

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. SD Negeri 2 Pesawahan Bandar Lampung

SD Negeri 2 Pesawahan Bandar Lampung merupakan salah satu satuan pendidikan jenjang SD yang terletak di Pesawahan, Kec. Teluk Betung Selatan, Kota Bandar Lampung, Lampung. Dalam menjalankan kegiatannya, SD Negeri 2 Pesawahan Bandar Lampung berada dibawah naungan Kementrian Pendidikan dan kebudayaan. Pada kegiatan belajar mengajar di SD Negeri 2 Pesawahan Bandar Lampung memiliki beberapa mata pelajaran salah satunya ialah mata pelajaran pembelajaran budi pekerti.

2.2. Pembelajaran Budi Pekerti

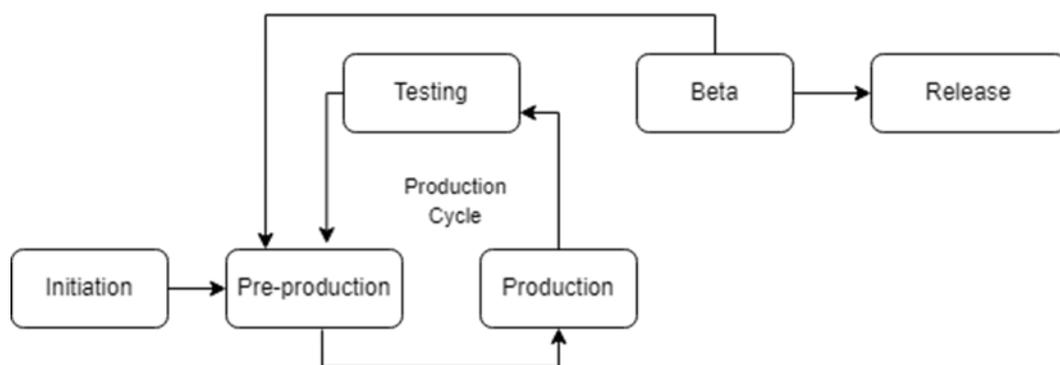
Pendidikan budi pekerti merupakan program pengajaran di sekolah yang bertujuan mengembangkan watak atau tabiat siswa dengan cara menghayati nilai-nilai dan keyakinan masyarakat sebagai kekuatan moral dalam hidupnya melalui kejujuran, dapat dipercaya, disiplin, dan kerja sama yang menekankan ranah afektif (perasaan dan sikap) tanpa meninggalkan ranah kognitif (berpikir rasional) dan ranah skill/psikomotorik [5]. Mata pelajaran pembelajaran budi pekerti memiliki beberapa jenis salah satunya merupakan pembelajaran dengan materi mengenai akhlak. Materi budi pekerti tentang akhlak yang berisikan pembelajaran mengenai perbuatan baik. Materi budi pekerti tentang akhlak yang diharapkan dapat mempengaruhi akhlak seorang anak dengan memanfaatkan teknologi multimedia yang diimplementasikan dalam sebuah cerita fiksi.

2.3. Berbuat Baik Berbuah Manis

Berbuat baik berbuah manis merupakan salah satu materi yang ada pada pembelajaran budi pekerti yang ada pada tingkat sekolah dasar untuk kelas 2 yang berisikan materi mengenai pengetahuan tentang perbuatan baik yang akan menghasilkan hal baik

2.4. *Game Development Life Cycle*

Metode pengembangan perangkat lunak yang diterapkan dalam penelitian ini adalah GDLC (*Game Development Life Cycle*). GDLC adalah metodologi yang digunakan untuk mengembangkan aplikasi berbasis game dengan pendekatan interaktif, yang melibatkan enam tahap pengembangan: fase Inisiasi (pembentukan konsep game), pra-produksi (*Pre-Production*), produksi game (*Production*), uji coba (*Testing*), Rilis Beta, dan Rilis Aplikasi (*Release*) [6]. Metode pengembangan aplikasi yang akan diterapkan dalam penelitian ini melibatkan enam tahap pengembangan, dimulai dari fase Inisiasi (pembentukan konsep game), pra-produksi (*Pre-Production*), produksi game (*Production*), uji coba (*Testing*), Rilis Beta, hingga Rilis Aplikasi (*Release*). Berikut tahapan-tahapan GDLC pada gambar 2.1.



Gambar 2. 1 Tahapan GDLC

Tahapan-tahapan metode pengembangan GDLC :

1) Tahap Inisialisasi (*Initiation*)

Pada tahap ini, desain dimulai dengan pengumpulan aset, pembuatan desain game (skenario), dan pengembangan prototipe lainnya..

2) Tahap Pra-produksi (*Pra-production*)

Fokus bagian ini adalah pada kegiatan desain game dan gameplay. Di sini, rancangan alur game dan gameplay dikembangkan untuk menarik minat pemain agar tertarik memainkan game tersebut.

3) Tahap Produksi (*Production*)

Proses pengembangan game mencakup pengumpulan dan pembuatan aset game, penulisan kode program, serta integrasi antara kedua elemen tersebut.

4) Tahap Pengujian (*Testing*)

Tujuan dari langkah ini adalah untuk mengidentifikasi adanya kesalahan pada aplikasi game dan jika ditemukan, memperbaiki kesalahan tersebut agar tidak mengganggu pengalaman pengguna saat menjalankan aplikasi..

5) Tahap *Beta Testing*

Uji coba dilakukan pada tahap ini dengan melibatkan pihak ketiga atau pihak eksternal. Tingkat fungsionalitas dan kelengkapan game dievaluasi berdasarkan kriteria kualitas pengujian tersebut

6) Tahap Perilisan (*Release*)

Ini adalah langkah terakhir dalam proses pengembangan sebuah game. Tahap ini mencakup tugas-tugas yang berkaitan dengan menyelesaikan proses pengembangan dan mempersiapkan game untuk dirilis secara publik.

2.5. Game Edukasi

Perkembangan teknologi informasi saat ini semakin pesat, memberikan masyarakat di seluruh dunia berbagai keuntungan yang dihasilkan oleh teknologi tersebut [7]. Salah satu teknologi tersebut adalah game. Game merupakan jenis permainan di mana pemain berperan sebagai tokoh utama dalam sebuah cerita interaktif yang mengharuskan mereka untuk mengeksplorasi dan menyelesaikan berbagai tantangan. Genre game ini selalu berfokus pada narasi cerita, mirip dengan sastra dan seni [8]. Kata "game" berasal dari bahasa Inggris yang berarti "permainan" atau "pertandingan", dan juga dapat diartikan sebagai aktivitas terstruktur yang biasanya dilakukan untuk bersenang-senang, yang disebut "permainan" [9]. Game edukasi sangat menarik untuk dikembangkan. Ada beberapa keunggulan game edukasi dibandingkan dengan pendekatan pendidikan konvensional. Salah satu keunggulan utamanya

adalah kemampuannya untuk menunjukkan masalah nyata [10]. Game edukasi memiliki banyak keunggulan dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran konvensional. Dengan memanfaatkan game untuk dalam hal edukasi yang diterapkan pada berbagai perangkat *android* yang bisa diakses kapanpun dan dimanapun [11]. Salah satu keunggulan utamanya adalah penggunaan animasi dalam game yang dapat meningkatkan daya ingat siswa, memungkinkan mereka untuk mengingat materi lebih lama dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

2.6. Visual Novel

Game visual novel adalah salah satu jenis game yang biasanya dimainkan di komputer, namun juga dapat diunduh ke ponsel berbasis Android. Novel visual adalah hasil dari desain komunikasi visual yang menggabungkan kemampuan desain grafis melalui pilihan gaya visual, desain karakter, serta desain naratif melalui pembuatan cerita interaktif yang komunikatif [12]. Genre game visual novel memiliki konsep yang menarik untuk dikembangkan karena alur ceritanya dipengaruhi oleh visualisasi dan dialog percakapan.

2.7. Android

Android adalah sistem operasi untuk ponsel dan tablet. Fungsinya sebagai penghubung antara perangkat dan pengguna memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan perangkat dan menjalankan aplikasi yang tersedia pada perangkat tersebut [13]. Teknologi mobile Android, yang bersifat open source, berkembang dan menyebar dengan cepat, menjadikannya alat pembelajaran yang efektif [14]. Karena bersifat open source, Android merupakan salah satu teknologi yang berkembang dengan pesat. Smartphone Android adalah salah satu perangkat yang memungkinkan akses informasi dengan cepat, menjadi contoh penggunaan teknologi ini [15][16]. Selain sangat mudah digunakan, Android juga sangat efektif dalam pengembangan aplikasi. Game yang akan dikembangkan di masa depan berbasis Android akan lebih mudah diakses berkat aplikasi-aplikasi berbasis Android.

2.8. Ren'py

Ren'py adalah perangkat lunak yang sering digunakan untuk membuat game visual novel, dan berfungsi dengan bahasa pemrograman Python [17]. Game akan dibuat menggunakan perangkat lunak Ren'py karena software ini tidak memiliki fitur yang rumit dan juga tersedia secara gratis.

2.9. Visual Studio Code

Visual Studio Code adalah Software yang sangat ringan, namun kuat editor kode sumbernya yang berjalan dari desktop. Muncul dengan built-in dukungan untuk JavaScript, naskah dan Node.js dan memiliki array beragam ekstensi yang tersedia untuk bahasa lain, termasuk C ++, C # , Python, dan PHP [5]. Dalam hal ini, untuk penulisan kode-kode program dibutuhkan sebuah aplikasi yang mumpuni seperti *Visual Studio Code*.

2.10. Canva

Canva merupakan aplikasi desain yang menggunakan teknik *drag and drop* serta dapat mengakses beberapa fitur yang ada misalnya font, gambar, dan bentuk selama proses pembuatan [18]. Pengumpulan aset game dari desain karakter dan latar belakang permainan menggunakan aplikasi canva.

2.11. Metode Pembelajaran Auditori

Belajar dengan cara auditori mengandalkan pendengaran untuk memahami dan menyerap informasi. [19]. Untuk siswa yang lebih cepat memahami informasi melalui pendengaran, penelitian ini akan menggunakan metode pembelajaran auditori.

2.12. Metode Pembelajaran Visual

Salah satu karakteristik gaya belajar visual adalah bahwa siswa perlu melihat terlebih dahulu untuk memahami informasi, memiliki kepekaan terhadap warna, dan sering kali memiliki bakat artistik. Media pembelajaran yang penuh warna dan menarik secara visual sangat efektif untuk siswa dengan gaya belajar visual.[20].

2.13. Penelitian Terdahulu

Peneliti terinspirasi dan memiliki referensi dari penelitian sebelumnya yang relevan dengan topik skripsi, berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan. Berikut beberapa referensi penelitian terdahulu pada tabel 2.1.

Tabel 2. 1. Tabel Penelitian Terdahulu

Penulis	Tahun	Judul	Metode	Platform	Tools	Jenjang	Kelebihan	Kekurangan	Hasil
Leona Lovita, dkk.	2023	Pengembangan Game Edukasi Visual Novel Mata Pelajaran Pendidikan Budi Pekerti di Sekolah Dasar	ADDIE	Web	Adobe Illustrator	SD	Terdapat pemeliharaan karakter didalam permainan	Materi yang disampaikan cukup terbatas	Hasil penelitian dan pengujian diperoleh kesimpulan bahwa game edukasi Mengzi's Story efektif dan layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan budi pekerti
Orita Dwi Purbiyanti, dkk.	2022	Game Edukasi Visual Novel Bermain Pantun dan Peribahasa Menggunakan Ren'py Berbasis Python	SDLC	Desktop	Ren'py	SD	Memiliki tingkatan level permainan	Tidak memiliki preferensi dalam game	Aplikasi ini dapat membantu para pelajar terutama pelajar kelas 4 SD untuk memahami materi mengenai pantun dan peribahasa dengan media pembelajaran
Anly Suryadana, Deli	2023	Rancang Bangun Game Edukasi Visual Novel Kisah Pangeran Diponegoro dan Pengaruhnya Terhadap Minat Belajar Siswa	ADDIE	Web	Ren'py	SMA	Tidak memerlukan akses internet	Penyajian materi tidak dapat diulang	Metode kuantitatif digunakan untuk menguji game ini dengan pengumpulan data melalui kuesioner dari 336 responden yang dipilih menggunakan metode Proportional Cluster Random Sampling.

Penulis	Tahun	Judul	Metode	Platform	Tools	Jenjang	Kelebihan	Kelebihan	Hasil
Hafiz Abdul Fatah, dkk.	2020	Game Edukasi Pembelajaran IPA Berbasis Visual Novel	MDLC	Desktop	Adobe Illustrator	SD	Memiliki tampilan yang lebih menarik	Tidak memiliki audio dalam game	Dari hasil uji-t berpasangan menunjukkan nilai t-hitung (3,7549) > t-tabel (2.47266) maka Ho ditolak, dan H1 diterima yg menunjukkan bahwa penerapan aplikasi game edukasi visual novel Ekosistem Makhluk Hidup berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik.
Arif Rahman Hikam, dkk.	2019	Pengembangan Game Edukasi Visual Novel Berbasis Pembangunan Karakter Pada Materi Pelestarian Lingkungan	RAD	Desktop	RPG Maker XP	SMA	Penyampaian materi menggunakan animasi	Animasi yang ditampilkan belum sepenuhnya optimal	Multimedia mampu meningkatkan proses komunikasi antara guru dengan siswa karena multimedia mampu menciptakan suasana belajar mandiri sehingga siswa mempunyai kemampuan untuk mengatur diri dan mempunyai motivasi intrinsik untuk mempelajari materi pelestarian lingkungan.

Berdasarkan tabel 2.1, penelitian ini memiliki sumber referensi penelitian yang serupa yaitu mengenai *game* edukasi visual novel pembelajaran budi pekerti dengan beberapa fitur pembeda yaitu dalam metode dan cerita yang disajikan.