

Perancangan Game Edukasi Pendidikan Karakter Berbahasa Inggris Dengan Jenis Role Playing Game Berbasis Android

Ellbert Hutabri¹, Nanda Jarti², Rahmat Fauzi³

^{1,3}Teknik Informatika, Universitas Putera Batam, Indonesia

²Teknik Informatika, Universitas Ibnu Sina, Indonesia

E-mail: ¹*ellbert.hutabri@gmail.com, ²nandaluthan@gmail.com,
³rahmatfauzi.m@gmail.com

Abstract

Educational games are designed to enable users to learn through engaging and enjoyable experiences. This motivates users to participate and allows for more effective learning. The game is developed as a Role-playing game (RPG), utilizing the Game Development Life Cycle (GDLC), and UML as an analysis tool, with black-box testing used for testing. Research findings have shown that games are an intriguing method used as an interactive learning medium. With educational elements, especially character education, students feel joy in learning while playing, embedding educational values into children's characters at home, school, and their surrounding environment. Games are created to be as close as possible to students, making them more relevant to students' everyday lives, and making it easier to practice character education taught within the game. The game developed in English can assist students in learning English while playing. From conducted tests, students express enjoyment in using the game and can assist in their memorization of English vocabulary.

Keywords: Game, character education, RPG, GDLC, in English

Abstrak

Game edukasi dirancang agar pengguna dapat belajar melalui pengalaman yang menarik dan menyenangkan sehingga memotivasi pengguna untuk terlibat dan menjadikan pembelajaran yang lebih efektif. Game dirancang dengan jenis Role-playing game (RPG), menggunakan metode Game Development Life Cycle (GDLC), dan UML sebagai alat bantu analisisnya, untuk pengujian menggunakan black-box testing. Hasil dari penelitian yang telah dilakukan didapatkan bahwa game merupakan salah satu cara yang cukup menarik digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif. Dengan adanya unsur edukasi, terutama pendidikan karakter dalam game siswa merasa senang ketika belajar sambil bermain, dimana dalam permainan ditanamkan nilai-nilai pendidikan karakter anak di rumah, sekolah dan lingkungan sekitar. Game buat sedekat mungkin dengan siswa agar lebih relevan dengan kehidupan siswa sehari-hari, dan mudah mempraktekan pendidikan karakter yang diajarkan dalam game. Game yang dikembangkan berbahasa Inggris, dapat membantu siswa belajar bahasa Inggris dalam saat bermain. Dari pengujian yang dilakukan siswa merasa senang menggunakan game dan dapat membantu siswa menghafal kosa kata bahasa Inggris.

Kata Kunci: game, pendidikan karakter, RPG, GDLC, berbahasa Inggris

1. Pendahuluan

Pendidikan adalah proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, nilai, dan kemampuan individu agar dapat berfungsi secara efektif dalam masyarakat. Lebih dari sekadar transfer pengetahuan, pendidikan mencakup rangkaian pengalaman dan interaksi yang membentuk perkembangan komprehensif individu dalam berbagai aspek kehidupan. Sedangkan menurut Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 pendidikan merupakan aktivitas yang dilakukan

secara sadar dan terstruktur untuk menciptakan suasana belajar agar siswa dapat mengembangkan potensinya agar memiliki kecerdasan spiritual, pengendalian diri, sifat yang baik, kepribadian, kecerdasan serta kemampuan yang dibutuhkan oleh siswa untuk hidup dalam lingkungan bermasyarakat [1]. Pendapat lain mengatakan bahwa pendidikan adalah proses perubahan sikap seseorang menjadi lebih baik melalui pengajaran maupun pelatihan [2].

Dengan kata lain dalam sebuah pendidikan harus memuat unsur 1) Pembelajaran Pengetahuan dan Keterampilan: Pendidikan melibatkan proses transfer pengetahuan dari pengajar ke peserta didik. Ini mencakup pemahaman konsep, fakta, dan keterampilan yang dapat diterapkan dalam berbagai konteks. 2) Pengembangan Karakter dan Nilai: Pendidikan juga bertujuan untuk membentuk karakter dan nilai-nilai pada individu. Ini meliputi pengembangan moral, etika, sikap, dan kualitas pribadi seperti kejujuran, tanggung jawab, empati, dan disiplin. 3) Kesiapan dalam Kehidupan: Pendidikan mempersiapkan individu untuk menghadapi tantangan dan tuntutan kehidupan sehari-hari. Ini mencakup kesiapan dalam menghadapi situasi baru, menyelesaikan masalah, dan beradaptasi dengan perubahan. 4) Pengembangan Keterampilan Sosial dan Emosional: Selain pengetahuan dan keterampilan akademis, pendidikan juga melibatkan pengembangan keterampilan sosial seperti kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dalam tim, dan mengelola emosi dengan baik. 5) Proses Seumur Hidup: Pendidikan bukan hanya terbatas pada ruang kelas. Ini adalah proses seumur hidup di mana individu terus belajar, mengembangkan diri, dan mengasah keterampilan serta pengetahuannya sepanjang kehidupannya. 6) Mengembangkan Potensi Penuh: Pendidikan bertujuan untuk membantu individu mencapai potensi mereka secara penuh, tidak hanya dalam hal akademis tetapi juga dalam pengembangan kepribadian dan keterampilan yang unik bagi setiap individu.

Dalam keseluruhan, pendidikan merupakan fondasi yang sangat penting dalam membentuk individu dan masyarakat secara keseluruhan. Ia memberikan landasan bagi perkembangan individu untuk mencapai potensi maksimalnya dan berkontribusi dalam menciptakan masyarakat yang lebih baik. Berdasarkan unsur-unsur pendidikan di atas pendidikan bertujuan untuk membentuk karakter siswa, dimana karakter ditempa melalui proses pembelajaran di sekolah, di rumah, dan lingkungan yang terjadi terus menerus sehingga menjadi karakter yang melekat pada siswa itu sendiri.

Pendidikan karakter merupakan proses penanaman nilai-nilai karakter pada seseorang baik melalui pendidikan formal maupun nonformal [3] yang meliputi kesadaran dan tindakan ketika menggunakan budi pekerti, moral, akhlak, kejujuran dalam pengambilan keputusan serta bersikap baik dalam kehidupan sehari-hari [4] kepada orang tua dan lingkungan sekitarnya.

Menurut [5] pendidikan karakter dapat menentukan cara seseorang berfikir dan bertindak. Karakter yang baik akan menuntun seseorang untuk melakukan tindakan yang benar, sesuai dengan standar norma yang berlaku di masyarakat, sehingga pendidikan karakter dapat membantu siswa dalam berfikir dan bersikap ketika bekerja sama dalam keluarga, bermasyarakat dan bernegara. Atas dasar inilah pendidikan karakter harus ditanamkan kepada siswa sejak dini.

Sejalan dengan dengan program pemerintah yaitu pendidikan karakter menjadi salah satu program prioritas presiden Republik Indonesia yang tertuang dalam nawa cita bahwa pemerintah akan melakukan revolusi karakter bangsa yang disampaikan sejak tahun 2016 [6]. Menurut [7] pendidikan karakter terdiri dari sembilan pilar yaitu Responsibility (tanggung jawab), Respect (rasa hormat), Fairness (keadilan), Courage (keberanian), Honesty (kejujuran), Citizenship (kewarganegaraan), selfdiscipline (disiplin diri), Caring (peduli), dan Perseverance (ketekunan). Sehingga pendidikan karakter telah menjadi aspek krusial dalam pengembangan individu yang berintegritas, baik dalam kehidupan pribadi maupun dalam masyarakat. Nilai-nilai seperti integritas, empati, kerjasama, dan keberanian merupakan bagian penting dari perkembangan manusia yang holistik.

Banyaknya fenomena yang timbul dikalangan siswa seperti seringnya terjadi tawuran antar siswa, berbicara dan bersikap tidak santun terhadap guru dan orang tua, penrudungan, pelecehan seksual, penggunaan narkoba, dan kenakalan lainnya yang sering dilakukan oleh siswa. Dengan tingginya permasalahan moral yang terjadi dikalangan siswa, sekolah sudah melakukan pendidikan karakter terhadap siswanya, terkadang terkendala oleh peran orang tua yang tidak senang jika anaknya ditegur atau diberikan tindakan yang tegas berupa hukuman fisik seperti yang terjadi pada kasus guru Akbar Sarosa di Sumbawa [8], sehingga pendidikan karakter menjadi tantangan tersendiri bagi guru disekolah.

Walaupun tantangan yang dihadapi berat, guru tetap melakukan pendidikan karakter terhadap muridnya, tetapi seringkali tantangan dalam menanamkan nilai-nilai ini kepada siswa muncul dalam bentuk pendekatan pembelajaran yang kurang menarik. Seperti memasukan pendidikan karakter bersikap jujur ketika membuat tugas sekolah, guru cenderung menegur atau memberikan hukuman siswa yang mencontek tugas temannya, tetapi siswa merasakan ini bukanlah suatu proses pendidikan karakter.

Begitu pula saat menanamkan karakter disiplin, jika ada siswa yang datang terlambat akan diberikan hukuman berupa hormat bendera, membersihkan halaman, kamar mandi maupun kelas atau bahkan memanggil orang tua untuk datang kesekolah, sehingga siswa merasa tidak nyaman dan tak jarang menimbulkan sikap antipati terhadap aturan maupun guru. Dengan banyaknya masalah yang dihadapi dalam pendidikan karakter, diperlukan suatu media pembelajaran yang dekat dengan generasi muda saat ini yaitu game. \

Game adalah aktivitas yang melibatkan interaksi antara satu atau beberapa pemain yang berpartisipasi dalam sebuah aturan, tujuan, tantangan, dan sering kali memiliki unsur kompetisi [9]. Biasanya, *game* diatur oleh aturan tertentu dan sering kali memiliki tujuan yang harus dicapai [10]. Menurut [11] *game* memiliki manfaat seperti 1) Peningkatan Keterampilan Berpikir: *Game* seringkali memerlukan pemikiran strategis, perencanaan, dan pengambilan keputusan yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis. 2) Pengembangan Keterampilan Sosial dan Emosional, *game* yang melibatkan bermain secara tim atau kooperatif membantu dalam meningkatkan keterampilan kerja sama dan komunikasi antarpemain. 3) Pembelajaran dan Peningkatan Pengetahuan, beberapa *game* didesain untuk tujuan edukasi, membantu dalam memahami konsep-konsep baru melalui pengalaman interaktif. 4) Peningkatan Kosakata dan Keterampilan Bahasa: *Game* tertentu dapat membantu memperluas kosakata dan memperbaiki keterampilan bahasa. 5) Pengembangan Keterampilan Motorik dan Visual, khususnya yang melibatkan kontroler atau tindakan manual, dapat meningkatkan keterampilan motorik halus. Beberapa *game* mendorong pemain untuk memperhatikan detail, meningkatkan kemampuan pengamatan dan respons visual. 5) Pengalaman Hiburan dan Relaksasi, *game* dapat menjadi sarana untuk pelepasan stres kepenatan setelah beraktivitas seharian. 6) Meningkatkan Disiplin dan Konsentrasi, bermain *game* yang menuntut fokus dapat membantu meningkatkan konsentrasi dan ketahanan terhadap gangguan, dan pada beberapa *game* membutuhkan tingkat disiplin yang tinggi untuk mencapai tujuan tertentu.

Ketika *game* dipadukan dengan unsur edukasi maka *game* dapat memberikan edukasi kepada penggunanya disaat memainkan *game* tersebut, *game* jenis ini disebut dengan *game* edukasi. *Game* edukasi merupakan permainan yang dirancang khusus dengan tujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif kepada pemainnya [12]. Tujuan utama dari *game* edukasi adalah untuk mendidik atau mengajarkan sesuatu kepada pemain, baik itu konsep akademis, keterampilan, atau pengetahuan tertentu, sambil tetap menghibur.

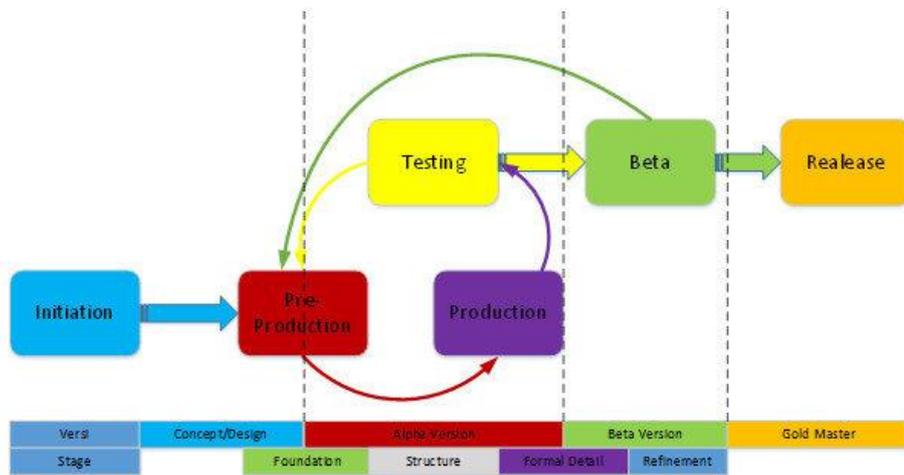
Game edukasi pendidikan karakter dirancang menggunakan jenis *Role-playing game* (RPG) adalah jenis *game* dimana pemain mengambil peran karakter fiksi dalam sebuah narasi atau cerita yang telah disusun sebelumnya. Dalam RPG, pemain berinteraksi dengan dunia yang diciptakan dalam permainan tersebut, memainkan peran karakter yang memiliki tujuan, motivasi, dan kemampuan tertentu sesuai dengan aturan yang ditetapkan

dalam permainan [13]. Dalam perancangannya menggunakan metode *Game Development Life Cycle (GDLC)* adalah serangkaian langkah atau proses yang digunakan dalam pengembangan permainan untuk merancang, membuat, dan menerapkan game. GDLC memiliki beberapa model atau metode yang digunakan oleh pengembang game untuk mengatur proses pembuatan permainan dari awal hingga akhir [14].

Dengan dirancangnya sebuah *game* edukasi pendidikan karakter diharapkan dapat ditanamkan pendidikan karakter kepada siswa ketika sedang bermain. *Game* dirancang dalam berbagai situasi, seperti di rumah, di taman dan di sekolah, dimana karakter utama *game* diminta untuk menyelesaikan sebuah tugas yang berkaitan dengan pendidikan karakter dalam kehidupan sehari-hari. Selain menanamkan unsur pendidikan karakter, *game* ini juga dibuat dalam bahasa Inggris agar siswa dapat memperlancar bahasa Inggrisnya, dengan adanya *game* ini siswa tanpa sadar akan belajar mengenai pendidikan karakter sambil bermain, sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan.

2. Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Game Development Life Cycle (GDLC)* yang memiliki tahapan sebagai berikut:



Gambar 1. Metode *Game Development Life Cycle (GDLC)*

2.1. Inisiasi

Pada tahapan inisiasi dilakukan perancangan konsep *game* yang akan dikembangkan, tahapan ini terdiri dari:

- a. Identifikasi masalah
Menemukan permasalahan yang dihadapi oleh *user* dengan melakukan observasi pada beberapa sekolah yang ada di Kota Batam terkait permasalahan yang dihadapi oleh guru dalam proses pendidikan karakter siswa. Pada tahap ini juga dilakukan literatur review yang akan mendukung penelitian, seperti pencarian jurnal dan sumber bacaan lainnya yang berkaitan dengan pendidikan karakter dan metode GDLC.
- b. Identifikasi kebutuhan
Tahap identifikasi kebutuhan dilakukan untuk mengetahui kebutuhan guru dan siswa akan sebuah *game* edukasi pendidikan karakter, mengidentifikasi skenario yang akan digunakan dalam *game*, dan menentukan kebutuhan perangkat keras yang akan digunakan.
- c. Identifikasi target *user*
Tahap ini menentukan target *user* yang akan menggunakan aplikasi, dalam penelitian ini ditetapkan untuk anak SMP kelas 1-3.

2.2. Pra-Produksi

Pada tahap pra-produksi ditetapkan karakter utama game yang dikembangkan, desain *background game*, dan desain permainan nantinya. Aplikasi yang digunakan untuk membangun game ini adalah unity. Karakter yang dikembangkan adalah seorang anak laki-laki yang akan menjalani kehidupan sosial di rumah, disekolah dan di alam masyarakat.

2.3. Produksi Game

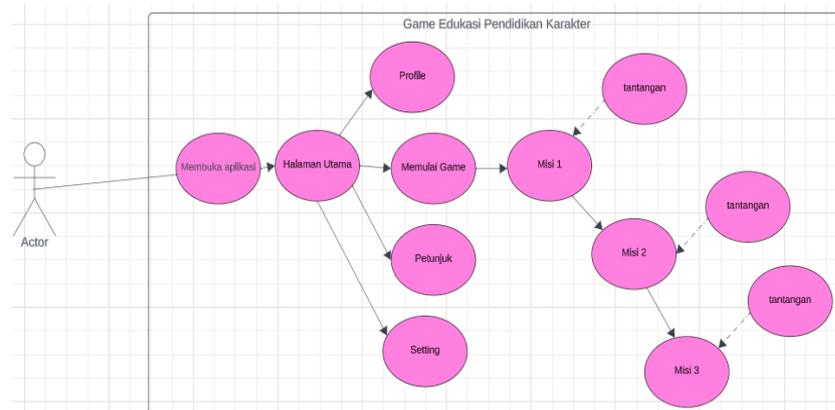
Tahap ini dilakukan analisis terhadap perancangan game yang akan dikembangkan, adapun tahapan produksi game ini adalah sebagai berikut:

1. Perancangan game

Untuk membantu perancangan game digunakan UML dalam analisis fungsionalnya yang terdiri dari:

a. Use case diagram.

Use case diagram digunakan untuk merancang fungsional game. Pada game yang dirancang terdapat tiga menu utama yaitu profil yang berisi profile pengembang, menu petunjuk yang berisi tentang cara penggunaan game, menu *setting* untuk mengatur suara atau musik, dan menu memulai game yang dapat digunakan untuk memulai permainan.

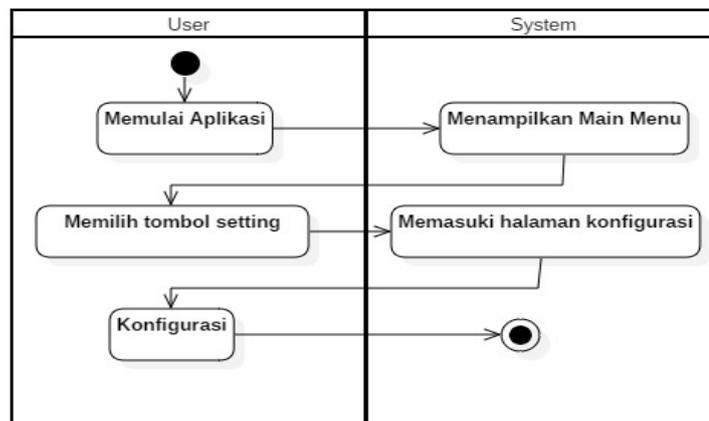


Gambar 2. Use case Diagram Game Edukasi Pendidikan Karakter

b. Activity diagram

Activity diagram digunakan untuk menggambarkan proses yang terjadi pada game yang dirancang, digambarkan sebagai berikut:

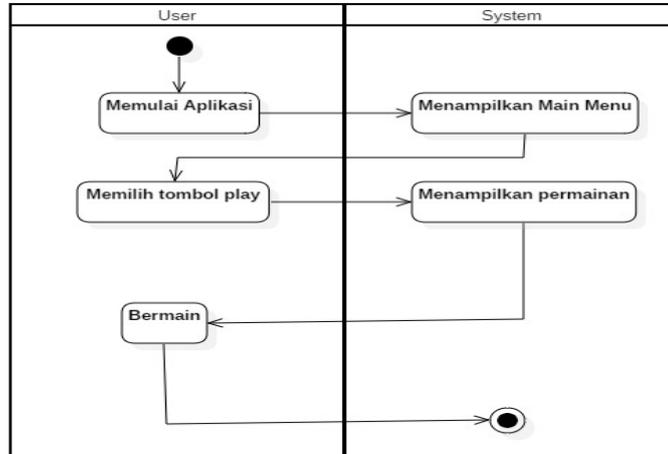
1) Activity diagram setting



Gambar 3. Activity Diagram Setting

Ketika *user* akan melakukan setting terhadap permainan, maka dapat dilakukan dengan membuka aplikasi *game*, memilih menu setting dan melakukan konfigurasi terhadap permainan.

2) *Activity diagram play*



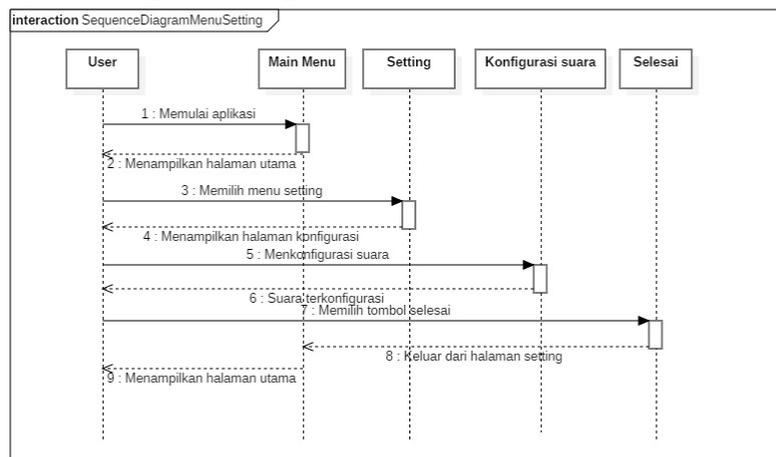
Gambar 4. *Activity Diagram Play*

Berdasarkan *activity diagram* di atas aktivitas yang dilakukan user adalah user menjalankan aplikasi, kemudian program menampilkan *main menu*, untuk memulai *game* user dapat memilih menu memulai *game*.

c. *Sequence diagram*

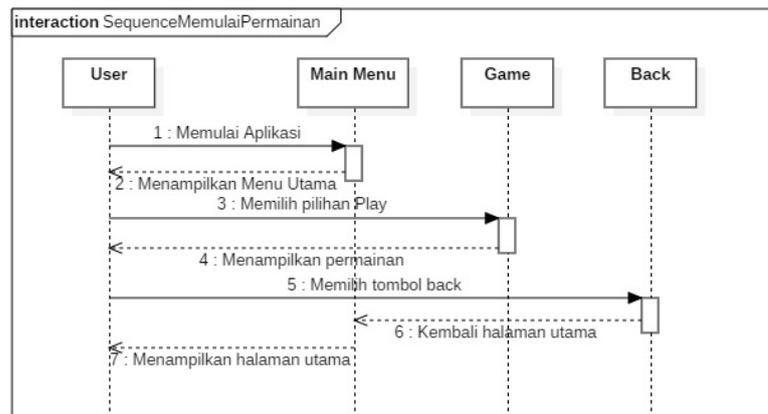
Sequence diagram dimerupakan turunan dari *activity diagram*, dimana pada tahap ini digambarkan proses dan respon yang diberikan oleh aplikasi kepada pengguna. *Sequence* yang dirancang adalah sebagai berikut:

1) *Sequence diagram setting*



Gambar 5. *Sequene Diagram Setting*

2) *Sequence diagram play*



Gambar 6. Activity Diagram Play

2.4. Produksi

Produksi merupakan tahap merubah hasil analisis pada tahapan pra-produksi menjadi sebuah aplikasi dengan menggunakan unity dan beberapa aplikasi lainnya untuk mendukung tampilan *game* lebih menarik.

2.5. Beta

Merupakan aplikasi yang sudah jadi, tetapi harus dilakukan pengujian kepada pengguna dan ahli untuk mengetahui apakah *game* edukasi yang dirancang sudah berjalan sesuai dengan fungsi-fungsi yang ditetapkan.

2.6. Realease

Release merupakan tahapan terakhir dalam penelitian ini, aplikasi yang sudah diuji akan di launching untuk dapat digunakan oleh siswa dan guru sebagai media pembelajaran yang menarik.

3. Hasil Dan Pembahasan

3.1. Hasil

Hasil penelitian berupa game edukasi pendidikan karakter berbahasa Inggris berbasis android, adapun hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Halaman Menu Utama

Ketika aplikasi dijalankan, maka akan menampilkan splash screen sebagai halam pertama kali muncul. Pada halaman ini terdapat tombol cklick here yang bertujuan untuk membuka halaman utama game.



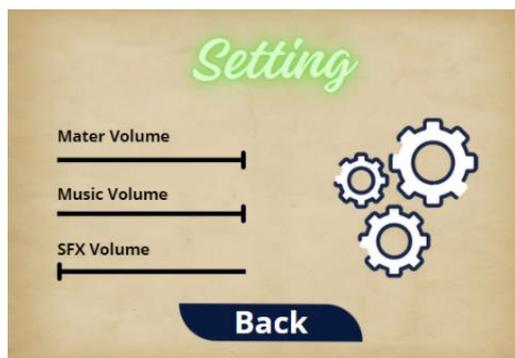
Gambar 7. Splash Screen

Halaman menu utama terdapat menu mulai yang berfungsi untuk memulai permainan, *setting* bertujuan untuk mengkonfigurasi suara selama menjalankan aplikasi, petunjuk berisi informasi penggunaan game, profile merupakan menu yang berisi informasi pengembang game dan *exit* berfungsi untuk keluar dari aplikasi. Menu utama dapat dilihat pada gambar berikut:



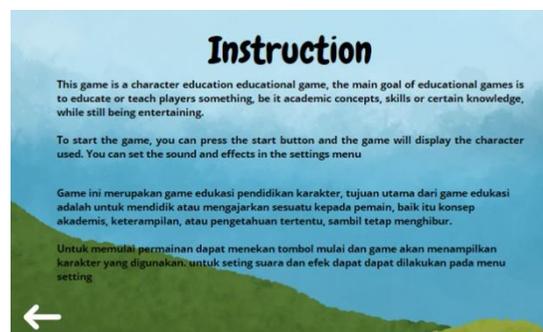
Gambar 8. Halaman Utama

Halaman setting berisi menu setting suara selama aplikasi digunakan, pada menu ini terdapat tiga pilihan yaitu master volume, music volume dan sound efek volume, tampilan halaman setting adalah sebagai berikut:



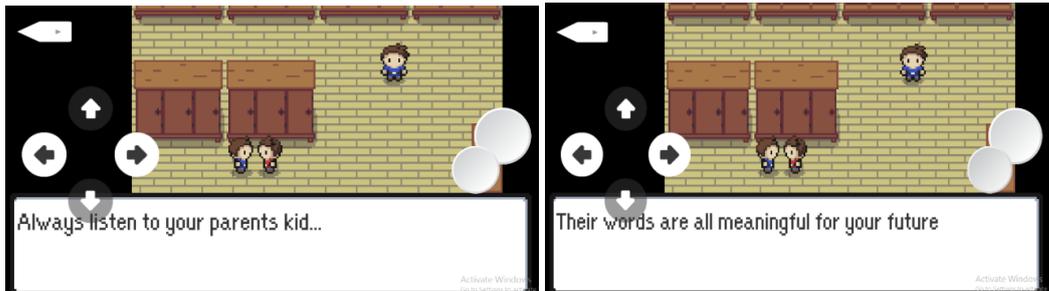
Gambar 9. Menu Setting

Menu petunjuk adalah menu yang berisi cara penggunaan game, menu ini dibuat bilingual agar dapat dipahami dengan mudah oleh pengguna game.



Gambar 10. Menu Petunjuk

Menu mulai adalah menu untuk memulai permainan atau game edukasi pendidikan karakter, dilakukan percakapan dalam bahasa Inggris yang memberikan pengetahuan pendidikan karakter ketika pemain bertemu dengan karakter lainnya di dalam game. Ketika pemain bertemu dengan karakter lainnya diperjalanan maka karakter tersebut akan memberikan suatu tugas untuk diselesaikan, dan meberikan petunjuk untuk menyelesaikan tugas tersebut dan diakhir memberikan nasehat atau semangat kepada pemain, ini lah yang disebut degan pendidikan karakter.



Gambar 11. Pendidikan Karakter Menghormati Orang Tua



Gambar 12. Pendidikan Karakter Disiplin di Sekolah



Gambar 13. Pendidikan Karakter Tepat Waktu Datang Kesekolah

3.2. Pembahasan

Untuk pengujian aplikasi game yang dikembangkan digunakan metode *Black-box testing* adalah metode pengujian perangkat lunak yang memeriksa fungsi dan fitur aplikasi tanpa memperhatikan struktur internal atau logika kode di balik perangkat lunak tersebut. Dalam pengujian black-box, pengujian dilakukan dari

sudut pandang pengguna akhir, tanpa pengetahuan mendalam tentang bagaimana program tersebut diimplementasikan atau diuji secara internal. Hasil pengujiannya adalah sebagai berikut:

1. Pengujian *Splash Screen*

Splash screen merupakan halaman yang pertama kali muncul ketika aplikasi dijalankan, hasil pengujian halaman splash screen adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Pengujian *Splash Screen*

No	Kasus	Skenario Uji	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian
1.	Tampilan splash screen	Menampilkan halaman splash screen	Ketika game dijalankan akan menampilkan spalsh screen	Berhasil
2.	Menu <i>clikc here</i>	Memilih tombol <i>clikck here</i>	Ketika tombol <i>clikc here</i> dipilih maka menampilkan halaman utama	Berhasil
4.	Tombol <i>exit</i>	Memilih tombol <i>exit</i>	Ketika tombol <i>exit</i> pili maka aplikasi akan menutup atau keluar dari apliaksi	Berhasil

2. Pengujian Halaman Utama

Halaman utama adalah halaman yang muncul setelah splash screen, halaman ini berisi beberapa menu yang dapat digunakan oleh user. Hasil pengujiannya adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Pengujian Halaman Utama

No	Kasus	Skenario Uji	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian
1.	Tampilan awal halaman utama	Menampilkan halaman utama	Ketika dipilih tombol <i>cklick here</i> maka akan menampilkan halaman utama	Berhasil
2.	Menu mulai	Memilih tombol mulai	Ketika dipilih menu mulai, maka aplikasi akan memulai permainan	Berhasil
4.	Menu <i>setting</i>	Memilih tombol <i>setting</i>	Ketika tombol <i>setting</i> dipilih, maka kan menampilkan halaman <i>setting</i> permainan	Berhasil
5.	Menu petunjuk	Memilih tombol petunjuk	Saat tombol petunjuk di klik, maka aplikasi akan menampilkan halaman petunjuk	Berhasil

3. Pengujian Game

Pengujian game dilakukan untuk mengetahui apakah semua fungsional game sudah berjalan dengan semestisnya, adapun hasil pengujiannya adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Pengujian Game

No	Kasus	Skenario Uji	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian
1.	Halaman permainan	Memilih tombol mulai pada menu utama	Saat menu mulai di klik maka akan memulai permainan	Berhasil
2.	Tombol kembali	klik tombol kembali	Saat tombol kembali di klik maka game akan kembali kehalaman menu utama	Berhasil
3.	Tombol left	Klik tombol left	Saat diklik tombol left maka karakter akan bergerak kekiri	Berhasil
4.	Tombol right	klik tombol right	Saat diklik tombol right maka karakter akan bergerak kekanan	Berhasil
5.	Tombol up	klik tombol up	Saat diklik tombol up maka karakter akan bergerak ke atas	Berhasil
6.	Tombol down	klik tombol down	Saat diklik tombol down maka karakter akan bergerak kebawah	Berhasil
7.	Tombol A	Klik tombol A	Saat diklik tombol A, maka terjadi interaksi antar karakter dalam game	berhasil

Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan terhadap fungsional game edukasi pendidikan karakter dinyatakan bahwa keseluruhan game berfungsi sebagaimana mestinya, game dapat digunakan oleh siswa sebagai media pembelajaran alternatif agar belajar pendidikan karakter menjadi lebih menyenangkan.

4. Kesimpulan

Hasil dari penelitian yang telah dilakukan didapatkan bahwa game merupakan salah satu cara yang cukup menarik digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif. Dengan adanya unsur edukasi, terutama pendidikan karakter dalam game siswa merasa senang ketika belajar sambil bermain, dimana dalam permainan ditanamkan nilai-nilai pendidikan karakter anak di rumah, sekolah dan lingkungan sekitar. Game buat sedekat mungkin dengan siswa agar lebih relevan dengan kehidupan siswa sehari-hari, dan mudah mempraktekan pendidikan karakter yang diajarkan dalam game. Game yang dikembangkan berbahasa inggris, dapat membantu siswa belajar bahasa inggris dalam saat bermain.

Dari pengujian yang dilakukan siswa merasa senang menggunakan game dan dapat membantu siswa menghafal kosa kata bahasa Inggris.

Daftar Pustaka

- [1] M. Ifwandi, "Pengertian Pendidikan Menurut Ahli," *Kampar*, 2020.
- [2] E. Setiawan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Online*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa (Pusat Bahasa), 2023.
- [3] D. Fazli, "Pendidikan Karakter Di Indonesia Dalam Permasalahan Remaja Saat Ini," *Kumparan*, Jakarta, p. 1, Apr. 10, 2023.
- [4] M. A. H. Putra, "Building Character Education Through The Civilization Nations Children," *Kalimantan Soc. Stud. J.*, vol. 1, no. 1, p. 12, 2019, doi: 10.20527/kss.v1i1.1252.
- [5] M. F. Tharaba, "Mencari Model Pendidikan Karakter Di Sekolah," *J-Mpi*, vol. 5, no. 1, pp. 66–81, 2020, doi: 10.18860/jmpi.v5i1.8750.
- [6] P. W. Kemdikbud, "Penguatan Pendidikan Karakter Jadi Pintu Masuk Pembinaan Pendidikan Nasional," *Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia*, 2017. <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2017/07/penguatan-pendidikan-karakter-jadi-pintu-masuk-pembinaan-pendidikan-nasional> (accessed Nov. 14, 2023).
- [7] J. M. Asmani, *Buku Panduan Internalisasi Pendidikan Karakter di Sekolah*, III. Yogyakarta: Diva Press, 2012.
- [8] G. Palupi, "SOSOK Akbar, Guru Dipolisikan Wali Murid Setelah Hukum Anak Tak Mau Salat, Dituntut Rp 50 Juta," *tribunnews*, Jakarta, p. 1, Oct. 08, 2023.
- [9] R. Windawati and H. D. Koeswanti, "Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, vol. 5, no. 2, pp. 1027–1038, 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i2.835.
- [10] E. Hutabri, K. Handoko, A. A. Fajrin, and R. Fauzi, "Pengembangan Media Interaktif Berorientasi Hots (Higher Order Thingking Skills) Pada Matapelajaran Biologi Berbasis Android," *J. Tek. Inf. dan Komput.*, vol. 5, no. 2, p. 464, 2022, doi: 10.37600/tekinkom.v5i2.614.
- [11] Y. M. Jannah, Y. Yuniawatika, and A. Mudiono, "Pengembangan E-Modul Berbasis Game Based Learning Materi Pengukuran Dengan Penguatan Karakter Gemar Membaca dan Menghargai Prestasi," *J. Gantang*, vol. 5, no. 2, pp. 179–189, 2020, doi: 10.31629/jg.v5i2.2338.
- [12] H. Mardhotillah and R. Rakimahwati, "Pengembangan Game Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 2, pp. 779–792, 2021, doi: 10.31004/obsesi.v6i2.1361.
- [13] Y. Firmansyah, "Implementasi Sdlc Waterfall Dalam Pembuatan Web Administrasi," *Sdlc*, vol. 6, no. No 2, 2019.
- [14] S. Wahyu, "Penerapan Metode Game Development Life Cycle Pada Pengembangan Aplikasi Game Pembelajaran Budi Pekerti," *SKANIKA Sist. Komput. dan Tek. Inform.*, vol. 5, no. 1, pp. 82–91, 2022.