

GAME EDUKASI *THE BREEDER FAMILY* UNTUK MELATIH TINGKAT KEMAMPUAN DAN KECERMATAN MEMBACA PADA ANAK

Dian Nurdiana

Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Garut

Program Studi Pend.Teknologi Informasi

Garut, Indonesia

Dian.nurdiana060211@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *game* edukasi *The Breeder Family* sebagai *game* untuk melatih tingkat kemampuan dan kecermatan membaca pada anak, menguji media serta mengetahui tingkat kelayakan *game* edukasi ini di ujikan ke lapangan. Diharapkan *game* edukasi ini mampu membantu meningkatkan motivasi dan antusiasme anak dalam membaca dan mencermati isi dan tujuan cerita yang terdapat didalam *game* ini. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development*. Selanjutnya *game* edukasi divalidasi oleh ahli materi dan ahli media sebelum diujikan ke lapangan. Setelah hasil validasi memenuhi syarat sebuah *game* edukasi layak, baru dilakukan penelitian untuk mengetahui kelayakan yang ada dilapangan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket/kuisiner.

Kata kunci : Pengembangan, *Game* Edukasi, Kelayakan

I. PENDAHULUAN

Sekarang ini, *game* telah mengalami kemajuan yang sangat pesat, jika dahulu *game* hanya bisa maksimal dimainkan oleh dua orang, sekarang dengan kemajuan teknologi terutama jaringan internet, *game* bisa dimainkan oleh 100 orang lebih sekaligus dalam waktu bersamaan diseluruh dunia. *Game* sudah tidak asing di berbagai kalangan, terutama kalangan anak-anak, *game* bisa dijadikan sebagai sarana *refreshing* maupun bersenang-senang, *game* juga membawa dampak yang besar terutama pada perkembangan pola belajar dan prestasi anak yang kerap membuat anak melupakan tugas dan kewajibannya. Terdapat banyak sekali macam-macam *game*, termasuk *game* edukasi. *Game* edukasi diharapkan akan menjadi salah satu solusi perubahan pola belajar anak, dimana *game* edukasi ini dibuat dan dikemas dengan sangat menarik sehingga dapat menarik minat anak baik itu dalam belajar dan lain-lain. *The Breeder Family* adalah sebuah *game* edukasi berbentuk cerita tentang keluarga peternak hewan yang disertai dengan beberapa soal pilihan ganda yang dikemas dengan sedemikian rupa sehingga akan menarik minat anak dalam menjalankan

game ini. *Game* ini dibuat karena kebanyakan anak-anak kurang bisa mencermati dan memahami suatu isi dan aksud dari cerita/bacaan.

Tujuan penelitian ini adalah :

(1) untuk melatih kemampuan anak dalam membaca dan mencermati sebuah cerita yang terdapat di dalam *game* edukasi *The Breeder Family*. (2) untuk mengetahui tingkat kemampuan dan kecermatan anak dalam membaca/mencermati suatu isi dan maksud dari cerita tersebut. (3) untuk mengetahui kelayakan penggunaan *game* edukasi *The Breeder Family* sebagai *game* yang berifat edukasi.

II. LANDASAN TEORI

Edukasi adalah sesuatu yang bersifat menyeluruh. Edukasi tidak hanya berupa pelajaran ataupun diktat kuliah. Edukasi atau pendidikan memiliki makna yang lebih dalam daripada hanya sekedar mengajari.

Pendidikan memiliki fungsi yang luas yaitu sebagai pengayom dan pengubah kehidupan suatu masyarakat jadi lebih baik dan membimbing masyarakat yang baru supaya mengenal tanggung jawab bersama dalam masyarakat. Jadi pendidikan adalah sebuah proses yang lebih luas dari sekedar periode pendidikan di sekolah. Pendidikan adalah sebuah proses belajar terus menerus dalam keseluruhan aktifitas sosial sehingga manusia tetap ada dan berkembang. (Theodore Bramled)

Game bermakna “permainan”, teori permainan adalah suatu cara belajar yang digunakan dalam menganalisa sejumlah pemain maupun perorangan yang menunjukkan strategi-strategi rasional.

Mendidik berarti membentuk karakter dan pola pikir seseorang. Maka dari itu, sebenarnya implementasi pendidikan dalam *game* tidak hanya mengacu pada pelajaran semata. Ia harus mencakup

semua tatanan pendidikan meski dengan spesifikasi tertentu. Penggunaan game sebagai sarana pendidikan sebetulnya bukan hal yang salah. Karena game bersifat entertain atau menghibur. Psikologi manusia adalah lebih suka bermain daripada belajar serius. Dalam game, pendidikan diberikan lewat praktek atau pembelajaran dengan praktek (learning by doing). Dalam game, pemain seolah masuk ke dalam dunia baru tempat mereka bisa melakukan apa saja. Game secara tidak langsung mendidik manusia lewat apa yang mereka kerjakan dalam game tersebut. Apa

MASA	USIA	STATUS PEKERJAAN
Bayi	0 – 3 tahun	Non Produktif
Balita	4 – 6 tahun	
Anak	7 – 12 tahun	Produktif
Remaja	13 – 18 tahun	
Dewasa awal	19 – 39 tahun	
Dewasa tengah	40 – 60 tahun	
Dewasa akhir	> 60 tahun	Non Produktif

yang mereka kerjakan dalam game tersebut mempengaruhi pola pikir dan perilaku mereka. Ini merupakan bagian dari edukasi. (Entit Usdiati, 2010).

Game adalah penarik perhatian yang telah terbukti. Game adalah lingkungan pelatihan yang baik bagi dunia nyata dalam organisasi yang menurut pemecahan masalah kolaborasi (John C Beck & Mitchell Wade).

III. IMPLEMENTASI

Game edukasi *The Breeder Family* ini merupakan game yang berisi tentang cerita dan beberapa bentuk soal, game ini bertujuan untuk melatih dan mengetahui tingkat kemampuan dan kecermatan dalam membaca sebuah isi cerita. Game ini ditujukan kepada kalangan anak-anak usia antara 6-8 tahun.

Dalam tahap implementasi ini berarti bahwa game edukasi ini akan diterapkan kepada anak-anak usia 6-8 tahun. Adapun untuk membuat game edukasi *The Breeder Family* hal yang paling penting adalah data penelitian, data penelitian ini terdiri dari data uji, dimana data uji merupakan game yang akan diujikan kalangan anak-anak.

IV. METODOLOGI

Metode yang dilakukan adalah dengan menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dimana sebelumnya dalam metode ini terlebih dahulu mencari sebuah potensi dan masalah, kemudian dilakukan konsultasi kepada para ahli (media, dan materi), kemudian pengumpulan data awal yakni tahap penelitian pendahuluan, apabila sudah dilakukan pengumpulan data awal, selanjutnya tahap pembuatan produk game edukasi yang berjudul *The Breeder Family*, tahap selanjutnya dilakukan uji coba terbatas di lapangan yakni kepada beberapa orang anak secara umum, apabila dalam uji coba pertama dirasa kurang, maka akan dilakukan revisi dan kemudian di uji cobakan hingga menjadi sebuah game edukasi yang baik dan bermanfaat.

Teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian nya adalah :

Teknik pengumpulan data dari penelitian ini adalah berupa penilaian kelayakan game edukasi *The Breeder Family* oleh ahli media dan ahli materi, validasi/tanggapan anak di lapangan. Teknik pengambilan data menggunakan kuesioner untuk memperoleh informasi tentang game edukasi *The Breeder Family* meliputi kejelasan petunjuk permainan, keterbacaan teks, kesesuaian soal dengan isi cerita, kualitas tampilan gambar, penggunaan animasi, komposisi warna, dan penggunaan musik atau suara sebagai ilustrasi.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah dengan menggunakan lembar validasi/ angket ahli (pakar), angket tanggapan anak.

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik dari skala likert. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial yang telah di terapkan secara spesifik oleh peneliti. Jawaban setiap item instrumen mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif.

No	Kriteria	Skor
1.	Sangat Layak	5
2.	Layak	4
3.	Cukup Layak	3
4.	Tidak Layak	2

5.	Sangat Tidak Layak	1
----	--------------------	---

Sumber : Sugiyono (2009)

Untuk menganalisis data interval dari skala Likert tersebut, yaitu dengan menghitung skor setiap jawaban validator. Pada lembar validasi terdiri dari 20 item pernyataan dengan 5 pilihan kriteria jawaban dan kriteria skor seperti yang terdapat pada Tabel diatas. Jumlah skor kemudian disesuaikan dengan kriteria-kriteria yang telah ditetapkan. Produk berupa *game* edukasi *The Breeder Family* dinyatakan layak oleh ahli media dan ahli materi apabila berkriteria positif, yakni baik dan atau sangat baik.

V. PEMBAHASAN DAN HASIL

Edukasi adalah sesuatu yang bersifat menyeluruh. Edukasi tidak hanya berupa pelajaran ataupun diktat kuliah. Edukasi ataupun pendidikan memiliki makna yang lebih dalam daripada hanya sekedar mengajari. Mendidik berarti membentuk karakter dan pola pikir seseorang. Maka dari itu, sebenarnya implementasi pendidikan dalam *game* tidak hanya mengacu pada pelajaran semata. Ia harus mencakup semua tatanan pendidikan meski dengan spesifikasi tertentu. Penggunaan *game* sebagai sarana pendidikan sebetulnya bukan hal yang salah. Karena *game* bersifat entertain atau menghibur. Psikologi manusia adalah lebih suka bermain daripada belajar serius. Dalam *game*, pendidikan diberikan lewat praktek atau pembelajaran dengan praktek (*learning by doing*). Dalam *game*, pemain seolah masuk ke dalam dunia baru tempat mereka bisa melakukan apa saja. *Game* secara tidak langsung mendidik manusia lewat apa yang mereka kerjakan dalam *game* tersebut. Apa yang mereka kerjakan dalam *game* tersebut mempengaruhi pola pikir dan perilaku mereka. Ini merupakan bagian dari edukasi. (Entit Usdiati, 2010).

Game edukasi *The Breeder Family* merupakan *game* edukasi berbentuk cerita yang menceritakan tentang sebuah keluarga peternak hewan. Dimana di dalamnya terdapat cerita mengenai peternakan hewan milik keluarga Rick. *Game* ini bertujuan untuk melatih kemampuan anak dalam membaca dan mencermati sebuah cerita yang terdapat didalam *game* ini. Selain untuk melatih kemampuan membaca dan mencermati sebuah cerita, *game* ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan dan kecermatan anak dalam membaca/ mencermati suatu isi dan maksud dari cerita tersebut. *Game* ini dirancang semenarik mungkin agar anak tidak merasa bosan dan jenuh. Terdapat pula beberapa soal yang harus diisi, soal tersebut dibuat sesuai dengan cerita yang ada didalam *game* ini. Soal berbentuk pilihan ganda yang dikemas sedemikian rupa

sehingga akan menarik minat anak dalam menjalankan *game* ini.

VI. KESIMPULAN

Hasil pengembangan *game* edukasi ini dapat di ambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Pengembangan *game* edukasi *The Breeder Family* ini dilakukan dengan delapan tahapan , yaitu : (1) analisis kebutuhan, (2) desain program, (3) implementasi program, (4) pengujian, (5) validitas ahli, (6) revisi dan perbaikan, (7) uji kelayakan user, (8) perbaikan *game*
2. Kelayakan *game* edukasi *The Breeder Family* diketahui melalui tabel skala likert.

Daftar Pustaka

Jurnal-Game-Edukasi-Ular-Tangga1

ipi305528

<http://repository.widyatama.ac.id/xmlui/bitstream/handle/123456789/5926/Bab%202.pdf?sequence=10>