

Implementasi media game Role Playing Game (RPG) untuk meningkatkan motivasi siswa pada mata pelajaran Akhlak Sehari-hari

Imam Taufik Muslimin^{1*}, Neuis Marfuah²

¹ STAI Persis Bandung 1; imamtaufiktamvan@gmail.com

² STAI Persis Bandung 2; marpuah@staipibdg.ac.id

* Correspondence:

Received: date; Accepted: date; Published: date

Abstract: Everyday morality is generally equated with character, decency, courtesy in Indonesian and does not differ in the meaning of the word moral, ethic in English. Moral is a trait that is ingrained in humans from birth and is always present in the Qur'an so that good or bad it will reflect on oneself in accordance with the formation and development. The purpose of this study was to find out how to plan educational games using the subject matter found in schools and how to implement and what impacts would be generated from the results of playing educational games that had been made. The research being studied is an educational game that is used as a new medium because students have started complaining about conventional media and this educational game media is being tested to increase students' motivation in learning. This study uses a qualitative descriptive method, namely research that is used to analyze a situation/condition that is objective and lacks the understanding of researchers in using quantitative methods related to numbers and questionnaires in research. The results of the study prove that educational games that are created and implemented can motivate student learning because educational games can increase focus and increase students' knowledge of the material presented which can be applied directly. So it can be concluded that educational games made using everyday moral materials can be a new companion media that can be used by teachers to increase student motivation in learning, educational games made can be directly implemented by teachers to students using computers or cellphones and the impact on generated can be seen immediately.

Keywords: Implementation, Educational Game. Everyday Morals

Abstrak: Akhlak sehari-hari umumnya disamakan dengan budi pekerti, kesusilaan, sopan santun dalam bahasa Indonesia dan tidak berbeda pula dalam arti kata moral, ethic dalam bahasa Inggris. Akhlak adalah suatu sifat yang tertanam dalam diri manusia sejak lahir dan selalu ada padanya Al-Qur'an sehingga baik atau buruknya akan memantul pada diri sendiri sesuai dengan pembentukan dan pembinaan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui cara merencanakan game edukasi dengan menggunakan materi pelajaran yang terdapat di sekolah dan bagaimana cara implementasi serta dampak apa yang akan ditimbulkan dari hasil bermain game edukasi yang telah dibuat. Penelitian yang diteliti ini adalah game edukasi yang digunakan sebagai media baru dikarenakan media konvensional sudah mulai dikeluhkan oleh para siswa serta media game edukasi ini diuji cobakan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskripsi yaitu penelitian yang digunakan untuk menganalisis suatu keadaan/kondisi yang bersifat objektif serta kekurangan pemahaman peneliti dalam menggunakan metode kuantitatif yang berhubungan dengan angka dan angket dalam penelitian. Hasil penelitian membuktikan bahwa game edukasi yang dibuat dan diimplementasikan dapat memotivasi belajar siswa karena game edukasi dapat meningkatkan fokus serta meningkatkan pengetahuan siswa terhadap materi yang disampaikan yang mampu diterapkan secara langsung. Maka dapat disimpulkan game edukasi yang dibuat dengan menggunakan materi akhlak sehari-hari dapat menjadi media pendamping baru yang bisa digunakan guru untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, game edukasi yang dibuat

dapat langsung di implementasikan oleh guru kepada siswa dengan menggunakan komputer atau handphone dan dampak yang dihasilkan dapat langsung terlihat.

Kata Kunci : Implementasi, Game Edukasi. Akhlak Sehari-hari

1. Pendahuluan

Dalam Pengertian Sehari-hari Akhlak umumnya disamakan artinya dengan budi pekerti, kesusilaan, sopan santun dalam bahasa Indonesia, dan tidak berbeda pula dalam arti kata moral, ethic dalam bahasa Inggris. Manusia akan menjadi sempurna jika mempunyai akhlak terpuji serta menjauhi dari segala akhlak tercela¹. Akhlak secara bahasa bisa baik dan juga buruk tergantung tata nilai yang dijadikan landasan dan secara istilah adalah sistem nilai yang mengatur pola sikap dan tindakan manusia di bumi.

Karakter siswa tentu tidak terlepas dari pengaruh perkembangan teknologi dan perubahan zaman mulai dari zaman siswa belajar sesuatu lewat buku hingga sampai tinggal mencari di internet. Dalam perkembangan sekarang siswa tumbuh dalam era digital dan guru mulai memberikan penjelasan materi atau memberikan tugas yang dimana menuntut siswa untuk mencarinya dengan bantuan internet. Maka dari itu tidak dapat dipungkiri bahwa penggunaan smartphone menjadi hal yang biasa dan mulai dianggap sebagai suatu kebutuhan yang harus ada di kehidupan sehari-hari. Hal tersebut dapat dilihat dan dibuktikan dari data yang menyatakan bahwa Negara Indonesia menjadi pengguna aktif smartphone ke empat setelah China, India, dan Amerika dan pengguna dari smartphone didominasi oleh usia remaja DataBoks². Dan perkembangannya membuat manusia secara sengaja maupun tidak sengaja akan berinteraksi dengan teknologi terutama teknologi komunikasi dan dalam penerapannya media teknologi telah mendapat perhatian bagi para peserta didik dan kemungkinan berpengaruh terhadap perkembangan pendidikan jika penggunaan teknologi dimanfaatkan secara optimal oleh guru.

Penggunaan teknologi dan media elektronik untuk kegiatan belajar mengajar adalah digital games yang dapat dimasukkan ke dalam sistem pendidikan yang berlaku di kalangan siswa. Digital games yang biasanya dipandang sebagai sebuah hiburan telah diusulkan sebagai sebuah alat yang efektif untuk melibatkan siswa ke dalam aktifitas belajar mengajar. Banyak pelajaran yang menggunakan Digital game-based learning (DGBL) yang mengalami peningkatan dalam memotivasi dan hasil belajar para siswa. Fakta mengindikasikan bahwa model permainan dan model intruksi yang sejajar dapat memberikan dampak yang besar terhadap hasil belajar siswa. Untuk dibutuhkan suatu metode dan alat pembelajaran yang menarik serta interaktif supaya dapat memotivasi siswa agar lebih menyukai mata pelajaran Akhlak. Dengan menyukai mata pelajaran tersebut dengan sendirinya para siswa akan lebih giat belajar mata pelajaran Akhlak. Salah satu usaha untuk mengatasi sifat pasif dan menumbuhkan minat belajar siswa dapat menggunakan media game. Bermain game merupakan aktivitas yang tidak asing lagi bagi sebagian besar generasi muda. Bahkan tidak sedikit yang bermain game merupakan hobi sebagai mana survey yang dilakukan.

¹ Dr. Mansur, MA. "Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam", (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2009) hlm.221

² <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/07/01/daftar-negara-pengguna-smartphone-terbanyak-indonesia-urutan-berapa>

2. Metode

Metode penelitian ini dilakukan selama satu minggu di MTs Persis 30 Cibedug dengan mengambil sampel populasi sebanyak 9 siswa dari tiga kelas.

Metode penelitian yang dilakukan penulis adalah metode kualitatif Dan *Metode Research and Development* (R&D). Metode Penelitian Kualitatif adalah penelitian tentang riset yang bersifat deskriptif, dan cenderung menggunakan analisis. Proses dan makna (perspektif subjek) lebih ditonjolkan dalam penelitian kualitatif. Landasan teori dimanfaatkan sebagai pemandu agar fokus penelitian sesuai fakta dilapangan. Sedangkan Metode Penelitian Research and Development (R&D)³. Secara umum merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan suatu media, metode ini adalah Metode yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Sugiono bahwa “Penelitian dan pengembangan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pembelajaran⁴. Jadi penggunaan metode penelitian R&D sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh para ahli juga sesuai dengan tujuan dari penelitian ini.

Dengan menggunakan metode ini maka peneliti akan melakukan riset dengan menggunakan perencanaan pembuatan game dimulai dari membuat cerita yang akan dibuat, membuat design karakter, membuat soal-soal yang akan muncul dalam game, membuat dua ending yang berbeda dalam game serta evaluasi dengan melihat apa yang harus dikembangkan dari game yang telah dibuat dan dimainkan siswa sebelum masuk dalam penilaian.

3. Hasil dan Pembahasan

A. Kondisi Objektif Sekolah (Profil Sekolah)

Madrasah Tsanawiyah Persis 30 Cibedug yang beralamatkan di JL. Cisirung No 78 Cibedug Girang Rt. 04 Rw 05 Cangkuang Wetan Dayeuhkolot Bandung dengan kode Pos 40238 dan Nomor Telepon.0225228835. Mts Persis 30 Cibedug berdiri dan mulai beroperasi menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar pada tahun 2003. Mts Persis 30 Cibedug didirikan oleh Bapak H. Cecep Hikmaturahman, S. Ag dan Didukung oleh H. Ismail dan Hj. Imas Julaeha Alasan Berdirinya Mts Persis 30 cibedug merupakan dasar keinginan warga masyarakat yang selama ini telah menunggu pendidikan agama tingkat menengah yang terjangkau dan strategis. Keberadaan Mts Persis 30 Cibedug telah terdaftar di Departemen Agama dan telah mendapat izin mendapat izin operasional sejak tahun 2004 di Kementerian Agama RI.⁵

B. Visi dan Misi Madrasah Tsanawiyah Persis 30 Cibedug.

Visi dari Madrasah Tsanawiyah Persis 30 Cibedug adalah :

Terbentuknya peserta didik yang berakhlakul karimah, berprestasi, tafaqquh fiddin.

³ Sigit Purnama “Metode Penelitian dan Pengembangan” (Uin Sunan Kalijaga Yogyakarta) Volume IV, No. 1 Juni 2013

⁴ Fika Noir Fikriyati Zain, 2014 Rancang Bangun Game Edukasi Model Guessing dalam Perangkat Keras

⁵ 20206811.siap.sekolah.com

Misi dari Madrasah Tsanawiyah Persis 30 Cibedug adalah :

- 1) Membentuk peserta didik yang terampil dan bertanggung jawab
- 2) Membentuk peserta didik yang sehat jasmani dan rohani
- 3) Membentuk peserta didik yang unggul dalam berbahasa Arab, Inggris

Tujuan dari Madrasah Tsanawiyah Persis 30 Cibedug Adalah :

- 1) Menumbuhkembangkan kecerdasan intelektual, emosional, dan spiritual peserta didik.
- 2) Melahirkan peserta didik yang memiliki keunggulan prestasi dalam bidang akademik dan non-akademik.
- 3) Mewujudkan peserta didik yang memiliki akhlakul karimah.
- 4) Mendorong dan memfasilitasi peserta didik untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang menengah sesuai harapan masing-masing
- 5) Membekali peserta didik dengan sikap, pengetahuan dan keterampilan dasar keagamaan untuk keperluan pergaulan dalam kehidupan bermasyarakat.

C. Impretasi

Data yang didapat peneliti sesuai dengan apa yang ada di dalam kondisi objektif sekolah disamping itu game edukasi yang dibuat untuk penelitian bisa dilaksanakan dengan lancar karena kondisi sekolah memadai mulai dari fasilitas hingga murid yang sangat antusias dalam penelitian.

Dari Game Edukasi “Perjalanan Akhlak Pelajar”, penggagas game menggunakan proses wawancara untuk mengetahui dampak yang dihasilkan setelah memainkan game edukasi ini.

D. Hasil Observasi dan Wawancara

Pada penelitian ini penggagas game melakukan observasi langsung untuk menguji game edukasi “Penerapan Akhlak Pelajar” dengan mendatangi sekolah MTs Persis 30 Cibedug Kecamatan Dayeuhkolot Kabupaten Bandung. Mengaplikasikan secara langsung aplikasi game edukasi kepada murid kelas VII dengan jumlah tiga orang dari setiap kelas yang digunakan peneliti dalam menguji game edukasi dalam penerapan sembilan siswa tertarik dan semangat saat proses memainkan game. Dalam penerapan game edukasi “Penerapan Akhlak Pelajar” menggunakan dua laptop dengan pengujian di ruangan guru. Penggagas game melakukan observasi kemudian dilaporkan kepada guru pembimbing (Pamong). Guru pembimbing (Pamong) mengaku sangat terbantu dengan adanya game edukasi materi mengenai Akhlak yang digunakan untuk menyampaikan materi kepada siswa. Sehingga siswa yang awalnya tidak memperhatikan materi yang guru pembimbing sampaikan dengan metode ceramah menjadi lebih bergembira dan semangat memperhatikan materi yang disampaikan dengan menjadi aktif dalam mengerjakan soal dan menjawab pertanyaan guru dengan media baru yang digunakan diharapkan bisa diterapkan kepada siswa sehingga lebih

menarik dari sebelumnya. Adapun proses pembelajaran siswa di dalam kelas guru pembimbing mengutarakan materi dengan menitik beratkan kepada metode ceramah sehingga membuat siswa tidak memperhatikan dan cenderung tidak mengembirakan bagi siswa.

Dengan diterapkannya pembelajaran dengan metode game edukasi bukan berarti akan mengganti metode yang sudah dilakukan sebelumnya tetapi metode game bisa dijadikan sebagai metode pelengkap dalam mengajarkan sebuah materi pelajaran sehingga bisa meningkatkan konsentrasi siswa dan kegembiraan siswa ketika sedang belajar sehingga siswa bisa belajar dan bermain di waktu bersamaan sehingga pembelajaran akan jauh lebih menarik. Sehingga harapan siswa tentang proses belajar kedepannya menjadi lebih baik dan menarik.

Proses yang dilakukan oleh guru penggagas game ketika mengumpulkan data dengan cara mendatangi langsung lokasi tempat penelitian dan melihat serta mengamati bagaimana proses pembelajaran yang berlangsung dimana proses pembelajaran yang dilakukan masih manual dengan menggunakan metode ceramah dari guru pembimbing dan mengerjakan soal latihan yang dituliskan di papan tulis, proses pembelajaran tersebut membuat kebanyakan siswa kurang tertarik serta mereka lebih asyik bermain dan bercerita dari pada menjawab soal yang diberikan. Setelah guru penggagas game memperkenalkan media game siswa menjadi memperhatikan apa yang disampaikan selanjutnya aktif dalam bertanya dan banyak siswa yang antusias dan bergembira setelah menjawab pertanyaan yang diberikan.

Dan berdasarkan pengujian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa pembuatan game edukasi "Penerapan Akhlak Pelajar" ini sangat tepat dan tidak terdapat kesalahan secara fungsional serta berjalan dengan baik sesuai yang diharapkan serta dapat membantu proses belajar siswa dimanapun mereka berada mereka dapat mengoperasikan game edukasi pembelajaran tersebut.

Dampak yang dihasilkan dari game edukasi role playing game dengan mata pelajaran Akhlak terhadap siswa yaitu :

Dampak positif dari game edukasi "Penerapan Akhlak Pelajar"

- a. membantu proses belajar siswa dimanapun mereka berada sehingga dapat mengoperasikan game edukasi tersebut.
- b. siswa bisa belajar dan bermain di waktu bersamaan sehingga pembelajaran lebih menarik.
- c. siswa menjadi memperhatikan apa yang disampaikan selanjutnya yaitu aktif dalam bertanya dan banyak siswa antusias dan bergembira setelah menjawab pertanyaan yang diberikan.

Dampak Negatif dari game edukasi "Penerapan Akhlak Pelajar"

- a. siswa menjadi kecanduan dalam bermain game edukasi terutama pada bagian pertarungan.

b. sebagian siswa lebih fokus pada permainan dibandingkan dengan materi yang disampaikan.

Dalam penelitian ini peneliti melihat game yang digagas oleh guru pembuat game memiliki kelebihan dan kekurangan :

Kelebihan dari game edukasi “Penerapan Akhlak pelajar”

a.materi yang dibuat menggunakan media game membantu konsentrasi siswa dalam belajar serta bergembira ketika memainkan game.

b.visual dan cerita yang dibawakan mudah untuk dicerna oleh siswa

c.misi serta musuh yang membuat siswa menjadi interaktif ketika memainkan game.

Kekurangan dari game edukasi “Penerapan Akhlak pelajar”

a.pembuatan game cenderung hanya bisa dilakukan bagi sebagian orang terutama bagi yang sudah mengerti mengenai teknologi sedangkan rata-rata guru tidak mengetahui cara membuat game.

b.siswa yang memainkan sebagian memiliki kesenangan dalam bermain berlebihan sehingga game edukasi “Penerapan Akhlak pelajar” membuat siswa kecanduan dan meminta guru penggagas game membuat game selanjutnya yang dimana game yang dimainkan terlihat melupakan materi yang dibawakan.

4. Kesimpulan

Simpulan yang dapat diambil pada penelitian ini adalah antara lain :

1. Perencanaan game edukasi “Penerapan Akhlak Pelajar” pada siswa kelas VII dibuat oleh guru penggagas melalui beberapa tahapan, yaitu : requirement dengan mengumpulkan bahan sesuai dengan kebutuhan dan tujuan utama dari pembuatan game dengan menggunakan materi Akhlak sehari-hari dan software RPG MAKER MV, Specification yaitu membuat deskripsi game, alur cerita, aturan game dan tantangan yang dibuat dengan mensimulasikan kehidupan sehari-hari, architecture yaitu komponen apa saja yang digunakan untuk membuat game edukasi, detail design yaitu rancangan terperinci komponen, coding digunakan agar game bisa dijalankan, testing dan ship adalah proses akhir yaitu uji coba game serta produk final game yang siap untuk diluncurkan dan dimanfaatkan.

2. Penerapan game edukasi “Penerapan Akhlak Pelajar” pada siswa kelas VII digunakan sebagai media pembelajaran serta mempermudah siswa dalam belajar mata pelajaran akhlak sehari-hari dengan tampilan yang mudah dipahami dalam menggunakan media tersebut dan materi yang dibuat sederhana, tidak rumit dan sering dilakukan oleh siswa.

3. Dampak game edukasi “Penerapan Akhlak Pelajar” adalah keaktifan dan kegembiraan siswa meningkat setelah menggunakan media pembelajaran game edukasi “Penerapan Akhlak Pelajar” hal ini dapat diketahui dari sebelum mereka dikenalkan mengenai game edukasi mata pelajaran akhlak yaitu siswa lebih asyik dalam bermain dan bercerita dari pada memperhatikan materi. dan setelah dikenalkan mengenai game edukasi mata pelajaran akhlak siswa menjadi memperhatikan materi yang disampaikan serta aktif dalam bertanya dan dari nilai rata-rata siswa kelas VII setelah memainkan game yaitu 80 ke-atas meskipun

terdapat beberapa kekurangan seperti pembuatan game yang tidak bisa digunakan setiap guru/orang dan siswa yang memiliki kecanduan akan game mengabaikan materi. Namun secara garis besar pembuatan game edukasi ini sangat tepat dan berjalan dengan baik sesuai dengan yang diharapkan yaitu membantu proses belajar siswa serta meningkatkan motivasi siswa..

DAFTAR PUSTAKA

- Asriyatun Mahendra Adhi Nugroho (2014). “ Pengembangan Game Edukatif Berbasis RPG MAKER XP. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia
- A. Muri Yusuf. Metode Penelitian Kualitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan, Fajar Interpretama Mandiri, Jakarta, 2014, Hal. 372
- Abu bakar, rifa’i. 2021. “pengantar Metodologi Penelitian” (yogyakarta: Suka-press UIN sunan kalijaga) hlm.1.
- Assael, Henry. (2010). Perilaku Konsumen, Jakarta : Binapura Aksara.pdf
- Azhar Arsyad (2002). Media Pembelajaran. Jakarta : PT. RajaGrafindo Persada.
- Al-Ahزاب ayat 21.
- Al-Bukhari, Al-Adabul Al-Mufrad, 147.
- Clark, Donald (2006). Games and E-Learning : www.caspian.learning.co.uk/whtpcaspian-gamers_1.1.pdf
- Dr. Mansur, MA. Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2009) hlm.221
- Djamarah, Syaiful Bhari. (1996). Strategi Belajar Mengajar, Jakarta : PT Rineka Cipta . pdf
- Granic. (2014). The Benefits of Playing Video Game.pdf
- Darmawan. D (2012) Inovasi Pendidikan Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Eko Setiawan, “Konsep pendidikan Akhlak Anak Perspektif Imam Al Ghazali,” Jurnal kependidikan 5, no. 1 (Mei 2017): 44.
- Fika Noor Fikriyati Zain, 2014 Rancang Bangun Game Edukasi Model Guesing Game
- Fika Noir Fikriyati Zain, 2014 Rancang Bangun Game Edukasi Model Guessing dalam Perangkat Keras
- Farida Nugraha, 2014, Metode Penelitian Kaulitatif
- Granic. (2014). The Benefits of Playing Video Game.pdf
- Hudojo, Herman. (2003). Pengembangan Kurikulum dan pembelajaran Matematika Malang <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/07/01/daftar-negara-pengguna-smartphone-terbanyak-indonesia-urutan-berapa>
- <https://socs.binus.ac.id> “Version Of Rpg Maker”
- <https://Peraturan.go.id>
- <https://kbbi.kemendikbud.go.id>
- id.m.wikipedia.org
- Ibid.
- JPGSD: Volume 05 Nomor 03
- Jalaluddin Al Mahalli, Jalaluddin As Suyuti, Tafsir Jalalai, terj. Bahrun Abu Bakar (Bandung:2017), 507.
- Kurnia Sari, Ani. (2006). Komparasi Belajar Antara Siswa Dengan Metode Tems Games Turnament (TGT) dam Student Teams Achievement Division.pdf

- KBBI V, "Kamus". KBBI daring. 2016. Aplikasi. 2021 Desember 8
- Oemar Hamalik, (2001), Kurikulum dan Pembelajaran, Jakarta: Bumi Aksara, hal.57
- Markku Eskelinen (2015). "The Gaming Situation" Journal of Computer.
- Nana Sudjana (2004). Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sigit Purnama "Metode Penelitian dan Pengembangan" (Uin Sunan Kalijaga Yogyakarta) Volume IV, No. 1 Juni 2013.
- Nurhayati, "Akhlik dan Hubungannya dengan Aqidah dalam Islam, "Jurnal Mudarrisuna 4, no.2 (Desember 2014): 296.
- Sukanto, Paket Moral Islam Menahan Nafsu dari Hawa, (Solo : Maulana Offset, 1994), cet I. hlm.80
- Sugiyono. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D, Penerbit Alfabeta, Bandung
- Skripsi Deni Kurniadi (2012). Pengembangan media Pembelajaran Interaktif Untuk siswa kelas IV SD.
- Sadiman Arif (2006). Media Pendidikan Pengertian dan Pemanfaatan. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya. R (2016). Mudah Membuat Game Edukasi berbasis Android. Jakarta: PT. Alex Media Komputindo.
- Sanjaya. R (2016). Mudah Membuat Game Edukasi berbasis Android. Jakarta: PT. Alex Media Komputindo.
- Tim Penyusun Kamus, Pusat Pembinaan Bahasa, (2005), Kamus Besar Bahasa Indonesia Jakarta
- Trihasro.A (2013). Permainan Kreatif dan Edukatif untuk anak usia dini. Yogyakarta: Andi
- udarwan Danim (ed) 2013, Media Komunikasi Pendidikan Pengembangan Profesi Guru. (Jakarta Bumi Aksara).
- Wahyu Pratama (2014). "Game Adventure Misteri Kotak Pandora" Jurnal Telematika.
- Wardani. D (2009). Bermain Sambil Belajar. Bandung: Edukasia
- Wijayanto. E (2017). Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Terhadap Hasil Belajar.