

## PENGEMBANGAN APLIKASI GIM EDU KARIM: GIM EDUKASI BERBASIS ANDROID PADA MATA KULIAH BAHASA INDONESIA

*Edu Karim Game Application Development:  
Android-Based Educational Game in Indonesian Courses*

**Rianto**

IAIN Syekh Nurjati Cirebon

Jl. Perjuangan, Sunyaragi, Kec. Kesambi, Kota Cirebon, Jawa Barat 45132

[rianto1991@syekhnurjati.ac.id](mailto:rianto1991@syekhnurjati.ac.id)

Naskah Diterima Tanggal 9 Juli 2021—Direvisi Akhir Tanggal 1 April 2022—Diterbitkan Tanggal 17 Juni 2022  
doi: <https://doi.org/10.26499/rnh.v11i.4667>

### Abstrak

Penggunaan media pembelajaran berbasis android saat pembelajaran jarak jauh belum dioptimalkan sehingga timbul rasa bosan dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh mahasiswa khususnya belajar tentang teori menulis karya ilmiah pada mata kuliah bahasa Indonesia. Maka perlu dirancang sebuah media pembelajaran yang inovatif agar mahasiswa termotivasi untuk belajar lebih baik saat pembelajaran jarak jauh. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses desain pembuatan gim Edu Karim atau kependekan dari gim edukasi karya ilmiah berbasis android. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R & D) dengan mengacu pada tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi atau ADDIE. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah kuantitatif deskriptif dari skor rata-rata validator ahli media pembelajaran serta respons mahasiswa terhadap gim Edu Karim. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gim edukasi karya ilmiah mata kuliah bahasa Indonesia sangat layak digunakan dalam pembelajaran menulis karya ilmiah mata kuliah bahasa Indonesia di perguruan tinggi.

**Kata-kata kunci:** gim, edukasi, karya ilmiah, android

### Abstract

*The use of android-based learning media when distance learning has not been optimized so that boredom arises in the learning process carried out by students, especially learning about the theory of writing scientific papers in Indonesian language courses. So it is necessary to design an innovative learning media so that students are motivated to learn better during distance learning. This study aims to describe the design process for making the Edu Karim game or short for an android-based scientific work educational game. The research method used in this research is Research and Development (R & D) about the analysis, design, development, implementation, and evaluation or ADDIE stages. The data analysis technique used in this research is quantitative-descriptive of the average score of the validator of learning media experts and student responses to the Edu Karim game. The results of the study show that educational games for Indonesian language courses are very suitable to be used in learning to write Indonesian language scientific papers in universities.*

**Keywords:** game, education, scientific work, android

**How to Cite:** Rianto. (2022). Pengembangan Aplikasi Gim Edu Karim: Gim Edukasi Berbasis Android pada Mata Kuliah Bahasa Indonesia. *Ranah: Jurnal Kajian Bahasa*. 10(2). 153—164. doi: <https://doi.org/10.26499/rnh.v10i2.4467>

## PENDAHULUAN

Pembelajaran jarak jauh dengan sistem pembelajaran mandiri memiliki kecenderungan rasa bosan dalam prosesnya. Pembelajaran hanya dilakukan dengan cara memberi materi dan tugas tanpa memberikan ruang interaktif kepada mahasiswa menjadi masalah dalam meningkatkan keterampilan mahasiswa khususnya dalam menulis karya ilmiah. Teori-teori dalam menulis karya ilmiah tentu menjadi dasar pengetahuan awal dan modal dalam menulis karya ilmiah itu sendiri. Namun, penyampaian-penyampaian teori yang bersifat ceramah oleh dosen pada media audio visual ini tidak terjadi interaktif dan bersifat searah. Sehingga mahasiswa cenderung tidak tertantang untuk menguasai teori dalam menulis karya ilmiah.

Subpembelajaran menulis karya ilmiah pada mata kuliah umum bahasa Indonesia memang kurang diminati. Mahasiswa kurang meminati keterampilan dalam menulis karya ilmiah. Mereka merasa jenuh dan tidak tertantang untuk mengatasi masalah. Untuk itu dosen perlu memberikan rasa semangat dan membangkitkan rasa ingin mengatasi persoalan oleh mahasiswa (Cahyani, 2010). Maka untuk menghilangkan rasa jenuh terutama pembelajaran jarak jauh dalam pembelajaran menulis karya ilmiah ini harus dibuat inovasi media pembelajaran.

Saat ini teknologi berkembang pesat terlebih dengan didukungnya fasilitas internet. Dengan teknologi kehidupan manusia seperti dalam berbagai aspek sangat terbantu dalam memenuhi kebutuhan hidupnya, tidak terkecuali bidang pendidikan. Dalam bidang pendidikan, teknologi sangat bermanfaat karena dapat membantu mencari materi yang tidak diajarkan di buku materi (Sukanto & Adnyana, 2018). Teknologi dengan serangkaian sistem yang dibangun dalam pemenuhan kebutuhan proses pendidikan saat ini menjadi hal yang urgen mengingat masa pandemi yang terjadi saat ini. Masa pandemi menuntut kreativitas dosen dalam mengolah proses pembelajaran agar peserta didik mampu mencapai tahap keberhasilan dalam belajar. Keberhasilan dalam belajar ini tentu dapat diupayakan dengan maksimal melalui media pembelajaran yang tepat terlebih di masa pandemi.

Media pembelajaran menjadi salah satu faktor utama keberhasilan proses pembelajaran dengan sistem pembelajaran jarak jauh yang sedang digaungkan saat ini. Tentu media yang sangat penting ini memiliki jenis media berbasis elektronik dengan kecanggihan yang memungkinkan terciptanya sebuah sistem pembelajaran yang dapat meningkatkan kompetensi peserta didik walaupun proses pembelajaran langsung tidak diberlakukan. Hal ini selaras dengan pernyataan bahwa pemerintah menggaungkan pembelajaran jarak jauh dengan cara memanfaatkan pembelajaran elektronik merupakan tantangan dalam proses pendidikan (Rianto, 2020b). Oleh sebab itu, perlu diciptakan media pembelajaran yang menjadikan mahasiswa dapat mandiri belajar tanpa rasa bosan dan jenuh terlebih dengan sistem pembelajaran jarak jauh.

Tidak bisa dipungkiri bahwa dengan sistem pembelajaran jarak jauh saat ini media utama yang digunakan adalah gawai atau *smartphone*. Karena dianggap sebagai salah satu media yang efektif dalam proses pembelajaran jarak jauh. Selain itu, tentu gawai tersebut harus terkoneksi ke dalam jaringan internet. Persoalan utama adalah bagaimana memanfaatkan media elektronik tersebut agar menjadi media yang bermanfaat bagi mahasiswa. Dengan fitur kecanggihannya saat ini, gawai dapat memberikan efek positif terhadap proses pembelajaran, namun tantangan adalah bagaimana membangun pembelajaran

yang efektif di masa pandemi. Salah satu fitur yang tersedia dalam gawai adalah gim atau permainan. Gim dapat menarik dan tidak membosankan sehingga dapat dijadikan sarana belajar. Beberapa hal yang mendasari gim dijadikan sarana belajar adalah menghilangkan rasa bosan dan memberikan tantangan untuk menyelesaikan permasalahan dalam proses belajar secara gembira (Mukiman & Martayana, 2020).

Melalui serangkaian tahap permainan yang diciptakan dosen, mahasiswa dapat belajar tanpa rasa bosan. Selain itu, melalui bermain, perkembangan fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional mahasiswa juga akan bekerja dengan optimal. Permainan ini dapat dibuat melalui media pembelajaran yang inovatif. Media pembelajaran yang inovatif dapat dibuat dengan memanfaatkan teknologi gim edukasi pada gawai. Gim edukasi merupakan permainan yang dirancang dan diprogram untuk proses pembelajaran yang di dalamnya ada pengembangan konsep pemahaman serta melatih kemampuan dengan cara memotivasi untuk memainkan gim tersebut (Prasetio et al., 2016). Atas dasar tersebut, maka perlu inovasi dalam pembuatan gim edukasi sebagai media pembelajaran untuk mendukung kegiatan belajar serta motivasi dalam belajar (Rianto, 2020a).

Sebuah penelitian dilakukan oleh Agate Studio yaitu studio gim produktif di Indonesia, menyatakan bahwa gim yang paling disukai adalah gim berbasis RPG atau *Role Playing Game*. RPG merupakan gim dengan desain program cerita dan seni peran sehingga pengguna seperti langsung menjadi tokoh dalam permainan tersebut. Gim sendiri dapat diatur dengan latar tempat sesuai kehendak pengembang gim (Saputri & Pratiwi, 2016). Salah satu aplikasi pengembang gim ini adalah RPG MV. Keunggulan dari gim RPG MV ini adalah dapat menampilkan gambar secara menarik sehingga mahasiswa tidak bosan memainkannya pada gawai.

Dua penelitian sebelumnya yang telah dilakukan yaitu pertama oleh Wahyuni dan Andiyoko pada tahun 2018 dengan judul penelitiannya “Pembuatan *Game* Berbasis Pembelajaran Menggunakan RPG Maker MV”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa desain, alur cerita pesan moral yang dibuat dalam gim “Rise of The Zokai Clan” berkategori baik (Wahyuni & Andiyoko, 2018). Penelitian kedua dilakukan oleh Yana, Komara, dan Anisah pada tahun 2019, dengan hasil penelitian menunjukkan gim edukatif yang dirancang dan dikembangkan valid, praktis, dan efektif, serta meningkatkan kemampuan *analysis ability* mahasiswa pada materi rekonsiliasi bank (Yana et al., 2019).

Kedua penelitian tersebut merupakan kajian di bidang selain mata kuliah bahasa Indonesia. Masih sangat sedikit pembelajaran bahasa Indonesia terutama pembelajaran karya ilmiah yang dikaitkan dengan media pembelajaran menggunakan gim edukasi, maka penulis melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran sebagai inovasi proses pembelajaran terbuka secara mandiri dan jarak jauh, khususnya di bidang pembelajaran karya ilmiah mata kuliah bahasa Indonesia. Sehingga dapat dikatakan penelitian ini memiliki keunikan dan kebaruan serta perlu dikaji untuk menghasilkan produk media pembelajaran dalam pembelajaran menulis karya ilmiah.

## LANDASAN TEORI

Pembelajaran karya ilmiah pada mata kuliah bahasa Indonesia merupakan salah satu bab sebagai dasar pembelajaran menulis setiap program studi. Bab ini sangat penting untuk

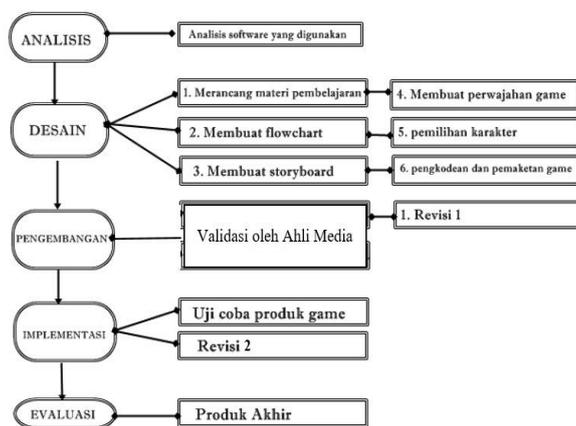
memperoleh dasar teori dan praktik menulis karya ilmiah. Namun, masalah yang terjadi pada mahasiswa saat proses pembelajaran jarak jauh yang diterapkan tidak menutup kemungkinan rasa bosan dalam mempelajari bab ini. Maka perlu dirancang sebuah media pembelajaran untuk menghilangkan rasa jenuh dalam pembelajaran ini.

Media pembelajaran mengandung konsep membawa pesan atau informasi untuk penerima yaitu peserta didik. Pesan dan informasi bisa sederhana atau kompleks. Media ini kemudian dapat interaktif bila mengolah pesan dan respons siswa (Arsyad, 2019). Salah satu media pembelajaran interaktif adalah gim edukasi. Gim edukasi yang berisi pesan dan informasi dapat menjadi kebutuhan sumber belajar atau dapat dikatakan sebagai media pembelajaran.

Kata *game* atau dalam bahasa Indonesia gim berasal dari bahasa Inggris yang artinya permainan. Sedangkan edukasi merupakan proses sistemik pengajaran. Sadiman mengungkapkan bahwa “permainan (*game*) adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu pula” (Sadiman, 2009). Dapat disimpulkan bahwa gim edukasi merupakan sistem yang dibuat agar pengguna dapat terlibat melalui rekayasa konflik serta mengarah kepada satu tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan.

## METODE PENELITIAN

Metode Penelitian pengembangan gim edukasi ini menggunakan metode *Research and Development* (RnD) yang mengacu pada model pengembangan ADDIE (Yana et al., 2019). Model penelitian pengembangan ini terdiri dari analisis, desain, pengembangan, implementasi, serta evaluasi. Tujuan dari penelitian jenis ini yaitu menghasilkan media pembelajaran inovatif melalui proses tahapan pengembangan (Rianto, 2020a).



Gambar 1. Tahapan ADDIE

Pada tahap analisis dilakukan studi pustaka terhadap perangkat lunak RPG MV yang akan digunakan untuk membuat *gim* Edu Karim. Tahap perancangan yaitu terdiri dari merancang materi karya ilmiah mata kuliah bahasa Indonesia, membuat diagram alir, membuat papan cerita, membuat perwajahan gim, pemilihan karakter, terakhir pengkodean dan pemaketan game menjadi apk agar bisa digunakan pada gawai bertipe android. Tahap selanjutnya yaitu pengembangan. Pada tahap ini dilakukan validasi oleh ahli media pembelajaran berbasis android. Selain validasi, dilakukan pula revisi tahap satu. Selanjutnya

adalah tahap implementasi, pada tahap ini dilakukan uji coba produk gim edukasi kepada mahasiswa saat pembelajaran menulis karya ilmiah mata kuliah bahasa Indonesia. Tahap ini dilakukan pula revisi tahap dua apabila ada kekurangan setelah diuji coba. Tahap terakhir adalah evaluasi, pada tahap ini produk gim edukasi. Hasil tahap akhir ini adalah angket respons mahasiswa yang menjadi acuan perbaikan produk gim yang dikembangkan.

Subjek dalam penelitian ini adalah 33 mahasiswa jurusan akuntansi syariah semester 2 kelas A tahun akademik 2020/2021. Penelitian ini dilakukan pada bulan Oktober tahun 2021. Data dalam penelitian ini terdiri dari data kualitatif yaitu data mengenai proses pengembangan gim edukasi karya ilmiah berupa saran dari ahli media pembelajaran serta respons mahasiswa. Sedangkan data kuantitatif merupakan data penelitian secara numerik penilaian dari ahli media serta respons mahasiswa.

Teknik pengumpulan data, instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah angket atau kuesioner. “Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya” (Sohibun & Ade, 2017). Pengukuran kualitas pengembangan menggunakan angket. Instrumen angket ini digunakan untuk memperoleh data dari ahli media serta respons mahasiswa untuk evaluasi gim Edu Karim yang dikembangkan. Setiap angket memiliki indikator dengan jumlah yang berbeda.

Setelah diperoleh data, maka tahap berikutnya adalah analisis data. Untuk mengetahui penilaian dari produk yang dihasilkan, data tersebut kemudian dianalisis dengan langkah pertama yaitu mengubah data penilaian kualitatif menjadi kuantitatif.

Tabel 1. Penilaian Kualitatif Menjadi Kuantitatif

| Klasifikasi   | Skor/nilai |
|---------------|------------|
| Sangat baik   | 5          |
| Baik          | 4          |
| Cukup         | 3          |
| Kurang        | 2          |
| Sangat kurang | 1          |

Selanjutnya, setiap indikator dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

**Keterangan:**

$\bar{X}$  = skor rata-rata

$\sum x$  = jumlah skor

$N$  = jumlah subjek uji coba

(Damayanti & Wulandari, 2018).

Tahap berikutnya adalah menginterpretasikan jumlah rata-rata nilai setiap aspek secara kualitatif dengan menggunakan aturan penilaian seperti pada tabel 2.

Tabel 2. Aturan Penilaian Skor Kuantitatif Menjadi Kualitatif

| Skor | Interval                | Kategori           |
|------|-------------------------|--------------------|
| 5    | $X > 4.21$              | Sangat Layak       |
| 4    | $3.40 \leq X \leq 4.21$ | Layak              |
| 3    | $2.60 \leq X \leq 3.40$ | Cukup Layak        |
| 2    | $1.79 \leq X \leq 2.60$ | Kurang Layak       |
| 1    | $X \leq 1.79$           | Sangat Tidak Layak |

Keterangan:

Rerata skor ideal ( $M_i$ ) =  $\frac{1}{2}$  (skor ideal maksimum + skor minimal ideal)

Simpangan baku ideal ( $SD_i$ ) =  $\frac{1}{6}$  (skor ideal maksimum-skor minimal ideal)

Skor aktual ( $x$ ) = skor yang diperoleh

(Lukman & Ishartiwi, 2014).

Kriteria kelayakan produk juga dapat ditentukan dengan cara mengalikan skor penilaian dengan jumlah indikator pada setiap aspek. Berikut rumus persentase kelayakan nilai.

$$\text{Persentase kelayakan tiap aspek (\%)} = \frac{\sum \text{rerata skor yang diperoleh}}{\sum \text{rerata skor yang ideal}} \times 100\%$$

(Handayani et al., 2018).

Tahap terakhir yaitu mendeskripsikan data kuantitatif yang disajikan dalam bentuk skor dan persentase menggunakan aturan pada tabel kelayakan pada tabel 3.

Tabel 3. Aturan Penilaian Kelayakan

| Kategori | Prosentase | Kualifikasi  | Ekuivalen    |
|----------|------------|--------------|--------------|
| A        | 80%-100%   | Valid        | Layak        |
| B        | 60%-79%    | Cukup Valid  | Cukup Layak  |
| C        | 40%-59%    | Kurang Valid | Kurang Layak |
| D        | 0%-39%     | Tidak Valid  | Tidak Layak  |

(Ningtiyas et al., 2019).

## PEMBAHASAN

Sesuai dengan tahapan penelitian yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain/perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluating* (evaluasi), akan dijelaskan sebagai berikut.

### Analisis

Pada tahap ini didahului kebutuhan komputer atau laptop yang dibutuhkan memiliki spesifikasi minimal seperti sistem operasi menggunakan Windows 7/8/8.1/10 (32bit/64bit), CPU menggunakan Intel Core 2 Duo atau lebih, RAM minimal 2 GB atau lebih, HDD membutuhkan 428MB, Grafik menggunakan *Compatible Open GLR*, serta *display* minimal 1280x768 atau lebih (Nuril & Junaidi, 2020). Selain itu, pada tahap ini juga harus mengetahui fungsi dari menu dan *tools* pada *software* RPG MV yang telah diinstal pada komputer. Seperti pada umumnya *software* ini memiliki *menu bar* dan *tool bar*. Main tiselets merupakan gambar-gambar kecil yang digunakan untuk membuat area perwajahan *gim*. Main tiselets terdiri dari *field*, eksterior, interior, dan *dungeon*. Terakhir menu peta bagian ini merupakan menu yang menunjukkan jumlah peta yang telah dibuat.

### Perancangan

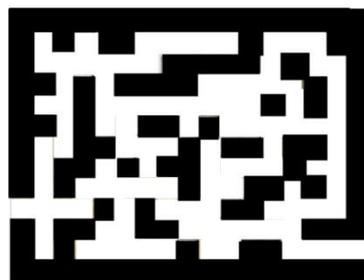
Pada tahap ini dilakukan beberapa langkah, pertama adalah menentukan, merancang, dan merumuskan materi yang akan disampaikan dalam *gim* sesuai dengan RPS yang dirancang oleh dosen. Materi pada *gim* ini adalah teori-teori tentang menulis karya ilmiah.

Selanjutnya, membuat *flowchart* atau diagram alir cerita. Berikut adalah gambar diagram alir cerita yang dibuat.



Gambar 3. Diagram Alir Gim Edu Karim

Langkah berikutnya adalah membuat *story board* atau papan cerita. Secara keseluruhan papan cerita atau latar tempat dalam gim menggunakan *template* yang disediakan oleh *software* RPG MV dengan sedikit modifikasi. Hanya satu papan cerita yang dibuat secara manual yaitu ruang labirin. Berikut adalah *story board* ruang labirin.



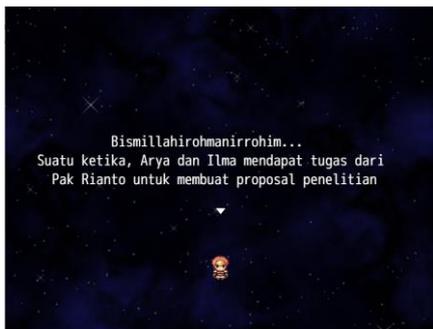
Gambar 4. *Storyboard* ruang labirin

Langkah selanjutnya adalah perwajahan gim. Pada tahap ini rancangan *story board* dibuat menjadi latar tempat pada gim. Berikut akan dipaparkan perwajahan gim yang telah dibuat.

Tabel 4. *Story Board* Gim

| No. | Perwajahan pada game  | Keterangan  |
|-----|---|---|
| 1   |  | Menu awal, pada bagian ini ditampilkan nama gim dan menu awal. Pada tampilan ini juga ditampilkan tiga menu pilihan terdiri dari gim baru, lanjutkan, dan pilihan serta latar belakang buku sebagai simbol penelitian karya ilmiah. |

2



Penjelasan awal, pada bagian ini intro cerita disampaikan. Pada bagian ini dijelaskan gambaran pengembang gim, sumber materi referensi, alur cerita, misi, permainan serta aturan permainan.

3



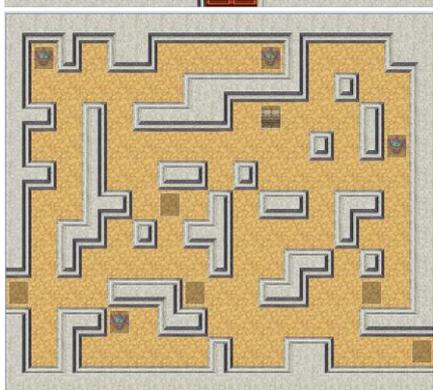
Latar pertama kota Cirebon.

4



Latar kedua ruang perpustakaan

5



Latar ketiga ruang labirin

6



Latar keempat halaman kampus

7



Latar kelima ruang koridor

8



Latar keenam ruang kelas

Tahap berikutnya yaitu pemilihan tokoh. Tokoh utama dalam game ini bernama Arya dan Ilma, tokoh figuran terdiri dari pustakawati, satpam, dan Pak Rianto. Tahap terakhir yaitu pemberian kode pada *event-event* yang ada pada gim. Kelebihan RPG MV adalah membuat *event* tanpa pengkodean html, atau dapat dikatakan lebih mudah dipelajari oleh siapa pun. Berikut adalah salah satu contoh pengkodean dalam *gim* Edu Karim.

Tahap terakhir dari perancangan adalah pemaketan. Pada tahap ini gim yang dihasilkan kemudian dipaketkan menjadi *file* berformat html5. Setelah itu, digunakan sebuah aplikasi pengubah gim html5 menjadi apk agar bisa dimainkan pada gawai berbasis android. Perubahan format ini menggunakan aplikasi *web to apk builder pro 3.4*.

## Pengembangan

Pada tahap pengembangan dilakukan validasi oleh ahli media atau ahli IT. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan gim Edu Karim sebelum diuji coba. Berikut adalah hasil validasi oleh ahli media.

Tabel 5. Penilaian Ahli Media

| No           | Aspek Penilaian     | Jumlah Nilai | Rata-rata Nilai | Kategori     |
|--------------|---------------------|--------------|-----------------|--------------|
| 1            | Perangkat Lunak     | 38           | 4,25            | Sangat Layak |
| 2            | Desain Pembelajaran | 35           | 4,65            | Sangat Layak |
| 3            | Komunikasi visual   | 32           | 4,75            | Sangat Layak |
| <b>Total</b> |                     | <b>105</b>   | <b>4,55</b>     |              |

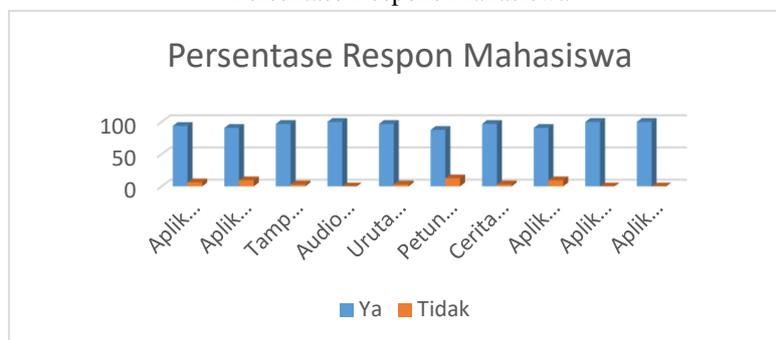
Berdasarkan tabel 5, *gim* Edu Karim dinyatakan sangat layak dengan skor rata-rata 4,55. Aspek penilaian perangkat lunak, desain, dan komunikasi visual dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran materi karya ilmiah pada mata kuliah bahasa Indonesia.

## Implementasi

Tahap ini dilakukan dengan cara menguji coba gim Edu Karim yang telah berformat apk. Teknik pembagian aplikasi kepada mahasiswa semester 2 kelas A jurusan akuntansi syariah Fakultas Syariah dan Ekonomi Islam IAIN Syekh Nurjati Cirebon yaitu dengan cara

membagikan tautan google drive yang berisi *file* gim. Hal ini dilakukan karena perkuliahan masih menggunakan sistem pembelajaran jarak jauh karena masa pandemi. Setelah mahasiswa menggunakan aplikasi gim Edu Karim, untuk mengetahui respons mahasiswa, mereka mengisi google forms yang telah dirancang sebelumnya. Adapun hasil respons mahasiswa pada gambar berikut.

Gambar 5.  
Persentase Respons Mahasiswa



Dari gambar 5, dapat diketahui bahwa rata-rata 95,3% respons mahasiswa terhadap gim Edu Karim positif. Sedangkan 4,7% menyatakan negatif dalam merespons hal ini karena kapasitas gawai dan koneksi internet saat mengunduh aplikasi yang menjadi kendala. Tentu kendala ini menjadi tantangan yang perlu diinisiasi langkah dan solusi terbaiknya, karena gawai sebagai peranti utama media *gim* edukasi ini sangat dibutuhkan. Gawai memiliki peran untuk membantu baik itu guru maupun siswa untuk menjadikan gawai sebagai alat atau media pembelajaran (Nourrochmatul Umah, 2021). Pada pertanyaan apakah aplikasi menarik minat mahasiswa? 100% mahasiswa menjawab positif. Hal ini sesuai dengan konsep media pembelajaran yaitu menarik perhatian dalam proses pembelajaran. Sesuai dengan pernyataan bahwa fungsi media dalam kegiatan pembelajaran yaitu sarana yang memberikan pengalaman visual kepada siswa agar meningkatkan motivasi belajar, memperjelas, serta mempermudah konsep yang abstrak (Miftah, 2013).

## Evaluasi

Berdasarkan analisis data dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa *gim* Edu Karim pada mata kuliah bahasa Indonesia subbab karya ilmiah melalui tahapan penelitian dengan model pengembangan ADDIE dinyatakan sangat layak. Hal ini dapat dilihat dari penilaian aspek validasi ahli media serta respons mahasiswa dengan rata-rata 95,3% digunakan pada mata kuliah bahasa Indonesia.

## PENUTUP

Berdasarkan analisis data dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa *gim* Edu Karim pada mata kuliah bahasa Indonesia subbab karya ilmiah melalui tahapan penelitian dengan model pengembangan ADDIE dinyatakan sangat layak. Hal ini dapat dilihat dari penilaian aspek validasi ahli media serta respons positif dengan rata-rata 95,3% digunakan pada materi karya ilmiah mata kuliah bahasa Indonesia.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Cahyani, I. (2010). Peningkatan Kemampuan Menulis Makalah melalui Model Pembelajaran Berbasis Penelitian pada Mata Kuliah Umum Bahasa Indonesia. *Sosiohumanika: Jurnal Pendidikan Sains Sosial Dan Kemanusiaan*, 3(2), 175–192. <http://mindamas-journals.com/index.php/sosiohumanika/article/view/411>
- Damayanti, & Wulandari, H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Motion Graphic untuk Siswa Kelas XI pada Desain Multimedia di SMKN 1 Cibadak. *Jurnal Kependidikan*, 22–31.
- Fuqoha, A. (2015). Pengembangan Game RPG (Role Play Game) Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Guided Inquiry Pada Materi Segiempat dan Segitiga Untuk Siswa SMP Kelas VII. *Uny*, 1–16. [http://eprints.uny.ac.id/23089/1/Ahmad\\_Akrom\\_Nur\\_Fuqoha%2811313244018%29.pdf](http://eprints.uny.ac.id/23089/1/Ahmad_Akrom_Nur_Fuqoha%2811313244018%29.pdf)
- Handayani, E. S., Sikhabuden, & Praherdhiono, H. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Seni Tari Jawa Timur Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas VII di SMP Negeri 1 Karang. *JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(1), 63–70.
- Lukman, L., & Ishartiwi, I. (2014). Pengembangan Bahan Ajar Dengan Model Mind Map Untuk Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Smp. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 1(2), 109–122. <https://doi.org/10.21831/tp.v1i2.2523>
- Miftah, M. (2013). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95. <https://doi.org/10.31800/jtpk.v1n2.p95--105>
- Mukiman, K., & Martayana, F. (2020). Penerapan Metode on Trigger Pada Aplikasi Game 2D Android. *Informatics, Shains and Technology*, 10(1), 1–5.
- Ningtiyas, T. W., Punaji, S., & Henry, P. (2019). Pengembangan Media Pop-Up Book untuk Mata Pelajaran Ipa Bab Siklus Air Dan Peristiwa. *JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(2), 115–120. <https://doi.org/10.17977/um038v2i22019p115>
- Nourrochmatul Umah, S. (2021). Analisis Peran Gawai dalam Membantu Perkembangan Belajar Siswa. *JM2PI: Jurnal Mediakarya Mahasiswa Pendidikan Islam*, 1(2), 318–327. <https://doi.org/10.33853/jm2pi.v1i2.119>
- Nuril, M., & Junaidi, H. M. (2020). Pembuatan Game Petualangan Sang Pahlawan Gatotkaca Menggunakan Rpg Maker Mv. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi dan Komputer Pranala*, 15(1), 1–58. <https://stmik.id/jurnal/index.php/pranala/article/download/40/34>
- Prasetio, H., Ertikanto, C., & Suyatna, A. (2016). Pengembangan Game Edukasi Menggunakan Software Rpg Maker Vx Ace Pada Materi Hukum Archimedes. *Jurnal Pembelajaran Fisika Universitas Lampung*, 4(1), 119816.
- Rianto. (2020a). *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Role Playing Game (RPG) sebagai Media Pembelajaran Teks Prosedur di Kelas XI Sekolah Menengah Atas*. 678.
- Rianto, R. (2020b). Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3. *Indonesian Language Education and Literature*, 6(1), 84. <https://doi.org/10.24235/ileal.v6i1.7225>
- Saputri, F. H., & Pratiwi, D. (2016). Pembuatan Game RPG “Roro Jonggrang” dengan RPG Maker MV. *Seminar Nasional Cendekiawan*, 9.1-9.9.
- Sohibun, S., & Ade, F. Y. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive. *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, 2(2), 121. <https://doi.org/10.24042/tadris.v2i2.2177>
- Sukanto, P. S., & Adnyana, I. K. W. (2018). Game Edukasi RPG Seal Breaker Menggunakan Rpg Maker MV Berbasis Android. *Jurnal Bahasa Rupa*, 2(1), 68–79. <https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v2i1.240>
- Wahyuni, S. N., & Andiyoko, C. (2018). Pembuatan Game Berbasis Pembelajaran

- Menggunakan Rpg Maker Mv. *Journal Of Computer Networks, Architecture and High Performance Computing*, 1(1), 24–28. <https://doi.org/10.47709/cnadc.v1i1.5>
- Yana, E.-, Komara, A.-, & Anisah, A.-. (2019). Pengembangan Game Edukatif Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi untuk Meningkatkan Analysis Ability Mahasiswa. *Assets: Jurnal Akuntansi dan Pendidikan*, 8(2), 157. <https://doi.org/10.25273/jap.v8i2.4916>