



UPA Bahasa Polinema

Prosiding

SEMINAR NASIONAL INDUSTRI BAHASA

Industri Bahasa di Tengah Tantangan
Kemajuan Teknologi dan *Artificial
Intelligence* (AI)

Sabtu, 16 September 2023

Disponsori oleh:



 **ROYAL
ENGLISH**

DEWAN REDAKSI

<p>PROSIDING SEMINAR NASIONAL INDUSTRI BAHASA 2023 POLITEKNIK NEGERI MALANG</p>
--

Penanggung Jawab

Direktur Politeknik Negeri Malang

Pembina

Wakil Direktur I

Ketua Redaksi

Fitrotul Maulidiyah, S.Pd., M.Pd.

Penyunting Pelaksana

May Rizki Fauzia, S.Pd., M.Pd.

Kesekretariatan

Andi Reza Maulana, S.Pd., M.Pd.

Garindra Muhammad, S.S., M.A.

Tata Letak

Achmad Suyono, S.Pd., M.S.

Alamat Redaksi

UPT Bahasa Politeknik Negeri Malang

Graha Polinema Lt. 3

Jl. Soekarno Hatta No. 9 PO Box 04 Malang 65145

Telp. (0341) 404424, 404425, Fax. (0341) 404420

ISSN: 2541 – 5654

KATA PENGANTAR

Kecerdasan Buatan (AI) telah berkembang pesat dalam beberapa tahun terakhir dan memiliki dampak yang signifikan terhadap berbagai industri, termasuk industri bahasa. AI memiliki dampak yang signifikan terhadap industri bahasa, baik dampak positif maupun negatif.

Untuk pembelajaran bahasa, kecerdasan buatan dapat digunakan untuk mengembangkan metode pembelajaran yang lebih personal dan efektif, menyesuaikan dengan kebutuhan pemelajar. Selain itu, AI juga dapat digunakan untuk mengembangkan alat-media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Teknologi ini juga sudah banyak digunakan di bidang penerjemahan dan penjurubahasaan. Contohnya kecerdasan buatan untuk meningkatkan kualitas dan kecepatan penerjemahan. Kecerdasan buatan juga sudah tidak asing lagi untuk para peneliti di bidang bahasa. AI dimanfaatkan dalam proses pengumpulan dan analisis data terutama dalam jumlah besar.

Di sisi lain, kecerdasan buatan juga menimbulkan disrupsi pada industri bahasa. Salah satu yang paling dikhawatirkan adalah kemungkinan hilangnya beberapa jenis pekerjaan tertentu. Mesin penerjemah yang semakin canggih dapat mengancam penerjemah manusia. Selain itu, alat-alat bantu pengajaran bahasa yang semakin interaktif dan menyenangkan dapat menyebabkan hilangnya pekerjaan guru bahasa. Orang mungkin lebih memilih untuk menggunakan alat-alat bantu pengajaran bahasa yang interaktif daripada belajar dari guru manusia.

Seminar Nasional Industri Bahasa (SNIB) 2023 mengambil tema Industri Bahasa di Tengah Tantangan Kemajuan Teknologi dan Artificial Intelligence (AI). Kegiatan tersebut terselenggara pada hari Sabtu, 16 September 2023 di Politeknik Negeri Malang. Tujuan seminar ini adalah sebagai wadah berdiskusi dan berbagi antara akademisi dan praktisi di industri bahasa.

Di sesi *plenary*, SNIB 2023 ini menghadirkan praktisi di bidang penerjemahan dan penjurubahasaan, Bahasa Inggris untuk Penutur Asing (BIPA), dan pembelajaran bahasa Inggris, khususnya *Computer-Assisted Language Learning (CALL)* dan *Technology-Enchanted Language Learning (TELL)*. Para pembicara di sesi panel membahas berbagai topik yang menarik dan relevan dengan industri bahasa, seperti: 1) metode pembelajaran bahasa Inggris yang inovatif, 2) pemanfaatan teknologi dalam pengajaran bahasa Inggris, 3) strategi penerjemahan yang efektif, 4) linguistic, dan 5) Bahasa Inggris untuk Penutur Asing (BIPA).

Kami berharap bahwa seminar ini dapat memberikan manfaat bagi para peserta dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan di bidang-bidang tersebut. Selain itu, kami juga berharap seminar ini dapat memfasilitasi pengembangan jejaring dan kolaborasi yang bermanfaat di masa depan.

Diharapkan makalah-makalah ini berkontribusi terhadap pemahaman pembaca akan industri bahasa di dunia dan di Indonesia. Dengan pemahaman tersebut pembaca bisa mengambil langkah-langkah untuk ikut berpartisipasi dalam pengembangan profesi dan industri bahasa di Indonesia. Bagi para peneliti, hasil penelitian dan ide-ide yang dilontarkan di sini bisa memperkaya khazanah dan ragam bahasan topik kebahasaan baik yang terkait dengan teori dan praktik pengajaran bahasa, penerjemahan dan penjurubahasaan.

Malang, 29 Oktober 2023,
Panitia Seminar Nasional Industri
Bahasa 2023

DAFTAR ISI
PROSIDING SEMINAR NASIONAL INDUSTRI BAHASA 2023
POLITEKNIK NEGERI MALANG

ISSN: 2541-5654

Cover	
Dewan Redaksi	i
Kata Pengantar	ii
Daftar Isi	iii

PENERJEMAHAN

Tren Penggunaan Teknologi AI dalam Industri Penerjemahan Global	1
Ade Indarta	
Can ChatGPT Translate a Poem? Unveiling the Craft of Humans and AI	6
Annissa Manystighosa, Widya Dara Anindya	
The Comparison of Tourism Texts Translation Using Machine Translation	15
Rahmat Wisudwanto	
The Analysis of the English-Indonesian Subtitling Techniques Used in "Steve Jobs (2015) Movie	20
Junita Asma Lutfyana, Sugeng Hariyanto, Fitrotul Maulidiyah	

PENGAJARAN BAHASA INGGRIS

The Effectiveness of Using Interactive Learning Media Based on Wordwall.Net Application in English Subjects	29
Lely Indah Kurnia, M. Pd; Mohammad Ridho'I, M. Pd; Bimo Setyawan, M.Tr.Ak	
Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Gim RPG (Role Play Game) Dalam Pembelajaran Teks Biografi Kelas X	33
Ristu Wahyu Stiawan, Rahmawati Mulyaningtyas	
Teaching Children's Literature	47
Fatchul Mu'in, Wardiman	
Grammatical Errors in Speaking Made by Islamic Junior High School Students of Malang	58
Titis Agunging Tyas	
Peningkatan Pengetahuan dan Motivasi Mahasiswa dalam Belajar Kata dan Ejaan Bahasa Indonesia Melalui Permainan Teka-Teki Silang	63
Ilmatu Sa'diyah, Adelia Savitri	

PENGAJARAN BAHASA INDONESIA

- Sikap Bahasa Pemelajar BIPA UIN Walisongo Semarang Terhadap 70**
BAHASA INDONESIA
 Hilmatun Nafis, Henry Yustanto, Wakit Abdullah Rais
- Kemampuan Menulis Cerpen Mahasiswa Thailand..... 75**
di UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung
 Ruli Andayani, Dian Etikasari
- Efektivitas Aplikasi WIBI Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia 85**
bagi Wisatawan Asing di Kepulauan Riau
 Erwin Maulana Sadewo

LINGUISTIK TERAPAN

- Penggunaan Bahasa Dalam Branding Bisnis: Tren Sociolinguistik di Era Digital 92**
 Afi Fadlilah; Irwan Hermawan; Irma Soraya
- Analysis of Verbal Persuasive Techniques Used in Skincare 97**
Advertisements of Nivea
 Sitra Hasyira, Siti Rohani, Novitasari
- Language Style Analysis on BTS' Social Media Advertisement 112**
 Salsadila Sindy Dewantari, Noverita Wahyuningsih, Novitasari

SASTRA

- Implementation of E-Poetry in Improving the Ability to Write 120**
Children's Poetry in PBSI Students FKIP ULM
 Rusma Noortyani, Rasuna
- Pengembangan Grooved Button Sebagai Media Pembelajaran Menganalisis 127**
Unsur Pembangun Puisi Untuk Siswa Kelas X Ma Nurul Ulum Munjungan
 Citra Ika Prasetya, Lilis Anifiah Zulfa
- Mengonstruksi Masa Kanak-Kanak Yang Humanis di Era Teknologi AI: 140**
Kajian Atas Novel Na Willa Karya Reda Gaudiamo
 Adelia Savitri¹, Ilmatus Sa'diyah²
- Implementasi Literasi Digital Melalui Apresiasi Karya Sastra Inggris untuk 148**
Meningkatkan Kemampuan Membaca Mahasiswa Prodi Bahasa Inggris
 Ririn Pratiwi Suharto

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GIM RPG (ROLE PLAY GAME) DALAM PEMBELAJARAN TEKS BIOGRAFI KELAS X

¹Ristu Wahyu Stiawan, ²Rahmawati Mulyaningtyas

^{1,2}UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

¹riztu.wahyu1@gmail.com, ² r.mulyaningtyas@uinsatu.ac.id

Abstrak

Masifnya perkembangan gim yang dimainkan oleh siswa dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi di SMAN 1 Durenan diketahui bahwa pembelajaran teks biografi masih mengandalkan media papan tulis dan buku teks. Belum ada media berbasis teknologi yang ada di sana. Dari permasalahan tersebut peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis gim RPG pada materi teks biografi. Penelitian ini bertujuan untuk 1) menghasilkan media pembelajaran teks biografi berbasis gim RPG kelas X; 2) mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran berbasis game RPG kelas X. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan dengan mengadaptasi langkah penelitian Borg and Gall. Dalam penelitian ini digunakan tiga instrumen berupa angket, wawancara, dan observasi. Analisis data pada penelitian ini dilakukan dengan dua jenis yaitu analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Uji kelayakan media memperoleh skor 35 yang menunjukkan kriteria "sangat baik". Uji kelayakan materi tahap kedua memperoleh total skor 31 yang menyatakan bahwa materi memperoleh kriteria "sangat baik". Uji kelayakan oleh guru (praktisi) memperoleh total skor sebesar 27 yang menyatakan "sangat baik". Dengan kriteria sangat layak dari para validator, maka media dapat diuji coba kepada para siswa. Hasil uji coba menghasilkan respons siswa dengan skor total uji sebesar 1223 yang menunjukkan kriteria "cukup baik". Dengan skor tersebut media dinyatakan layak untuk digunakan dan dilakukan diseminasi.

Kata kunci: media pembelajaran, gim RPG, teks biografi

I. PENDAHULUAN

Kehadiran media pembelajaran sebagai perantara penyampaian informasi berperan penting dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Magdalena et al., (2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran mempunyai peran penting untuk meningkatkan minat belajar siswa. Karena itulah pengembangan media pembelajaran harus terus dilakukan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Di sisi lain Miftah (2014) mengungkapkan bahwa pengembangan media dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Untuk itulah pengembangan media pembelajaran perlu dilakukan untuk meningkatkan minat belajar serta meningkatkan kualitas pembelajaran.

Pada kenyataannya media pembelajaran yang digunakan guru saat ini

menggunakan media papan tulis dan buku ajar saja. Nur'aini (2015) dalam penelitiannya menemukan bahwa berbagai media pembelajaran yang tersedia belum dimanfaatkan oleh guru secara optimal (Nur'aini, 2015). Guru tetap menganggap bahwa papan tulis dan buku tetap menjadi hal yang sangat diperlukan dalam pembelajaran. Berdasarkan wawancara singkat yang dilakukan peneliti dengan salah satu guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMAN 1 Durenan juga diperoleh bahwa guru masih kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran. Hal ini dikarenakan kemampuan guru dalam menguasai teknologi masih terbatas. Guru juga masih kesulitan membagi tugas mengajarnya, tugas menyusun laporan mengajar, dan waktu untuk mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan

teknologi. Alhasil pada pembelajaran guru akhirnya menggunakan media pembelajaran seadanya. Hal tersebut membuat siswa sering kali tidak memperhatikan saat guru menjelaskan materi pembelajaran.

Guru tidak harus selalu menggunakan media pembelajaran yang sudah ada, tetapi para guru juga bisa memanfaatkan teknologi-teknologi lain dan menciptakan media pembelajaran baru (Riyan, 2021). Teknologi berkembang semakin pesat dari hari ke hari. Bahkan kehidupan sehari-hari manusia saat ini tidak dapat dipisahkan dari penggunaan teknologi. Teknologi seakan sudah menjadi hal yang wajib saat ini. Hampir segala bidang tidak dapat dilepaskan dari penggunaan teknologi. Dengan memanfaatkan teknologi pekerjaan akan semakin mudah diselesaikan.

Dalam bidang pendidikan, teknologi sangat diperlukan kehadirannya. Kehadiran teknologi dalam dunia pendidikan dapat berguna sebagai alat bantu pengolahan (data dan administrasi), penambah pengetahuan, dan alat pembelajaran (Suryadi, 2019). Sebagai sebuah alat pembelajaran teknologi dapat digunakan untuk membantu menguasai suatu kompetensi. Pembuatan media pembelajaran dapat menggunakan bantuan teknologi komputer, sedangkan gawai dapat digunakan untuk membantu dalam penerapan dari media pembelajaran tersebut (Firmadani, 2020). Di era saat ini hampir dari setiap siswa memiliki gawai. Gawai sebagai produk dari perkembangan teknologi memiliki kegunaan yang mengarah ke arah negatif maupun positif.

Gawai yang hanya digunakan untuk bermain gim yang tidak akan bermanfaat tentunya akan berdampak negatif. Memainkan gim daring secara berlebihan akan berdampak negatif berupa menguras waktu belajar siswa (Manurung et al., 2020). Saat ini gim yang dulunya hanya bisa dimainkan melalui konsol dan komputer kini dapat dimainkan lebih praktis dengan menggunakan gawai. Saat ini mudah menemukan siswa yang bermain gim daring seperti Mobile Legends, Free Fire, PUBG Mobile, CODM, Wild Rift, Genshin Impact dan berbagai gim daring lainnya. Banyaknya siswa yang tertarik dengan gim di gawai mereka dapat dimanfaatkan oleh guru untuk menarik minat siswa terhadap pembelajaran. Hal ini dengan

mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis gim pada gawai. Dengan kehadiran gim yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran akan memberikan dampak positif dari perkembangan teknologi. Dari permasalahan di atas peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis gim di ponsel pintar.

Berdasarkan hal di atas peneliti memilih untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis gim *RPG* dalam pembelajaran teks biografi. Gim memang memiliki pesona adiktif yang memiliki kecenderungan membuat pemainnya kecanduan. Untuk itulah gim dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa untuk belajar (Sari, 2014). Pembelajaran yang menggunakan media gim akan membuat siswa merasa lebih senang dan terhibur. Media gim tidak hanya berisikan teks-teks bacaan. Dengan menggunakan media gim siswa akan belajar sambil bermain, sehingga pembelajaran akan lebih menyenangkan (Agustina Dwi Wulandari, 2012). Penerapan media gim memiliki efektivitas yang baik dalam pembelajaran. Penggunaan gim sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Agustina Dwi Wulandari, 2012). Selain itu, penggunaan gim edukasi dapat melatih agar siswa berpikir kritis siswa (Rasyid et al., 2020). Media ini juga memiliki kekurangan yaitu pada proses pembuatannya biasanya memerlukan waktu yang tidak sedikit. Pengembangan media ini dibatasi pada CP membaca dan tujuan pembelajaran (TP); (1) memahami dan menganalisis informasi berupa ide pokok serta ide penjelas dari teks biografi secara akurat dan kritis, (2) menganalisis teks rekon untuk menemukan gagasan, pikiran, atau pesan yang tersurat dan tersirat.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) menghasilkan prototipe media pembelajaran teks biografi berbasis game *RPG (Role Play Game)* untuk siswa kelas X SMAN 1 Durenan, (2) mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran berbasis game *RPG (Role Play Game)* dalam pembelajaran teks biografi kelas X SMAN 1 Durenan. Dari penelitian ini diharapkan memberi manfaat bagi beberapa pihak antara lain; (1) bagi siswa, sebagai alat bantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan

lebih menyenangkan (2) bagi guru, menjadi referensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada, sehingga tercipta pembelajaran yang tidak membosankan dan menarik minat siswa (3) bagi sekolah, dijadikan salah satu rujukan pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi, sehingga dapat menambah wawasan pengembangan media di sekolah.

II. TINJAUAN PUSTAKA

Gim dibagi menjadi ke dalam beberapa genre. Genre gim yang saat ini sedang populer di kalangan anak remaja ialah genre *MOBA*, *FPS*, *TPS*, *RPG* dan *MMORPG*. Gim bergenre *MOBA* (*multiplayer online battle arena*) merupakan gim *real time strategy* (*RTS*) yang memungkinkan pemain untuk memainkan satu karakter yang memiliki kemampuan atau skill khusus untuk menghancurkan struktur khusus lawan (Silva & Chaimowicz, 2017). *Mobile Legends*, *Wild Rift*, *DOTA 2*, dan *AoV* menjadi beberapa gim *MOBA* yang saat ini dimainkan di dunia. Genre gim *MOBA* dengan judul *DOTA 2* kini menjadi gim dengan gelaran *e-sport* yang memiliki total hadiah terbesar di dunia (Baltezarević & Baltezarević, 2018).

Genre *FPS* (*first-person shooter*) dan *TPS* (*third-person shooter*) merupakan dua genre gim yang memiliki kesamaan berupa aksi tembak-menembak antarpemain. Hal yang membedakannya ialah sudut pandang pemain. Genre *FPS* merupakan genre video game berpusat pada pertempuran berbasis senjata melalui sudut pandang orang pertama (Edward Gose et al., 2014). Sedangkan, genre *TPS* sudut pandang yang digunakan merupakan sudut pandang orang ketiga. Pada gim *FPS* hanya memperlihatkan sebagian karakter yang sedang kita jalankan (biasanya hanya memperlihatkan tangan). *TPS* memperlihatkan keseluruhan bagian karakter yang sedang kita jalankan (Rohman et al., 2021). Gim *FPS* dan *TPS* yang banyak dimainkan di Indonesia di antaranya *Free Fire*, *PUBG Mobile*, *PUBG PC*, *CODM*, dan *Valorant*.

Gim *RPG* (*role-playing game*) merupakan gim yang pemainnya berperan

sebagai pahlawan atau karakter yang terlibat dalam petualangan yang digerakkan oleh cerita (Edward Gose et al., 2014). Genre gim ini mengharuskan pemain memerankan karakter tertentu untuk menyelesaikan misi yang ada. Dalam genre ini pemain dapat memilih pilihan mereka sendiri untuk menyelesaikan narasi cerita yang ada di dalam gim. *Final Fantasy*, *Zenonia*, *Dragon Age* dan *Eternium* merupakan beberapa jenis gim dari genre ini (Edward Gose et al., 2014). Genre *MMORPG* (*massively multiplayer online role-playing game*) merupakan gim *RPG* yang dimainkan secara daring, sehingga para pemain dapat berinteraksi di dunia maya untuk melakukan pertukaran barang-barang gim maupun untuk menyelesaikan misi bersama. *Genshin Impact*, *Honkai Impact*, dan *Ragnarok X* merupakan beberapa contoh gim *MMORPG*.

Berdasarkan beberapa pertimbangan peneliti memilih untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis gim *RPG*. Hal ini didasari pada *game play* dari gim *RPG* yang membawa sedikit adegan pertarungan daripada genre gim *MOBA*, *TPS*, dan *FPS*. Genre *RPG* juga dapat dimainkan secara luring sehingga akan lebih menghemat penggunaan data seluler oleh siswa. Gim *RPG* lebih mengutamakan petualangan pemain untuk menyelesaikan berbagai misi sesuai narasi cerita yang dibuat sehingga akan lebih memudahkan penyusunan algoritma materi pembelajaran yang akan disampaikan. *Riwayat hidup* seseorang berisikan riwayat pendidikan, pekerjaan, berbagai prestasi, dan berbagai macam peristiwa yang dialami orang tersebut. Gim *RPG* sendiri berisikan *NPC* (*non player character*) atau karakter yang dijalankan oleh sistem. *NPC* dalam gim *RPG* kedudukannya sama dengan karakter utama yang dimainkan oleh pemain gim, hanya saja para *NPC* ini sudah dibekali dengan susunan algoritma peristiwa yang akan dilalui oleh karakter tersebut. Karena itulah teks biografi dirasa sesuai dengan media gim *RPG* yang akan dikembangkan. Para *NPC* dalam gim tersebut akan di setting untuk menceritakan atau menuliskan sebuah teks biografi.

Pembelajaran teks biografi merupakan salah satu cakupan materi Bahasa Indonesia kelas X (fase F). Teks biografi berisikan riwayat hidup seseorang yang ditulis oleh orang lain

(Sholihah et al., 2018). Fuad (2012) dalam penelitiannya terhadap implementasi kurikulum merdeka materi teks biografi mendapati bahwa siswa kurang memiliki motivasi untuk belajar materi teks biografi. Hal serupa juga dikemukakan oleh Yanti Kusmayanti (2019) bahwa siswa kurang memiliki minat untuk menulis teks biografi sehingga perlu adanya media yang menarik. Hal yang sama juga ditemukan berdasarkan observasi di SMAN 1 Durenan bahwa guru hanya menggunakan media konvensional seperti papan tulis sehingga membuat pembelajaran menjadi kurang menarik. Untuk itulah peneliti merasa perlu mengembangkan media pembelajaran dengan menghadirkan pembaruan yang lebih menarik.

Penelitian terdahulu terkait pengembangan media berbasis gim *RPG* pernah dilakukan oleh Febri Tri Romadhona pada tahun 2018 di SMKN 3 Surabaya pada mata pelajaran simulasi digital kelas X. Penelitian ini berjudul *Pengembangan Edugame sebagai Media Pembelajaran Berbasis Role Play Game (RPG) pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X TAV di SMKN 3 Surabaya*. Media yang dikembangkan memperoleh tingkat validitas sangat layak. Media ini juga memiliki efektivitas yang baik dalam pembelajaran, hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa lebih besar dari KKM (Romadhona, 2018). Penelitian kedua dilakukan oleh Asriyatun dan Mahendra Adhi Nugroho pada tahun 2014 dengan judul *Pengembangan Game Edukatif Berbasis RPG Maker XP sebagai Media Pembelajaran Akuntansi*. Media ini dilakukan uji validitas kepada ahli media dengan mendapatkan nilai dengan kategori "layak". Validasi materi kepada ahli materi mendapatkan nilai dengan kategori "sangat layak". Uji coba media dilakukan kepada siswa kelas XI SMAN 1 Godean dengan jumlah 32 siswa, hasil uji media mendapatkan penilaian "sangat layak". Data tes yang diolah dengan *Gain-tes* memberikan kesimpulan penggunaan media *game* edukatif memberikan peningkatan hasil belajar siswa (Asriyatun & Nugroho, 2014). Perbedaan kedua penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada materi pembelajaran dan jenjang pendidikan siswa.

III. METODE

Pengembangan media pembelajaran teks biografi berbasis gim *RPG (Role Play Game)* menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Metode *Research and Development* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk, dan menguji efektivitasnya (Sugiyono, 2013). Jenis penelitian *Research and Development* digunakan untuk menghasilkan produk tertentu sekaligus melakukan pengujian terhadap produk tersebut. Dalam penggunaan metode penelitian *Research and Development* dilakukan analisis kebutuhan untuk menghasilkan produk dan dilakukan pengujian untuk mengetahui efektivitas produk tersebut (Sugiyono, 2013). Prosedur penelitian dan pengembangan yang digunakan merupakan model penelitian dan pengembangan *Borg and Gall* yang disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi. Dalam penelitian ini mengadaptasi tahapan berupa; 1) tahap analisis kebutuhan, 2) tahap pengembangan draf, 3) validasi ahli, 4) revisi produk, 5) uji coba terbatas, 6) revisi produk, 7) produk final. Adapun prosedur penelitian dan pengembangan dalam penelitian ini dibagi menjadi empat tahapan utama, yaitu: tahap prapengembangan, tahap pengembangan, validasi, dan uji coba.

Uji coba terbatas dilakukan kepada 36 siswa (satu kelas) untuk mengetahui efektivitas media gim *RPG* dalam pembelajaran teks biografi. Uji coba terbatas ini dilakukan pada kelas X MIPA 1 SMAN 1 Durenan. Selain melaksanakan uji coba terbatas juga dilaksanakan *Focus Group Discussion (FGD)* dengan satu siswa dan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas tersebut. Dalam penelitian ini digunakan tiga instrumen berupa angket, wawancara, dan observasi. Penggunaan gabungan ketiga instrumen penelitian akan menghasilkan data lengkap, akurat dan konsisten (Sugiyono, 2013). Data dalam penelitian merupakan data kualitatif dan kuantitatif, oleh karena itu analisis data dilakukan dengan dua jenis yaitu analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Langkah sistematis analisis data dengan metode deskriptif kualitatif dengan menggunakan

pendekatan Miles dan Huberman meliputi tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Sugiyono, 2013). Sedangkan analisis deskriptif kuantitatif dilakukan dengan menganalisis data numerik yang diperoleh dari instrumen penelitian dengan acuan skala pengukuran *rating scale* sebagai berikut.

Tabel 1 Kriteria Skor Rating Scale (Sugiyono, 2013)

No.	Skor	Keterangan
1	4	Sangat baik
2	3	Cukup baik
3	2	Kurang baik
4	1	Sangat tidak baik

Tingkat validitas media pembelajaran diukur dengan mengacu kepada hasil validasi dan uji coba. Data yang diperoleh secara keseluruhan dilakukan tabulasi untuk memperoleh skor keseluruhan. Untuk menentukan rentang kriteria kategori interval dilakukan dengan menghitung skor maksimal kemudian mencari rentang interval menggunakan rumus sebagai berikut.

- a. Skor maksimal

$$\Sigma x = y \times f \times n$$

Keterangan:

Σx : Skor maksimal

y : Skor tertinggi

f : Jumlah butir angket

n : Jumlah subjek

- b. Rentan interval (*range*)

$$r = \frac{\Sigma x}{\Sigma i}$$

Keterangan

r : Rentan interval

Σx : Skor maksimal

Σi : Jumlah interval

Interval yang diperoleh kemudian digunakan untuk menentukan kriteria validasi media dengan rentan sangat baik, cukup baik, kurang baik, dan sangat tidak baik.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil uji kelayakan media pembelajaran oleh ahli pada tahap pertama mendapatkan skor 31 yang berarti "cukup baik". Sedangkan, hasil uji kelayakan media tahap kedua memperoleh skor 35 yang menunjukkan kriteria "sangat baik". Uji kelayakan materi tahap pertama oleh ahli materi memperoleh skor 30 yang berarti materi dinyatakan "sangat baik". Uji kelayakan materi tahap kedua memperoleh total skor 31 yang menyatakan bahwa materi memperoleh kriteria "sangat baik". Uji kelayakan oleh guru praktisi memperoleh total skor sebesar 27 yang menyatakan "sangat baik". Dengan kriteria sangat layak dari para validator media dapat di uji coba ke siswa. Hasil uji coba menghasilkan respon siswa dengan skor total uji sebesar 1223 yang menunjukkan kriteria "cukup baik". Hasil dari pengembangan media ini diserahkan kepada pihak sekolah untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Selain itu media juga diunggah di situs itch.io agar lebih mudah untuk diakses lebih banyak orang.

Pembahasan

Analisis Masalah

Pada tahap analisis masalah dilakukan dengan menganalisis hasil dari angket analisis kebutuhan dari 34 siswa dan wawancara dengan guru Bahasa Indonesia di SMAN 1 Durenan. Analisis kebutuhan ini dimaksudkan untuk mendapatkan gambaran ketersediaan media pembelajaran di sekolah tersebut, penggunaan media pembelajaran oleh guru, dan media pembelajaran seperti apakah yang dibutuhkan. Wulandari menyatakan tahap analisis kebutuhan mencakup kebutuhan standar kompetensi dan kompetensi dasar, materi, serta analisis spesifikasi kebutuhan perangkat lunak dan keras (Agustina Dwi Wulandari, 2012).

Berdasarkan angket analisis kebutuhan diperoleh sebanyak 32 siswa atau sekitar 94,1% siswa menyukai mata pelajaran Bahasa Indonesia, sedangkan 5,9% sisanya tidak menyukainya. 8 siswa atau sebanyak 23,5% siswa menyatakan bahwa mereka masih kesulitan untuk belajar materi teks biografi, sedangkan sebanyak 26 siswa atau sebanyak

76,5% siswa mengatakan mereka tidak mengalami kesulitan dalam belajar materi teks biografi. Dari hasil tersebut dapat dilihat bahwa masih ada siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar materi teks biografi meski hanya 23,5%. Berdasarkan angket analisis sebanyak 27 siswa atau 79,4% siswa mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang digunakan selama ini kurang menarik, sedangkan hanya 20,6% siswa saja yang berpendapat bahwa media yang mereka gunakan menarik. Setelah dilakukan wawancara kepada mereka dengan pertanyaan lebih lanjut mengenai media yang mereka gunakan diperoleh data bahwa kebanyakan media yang bagi mereka menarik merupakan media yang dibawakan mahasiswa magang di sekolah tersebut. Dari hal ini dapat dilihat bahwa guru di sekolah tersebut sedikit tertinggal dalam penggunaan media pembelajaran.

29 siswa atau sebanyak 85,2% siswa menyatakan bahwa mereka bermain gim daring maupun luring. Hanya terdapat 5 siswa atau sebanyak 14,8% siswa saja yang tidak memainkan gim di ponsel mereka. Dari sini dapat dilihat bahwa banyak siswa yang tertarik dengan gim. Berdasarkan analisis kebutuhan sebanyak 17 siswa atau 50% siswa pernah memainkan gim *RPG* dan *MMORPG*, sedangkan 17 siswa atau 50% siswa belum pernah memainkannya. Meski genre gim ini kurang populer di kalangan mereka, namun masih separuh dari sampel yang pernah bermain genre gim ini. Sebanyak 30 siswa atau 88,2% siswa menyatakan tertarik jika pembelajaran Bahasa Indonesia dikemas dalam bentuk gim *RPG*. Hanya 4 siswa atau sebanyak 11,8% siswa saja yang menyatakan tidak tertarik. Berdasarkan hasil tersebut terlihat seberapa banyak siswa yang antusias dan tertarik jika materi pembelajaran dikemas dalam media yang tidak biasa, yaitu menggunakan media gim.

Sebanyak 27 siswa atau sebanyak 79,4% siswa menyatakan bahwa alur cerita gim yang menarik merupakan hal yang penting untuk diperhatikan dalam gim, sedangkan 7 siswa sisanya atau sebanyak 20,6% siswa menyatakan bahwa hal tersebut tidak penting untuk diperhatikan. 30 siswa atau 88,2% siswa menyatakan mereka tertarik dengan gim yang memiliki alur cerita yang menarik, sedangkan 4

siswa atau sebanyak 11,8% siswa tidak memiliki ketertarikan khusus dengan alur cerita di dalam gim. 20 siswa atau 58,8 siswa menyatakan bahwa gim yang menarik merupakan gim yang memiliki adegan aksi dan pertarungan di dalamnya, sedangkan 14 siswa atau sebanyak 41,2% siswa menyatakan bahwa adegan aksi dan pertarungan tidak harus terdapat di dalam sebuah gim. Sebanyak 32 siswa atau 94,1% siswa menyatakan bahwa karakter dalam gim haruslah menarik, hanya terdapat 2 siswa atau sebanyak 5,9% siswa yang menganggap karakter gim tidak perlu dibuat menarik. Sebanyak 17 siswa atau 50% siswa menyatakan bahwa peta dalam gim merupakan hal yang penting, sementara itu separuh dari sampel mengatakan peta gim bukan hal yang penting. 23 siswa atau 67,6% siswa menyatakan bahwa audio dalam sebuah gim adalah hal yang penting, sedangkan 11 siswa atau sebanyak 32,4% siswa menyatakan bahwa itu bukan hal yang penting.


Selain melakukan analisis kebutuhan dengan angket yang dibagikan kepada siswa, peneliti juga melakukan analisis kebutuhan dengan melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah tersebut. Wawancara ini dilakukan dengan Ibu Kunthi Lusiana, S. Pd. selaku guru Bahasa Indonesia di sekolah tersebut. Berdasarkan hasil wawancara beberapa permasalahan dalam pengembangan media pembelajaran di sekolah. Selama ini beliau tidak pernah menggunakan media LCD proyektor dalam pembelajaran, hal ini karena membutuhkan waktu yang cukup lama dalam mempersiapkan media. Hal tersebut akan memakan sebagian waktu pelajaran. Hal demikian sejalan dengan pendapat Suryadi yang menyatakan media konvensional cenderung ringkas dalam waktu dan tenaga penyiapan dalam penggunaannya (Suryadi, 2019). Untuk menyampaikan materi pembelajaran sering digunakan media konvensional seperti buku modul ajar dan papan tulis. Selain itu, sering digunakan merupakan media video YouTube dengan tautan yang dibagikan melalui media WhatsApp sebagai media pendukung. WhatsApp lebih banyak digunakan oleh guru karena kemudahan dalam penggunaannya (Hakim, 2020). Berdasarkan hasil wawancara keterbatasan dalam menguasai teknologi menjadi faktor yang

paling utama dalam terhambatnya pengembangan media pembelajaran. Teknologi merupakan hasil dari ilmu pengetahuan dan sudah selayaknya digunakan dalam proses pembelajaran (Lestari, 2018).

Desain Awal Media

Media pembelajaran teks biografi berbasis gim RPG ini dikembangkan menggunakan *software* pengembang bernama RPG Maker MZ dengan berbagai langkah pembuatan gim. Dalam pembuatan sebuah gim diperlukan tahapan-tahapan untuk mempermudah memantau progresnya (Joni, 2018). Langkah pertama yang dilakukan dalam pembuatan gim ini merupakan pengumpulan materi pembelajaran dari berbagai sumber. Selanjutnya dilakukan penulisan naskah yang berisikan alur cerita dan dialog dalam gim. Naskah ini disesuaikan dengan materi teks biografi dan analisis kebutuhan yang telah dilakukan. Naskah dibuat secara sistematis untuk memudahkan algoritma di dalam gim. Naskah disesuaikan juga dengan *event* atau sesi kejadian di dalam gim. Nugroho dan Asriyatun membagi tahapan proses pembuatan gim dengan RPG Maker menjadi 3 tahap yaitu; (1) tahap *mapping* (pembuatan peta), (2) tahap *database using* (pemilihan parameter gim), dan (3) tahap *eventing* (pembuatan sesi kejadian) (Asriyatun & Nugroho, 2014).

Tabel 2 Tahap Mapping

Gambar	Keterangan
	Pembuatan peta dilakukan melalui menu <i>mapping</i> yang tersedia pada RPG Maker MZ dengan elemen bawaan aplikasi.

Dalam gim RPG yang dikembangkan ini dibagi menjadi beberapa *event* yang terjadi di dalam lima peta. Kelima peta tersebut yaitu: 1) rumah, 2) desa, 3) hutan, 4) gunung, dan 5) goa. Untuk itu sebelum memasukan naskah ke

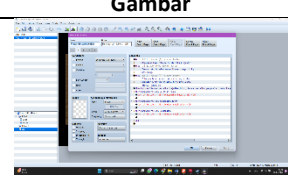
dalam gim, peneliti melakukan desain dari kelima peta tersebut. Desain dari peta ini disesuaikan dengan alur cerita dari naskah yang telah dibuat dengan memperhatikan aturan pemetaan gim RPG.

Tabel 3 Tahap Database Using

No	Gambar	Keterangan
1		Pengaturan musik <i>BGM</i> pada peta dan pengaturan aturan peta <i>scroll type</i> .
2		Pemilihan karakter gim <i>RPG</i> serta aturan komputasi karakter.

Karakter yang dipilih dalam pembuatan gim *RPG* ini merupakan karakter bawaan dari *RPG maker MZ*. Meskipun dapat pula melakukan desain karakter sendiri karena keterbatasan waktu hal tersebut tidak dilakukan. Pada pengembangan media pembelajaran harus diperhatikan waktu yang diperlukan untuk mengembangkan agar tidak terlalu lama (Falahudin, 2014)

Tabel 4 Eventing

Gambar	Keterangan
	Sesi kejadian dibuat dengan menggunakan menu <i>event</i> pada aplikasi <i>RPG Maker MZ</i>

Event atau sesi kejadian dalam gim yang terbagi ke dalam dua jenis. Pertama, *event autorun* yang merupakan sesi kejadian yang akan berjalan dengan otomatis ketika sesuai perintah sistem yang telah diatur. Kedua, *event trigger* yaitu sesi kejadian yang harus dipicu oleh karakter atau sesi kejadian lain di dalam gim. Perancangan sesi kejadian merupakan hal yang paling penting dalam sebuah desain gim *RPG*. Dalam perancangan sesi ini juga dilakukan penyesuaian audio dan gambar pendukung.

Setelah seluruh proses desain gim selesai langkah terakhir yang harus dilakukan agar gim dapat dijalankan di perangkat lain khususnya perangkat android harus dilakukan proses *exporting* dan *converting*. Proses *exporting* dilakukan di dalam aplikasi *RPG Maker MZ* dengan menjalankan program *deployment to website/android/iOS*. Setelah melewati proses *exporting* akan dihasilkan fail

mentah gim berupa sebuah folder yang harus diolah kembali. Untuk mematangkannya agar menjadi sebuah gim android harus dilakukan *converting* melalui aplikasi Android Studio. Dengan beberapa penyesuaian dan coding di dalam Android Studio akan menghasilkan fail berformat *.APK (Android Package Kit)* yang dapat dipasangkan pada perangkat android.

Selain mengolah hasil *exporting* ke dalam bentuk aplikasi android, peneliti juga mengolah hasil prototipe ke dalam situs web agar gim dapat diakses tanpa harus menginstal paket. Situs web yang digunakan sebagai tempat *hosting* gim ini ialah *itch.io*. Situs ini merupakan penyedia layanan *hosting* gim secara gratis. Dalam situs *itch.io* pengguna dapat mengunggah gim, mengunduh gim, dan memainkan gim secara daring. Media pembelajaran daring lebih mudah digunakan karena cepat dan kemudahan akses dimanapun (Hakim, 2020). Hal tersebut senada dengan pendapat Lestari yang menyatakan pembelajaran dengan memanfaatkan internet sebagai media dapat menjadikan pembelajaran lebih fleksibel dari segi waktu dan tempat (Lestari, 2018). Diharapkan dengan pemanfaatan situs *itch.io* siswa dapat mengakses media pembelajaran dengan lebih mudah. Hal ini karena media pembelajaran berbasis website tidak membutuhkan banyak ruang penyimpanan perangkat (Seituni & Akbari, 2021).



Gambar 1 Alur Desain Media

Validasi Oleh Ahli dan Revisi Media

Validasi media pembelajaran dilakukan dengan tiga jenis validasi yang meliputi validasi kelayakan media, validasi kelayakan materi, dan validasi oleh guru praktisi. Validasi dilakukan dengan angket yang telah divalidasi oleh ahli.

Validasi kelayakan oleh ahli media dan revisi media

Validasi kelayakan media dilakukan oleh ahli media pembelajaran. Dalam hal ini validasi dilakukan oleh Ibu Dian Etikasari, M.Pd. Validasi kelayakan media dilakukan dalam dua tahap. Hal ini bertujuan untuk menghasilkan media yang berkualitas dan memiliki tingkat kelayakan yang tinggi.

Tabel 5 Uji Kelayakan Media Tahap Pertama

No	Aspek penilaian	Komponen	Skor
1.	Tampilan media	Pemilihan karakter yang sesuai.	4
		Pengaplikasian warna dan penyusunan peta yang sesuai.	3
		Pergerakan karakter sampingan/ NPC (Non Player Character).	3
		Penempatan objek tambahan (pohon, ranting, semak-semak, batu, dan lain-lain) yang sesuai peta.	4
2.	Alur cerita	Komunikatif dan interaktif.	2
		Alur yang menarik. Tidak rumit dalam menyelesaikan permainan.	3 4
3.	Teknis	Kemudahan memainkan gim.	4
		Kemudahan instalasi/pemasangan media.	4
Jumlah			31
Rata-rata			3,44

Berdasarkan tabel 5 di atas, hasil uji kelayakan media tahap satu menghasilkan nilai uji kelayakan media sebesar 31 dengan skor rata-rata sebesar 3,44. Tampilan media mendapatkan skor penilaian sebesar 16 atau menunjukkan kriteria “cukup baik”. Alur cerita mendapatkan penilaian 7 yang menyatakan alur cerita “cukup baik”. Teknis memperoleh nilai 8 yang menunjukkan kriteria “sangat baik”. Secara keseluruhan media pembelajaran mendapatkan nilai 31 yang berarti “cukup baik”.

Dari hasil uji kelayakan media tahap satu, validator memberikan beberapa saran untuk pembenahan media pembelajaran sebagai berikut; (1) penambahan deskripsi untuk setiap pergantian sesi kejadian (*event*), (2) memberikan deskripsi penggunaan *game-*

pad dan tombol aksi pada awal permainan (3) menyesuaikan karakter dengan gender pemain. (4) desain karakter disesuaikan dengan tampilan desain lokal, (5) penambahan petunjuk pengisian nama karakter, (6) perbaikan penulisan huruf depan, tanda baca, dan penggunaan kalimat (7) kalimat “menurutmu kenapa disebut demikian?” sebaiknya diganti “kenapa disebut demikian?”, (8) penambahan penampilan visual gulungan teks, (9) penulisan judul gim harus dilakukan perbaikan (10) mengganti tampilan awal (*main menu*) dengan background yang bernuansa Indonesia.

Setelah menerima saran dari validator dilakukan revisi kepada media pembelajaran sesuai saran. Adapun penyesuaian karakter sesuai gender pemain dan desain karakter bernuansa lokal tidak dilakukan perbaikan. Hal ini dikarenakan efisiensi waktu pengerjaan media. Efisiensi waktu pembuatan media harus diperhatikan dalam pengembangan sebuah media pembelajaran (Falahudin, 2014). Untuk menyesuaikan karakter dengan gender pemain diperlukan pembuatan dua jalur sesi kejadian (*event*) gim yang terpisah. Hal ini akan membutuhkan waktu yang lama dan akan memperbesar ukuran gim. Sedangkan desain karakter akan membutuhkan waktu yang lama karena harus menggambar banyak karakter sendiri melalui aplikasi desain grafis. Untuk itulah karakter yang digunakan tetap menggunakan karakter bawaan dari RPG Maker MZ. Setelah revisi selesai dilanjutkan dengan uji kelayakan media tahap kedua dengan hasil sebagai berikut;

Tabel 6 Uji Kelayakan Media Tahap Kedua

No.	Aspek penilaian	Komponen	Skor
1.	Tampilan media	Pemilihan karakter yang sesuai.	4
		Pengaplikasian warna dan penyusunan peta yang sesuai.	4
		Pergerakan karakter sampingan/ NPC (<i>Non Player Character</i>).	4
		Penempatan objek tambahan (pohon, ranting, semak-semak, batu, dan lain-lain) yang sesuai peta.	3

No.	Aspek penilaian	Komponen	Skor
2.	Alur cerita	Komunikatif dan interaktif.	4
		Alur yang menarik. Tidak rumit dalam menyelesaikan permainan.	4
3.	Teknis	Kemudahan memainkan gim.	4
		Kemudahan instalasi/pemasangan media.	4
Jumlah			35
Rata-rata			3,88

Uji kelayakan media kedua menghasilkan skor uji tampilan media sebesar 19 yang berarti tampilan media mendapatkan kriteria “sangat baik”. Alur cerita mendapatkan skor 8 yang menyatakan kriteria “sangat baik”. Teknis dari media mendapatkan skor 8 yang menunjukkan kriteria “sangat baik”. Secara keseluruhan hasil uji kelayakan media tahap kedua memperoleh skor 35 dengan rata-rata skor 3,88 yang menunjukkan kriteria “sangat baik”. Dari uji kelayakan media kedua validator memberikan saran untuk pembuatan program *autorun* setelah sesi kejadian (*event*) pertama, pemberian petunjuk tentang apa materi yang akan dipelajari, dan penambahan evaluasi pembelajaran yang dapat langsung dihubungkan dengan *database* milik guru.

Validasi kelayakan oleh ahli materi dan revisi materi

Validasi kelayakan materi dilakukan oleh ahli materi yang berkompeten di bidangnya. Dalam hal ini validasi dilakukan oleh Ibu Ruli Andayani, M. Pd. Beliau merupakan satu dosen Tadris Bahasa Indonesia UIN Tulungagung yang memiliki kecakapan dalam bidang pengembangan materi dan bahan ajar. Sama halnya dengan uji kelayakan media, uji kelayakan materi juga dilakukan dalam dua tahap untuk mendapatkan media pembelajaran yang memiliki tingkat kelayakan yang tinggi.

Tabel 7 Uji Kelayakan Materi Tahap Pertama

No.	Aspek penilaian	Komponen	Skor
1.	Kesesuaian TP	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran dan media.	4
2.	Kelayakan penyajian materi	Keakuratan pemilihan materi. Keruntutan materi. Penyajian materi melalui percakapan karakter Kesesuaian pemilihan animasi/karakter pendukung. dengan materi	4 4 4 4
3.	Kelengkapan pendukung	Ketersediaan evaluasi. Kualitas evaluasi.	4 3
	Jumlah		30
	Rata-rata		3,75

Berdasarkan tabel 7 di atas diperoleh hasil validasi uji kelayakan materi dengan tujuan pembelajaran (TP) dan media memperoleh skor 4 atau "sangat baik". Kelayakan materi mendapatkan skor 19 yang menunjukkan kriteria "sangat baik". Kelengkapan pendukung memperoleh skor 7 yang berarti "cukup baik". Secara keseluruhan uji validasi kelayakan materi tahap satu diperoleh skor 30 dengan rata-rata 3,75 yang berarti materi dinyatakan "sangat baik"

Meskipun materi dalam media pembelajaran yang dikembangkan ini mendapat nilai "sangat baik" validator tetap memberikan beberapa saran untuk penyempurnaan media pembelajaran ini sebagai berikut; (1) penyesuaian tujuan pembelajaran (TP) dengan capaian pembelajaran (CP) membaca. Penyesuaian ini didasarkan pada taksonomi bloom yang sudah direvisi (2) penambahan pada materi struktur teks biografi (3) penambahan evaluasi pembelajaran mengenai analisis keistimewaan dari tokoh di teks biografi. Selanjutnya dilakukan revisi sesuai dengan saran dari validator untuk selanjutnya dilakukan validasi materi tahap kedua.

Tabel 8 Uji Kelayakan Materi Tahap Kedua

No.	Aspek penilaian	Komponen	Skor
1.	Kesesuaian TP	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran dan media.	4
2.	Kelayakan penyajian materi	Keakuratan pemilihan materi. Keruntutan materi. Penyajian materi melalui percakapan karakter Kesesuaian pemilihan animasi/karakter pendukung. dengan materi	4 4 4 4
3.	Kelengkapan pendukung	Penggunaan bahasa. Ketersediaan evaluasi. Kualitas evaluasi.	3 4 4
	Jumlah		31
	Rata-rata		3,88

Setelah dilakukan revisi pada materi selanjutnya dilakukan uji kelayakan media tahap kedua yang menghasilkan nilai kesesuaian TP sebesar 4 atau dalam kategori "sangat baik". Kelayakan penyajian materi memperoleh skor 19 yang menunjukkan kriteria "sangat baik". Kelengkapan pendukung mendapatkan nilai 8 yang menunjukkan kriteria "sangat baik". Secara keseluruhan materi yang telah dilakukan revisi memperoleh total skor 31 dengan rata-rata skor sebesar 3,88 yang menyatakan bahwa materi memperoleh kriteria "sangat baik".

Validasi oleh guru praktisi

Uji kelayakan juga dilakukan oleh guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMAN 1 Durenan. Uji kelayakan ini dilakukan oleh Ibu Kunthi Lusiana, S.Pd. Uji kelayakan ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan apakah sesuai dengan kebutuhan yang ada di sekolah atau tidak.

Tabel 9 Uji Validasi Guru Praktisi

No.	Aspek penilaian	Skor
1.	Kesesuaian media dengan materi dan tujuan pembelajaran.	3
2.	Kemenarikan tampilan media.	4
3.	Kemudahan penggunaan media.	4
4.	Keterbaruan media.	4
5.	Kesesuaian dengan sarana dan prasarana yang ada.	4
6.	Memudahkan siswa memahami materi pembelajaran.	4
Jumlah		27

Berdasarkan uji kelayakan diperoleh total skor sebesar 27 yang menyatakan “sangat baik”. Dari guru praktisi tidak ada saran revisi lebih lanjut, sehingga media sudah bisa di uji cobakan ke siswa. Berdasarkan uji kelayakan oleh ahli materi, uji kelayakan oleh ahli media, dan uji kelayakan oleh guru praktisi dengan kriteria “sangat baik” media siap dilakukan uji coba terbatas kepada siswa.

Uji Coba Terbatas

Uji coba media dilakukan pada siswa kelas X SMAN 1 Durenan dengan jumlah 34 siswa. Uji coba ini dilakukan untuk memperoleh respon siswa terhadap media sekaligus untuk memperoleh saran guna menyempurnakan media pembelajaran. Pada uji coba ini seluruh siswa lebih memilih mengakses gim melalui website. Hal ini dikarenakan kemudahan untuk tidak perlu mengunduh dan menginstal gim. Selain itu, kebanyakan ruang penyimpanan pada gawai siswa sudah hampir penuh

Dari hasil angket uji coba terbatas dilakukan tabulasi data untuk mempermudah melihat data. Berdasarkan hasil tabulasi data diperoleh skor total uji sebesar 1223 dengan maksimal skor sebesar 1539. Dari hasil total skor respon siswa yang diperoleh menyatakan “cukup baik”. Siswa menganggap gim ini mudah untuk dimainkan karena mereka terbiasa untuk bermain gim. Seperti yang diungkapkan mereka pada analisis kebutuhan dimana 29 dari 32 sampel menyatakan bermain gim. Hal ini sangat mempermudah dalam pengoperasian dari media gim RPG ini. Siswa berpendapat bahwa pembelajaran berbasis media gim RPG merupakan hal yang baru dan menarik bagi mereka. Temuan serupa dikemukakan oleh Riyan yang menyatakan bahwa media

pembelajaran yang masih terbilang baru pastinya amat menarik untuk diterapkan di kelas pada saat pembelajaran (Riyan, 2021). Pada saat menggunakan media gim tersebut kelas menjadi lebih ramai karena siswa mulai asik bermain sambil belajar. Menurut Sari kegiatan pembelajaran yang heboh menggunakan media game akan meninggalkan kesan yang lama dalam memori siswa serta memberikan peluang kepada siswa untuk belajar dengan suasana yang lebih menyenangkan tanpa meninggalkan tujuan pembelajaran (Sari, 2014).

Setelah melakukan uji coba produk dilaksanakan *FGD (focus group discussion)* terbatas dengan satu siswa laki-laki, satu siswa perempuan, dan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. *FGD* bertujuan untuk memperoleh saran guna perbaikan dan penyempurnaan media sesuai dengan kebutuhan dalam pembelajaran. Dari hasil *FGD* diperoleh saran untuk penambahan audio latar belakang gim. Menurut siswa audio latar belakang ini akan membuat gim menjadi lebih seru untuk dimainkan.

Penyempurnaan Produk

Berdasarkan saran dari uji coba terbatas dan pelaksanaan *FGD (focus group discussion)* maka dilakukan revisi dengan penambahan audio latar belakang. Audio dalam sebuah media pembelajaran berguna untuk mempermudah peserta didik dalam memahami suatu materi pembelajaran (Nurhayati, 2018). Penambahan audio latar belakang dilakukan pada peta kedua (desa), ketiga (hutan), dan keempat (gunung). Audio ini akan otomatis dimainkan ketika karakter utama berada pada map tersebut atau sedang dalam *event (sesi kejadian)* yang terjadi di map tersebut. Sedangkan pada peta pertama (rumah) tidak diberikan audio latar belakang tambahan agar siswa lebih fokus kepada petunjuk gim. Pada peta kelima (goa) juga tidak dilakukan penambahan audio latar belakang agar siswa lebih berkonsentrasi dengan materi dan contoh soal. Adanya audio dalam media pembelajaran akan membuat kesan yang lebih menarik (Harefa, 2021). Setelah penambahan audio latar belakang selesai selanjutnya dilakukan proses *exporting* kembali.

Sampai tahap ini telah dihasilkan prototipe media pembelajaran akhir dengan ukuran fail total lebih dari 100 MB. Dengan ukuran ini media dianggap terlalu besar ukuran failnya sehingga perlu penghapusan beberapa fail hasil *exporting* yang dirasa tidak terlalu penting. Setelah melalui proses penyortiran dan penghapusan fail yang tidak diperlukan ukuran media menjadi 50 MB. Dengan ukuran ini prototipe media sudah siap untuk diolah menjadi paket instalasi gim android dan di *hosting* di *itch.io*.

V. PENUTUP

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan dan dipaparkan pada bab sebelumnya dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut: (1) pengembangan media pembelajaran teks biografi kelas X berbasis gim RPG dilakukan dengan beberapa tahap untuk menghasilkan produk final. Tahapan tersebut mencakup analisis masalah, desain awal media, validasi uji kelayakan tahap pertama, revisi, validasi uji kelayakan tahap kedua, revisi, uji coba terbatas, dan revisi. Tahapan-tahapan tersebut dilaksanakan guna menghasilkan produk final yang siap untuk dilakukan diseminasi, (2) hasil uji kelayakan media pembelajaran tahap pertama mendapatkan skor 31 yang berarti "cukup baik". Hasil uji kelayakan media tahap kedua memperoleh skor 35 yang menunjukkan kriteria "sangat baik". Uji kelayakan materi tahap pertama diperoleh skor 30 yang berarti materi dinyatakan "sangat baik Uji kelayakan materi tahap kedua memperoleh total skor 31 yang menyatakan bahwa materi memperoleh kriteria "sangat baik". Uji kelayakan oleh guru praktisi memperoleh total skor sebesar 27 yang menyatakan "sangat baik". Dengan kriteria sangat layak dari para validator media dapat di uji coba ke siswa. Hasil uji coba menghasilkan respon siswa dengan skor total uji sebesar 1223 yang menunjukkan kriteria "cukup baik". Selain itu penulis memiliki saran (1) bagi guru, hendaknya guru lebih memperhatikan penggunaan media pembelajaran yang lebih terbaru. Diharapkan guru untuk terus berinovasi mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik, (2) bagi siswa, dengan dihasilkannya media

pembelajaran berbasis gim diharapkan siswa lebih tertarik dengan pembelajaran dan semangat untuk terus belajar, (3) bagi peneliti lain, dapat memanfaatkan hasil penelitian ini guna kepentingan ilmu pengetahuan. Diharapkan dapat mengembangkan media serupa atau sejenis.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustina Dwi Wulandari. (2012). *Game Edukatif Sejarah Komputer Menggunakan Role Playing Game (RPG) Maker XP Sebagai Media Pembelajaran di SMP Negeri 2 Kalibawang* [Universitas Negeri Yogyakarta].
<https://eprints.uny.ac.id/7549/>
- Asriyatun, A., & Nugroho, M. A. (2014). Pengembangan Game Edukatif Berbasis RPG Maker XP Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 12(1).
<https://doi.org/10.21831/JPAI.V12I1.5165>
- Baltezarević, R., & Baltezarević, B. (2018). THE Impact Of Video Games On The Esports Formation. *Facta Universitatis, Series: Physical Education and Sport*, 16(1), 137–147.
<https://doi.org/10.22190/FUPES170614012B>
- Edward Gose, B., Menchaca, M., & Ellen Hoffman Curtis Ho Seungoh Paek Bill Wood, C. (2014). *What Video Game Genres Are Teaching Us*.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan media dalam pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, 1(4), 104–117.
https://juliwi.com/published/E0104/Paper0104_104-117.pdf
- Firmadani, F. (2020). Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97. http://ejournal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084
- Fuad, Z. (2012). *The secret of biography: rahasia menulis biografi ala Ramadhan KH*. Akademia Permata.
- Hakim, L. (2020). Pemilihan Platform Media Pembelajaran Online Pada Masa New Normal. *Justek : Jurnal Sains dan*

- Teknologi*, 3(2), 27–36.
<https://doi.org/10.31764/JUSTEK.V3I2.3516>
- Harefa, D., Tansil Laia, H., & Nias Selatan, S. (2021). Media Pembelajaran Audio Video Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(2), 327–338.
<https://doi.org/10.37905/AKSARA.7.2.327-338.2021>
- Joni, P. C. (2018). Analisis Kualitas Software Pada Pembangunan Mobile Game RPG Berdasarkan Kebutuhan Kualitas Untuk Mobile Game. *IT Journal Research and Development*, 3(1), 62–71.
[https://doi.org/10.25299/ITJRD.2018.VOL3\(1\).1901](https://doi.org/10.25299/ITJRD.2018.VOL3(1).1901)
- Lestari, S. (2018). Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *EDURELIGIA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94–100.
<https://doi.org/10.33650/EDURELIGIA.V2I2.459>
- Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI*, 3(2), 312–325.
<https://doi.org/10.36088/EDISI.V3I2.1373>
- Manurung, L., Widiyanto, S., Suyana, N., & Iramdan, I. (2020). Peran Orang Tua untuk Mengurangi Dampak Gawai pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 6(1), 203–207.
<https://doi.org/10.5281/ZENODO.5734192>
- Miftah, M. (2014). Pemanfaatan Media Pembelajaran Untuk Peningkatan Kualitas Belajar Siswa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2(1), 1–12.
<https://doi.org/10.31800/JTP.KW.V2N1.P1--12>
- Nur'aini, M. (2015). Implementasi Kurikulum 2013 Pada Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi (Studi Kasus di Kelas X SMK Negeri 1 Karanganyar). *BASASTRA*, 3(3).
https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/bh_s_indonesia/article/view/7809/
- Nurhayati, N. (2018). Pemilihan Media Pembelajaran. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*.
- Rasyid, A., Gaffar, A. A., & Utari, W. (2020). Efektivitas Aplikasi Mobile Learning Role Play Games (RPG) Maker MV untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis. *Mangifera Edu*, 4(2), 107–115.
<https://doi.org/10.31943/MANGIFERAEDU.V4I2.47>
- Riyan, M. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Pembelajaran Teks Eksposisi. *Diksi*, 29(2), 205–216.
<https://doi.org/10.21831/DIKSI.V29I2.36614>
- Rohman, M., Rohman, M. M., & Rizqi, M. (2021). Navigasi Karakter 3D Pada Game Shooter Dengan Menggunakan Voice Command Berbasis Android. *Journal of Animation and Games Studies*, 7(2), 73–84.
<https://doi.org/10.24821/jags.v7i2.4183>
- Romadhona, F. T. (2018). Pengembangan Edugame Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Role Play Game (Rpg) Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X TAV di SMKN 3 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 7(2).
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/22643>
- Sari. (2014). Pengembangan Game Edukasi Kimia Berbasis Role Playing Game (Rpg) Pada Materi Struktur Atom Sebagai Media Pembelajaran Mandiri Untuk Siswa Kelas X SMA di Kabupaten Purworejo. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 3(2).
<https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/kimia/article/view/3717>
- Seituni, S., & Akbari, R. (2021). Analisis Efektifitas Pembelajaran Daring Berbasis Website Studi Kasus Siswa Kelas X Akuntansi Lembaga di SMKN 2 Situbondo Mata Pelajaran Simulasi Digital. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*, 8(1), 11–20.
<https://doi.org/10.47668/EDUSAINTEK.V8I1.118>
- Sholihah, M., Saddhono, K., & Anindyarini, A. (2018). Implementasi Kurikulum 2013

- Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Dalam Dan Luar Negeri (Studi Kasus Pembelajaran Teks Biografi Di Sma Negeri 1 Surakarta Dan Sekolah Indonesia Singapura). *Basastra: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 6(1), 184.
<https://doi.org/10.20961/basastra.v6i1.37713>
- Silva, V. do N., & Chaimowicz, L. (2017). *MOBA: a New Arena for Game AI*. 1–8.
<http://arxiv.org/abs/1705.10443>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suryadi, S. (2019). Peranan Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Kegiatan Pembelajaran dan Perkembangan Dunia Pendidikan. *JURNAL INFORMATIKA*, 3(3), 9–19.
<https://doi.org/10.36987/informatika.v3i3.219>
- Yanti Kusmayanti, F. S. (2019). Pembelajaran Menulis Teks Biografi Dengan Media Film Pada Siswa Sma Merdeka Soreang Kelas X Ipa. *Parole IKIP SILIWANGI*, Vol. 2, Hal. 179-182.
<https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/parole/article/view/2086>

