Jurnal Publikasi Ilmu Komputer dan Multimedia

E-ISSN: 2808-8999
P-ISSN: 2808-9375

Rancang Bangun Game Based Learning Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia

A. Restu Amalia [1]* , Wahyuddin [2] , Hasnawati [3] , Mughaffir Yunus [4] , Marlina [5]

[1,2,3,4,5] Universitas Muhammadiyah Parepare
email : andes.amalia@gmail.com[1], wahyuddin081090@gmail.com[2], hasnainformatika@gmail.com[3], mughaffir@gmail.com[4], marlinairvan85@gmail.com[5]
*** Penulis** A. Restu Amalia

Abstract: The lack of learning media and monotonous teaching methods result in students being less motivated to understand descriptive text material in depth. This material requires an understanding of structure, linguistic characteristics, and content that are often difficult to achieve only through lectures or written exercises. To overcome this, this study aims to design Game Based Learning Using Unity 3D based on Android as an interactive learning medium for descriptive text material for grade VII of junior high school. This study uses the Research and Development (R&D) method. Data were collected through literature studies, material expert validation questionnaires, user satisfaction questionnaires, and black box testing. The results of the material expert validation obtained an average score of 2.47 (category "Strongly Agree") which indicates that the questions in the game have met the feasibility aspect. The results of the user satisfaction questionnaire obtained an average score of 2.37 (category "Strongly Agree") which means users are satisfied with the appearance, ease of use, and benefits of the game. Functional testing ensures that all features run as designed and are responsive when played. Thus, this game is declared suitable for use as an interactive learning medium that is not only visually appealing, but also able to increase students' learning motivation.

Keywords: Learning Media; Game Based Learning; Unity 3D; Android; Learning Motivation

Abstrak: Kurangnya media pembelajaran serta metode pengajaran yang cenderung monoton mengakibatkan peserta didik kurang termotivasi untuk memahami materi teks deskripsi secara mendalam. Materi ini memerlukan pemahaman tentang struktur, ciri kebahasaan, dan isi yang seringkali sulit dicapai hanya dengan metode ceramah atau latihan tertulis. Untuk mengatasi hal tersebut, penelitian ini bertujuan merancang *Game Based Learning* Menggunakan *Unity* 3D dengan basis Android sebagai media pembelajaran interaktif pada materi teks deskripsi kelas VII SMP. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Data dikumpulkan melalui studi literatur, kuesioner validasi ahli materi, kuesioner kepuasan pengguna, serta pengujian *black box*. Hasil validasi ahli materi memperoleh skor rata-rata 2,47 (kategori "Sangat Setuju") yang menunjukkan bahwa soal dalam *game* telah memenuhi aspek kelayakan. Hasil kuesioner kepuasan pengguna memperoleh skor rata-rata 2,37 (kategori "Sangat Setuju") yang berarti pengguna merasa puas dengan tampilan, kemudahan penggunaan, dan manfaat game. Pengujian fungsional memastikan seluruh fitur berjalan sesuai rancangan dan responsif saat dimainkan. Dengan demikian, *game* ini dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Kata kunci: Media Pembelajaran; *Game Based Learning; Unity 3D; Android;* Motivasi Belajar

Diterima: tanggal
Direvisi: tanggal
Diterima: tanggal
Diterbitkan: tanggal
Versi sekarang: tanggal

Hak cipta: © 2025 oleh penulis. Diserahkan untuk kemungkinan publikasi akses terbuka berdasarkan syarat dan ketentuan lisensi Creative Commons Attribution (CC BY SA) (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

1. Pendahuluan

Proses Pembelajaran Bahasa Indoensia hingga saat ini, masih menghadapi berbagai kendala. Hambatan tersebut dapat bersumber dari faktor pendidik, peserta didik, maupun kondisi lingkungan yang memengaruhinya [1]. Salah satu persoalan mendasar dalam penyelenggaraan pembelajaran Bahasa Indonesia ialah ketidakmampuan pendidik dalam menghadirkan suasana belajar yang interaktif, bermakna, serta menyenangkan bagi peserta didik [2]. Dampaknya terlihat pada menurunnya prestasi belajar dan lemahnya kesadaran akan pentingnya keterampilan berbahasa [3].

Kemajuan teknologi informasi dan digitalisasi menuntut adanya pembaruan serta inovasi dalam praktik pendidikan [4]. Inovasi yang dapat diterapkan salah satunya adalah merancang bahan ajar dengan mengintegrasikan teknologi ke dalam kegiatan pembelajaran [5]. Fujiati & Rahayu (2019) dalam penelitiannya menyatakan bahwa integrasi game edukasi dalam bahan ajar dapat dipandang sebagai bentuk pemanfaatan teknologi untuk mendukung proses belajar mengajar [6]. *Unity* 3d dan *android* merupakan *platform* yang mendukung teknologi informasi sehingga cocok dijadikan *game* pembelajaran [7].

Dalam praktik pembelajaran, telah diterapkan berbagai metode seperti penggunaan media cetak, LKPD, maupun multimedia interaktif. Media konvensional dinilai praktis karena penerapannya sederhana, tetapi kelemahannya terletak pada minimnya daya tarik dan keterlibatan aktif peserta didik. Sebaliknya, multimedia interaktif dapat menyajikan informasi dengan tampilan visual yang lebih menarik, meskipun masih terbatas karena cenderung berfokus pada aspek visual semata dan belum sepenuhnya menciptakan pengalaman belajar yang partisipatif.

Untuk mengatasi kelemahan tersebut, penelitian ini mengusulkan pengembangan *Game Based Learning berbasis Unity* 3D pada *platform Android*. Pemilihan *Unity* 3D memungkinkan desain visual yang interaktif dan responsif, sementara Android dipilih karena aksesibilitasnya tinggi melalui perangkat smartphone yang banyak dimiliki peserta didik. Dengan pendekatan ini, pembelajaran diharapkan menjadi lebih menyenangkan, kontekstual, sekaligus mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan merancang dan mengembangkan *Game Based Learning* berbasis *Unity* 3D pada platform Android sebagai media pembelajaran interaktif pada materi teks deskripsi kelas VII SMP. Penelitian ini diharapkan mampu menghadirkan media inovatif berbasis game yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran teks deskripsi, memastikan kelayakan materi melalui validasi ahli, menilai tingkat kepuasan pengguna serta fungsionalitas sistem, sekaligus menawarkan solusi pembelajaran yang relevan dengan semangat Kurikulum Merdeka.

2. Tinjauan Literatur

2.1. Penelitian Terdahulu

Penelitian yang dilakukan oleh Muh. Fadli Hasa, Muzakkir Pangri, dan Faujan D.Z. Musiin berjudul *"Rancang Bangun Game Edukasi Bahasa Negeri Sawai ke Bahasa Indonesia Menggunakan Game Engine Ren'py"* menitikberatkan pada pelestarian bahasa daerah Negeri Sawai melalui media pembelajaran interaktif berbasis permainan. Tujuan utama dari penelitian ini adalah mengembangkan game edukasi berbasis Android yang dapat membantu siswa sekolah dasar dalam memperkaya kosakata bahasa Negeri Sawai. Metode yang diterapkan ialah Digital Game Based Learning–Instructional Design (DGBL-ID) yang mencakup tahapan *Analysis, Design, Development, Quality Assurance, Implementation, and Evaluation*. Temuan penelitian memperlihatkan bahwa produk game edukasi yang dihasilkan memenuhi kriteria valid dan reliabel. Hal ini dibuktikan melalui uji validitas terhadap 17 skenario yang seluruhnya dinyatakan valid serta uji reliabilitas dengan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,983. Selain itu, terdapat peningkatan signifikan pada penguasaan kosakata siswa, di mana skor awal mereka berada pada kisaran 32–57, kemudian meningkat menjadi 80–90 setelah menggunakan game tersebut [8].

Gap yang terdapat pada penelitian yang saya lakukan adalah Kelebihan penelitian ini dibandingkan dengan penelitian yang dilakukan oleh Muh. Fadli Hasa dkk. terletak pada beberapa aspek. Penelitian terdahulu memang berhasil menghadirkan game edukasi untuk pelestarian bahasa daerah, namun masih terbatas pada konteks lokal dan penggunaan game engine Ren'Py yang lebih sederhana. Penelitian yang saya lakukan menghadirkan keunggulan dengan memanfaatkan *Unity* 3D yang memiliki fleksibilitas lebih tinggi dalam pembuatan

game, tampilan visual yang lebih menarik, serta pengalaman bermain yang lebih interaktif. Selain itu, penelitian ini juga menyasar pembelajaran formal Bahasa Indonesia di SMP, sehingga hasilnya dapat diintegrasikan secara langsung dengan kurikulum sekolah. Tidak hanya menekankan aspek pemahaman materi, penelitian ini juga mengukur kepuasan pengguna dan kelayakan konten, yang menjadikan *game* lebih teruji baik dari sisi akademik maupun dari sisi pengalaman belajar siswa. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi yang lebih luas, karena selain sebagai media pembelajaran inovatif, juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam memahami materi yang diajarkan di sekolah

2.2 Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sarana yang berperan dalam menyampaikan pesan dan informasi selama proses belajar mengajar. Penggunaannya membantu pendidik menjelaskan materi agar lebih mudah dipahami siswa sekaligus menciptakan suasana belajar yang lebih menarik. Selain itu, media juga berfungsi sebagai penunjang terciptanya komunikasi yang efektif antara guru dan peserta didik [9].

Perkembangan teknologi membawa perubahan pada media pembelajaran yang kini tidak hanya mengandalkan alat konvensional, tetapi juga memanfaatkan perangkat digital. Pemakaian media digital menjadikan pembelajaran lebih interaktif sekaligus menghadirkan pengalaman belajar yang kontekstual. Oleh karena itu, media pembelajaran memiliki peran penting dalam peningkatan mutu pendidikan [10].

2.3 Game Based Learning

Game Based Learning (GBL) merupakan strategi pembelajaran yang menggabungkan elemen permainan ke dalam aktivitas belajar. Dengan pendekatan ini, siswa didorong untuk berpartisipasi secara aktif melalui kegiatan yang menyenangkan, menantang, dan bermakna. Kehadiran aspek kompetisi, penghargaan, serta interaksi menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dibandingkan metode tradisional [11].

Selain itu, *Game Based Learning (GBL)* dapat meningkatkan motivasi belajar dengan memberikan pengalaman seakan nyata. Melalui *GBL*, siswa tidak hanya memahami konsep, tetapi juga terasah dalam berpikir kritis, memecahkan masalah, serta berkolaborasi. Dengan demikian, *GBL* dianggap sebagai salah satu inovasi pembelajaran yang efektif [12].

2.4 Unity 3D

Unity 3D adalah platform pengembangan aplikasi yang populer untuk pembuatan game dan simulasi interaktif. Dengan dukungan fitur 2D dan 3D, *Unity* 3D dapat dimanfaatkan secara fleksibel sesuai kebutuhan pembelajaran. Integrasi multimedia yang mudah menjadikannya pilihan tepat dalam merancang media belajar berbasis teknologi [13].

Salah satu kelebihan *Unity* 3D adalah kemampuannya menghasilkan aplikasi lintas platform, termasuk Android. Fitur ini memungkinkan media pembelajaran berbasis *Unity* diakses lebih mudah oleh siswa melalui perangkat seluler. Fleksibilitas tersebut menjadikan *Unity* 3D sebagai pilihan tepat dalam pengembangan game edukasi yang interaktif dan menarik.

2.5 Android

Android adalah sistem operasi seluler yang paling banyak digunakan masyarakat, termasuk kalangan pelajar. Sifatnya yang terbuka, fleksibel, dan mendukung beragam aplikasi pendidikan menjadikannya platform yang mudah dijangkau untuk pengembangan media pembelajaran digital [14].

Penggunaan Android memungkinkan media pembelajaran dijangkau oleh peserta didik secara fleksibel, baik kapan saja maupun di mana saja. Kemudahan tersebut memberi kesempatan bagi siswa untuk belajar di luar batas ruang kelas dan mendukung proses pembelajaran yang berlangsung secara kontinu. Dengan fleksibilitas ini, *Android* menjadi salah satu faktor penting dalam keberhasilan implementasi *Game Based Learnin.*

3. Metode

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D), yakni jenis penelitian yang berorientasi pada pembuatan atau pengembangan produk. Model yang diterapkan adalah *Lima Tahap (Mantap)*, meliputi: (1) penelitian pendahuluan, (2) pengembangan produk, (3) uji validasi, (4) uji coba, serta (5) diseminasi yang disajikan pada gambar 1 berikut ini:



Gambar 1. Diagram Tahapan Penelitian

1. **Penelitian Pendahuluan**
   Tahap awal penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan yang mendasari pengembangan produk. Kegiatan yang dilakukan meliputi analisis kebutuhan, perumusan inti permasalahan, penentuan faktor penyebab, serta pengkajian hubungan antara masalah dengan penyebabnya. Pada penelitian ini, analisis difokuskan pada kesulitan yang dialami peserta didik kelas VII dalam memahami materi Teks Deskripsi, yang selanjutnya dijadikan dasar dalam merancang game edukatif.
2. **Pengembangan Produk**
   Tahap kedua mencakup kajian teori sekaligus perancangan produk. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran berbasis game edukatif untuk membantu siswa kelas VII memahami materi Teks Deskripsi dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Desain produk disusun berdasarkan hasil studi literatur dan analisis kebutuhan, kemudian diwujudkan dalam bentuk prototipe awal.
3. **Uji Validasi**
   Validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli soal untuk menilai relevansi konten pembelajaran dalam game dengan kurikulum, capaian kompetensi, serta kaidah penyusunan soal pilihan ganda. Saran dan koreksi dari para validator digunakan sebagai dasar revisi sehingga prototipe dapat disempurnakan sebelum dilanjutkan ke tahap uji coba.
4. **Uji Coba**
   Tahap ini bertujuan untuk menilai kelayakan sekaligus efektivitas produk. Uji coba dilakukan dengan menggunakan *white box testing*, *black box testing*, dan penyebaran angket kepada peserta didik. Subjek uji dipilih secara purposive, yaitu siswa kelas VII yang mengalami kesulitan memahami Teks Deskripsi. Data kuantitatif diperoleh melalui angket untuk menilai aspek tampilan, kemudahan penggunaan, daya tarik, dan kebermanfaatan produk. Hasil data kemudian dianalisis secara deskriptif melalui rata-rata skor setiap aspek.
5. **Diseminasi**
   Tahap akhir adalah diseminasi, yakni kegiatan menganalisis kebutuhan pengguna (siswa) dan kebutuhan sistem yang akan dibangun. Analisis ini dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi Teks Deskripsi, serta mengkaji peluang penerapan *game based learning* sebagai solusi inovatif. Temuan analisis tersebut dijadikan dasar dalam merumuskan spesifikasi aplikasi sekaligus alur pembelajaran berbasis game.

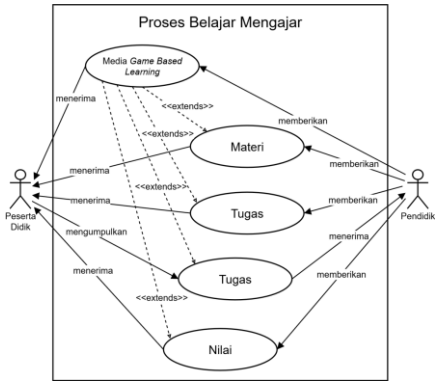
Pada tahap ini menggunakan UML tahap perancangan yatu *Usecase Diagram, Activiy Diagram, dan Sequence Diagram* [15].

4. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menggunakan perangkat keras berupa laptop dengan spesifikasi prosesor Intel Core i5, RAM 8 GB, dan kartu grafis terintegrasi yang dimanfaatkan untuk proses perancangan, pengembangan, serta pengujian aplikasi. Perangkat lunak yang digunakan meliputi Unity 3D sebagai *game engine* untuk membangun media pembelajaran berbasis game, Android Studio untuk pengemasan aplikasi ke dalam format APK, *CorelDraw* atau *Photoshop* untuk mendukung desain grafis, serta *Microsoft Word* dan *Excel* untuk pengolahan data dan penyusunan laporan. Adapun dataset penelitian bersumber dari materi ajar Bahasa Indonesia

kelas VII SMP, khususnya pada kompetensi dasar terkait teks deskripsi, berupa contoh teks, struktur kebahasaan.

4.1 Rancangan Sistem

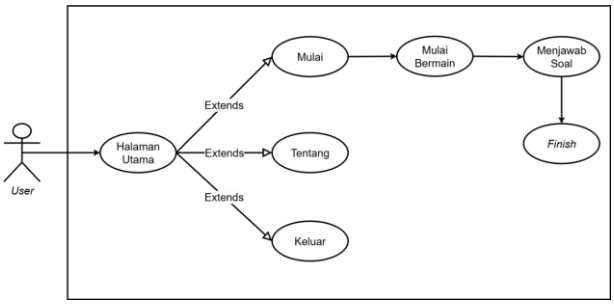


Gambar 2. Rancangan Sistem

Rancangan Diagram pada gambar 2, menggambarkan proses pembelajaran menggunakan media *Game Based Learning* (GBL) yang mengintegrasikan materi, latihan soal, dan penilaian dalam satu sistem interaktif. Materi yang disajikan tidak hanya berupa bacaan pasif, melainkan soal yang harus dikerjakan langsung oleh peserta didik dalam game. Jawaban yang diberikan akan secara otomatis tersimpan dan dikoreksi oleh sistem, kemudian hasil penilaian ditampilkan secara *real-time* sebagai umpan balik adaptif untuk mendukung efektivitas pembelajaran.

4.2 *Use Case Diagram*

Use case diagram digunakan untuk menggambarkan interaksi antara *user* dengan sistem. Diagram ini menjelaskan fungsi-fungsi utama yang dapat diakses oleh user[16].



Gambar 3. *Use Case Diagram*

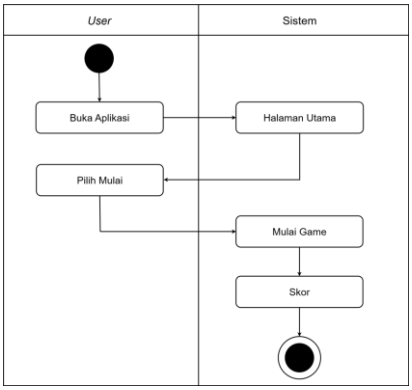
Tabel 1. Deskripsi Use Case

Nama *Use Case*	Deskripsi *Use Case*
Halaman Utama	Tampilan awal dari *game* sebelum memulai permainan yang berisikan menu Mulai, Tentang, dan tombol Keluar
Mulai	Tombol untuk memulai permainan
Tentang	Tombol untuk menampilkan biodata perancang aplikasi
Keluar	Tombol untuk menutup aplikasi
Mulai Bermain	Halaman untuk memulai permainan

Nama *Use Case*	Deskripsi *Use Case*
Menjawab Soal	Tampilan soal dalam *game*
Finish	*Layout* yang muncul pada saat *game* selesai

4.3 Activity Diagram

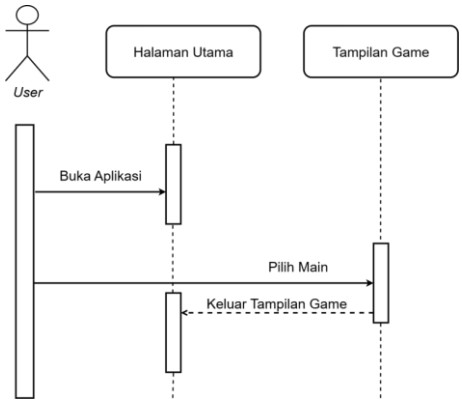
Activity diagram digunakan untuk menggambarkan alur aktivitas yang terjadi dalam sistem[15].



Gambar 4. Activy Diagram

Gambar 4, menjelaskan Proses dimulai ketika pengguna membuka aplikasi, kemudian sistem menampilkan halaman utama. Dari halaman tersebut, pengguna memilih menu *Mulai* untuk memulai permainan. Setelah permainan dijalankan dan pengguna menyelesaikannya, sistem secara otomatis menampilkan skor sebagai hasil akhir.

4.4 *Sequence Diagram*



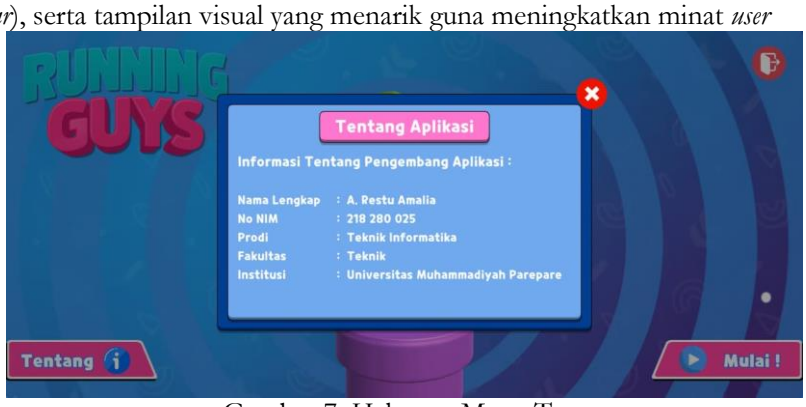
Gambar 5. *Sequence Diagram*

4.5 Detail Sistem



Gambar 6. Halaman Utama

Halaman utama merupakan tampilan awal yang muncul saat *user* pertama kali membuka aplikasi. Tampilan ini dirancang sebagai gerbang utama sebelum *user* memilih menu yang tersedia dalam permainan. Pada *game Running Guys* yang dikembangkan, halaman utama memuat beberapa elemen penting, seperti judul *game*, menu navigasi (*Tentang, Mulai,* dan *Keluar*), serta tampilan visual yang menarik guna meningkatkan minat *user*



Gambar 7. Halaman Menu Tentang

Tampilan halaman "Tentang" berfungsi untuk memberikan informasi mengenai identitas perancang aplikasi *Running Guys*. Halaman ini dirancang dengan tata letak yang sederhana dan mudah dibaca, serta memuat informasi seperti nama, NIM, program studi, fakultas, dan institusi pengembang. Penyajian informasi ini bertujuan untuk mengenalkan siapa perancang aplikasi kepada *user*, sekaligus menjadi bentuk pertanggungjawaban akademik atas produk yang dikembangkan



Gambar 8. Tampilan Dalam Game

Tampilan dalam *game* merupakan bagian utama dari antarmuka saat *user* memainkan *game Running Guys*. Di dalam *game* terdapat beberapa rintangan yang harus *user* lalui sepanjang perjalanan mencari *box* pertanyaan



Gambar 9. Tampilan Pertanyan Dalam Game

Tampilan pertanyaan dalam game menjadi elemen utama pembelajaran yang disajikan secara interaktif. Pada *Running Guys*, pertanyaan berupa soal pilihan ganda tentang Teks Deskripsi, yang harus dijawab oleh pengguna dari 24 box yang tersedia. Soal ditampilkan di tengah layar dengan empat opsi jawaban yang tersusun rapi untuk memudahkan pembacaan dan pemilihan. Desain ini bertujuan agar pengguna dapat fokus menjawab soal sekaligus termotivasi untuk menyelesaikan seluruh tantangan dalam game

4.6 Pengujian Sistem

4.6.1 Pengujian *Black Box*

Black box testing merupakan metode pengujian pengujian perangkat lunak yang menitikberatkan pada fungsionalitas aplikasi tanpa mempertimbangkan struktur internal atau kode program. Proses pengujian dilakukan dengan memberikan input tertentu dan memeriksa output yang dihasilkan, guna memastikan bahwa setiap fungsi sistem beroperasi sesuai dengan yang diharapkan.

Tabel 2. *Black Box Testing* Halaman Utama

Tes Faktor	Hasil	Keterangan
Halaman Utama atau Tampilan Awal *Game*	✓	Halaman Utama tampil
Screenshoot		
		

Tabel 3. *Black Box Testing* Tombol Tentang

Tes Faktor	Hasil	Keterangan
Tampilan halaman jika tombol Tentang ditekan	✓	Halaman Tentang Aplikasi tampil
Screenshoot		



Tabel 4. *Black Box Testing* Tombol Mulai

Tes Faktor	Hasil	Keterangan
Tampilan halaman setelah tombol Mulai ditekan	✓	Halaman *Game* tampil
Screenshoot		
		

Tabel 5 *Black Box Testing* Pertanyaan dalam *Game*

Tes Faktor	Hasil	Keterangan
Tampilan *Pop Up* setelah karakter menyentuh *assets Box* Pertanyaan	✓	Pop Up Kota Pertanyaan tampil
Screenshoot		
		

4.6.2 Pengujian Koesikoner

Tabel 6. Skala Penilaian Kuesioner Validasi Ahli

Pilihan Jawaban	Bobot
Tidak Setuju (TS)	**1**
Setuju (S)	**2**
Sangat Setuju (SS)	**3**

Tabel 7. Hasil Penilaian Responden Validasi Ahli

Identitas Responden		Butir Jawaban (Bobot)									
Nama	Status	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
Dian Indrayani	Alumni PPG Bahasa Indonesia	SS (3)	SS (3)	SS (3)	S (2)	SS (3)	SS (3)	SS (3)	SS (3)	SS (3)	S (2)
Kasturi	Guru Bahasa Indonesia SMP	S (2)	S (2)	SS (3)	SS (3)	SS (3)	SS (3)	SS (3)	SS (3)	S (2)	S (2)
Hapsa	Guru Bahasa Indonesia SMP	S (2)	S (2)	S (2)	S (2)	S (2)	S (2)	S (2)	S (2)	S (2)	S (2)

Validasi dilakukan oleh tiga orang ahli yang memiliki latar belakang pendidikan Bahasa Indonesia. Masing-masing responden menjawab 10 pertanyaan berisikan penilaian terhadap konten soal Teks Deskripsi yang terdapat di dalam *game Running Guys*. Sehingga total data yang dianalisis berjumlah:

3 Responden x 10 Pertanyaan = 30 Jawaban

Tabel 8. Distribusi Frekuensi Hasil Validasi Ahli

Jawaban	Bobot	Frekuensi	Skor Total
Tidak Setuju	1	-	-
Setuju	2	16	32
Sangat Setuju	3	14	42
Total		30	74

Penilaian dari ketiga ahli diklasifikasikan berdasarkan frekuensi pada setiap pilihan skala penilaian. Analisis frekuensi ini bertujuan untuk mengetahui kecenderungan penilaian ahli pada setiap butir pernyataan

Tabel 9. Hasil Penilaian Responden Kepuasan Pengguna

No	Identitas Responden		Butir Jawaban (Bobot)									
	Nama	Asal Sekolah	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
1	Nur Aisya Madani	SMPN 5 Enrekang	S (2)	S (2)	S (2)	S (2)	S (2)	S (2)	S (2)	S (2)	S (2)	S (2)

No	Identitas Responden		Butir Jawaban (Bobot)									
	Nama	Asal Sekolah	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
2	Revi Ramadhani	SMPN 5 Enrekang	S (2)	S (2)	S (2)	S (2)	S (2)	S (2)	S (2)	S (2)	S (2)	S (2)
3	Nur Adilia Fitria	SMPN 5 Enrekang	S (2)	S (2)	S (2)	S (2)	S (2)	S (2)	S (2)	S (2)	S (2)	S (2)
4	Danish	SMPN 5 Enrekang	S (2)	S (2)	S (2)	S (2)	S (2)	S (2)	S (2)	S (2)	S (2)	S (2)
5	Ayu Nindya	SMPN 5 Enrekang	S (2)	S (2)	S (2)	S (2)	S (2)	S (2)	S (2)	S (2)	S (2)	S (2)
6	Assyifa Annisa	SMPN 5 Enrekang	S (2)	S (2)	S (2)	S (2)	SS (3)	SS (3)	S (2)	S (2)	S (2)	SS (3)
7	Riansyah	SMPN 5 Enrekang	S (2)	SS (3)	S (2)	SS (3)	SS (3)	S (2)	S (2)	S (2)	S (2)	SS (3)
8	Muh. Irdham	SMPN 5 Enrekang	S (2)	S (2)	S (2)	SS (3)	SS (3)	TS (1)	SS (3)	SS (3)	SS (3)	SS (3)
9	Muhammad Farhan Akram. P	SMPN 2 Pinrang	S (2)	S (2)	S (2)	S (2)	S (2)	TS (1)	S (2)	S (2)	S (2)	S (2)
10	Rani	SMPN 2 Pinrang	TS (1)	S (2)	S (2)	S (2)	S (2)	S (2)	S (2)	S (2)	S (2)	S (2)
11	Shafa Aulia	SMPN 2 Pinrang	SS (3)	SS (3)	SS (3)	SS (3)	SS (3)	SS (3)	SS (3)	SS (3)	SS (3)	SS (3)
12	Atifah Syakirah	MtsN Pinrang	S (2)	S (2)	S (2)	S (2)	S (2)	S (2)	S (2)	S (2)	S (2)	S (2)
13	Irma Khairiah	MtsN Pinrang	S (2)	S (2)	SS (3)	S (2)	SS (3)	S (2)	S (2)	SS (3)	S (2)	S (2)
14	Sarina Anwar	SMPN 7 Pinrang	SS (3)	SS (3)	SS (3)	SS (3)	SS (3)	SS (3)	SS (3)	SS (3)	SS (3)	SS (3)
15	Irma Armiana Yunus	Al-Qadri Islamic School	SS (3)	SS (3)	SS (3)	SS (3)	SS (3)	SS (3)	SS (3)	SS (3)	SS (3)	SS (3)

Uji kepuasan pengguna melibatkan 15 orang peserta didik kelas VII SMP yang menjadi peserta uji coba produk. Seluruh responden mengisi kuesioner secara lengkap, sehingga jumlah data yang terkumpul dapat diolah tanpa ada kekosongan data. Masing-masing responden menjawab 10 pertanyaan, sehingga total data yang dianalisis berjumlah:

15 Responden x 10 Pertanyaan = 150 Jawaban

Tabel 4.10. Distribusi Frekuensi Hasil Kepuasan Pengguna

Jawaban	Bobot	Frekuensi	Skor Total
Tidak Setuju	**1**	**3**	**3**
Setuju	**2**	**101**	**202**
Sangat Setuju	**3**	**50**	**150**
Total		**154**	**355**

6. Kesimpulan

Penelitian ini berhasil menghasilkan media pembelajaran berbasis *Game Based Learning* (Running Guys) yang dirancang khusus untuk mendukung pembelajaran materi Teks Deskripsi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII SMP. Pengembangan media mengikuti model R&D Lima Tahap, yang meliputi penelitian pendahuluan, pengembangan produk, uji validasi, uji coba, dan diseminasi.

Hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan bahwa konten dan soal dalam game telah memenuhi kriteria kelayakan materi sesuai kurikulum yang berlaku, dengan skor rata-rata 2,47 dalam kategori "Sangat Setuju". Hal ini menegaskan kesesuaian produk dengan kompetensi dasar, indikator pencapaian, dan karakteristik pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi Teks Deskripsi. Sementara itu, uji kepuasan pengguna memperoleh skor rata-rata 2,37, juga dalam kategori "Sangat Setuju", yang menandakan bahwa peserta didik merasa puas terhadap tampilan, kemudahan penggunaan, serta manfaat game dalam mempermudah pemahaman materi.

Integrasi antara aktivitas belajar, pengerjaan soal, dan permainan dalam satu media terbukti meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik selama proses pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis *Game Based Learning* yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat menjadi alternatif inovatif untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar peserta didik pada materi Teks Deskripsi

Referensi

[1] I. Irfansyah, "Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia Berkaitan Dengan Penggunan Campur Kode Dan Alih Kode Guru Dalam Kegiatan Pembelajaran di Tingkat Madrasah Tsanawiyah," *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan*, vol. 16, no. 6, p. 1959, Nov. 2022, doi: 10.35931/aq.v16i6.1255.

[2] Ahnaf Istiqlal Berutu, Mafira Roza, and Riki Naldi Hsb, "Peran Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Membangun Motivasi dan Minat Belajar Siswa," *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan dan Bahasa*, vol. 3, no. 3, pp. 88–97, Jun. 2024, doi: 10.58192/insdun.v3i3.2249.

[3] Rosalina Puspasari Dewi, Ruky Ramadhani, Reska Amzi Rahayu, Afriza Media, and Ari Suriani, "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kurangnya Minat Baca Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar," *Katalis Pendidikan : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Matematika*, vol. 2, no. 2, pp. 304–319, May 2025, doi: 10.62383/katalis.v2i2.1708.

[4] D. Ambarwati, U. B. Wibowo, H. Arsyiadanti, and S. Susanti, "Studi Literatur: Peran Inovasi Pendidikan pada Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital," *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, vol. 8, no. 2, pp. 173–184, 2022, doi: 10.21831/jitp.v8i2.43560.

[5] R. Resti, R. A. Wati, S. Ma'Arif, and S. Syarifuddin, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Alat Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar," *Al Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiya*, vol. 8, no. 3, p. 1145, Jul. 2024, doi: 10.35931/am.v8i3.3563.

[6] S. L. Rahayu and F. Fujiati, "Penerapan Game Design Document dalam Perancangan Game Edukasi yang Interaktif untuk Menarik Minat Siswa dalam Belajar Bahasa Inggris," *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 5, no. 3, pp. 341–346, Aug. 2018, doi: 10.25126/jtiik.201853694.

[7] D. Firman Alamsyah, H. Zulfia Zahro, and R. Primaswara Prasetya, "Aplikasi Mobile Pembelajaran Berbasis Game Menggunakan Unity 3D," *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, vol. 8, no. 5, 2024, Accessed: Aug. 16, 2025. [Online]. Available: DOI: https://doi.org/10.36040/jati.v8i5.10574

[8] M. Fadli Hasa, M. Pangri, and F. D. Z. Musiin, "Rancang Bangun Game Edukasi Bahasa Negeri Sawai ke Bahasa Indonesia Menggunakan Game Engine Ren'py," vol. 10, no. 2, 2024.

[9] A. Tirtayasa, "Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, vol. 2, no. 1, pp. 470–477, 2019, Accessed: Aug. 16, 2025. [Online]. Available: https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/viewFile/5798/4151

[10] S. Icha, M. Amelia, and A. I. Mufid, "Pemanfaatan Teknologi Informasi Digital dalam Pengembangan Pendidikan Madrasah dan Pesantren," *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam (Edium)*, vol. 3, no. 1, pp. 3047–244, 2025, Accessed: Aug. 16, 2025. [Online]. Available: https://ejurnal.iainpare.ac.id/index.php/edium/article/view/11972/2766

[11] S. A. Wulandari and S. Safitri, "Penerapan Metode Game Based learning Dalam Materi Sejarah Bandung Lautan Api DI Kelas XI IPS SMA Negeri 4 Pa," *JIPSOS: Jurnal Inovasi Pendidikan dan Ilmu Sosial*, vol. 2, no. 1, pp. 3026–2089, 2024, Accessed: Aug. 16, 2025. [Online]. Available: https://ejournal.uniramalang.ac.id/index.php/jipsos/article/view/3507

[12] Mukhammad Nur Muzakka, Ninda Aulia, Sabilatul Aisyah Putri, and Muhammad Nofan Zulfahmi, "Game Based Learning Sebagai Media Pengoptimalan Keterampilan 4C," *Jurnal Bima : Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa dan Sastra*, vol. 3, no. 1, pp. 249–256, Jan. 2025, doi: 10.61132/bima.v3i1.1562.

[13] D. Candro Parulian Sinaga, B. Sianipar, E. Ary Prasasty Marpaung, R. Hannum Lubisndra, and D. Novia Amalliaendra, "Edukasi Pembuatan Game 3D Menggunakan Aplikasi Unity Di SMA Methodist Binjai," *Communnity Development Journal*, vol. 5, no. 6, pp. 11590–11594, 2024, Accessed: Aug. 16, 2025. [Online]. Available: DOI: https://doi.org/10.31004/cdj.v5i6.38065

[14] H. Matlubah and A. Anekawati, "Aplikasi Mobile Learning Berbasis Smartphone Android Sebagai Sumber Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan IPA Universitas Wiraraja Sumenep," *Jurnal Lentera Sains (Lensa) Jurnal Lensa*, vol. 6, no. 2, 2016, Accessed: Aug. 16, 2025. [Online]. Available: DOI: https://doi.org/10.24929/lensa.v6i2.290

[15] M. Syarif and W. Nugraha, "Pemodelan diagram uml sistem pembayaran tunai pada transaksi e-commerce," *Jurnal Teknik Informatika Kaputama (JTIK)*, vol. 4, no. 1, 2020.

[16] T. A. Kurniawan, "Pemodelan use case (uml) evaluasi terhadap beberapa kesalahan dalam praktik," *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 5, no. 1, pp. 77–86, Mar. 2018, doi: 10.25126/jtiik.201851610.