

Pengembangan Storyboard Game Sekolah

Rifqi Ramadhani^{1a}, Zaki Mukhammad^{1b}, Tegar Aditia Pratama^{1c}, M. Ainul Yaqin^{1d}

¹Teknik Informatika, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
Jalan Gajayana No. 50

Email : ^arifqird98@gmail.com, ^bzakimuhammad20@gmail.com, ^ctegara946@gmail.com,
^dyaqinov@ti.uin-malang.ac.id

Abstract

The school is a very important place of learning for every Indonesian citizen. Receiving education is the right of Indonesian citizens who have been guaranteed by the 1945 Constitution. Therefore, every Indonesian citizen has the right to get an easily accessible and quality education. To go to quality schools, each school must meet National Education Standards. Meeting the quality standards of schools needs to implement rules that are expected to increase the quality of each school. The rule then needs to be tested which sometimes the process is very long and prone to failure in the middle of the rule is applied. In this study, researchers created a school game storyboard that is expected to help the process of testing a rule so that it does not need to take a very long time. From the results of the storyboards that have been made it can be seen that building a quality school must be started and arranged from level 1.

Keywords: *storyboard, game, school*

Abstrak

Sekolah merupakan tempat belajar yang sangat penting bagi setiap bagi setiap warga negara Indonesia. Menerima pendidikan merupakan hak warga negara Indonesia yang telah dijamin oleh Undang-Undang Dasar 1945. Oleh karena itu, setiap warga negara Indonesia berhak mendapatkan pendidikan yang mudah diakses dan berkualitas. Untuk menuju ke sekolah yang berkualitas maka setiap sekolah harus memenuhi Standar Nasional Pendidikan. Pemenuhan standar sekolah yang berkualitas perlu menerapkan aturan yang diharapkan dapat menambah kualitas setiap sekolah. Aturan tersebut kemudian perlu dilakukan uji coba yang terkadang prosesnya sangat panjang dan rawan gagal di tengah aturan tersebut diterapkan. Pada penelitian ini, peneliti membuat storyboard game sekolah yang diharapkan dapat membantu proses uji coba sebuah aturan sehingga tidak perlu memakan waktu yang sangat lama. Dari hasil storyboard yang telah dibuat dapat dilihat bahwasanya untuk membangun sekolah yang bermutu harus dimulai dan disusun dari level 1.

Kata kunci: *storyboard, game, sekolah*

1. PENDAHULUAN

Tujuan pendidikan nasional yaitu mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab [1]. Dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan dinyatakan bahwa Standar Nasional Pendidikan (SNP) adalah kriteria minimal tentang sistem pendidikan di seluruh wilayah hukum Negara Kesatuan Republik Indonesia [2]. Standar Nasional Pendidikan (SNP) terdiri dari standar isi, proses, pendidik dan tenaga kependidikan, kompetensi lulusan, sarana dan prasarana, pembiayaan, pengelolaan, dan penilaian. Dengan adanya standar nasional tersebut, maka arah peningkatan mutu pendidikan Indonesia menjadi lebih jelas [3]. Hal ini ditegaskan

juga oleh Hidayah, Susilowati, dan Sukirman, yang menyatakan bahwa pemenuhan SNP dilakukan guna mewujudkan pelaksanaan pendidikan yang bermutu [4].

Sekolah merupakan lembaga yang diberi kewenangan untuk menghasilkan generasi-generasi penerus bangsa. Sekolah yang bermutu akan menghasilkan output yang bermutu pula. Mutu merupakan suatu konsep atau pandangan mengenai mutu produk yang sesuai harapan dengan tingkat kepuasan tertentu yang dirasakan oleh pelanggan dan seluruh stakeholder [4]. Untuk meningkatkan mutu sekolah selama ini masih belum ada strategi yang menjelaskan atau menggambarkan bagaimana merancang sebuah strategi untuk membangun sebuah sekolah yang bermutu, dimulai dari tahap perintisan hingga bisa dikatakan dalam sekolah bermutu. Oleh karena itu perlu adanya rancangan atau aturan-aturan yang dapat memberikan simulasi bagaimana menyusun strategi untuk pengembangan sekolah, mulai dari tahap awal sampai terbentuknya sebuah sekolah yang bermutu. Dalam penelitian ini rancangan dan aturan-aturan tersebut dikemas dalam bentuk sebuah storyboard game sekolah, yang didalamnya terdapat sebuah strategi bagaimana cara membangun sebuah sekolah

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1. Analisis Kebutuhan

Dalam membangun *storyboard* game sekolah ada beberapa hal yang dibutuhkan yaitu:

a. Uang

Uang adalah faktor penting disetiap game, karena dibutuhkan untuk membeli item atau mengupgrade item. Uang dalam *story board* game sekolah ini menggunakan mata uang rupiah (Rp). Pada *story board* game sekolah ini *player* akan mendapatkan uang sebesar Rp1000 setiap 10 detik di waktu normal. Selain itu *player* juga bisa mendapatkan uang dengan cara menyelesaikan misi yang dijelaskan di tabel 5 dan juga dengan menaikkan level seperti yang tertera pada tabel 4.

b. Sarana dan Prasarana

Pada rancangan game ini terdapat sarana dan prasarana yang dapat dibeli oleh *player*. Sarana dan Prasarana ini terdiri atas bangunan dan barang. Metode pembelian sarana dan prasarana ini menggunakan uang yang menggunakan mata uang rupiah. Berikut adalah tabel dari daftar sarana prasarana.

Tabel 1. Sarana dan Prasarana

SARANA DAN PRASARANA					
Kategori	Level	Harga	Perawatan	Waktu (Menit)	Xp
Kelas	1	Rp25.000.000,00	Rp5.000.000,00	2,5	2
Ruang Guru	1	Rp25.000.000,00	Rp5.000.000,00	2,5	2
Ruang Kapsek	1	Rp25.000.000,00	Rp5.000.000,00	2,5	2
Tempat Parkir	1	Rp10.000.000,00	Rp2.000.000,00	1	2
Kamar mandi	1	Rp5.000.000,00	Rp1.000.000,00	0,5	2
Perpustakaan	1	Rp15.000.000,00	Rp3.000.000,00	1,5	2
Alat-alat kebersihan	1	Rp5.000.000,00	Rp1.000.000,00	-	2

SARANA DAN PRASARANA					
Kategori	Level	Harga	Perawatan	Waktu (Menit)	Xp
Meja	1	Rp200.000,00	Rp40.000,00	-	2
Buku	1	Rp12.000,00	Rp2.400,00	-	2
Kursi	1	Rp200.000,00	Rp40.000,00	-	2
Meja Guru	1	Rp200.000,00	Rp40.000,00	-	2
Papan Tulis	1	Rp200.000,00	Rp40.000,00	-	2
Ruang TU	2	Rp25.000.000,00	Rp5.000.000,00	2,5	4
Ruang Ekskul	2	Rp25.000.000,00	Rp5.000.000,00	2,5	4
Ruang Kesiswaan	3	Rp25.000.000,00	Rp5.000.000,00	2,5	6
Ruang OB	3	Rp10.000.000,00	Rp2.000.000,00	1	6
UKS	3	Rp10.000.000,00	Rp2.000.000,00	1	6
Tempat Beribadah	3	Rp50.000.000,00	Rp10.000.000,00	5	6
Pos Satpam	4	Rp10.000.000,00	Rp2.000.000,00	1	8
Mobil	4	Rp100.000.000,00	Rp20.000.000,00	-	8
Tempat Olahraga	4	Rp500.000.000,00	Rp100.000.000,00	50	8
Kantin	5	Rp50.000.000,00	Rp10.000.000,00	5	10
Bus	5	Rp250.000.000,00	Rp50.000.000,00	-	10
Ruang Lab	5	Rp30.000.000,00	Rp6.000.000,00	3	10

Level di tabel artinya sarana dan prasarana tersebut hanya terdapat pada level yang tertera. Kemudian harga adalah biaya pembelian item sarana prasarana tersebut. Biaya perawatan adalah biaya yang dibebankan kepada *player* untuk menjaga kualitas sarana dan prasarana. Waktu merupakan lama waktu yang dibutuhkan untuk membuat sarana prasarana tersebut di *game*. Terakhir, XP adalah bonus XP yang diberikan ketika *player* membeli item tersebut.

c. Karakter

Pada rancangan story board game sekolah ini juga terdapat karakter. Karakter adalah NPC (*Non-Player Character*) yang terdapat di game. Karakter ini terdiri dari guru dan pegawai. Karakter dapat dibeli oleh *player* dengan menggunakan uang. Berikut adalah tabel karakter.

Tabel 2. Karakter

KARAKTER				
Nama	Level	Biaya Rekrut	Gaji	XP
Guru	1	Rp200.000,00	Rp2.000.000,00	3
Kepala Sekolah	1	Rp250.000,00	Rp2.500.000,00	3
Tukang Kebun	2	Rp60.000,00	Rp600.000,00	5
Office Boy	3	Rp60.000,00	Rp600.000,00	8
Paramedis	3	Rp80.000,00	Rp800.000,00	8
Satpam	4	Rp70.000,00	Rp700.000,00	10
Driver	4	Rp50.000,00	Rp500.000,00	10
Laboran	4	Rp100.000,00	Rp1.000.000,00	10
Koki	5	Rp100.000,00	Rp1.000.000,00	13
Pelatih	5	Rp150.000,00	Rp1.500.000,00	13

Level pada tabel 2 menunjukkan bahwa karakter tersebut hanya dapat dibeli pada level yang tertera. Kemudian biaya rekrut merupakan biaya yang dibebankan kepada *player* jika ingin merekrut karakter. Lalu gaji adalah biaya yang dikeluarkan *player* per bulan untuk membayar karakter. Dan terakhir, XP adalah bonus XP yang diberikan kepada *player* jika membeli karakter tersebut.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada pengembangan story board ini terdapat aturan-aturan sebagai acuan *player* untuk memulai permainan, aturan ini difungsikan untuk memberi gambaran secara deskriptif tentang aturan yang ada dalam game sekolah.

Tabel 3. Aturan

No	Aturan
1.	player harus menyelesaikan misi pada setiap level
2.	Player mendapatkan uang pertama senilai 75000000
3.	Untuk mendapatk siswa player harus mengumpulkan 50xp untuk 10 siswa
4.	Player akan mendapatkan bonus setiap ada siswa yang diperoleh
5.	player harus memenuhi fasilitas siswa, jika ada sebagian siswa tidak mendapatkan fasilitas maka siswa akan pergi
6.	setiap misi yang telah diselesaikan player akan mendapatkan bonus
7.	setiap naik level player akan mendapatkan bonus
8.	player dapat mendapatkan bonus tambahan dengan membangun usaha dalam sekolah
9.	player mendapatkan uang sewa dari cafetaria
10.	semakin tinggi level semakin banyak kebutuhan siswa dan sekolah yang harus dipenuhi

Aturan-aturan diatas dijadikan sebuah pedoman untuk *player* memutuskan tindakan dalam membangun sebuah sekolah melalui misi-misi yang telah dibuat. Pada *story board* game sekolah ini dibuat setiap *player* memenuhi batas XP yang tertera di tabel 4, maka *player* berhak untuk mendapatkan bonus uang dan XP sesuai level, seperti yang tertera pada tabel 4 dibawah ini:

Tabel 4. Level XP

Level	Sarana dan Prasarana	Karakter	Bonus Money	Batas XP	To Next Level (XP)
1	3 Kelas	4 Guru	Rp10.000.000,00	75	27
	Ruang Guru	Kepala Sekolah			
	Ruang Kepala Sekolah				
	Tempat Parkir				
	2 Kamar Mandi				
	Perpustakaan				
	Alat-alat kebersihan				
	Meja				
	20 Buku				
	Kursi				
Meja Guru					
3 Papan tulis					
2	Ruang Tata Usaha	6 Guru	Rp20.000.000,00	278	7

Level	Sarana dan Prasarana	Karakter	Bonus Money	Batas XP	To Next Level (XP)
	Ruang Kesiswaan	Tukang Kebun			
	6 Kelas	Tata Usaha			
	60 Buku				
	4 Kamar Mandi				
3	9 Kelas	8 Guru	Rp40.000.000,00	577	14
	Ruang Eskul	Office Boy			
	Ruang OB	Paramedis			
	Ruang UKS				
	Tempat Ibadah				
	100 Buku				
	6 Kamar Mandi				
4	Pos Satpam	Satpam	Rp80.000.000,00	1017	30
	Mobil	Driver			
	Ruang Lab	Laboran			
	12 Kelas	10 Guru			
	150 Buku				
	8 Kamar Mandi				
5	Bus	Koki	Rp160.000.000,00	1587	50
	Kantin	Pelatih			
	Tempat Olahraga	12 Guru			
	15 Kelas				
	200 Buku				
	10 Kamar Mandi				

Dalam misi-misi yang telah dibuat menggambarkan bagaimana membangun sebuah sekolah dari level 1 dimana memulai membangun sebuah sekolah yang dengan sarana dan prasarana yang minim, siswa dan pegajar yang sedikit hingga mencapai *level 5* yang dapat dikatakan sebagai sekolah bermutu. Untuk mencapai *level 5* player harus memenuhi misi-misi setiap level, adapun misi yang pertama kali harus diselesaikan adalah seperti tabel 5 berikut :

Tabel 5. Misi

MISSION			
Level	Misi	Bonus Money	Bonus XP
1	Beli 3 Kelas	Rp7.500.000,00	5
	Beli 2 Kamar Mandi	Rp1.000.000,00	5
	Beli 20 Buku	Rp24.000,00	5
2	Beli 6 Kelas	Rp15.000.000,00	10
	Beli 4 Kamar Mandi	Rp2.000.000,00	10
	Beli 60 Buku	Rp72.000,00	10
3	Beli 9 Kelas	Rp22.500.000,00	15
	Beli 6 Kamar Mandi	Rp3.000.000,00	15
	Beli 100 Buku	Rp120.000,00	15
4	Beli 12 Kelas	Rp30.000.000,00	20

MISSION			
Level	Misi	Bonus Money	Bonus XP
	Beli 8 Kamar Mandi	Rp4.000.000,00	20
	Beli 150 Buku	Rp180.000,00	20
5	Beli 15 Kelas	Rp37.500.000,00	25
	Beli 10 Kamar Mandi	Rp5.000.000,00	25
	Beli 200 Buku	Rp240.000,00	25

Misi diatas harus terpenuhi jika *player* menginginkan tambahan *money*. Setiap misi pada tabel 5 akan terbuka ketika *player* sudah berada pada level yang sesuai. *Player* level 1 tidak akan bisa mengakses misi level 2, dan seterusnya. Setiap misi yang diselesaikan *player* akan mendapatkan *reward* berupa *money* dan XP.

4. SIMPULAN

Dari rancangan *storyboard* game sekolah yang telah dibuat, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

- a. *Story board* game sekolah ini dapat dikembangkan untuk menjadi sebuah game dengan menerapkan aturan dan hal-hal yang telah ditetapkan diatas.
- b. *Story board* game sekolah ini dapat dikembangkan lagi dengan menambah level menjadi lebih banyak.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003
- [2] Peraturan Pemerintah Republik Infonesia Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan.
- [3] Raharjo, S. B. 2012. Evaluasi trend kualitas pendidikan di indonesia. Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan, 16(2): 511-532.
- [4] Ririn Tius E. M & Bambang Ismanto. 2017. Strategi Perencanaan Pembiayaan Sekolah dalam Peningkatan Mutu di SMP Negeri. *kelola rumah jurnal pendidikan*, 4(2):195-2014