dalam *game* edukasi ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan nilai siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi pengenalan konjungsi.

## B. METODE PENELITIAN

Pada pembangunan game ini penulis menggunakan metode pengembangan *Game Development Life Cycle* (GDLC). Menurut (Sari, 2025), *Game Development Life Cycle* adalah sebuah metode pembangunan dan pengembangan dalam sebuah *game*, dimana didalamnya terdapat tahapan *initiation*, *pre-production*, *production*, *testing*, *beta* dan *release*.



Gambar 1. Metode GDLC

Adapun tahapan pengembangan metode *Game Development Life Cycle*(GDLC) adalah sebagai berikut:

### 1. *Initiation*

Di tahap awal ini proses menentukan konsep kasar permainan. Mulai dari menjelaskan jenis permainan, desain permainan, cara bermain, dan target pengguna permainan.

## 2. *Pre-production*

Di tahap ini berupa proses merancang desain permainan berupa *storyboard*. Didalam *storyboard* ini akan dijelaskan mengenai *genre game*, alur *game*, karakter, rintangan.

## 3. *Production*

Di tahap ini berupa pengerjaan dari asset yang dibutuhkan, pembuatan kode serta pengembangan *game*.

## 4. *Testing*

Di tahap ini berupa pengujian fungsi fitur-fitur yang ada pada *game*. Proses pengujian *game* menggunakan metode *black box testing* yaitu tabel yang akan digunakan untuk menerangkan apakah fitur yang diuji merespon dengan baik.

## 5. *Beta*

Di tahap ini berupa pengujian *game* oleh pihak eksternal. Pengujian ini berguna untuk mendeteksi apakah *game* sudah berjalan baik atau masih ada keluhan.

## 6. *Release*

Tahap ini adalah tahap akhir dimana *game* telah selesai dibangun dan lulus tahap *beta* maka *game* siap untuk dirilis kepada pengguna.

## C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Tahap produksi *game* dalam penelitian ini meliputi aspek pembuatan *asset game* hingga pengkodean. Pada tahap produksi ini dilakukan penggabungan semua *asset game* yang telah dibuat kemudian dilakukan pengkodean sehingga menjadi suatu *game*. Pada pembangunan *game* ini penulis menggunakan *software Construct 2* yang disesuaikan dengan *Game Document Design*(GDD) yang telah dibuat sebelumnya, adapun hasil dari tahapan produksi ini adalah sebagai berikut:

### 1. Tampilan Menu Utama



Gambar 2. Tampilan Menu Utama

## 2. Tampilan Pilih *Game*



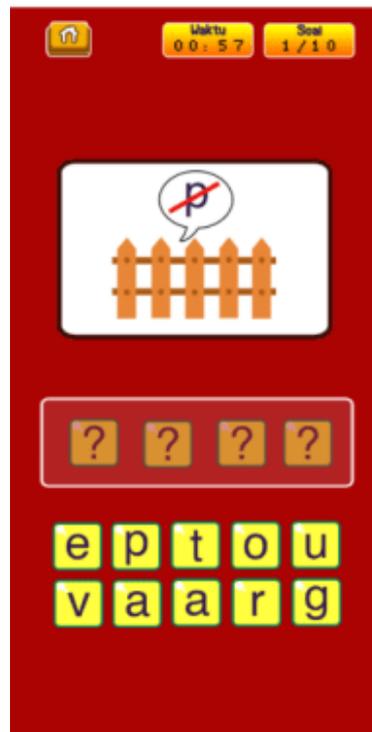
Gambar 3. Tampilan Menu Pilih *Game*

## 3. Tampilan Menu Materi



Gambar 4. Tampilan Menu Materi

#### 4. Tampilan *Game* Tebak Gambar



Gambar 5. Tampilan *Game* Tebak Gambar

#### 5. Tampilan *Game* Ular Tangga Kuis



Gambar 6. Tampilan *Game Ular Tangga Kuis*

### Pengujian Sistem

Tahapan pengujian sistem merupakan tahap yang dilakukan oleh penulis setelah melewati tahapan produksi. Tahapan pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah fungsi fitur-fitur dan komponen pada *game* edukasi yang dibangun sudah berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Adapun pengujian yang dilakukan oleh penulis adalah sebagai berikut:

#### 1. Pengujian *Alpha*

Pada pengujian *alpha* penulis menggunakan metode pengujian *Black Box Testing*. Pengujian *black box testing* ini dilakukan untuk mengetahui apakah fungsi fitur dan komponen dalam *game* sudah berjalan dengan baik atau masih terdapat *bug*.

#### 2. Pengujian *Beta*

Tahapan pengujian *beta*, setelah *game* melalui tahapan pengujian *alpha* maka selanjutnya adalah pengujian langsung kepada pengguna dengan menggunakan kuisisioner, tahapan ini bertujuan untuk mengetahui apakah *game* yang dibuat sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna atau belum.

Tabel 1. Bobot Jawaban Pengujian *Beta*

Jawaban	Bobot
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Kurang Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Berdasarkan index kriteria penilaian, diperoleh interpretasi skor berdasarkan *interval* (jarak).

$$Interval(jarak) = 100/jarak \text{ skor (Likert)}$$

$$\text{Maka } interval = 100/5 = 20$$

Sehingga hasil *intervalnya* adalah 20% (ini adalah *interval* jarak terendah 0% hingga tertinggi 100%). Interpretasi skornya berdasarkan *interval* (jarak) dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 2. Bobot Jawaban Pengujian *Beta*

Indeks	Kategori
0%-19,99%	Sangat Setuju
20%-39,99%	Setuju
40%-59,99%	Kurang Setuju
60%-79,99%	Tidak Setuju
80%-100%	Sangat Tidak Setuju

Pada pengujian *Beta* di SD Negeri 1 Kedaton telah dilakukan pengujian dengan mengajukan 12 pertanyaan kepada 29 responden, yaitu 29 siswa kelas V. Adapun dokumentasi pengujian *beta* dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 7. Proses Pengerjaan Pengujian Beta

Adapun hasil pengujian *Beta* dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Pengujian *Beta*

No	Pertanyaan	SS (5)	S (4)	KS (3)	TS (2)	STS (1)	Total Skor	Skor Tertinggi	Index Kriteria Penilaian
1	Apakah permainan ini dapat membantu kalian dalam pengenalan Kata Hubung?	24	5				140	145	96.55%
2	Apakah <i>game</i> ini membuat kalian lebih memahami dalam belajar Kata Hubung Bahasa Indonesia?	23	3	3			136	145	93.79%
3	Apakah tampilan pada <i>game</i> ini mudah dipahami?	16	12	1			131	145	90.34%
4	Apakah penyajian materi Kata Hubung Bahasa Indonesia yang disajikan dalam <i>game</i> ini sudah sesuai?	21	7	1			136	145	93.79%
5	Apakah materi yang disampaikan pada <i>game</i> ini mudah dipahami?	25	3	1			140	145	96.55%
6	Apakah <i>game</i> ini mudah dimainkan atau digunakan?	21	7	1			136	145	93.79%
7	Apakah <i>game</i> ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran?	24	5				140	145	96.55%
8	Apakah gambar yang digunakan pada <i>layout</i> sudah jelas?	21	6	2			135	145	93.10%
9	Apakah penempatan tombol sudah tepat?	17	7	5			128	145	88.28%
10	Apakah ukuran dan warna tombol sudah tepat?	14	12	3			127	145	87.59%
11	Apakah keserasian warna tulisan dan <i>background</i> sudah sesuai?	18	9	2			132	145	91.03%
12	Apakah <i>game</i> ini dapat digunakan untuk anak sekolah dasar?	27	2				143	145	98.62%
Rata-rata									93.33%

Berdasarkan hasil pengujian tersebut diketahui bahwa pengujian *alpha* dinyatakan berhasil serta pengujian *beta* yang mendapatkan presentase 93.33%. Dalam pengujian *pre test* dan *post test* diperoleh hasil rata-rata nilai *pre test* 60.68 dan hasil rata-rata nilai *post test* 94.48 sehingga dari rata-rata kedua nilai tersebut diperoleh *range* 33.80 lebih baik dari sebelumnya. Dengan hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa *game* edukasi kata penghubung bahasa Indonesia dapat meningkatkan pemahaman dan nilai siswa.

#### D. SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, penulis dapat menarik kesimpulan yaitu pada pembuatan *game* edukasi kata penghubung bahasa Indonesia ini penulis menggunakan *software Construct 2* sebagai *tool* untuk membuat *game*, *software Adobe*

*Photoshop CS5* sebagai *tool* untuk mendesain *asset game*. Dalam pembuatan *game* ini juga penulis menerapkan metode pengembangan GDLC yang terdiri dari 6 tahapan yaitu: *initiation, pre production, production, testing, beta, release*. Pada pengujian *game* ini penulis menggunakan metode pengujian *Black Box Testing* dengan hasil pengujian *alpha* yang dinyatakan berhasil serta pengujian *beta* yang mendapatkan presentase 93.33%. Pembuatan *game* edukasi kata penghubung bahasa Indonesia bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan nilai siswa mengenai kata hubung pada mata pelajaran bahasa Indonesia sehingga dapat membantu siswa dalam memahami kata hubung dengan baik. Dalam pengujian *pre test* dan *post test* pada *game* edukasi kata penghubung bahasa Indonesia sebagai media pembelajaran di SD Negeri 1 Kedaton diperoleh hasil rata-rata nilai *pre test* 60.68 dan hasil rata-rata nilai *post test* 94.48 sehingga dari rata-rata kedua nilai tersebut diperoleh *range* 33.80 lebih baik dari sebelumnya. Dengan hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa *game* edukasi kata penghubung bahasa Indonesia dapat meningkatkan pemahaman dan nilai siswa dalam mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya pada kata hubung.

## E. DAFTAR PUSTAKA

- Devita, I., & Mayasari, M. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Konvensional dan Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa IPS Mata Pelajaran Ekonomi di SMAN 3 Kota Jambi. *SJEE (Scientific Journals of Economic Education)*, 4(2), 29-39.
- Diharjo, W., Sani, D. A., & Arif, M. F. (2020). Game Edukasi Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Fisher Yates Shuffle Pada Genre Puzzle Game. *INTEGER: Journal of Information Technology*, 5(2), 23–35. <https://doi.org/10.31284/j.integer.2020.v5i2.1171>
- Hudhana, W. D., dan Sulaeman, A. (2019). Pengembangan Media Video *Scribe* dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Berbasis Pendidikan Karakter pada Siswa SMA. *Jurnal Pena: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*. 9 (1) PP 31-46
- Maghfiroh, N. (2022). Bahasa Indonesia sebagai Alat Komunikasi Masyarakat dalam Kehidupan Sehari-hari. *Komunikologi: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 19(02), 102–107. <https://komunikologi.esaunggul.ac.id/index.php/KM/article/view/516>
- Pratama, T. A., & Nugroho, H. (2023). Games, Speed Effect dan Dampaknya terhadap Manusia: Dromologi dalam Perkembangan Game Online Mobile MOBA (Multiplayer Online Battle Arena). *Jurnal Kawistara*, 13(3), 402. <https://doi.org/10.22146/kawistara.75218>

- Purnomo, I. I. (2020). Aplikasi Game Edukasi Lingkungan Agen P Vs Sampah Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 11(2), 86. <https://doi.org/10.31602/tji.v11i2.2784>
- Predite, L. A. (2024). Game Jumping With Timmy Untuk Melatih Konsentrasi Pada Anak Dengan Metode GDLC. *Jurnal SANTI-Sistem Informasi dan Teknik Informasi*, 4(1), 22-27.
- Roedavan, R., Pudjoatmodjo, B., Siradj, Y., Salam, S., & Hardianti, B. Q. (2021). Serious Game Development Model Based on the Game-Based Learning Foundation. *Journal of ICT Research & Applications*, 15(3).
- Sari, D. P., & Jamaludin, G. M. (2025). Literature Review: Interactive Media of PAI Learning Based on Android Games Using the Game Development Life Cycle (GDLC) Method. *Indonesian Journal of Islamic Education*, 3(1), 01-06.