

## **Onet Game Anak Kewan sebagai Media Pengenalan Nama-Nama Anak Hewan dalam Bahasa Jawa**

<sup>1</sup>Biansa Akmil Fata, <sup>2</sup>Tri Anggraeni

<sup>1,2</sup>Program Studi Teknologi Permainan, Jurusan Animasi dan Teknologi Permainan,  
Sekolah Tinggi Multi Media “MMTC” Yogyakarta  
Email: <sup>1</sup>biansa.cruz17@gmail.com, <sup>2</sup>tri.anggraeni@mmtc.ac.id

### **Abstrak**

Saat ini banyak orang di wilayah Pulau Jawa yang seharusnya bisa menggunakan Bahasa Jawa, tidak lagi menggunakannya atau lebih menggunakan Bahasa Indonesia. Muncul kekhawatiran Bahasa Jawa akan semakin ditinggalkan. Bahasa Jawa dapat dikenalkan, diajarkan, atau disosialisasikan dengan *game*. Hal ini mendorong perlu dibuatnya *game* “Onet Anak Kewan”. Penciptaan *game* ini dilakukan melalui 3 tahap, yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca produksi. *Game* ini memuat materi yang berisi pengenalan nama-nama anak hewan dalam Bahasa Jawa yang disampaikan dengan bentuk teks, visual, audio, dan *gameplay*. Dalam *game* ini, pemain harus mengklik kartu anak dan induk hewan yang bersesuaian hingga semua kartu terklik. Terdapat 3 *stage* yang dibuat berdasarkan jenis makanan hewan: herbivora, karnivora, dan omnivora. Hasil uji coba menunjukkan bahwa *game* ini dapat menjadi media pengenalan dan media bantu untuk menghafalkan nama-nama anak hewan dalam Bahasa Jawa. Dengan adanya *game* ini, diharapkan pengenalan Bahasa Jawa dapat menjadi lebih menarik dan dilakukan oleh lebih banyak orang.

Kata kunci: onet, anak hewan, Bahasa Jawa

### ***Onet Game Anak Kewan as a Media to Introduce the Names of Baby Animals in Javanese Language***

#### **Abstract**

*Currently, many people in Java, who should be able to use Javanese, don't use it anymore. They prefer to use Indonesian language. There are concerns that the Javanese language will be increasingly abandoned. Javanese can be introduced, taught, or promoted through games. This prompted the creation of a game called "Onet Anak Kewan". This game creation was carried out in three stages, namely pre-production, production, and post-production. This game material contains the introduction of the names of baby animals in Javanese which is delivered in the form of text, visuals, audio, and gameplay. In this game, players must click the card of an animal and its baby until all the cards have been clicked. There are three stages based on the type of animal food: herbivores, carnivores, and omnivores. The test results show that this game can be used as a media to introduce and assist memorizing the names of baby animal in Javanese language. With a wide selection of games, it is hoped that the introduction of the Javanese language can be more interesting and carried out by more people.*

*Keywords: onet, baby animal, Javanese language*

## Pendahuluan

Bahasa Jawa merupakan bahasa daerah yang sangat luas persebarannya di Indonesia, tidak hanya di provinsi-provinsi di Pulau Jawa tetapi juga di luar pulau tersebut seperti Lampung, Bengkulu, dan Sumatera Utara (Effendi, 2017). Keturunan suku Jawa di Suriname dan Kaledonia Baru juga ada yang menggunakannya. Sayangnya saat ini banyak orang di wilayah Pulau Jawa yang seharusnya bisa menggunakan Bahasa Jawa, tidak lagi menggunakannya atau lebih menggunakan Bahasa Indonesia. Muncul kekhawatiran bahwa Bahasa Jawa akan semakin ditinggalkan.

Saat ini perkembangan *game* sangat pesat, terutama pada *game* yang berbasis *smartphone*. *Game* edukasi merupakan bentuk inovasi dari sebuah multimedia interaktif yang berisi konten pendidikan (Hermawan, 2017). *Game* edukasi merupakan hubungan antara pendidikan dan hiburan. Aspek hiburan pada *game* merupakan sarana untuk meningkatkan motivasi dan pengalaman belajar.

Bahasa Jawa dapat dikenalkan, diajarkan, atau disosialisasikan dengan *game*. Saat ini telah terdapat beberapa *game* yang ditujukan untuk itu. Yang berbasis Android diantaranya adalah *Sinau Basa Jawa* (Elte Dev), *Belajar Bahasa Jawa + Suara* (Solite Kids), dan *Sinau Bahasa Jawa – Aksara Hanacaraka* (Surya Sena Studio).

Dalam bahasa Jawa, hewan-hewan memiliki nama yang berbeda dari bahasa Indonesia. Bahkan, anak hewan memiliki nama yang berbeda dari induknya. Hal ini dapat diangkat dalam *game*. Di platform Android, baru 1 *game* yang ditemukan khusus tentang nama-nama hewan dalam Bahasa Jawa, yaitu *Animal Jawa* (animaljawa2020@gmail.com). *Game* ini menampilkan gambar dan penyebutan nama hewan dan anaknya dalam Bahasa Jawa. Terdapat 3 fitur pada *game* ini, yaitu pengenalan nama hewan, tebak gambar, dan pencocokan gambar. *Game* edukasi pengenalan anak hewan dalam Bahasa Jawa juga pernah dibuat oleh Wicaksono, Susila, dan Hostiadi (2015) di *smartphone* berbasis Windows. Selain itu, *game* pengenalan anak hewan juga muncul sebagai salah satu bagian dari *game* Bahasa Jawa. Contohnya adalah yang dibuat oleh Effendi (2017).

Perlu dibuat sebuah *game* pengenalan anak hewan yang khusus tentang itu, dapat menampilkan lebih banyak jenis hewan dengan *gameplay* yang berbeda, dan di platform

Android. Platform ini paling banyak digunakan dalam bermain *game*. Salah satu *game* yang dikenal sejak lama, populer, dan dimainkan oleh berbagai usia adalah *onet game*. Konsep permainan *game* ini adalah memasang dua gambar yang sama (Wangi, Fitrianti, dan Hayati, 2017). Sebelum bisa memasangkannya, pemain harus mencari dua gambar yang sama terlebih dahulu. *Game* ini memerlukan ketelitian. Meskipun demikian, banyak juga orang berusia 40 tahun ke atas yang suka memainkannya. Daya tariknya terdapat pada gambar-gambar yang menarik dan berwarna-warni.

Berbagai *game* onet telah dibuat untuk bermacam-macam hal seperti pola, buah, hewan, kue, makanan lain, dan sebagainya, tetapi belum ada *game* onet tentang nama anak hewan dalam Bahasa Jawa. Hal ini mendorong dibuatnya *game* ini dan diberi nama *Game* “Onet Anak Kewan”. *Game* ini dapat dimainkan oleh semua umur. Dengan adanya berbagai pilihan *game*, diharapkan pengenalan Bahasa Jawa dapat menjadi lebih menarik dan dilakukan oleh lebih banyak orang.

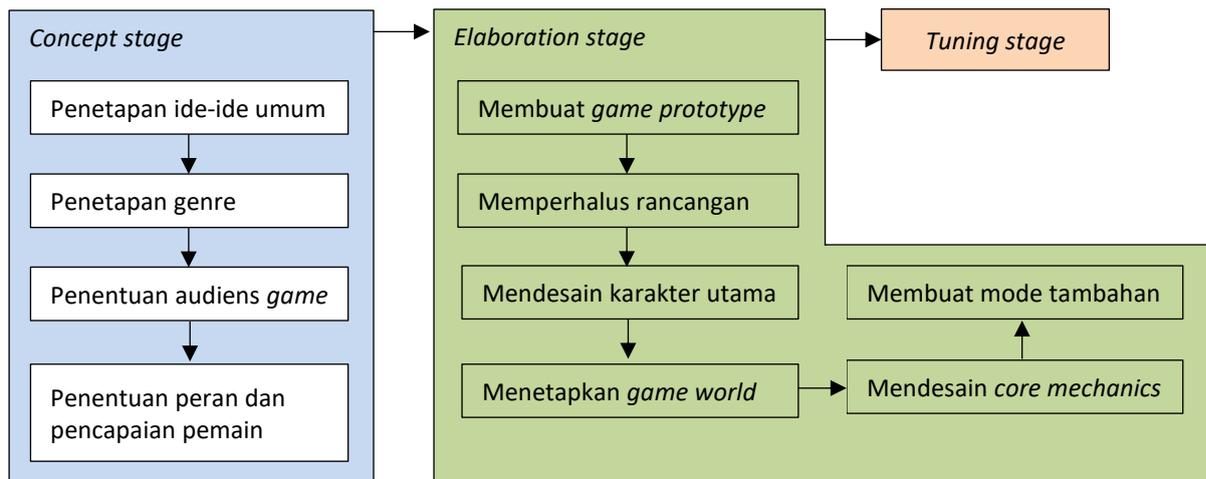
## Metode

Seperti yang dilakukan oleh Sagita (2020), *game* ini dibuat dalam 3 tahapan: praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Pada tahap praproduksi, dilakukan proses-proses perancangan yang meliputi *concept stage*, *elaboration stage*, dan *tuning stage*, sesuai dengan yang dikemukakan oleh Adams (2009 hal.44-51). Pada *concept stage* ditetapkan hal-hal yang sangat mendasar pada *game*, yaitu ide-ide umum tentang cara perancang *game* menghibur orang melalui *gameplay*. Banyak pertimbangan yang mempengaruhi rencana-rencana untuk konsep *game*. Bagian dari pembuatan konsep *game* termasuk memutuskan adanya genre yang cocok untuk *game*, siapa yang akan menikmati *game*, peran dan pencapaian pemain. Pada *game* ini, pemain tidak diberi suatu kekuatan khusus ataupun suatu ciptaan. Pemain hanya bisa memasang dua gambar yang merupakan induk dan anak suatu hewan.

Setelah semua hal-hal fundamental pada *game* ditentukan pada *concept stage*, proses dilanjutkan ke *elaboration stage*. Pada langkah ini, pekerjaan perancangan mulai bergerak dari umum ke spesifik; dari teoritis ke konkret, mulai dengan tim pengembangan kecil untuk membangun *game prototype*, sehingga bagaimana ide-ide rancangan dipraktikkan, dapat terlihat. Berdasarkan hal ini, rancangan dapat diperhalus.

Selain itu, hal lain yang harus dilakukan dalam *elaboration stage* adalah

mendesain karakter utama, menetapkan *game world*, mendesain *core mechanics*, dan membuat mode tambahan. Perancangan *game* ini tidak mendesain level karena hanya ada mode. Ketika keseluruhan desain sudah dikunci dan tidak ada lagi fitur yang boleh ditambahkan pada *game*, proses perancangan masuk pada *tuning stage*. Pada langkah ini, *game* disesuaikan dan disempurnakan, dapat dilakukan suatu penyesuaian kecil pada *game core mechanic*, yang bukan menambah fitur baru. Keseluruhan proses perancangan ini ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Bagan keseluruhan proses perancangan game ini

Di tahap produksi, tim mulai mengerjakan material yang disajikan kepada konsumen, yaitu visual, musik, dan *coding*. Material-material itu harus dibuat dengan perhatian khusus dan tidak boleh menyimpang dari konsep yang sudah dibuat. Pengerjaan visual meliputi karakter, *user interface*, *environment*, *obstacle*, dan *background*. Tahap pascaproduksi terdiri atas *testing*, revisi, dan *publishing*. *Game* yang sudah mencapai versi alpha diujicobakan kepada pemain dengan tujuan untuk mengetahui pendapat mengenai *gameplay* dan performa *game* serta menyempurnakannya.

## Hasil dan Pembahasan

### *Concept stage*

*Game* ini menghibur melalui karakter-karakternya yang menarik. Pemain harus mencari 2 gambar yang bersesuaian, yaitu induk dan anak hewan. *Game* ini memiliki genre kasual dan bisa dimainkan oleh semua umur. Bila kedua kartu anak

dan induk hewan yang dipilih cocok, maka *player* mendapatkan skor 100.

### ***Elaboration stage***

#### 1. Mendesain karakter utama

Menurut Adams (2009 hal.127), desain karakter merupakan aspek penting dalam bercerita dan membangkitkan respon emosional dalam cerita dan game. Baik berdasarkan tampilan visual karakter maupun kedalaman emosional cerita latar belakang, karakter yang dimainkan dan yang berinteraksi, membuat dunia game dapat dipercaya orang. Jika karakternya tidak menarik, *game* itu kurang menyenangkan.

Pembuatan karakter dimulai dengan memikirkan penampilan visualnya. Hanya ada *nonhumanoid characters* pada *game* ini karena karakter-karakter hanya dibuat untuk hewan-hewan, baik induk maupun anaknya. Anak-anak menyukai *visual* yang sederhana tapi menarik untuk dilihat. Pada *game* ini, karakter hewan-hewan dibuat lucu dan unik agar terlihat ramah untuk anak-anak. Karakter hewan dengan ekspresi wajah yang lucu diharapkan dapat menambah semangat dalam melakukan kegiatan yang positif dan menjadi pribadi kuat, ceria, dan selalu mempunyai ide-ide kreatif yang berinovatif dalam kehidupan bermasyarakat. Karakter-karakter diberi warna yang cerah. Gambar 2 – 4 menunjukkan contoh gambar induk hewan dan anaknya dengan ukuran yang lebih besar.



Gambar 2. Contoh gambar induk hewan herbivora dan anaknya



Gambar 3. Contoh gambar induk hewan karnivora dan anaknya



Gambar 4. Contoh gambar induk hewan omnivora dan anaknya

## 2. Menetapkan *game world*

Pada tahap ini, perancang *game* harus memutuskan tempat berjalannya *game*, membuat tempat itu, siapa saja yang ada disana, dan reaksi-reaksinya

Adams (2009 hal.111). Hal-hal ini dilakukan secara menyeluruh sehingga pemain *game* bisa terbenam di dalam *game* dan menikmatinya. Gambar 5 menunjukkan tampilan awal *Game Onet Anak Kewan*. *Background*-nya berupa hutan yang berbeda-beda pada setiap *stage game*. Tiap *stage* terdiri atas bukit, pohon, rumput, dan batu. Gambar 6 menunjukkan *background* setiap *stage game* ini.



Gambar 5. Tampilan awal *Game Onet Anak Kewan*



Gambar 6. *Background Stage 1, Stage 2, dan Stage 3 (berturut-turut searah jarum jam)*

### 3. Mendesain *core mechanics*

*Core mechanic* merupakan model yang lebih spesifik daripada aturan umum *game* (Adams, 2009 hal.35). Contoh aturan umum adalah “Ulat bergerak lebih cepat daripada siput”, sedangkan *core mechanic* menyatakan dengan tepat seberapa cepat ulat itu bergerak dalam sentimeter per menit. *Game* “Onet Anak Kewan” bisa dimainkan oleh segala usia mulai dari anak yang masih Taman Kanak-kanak.

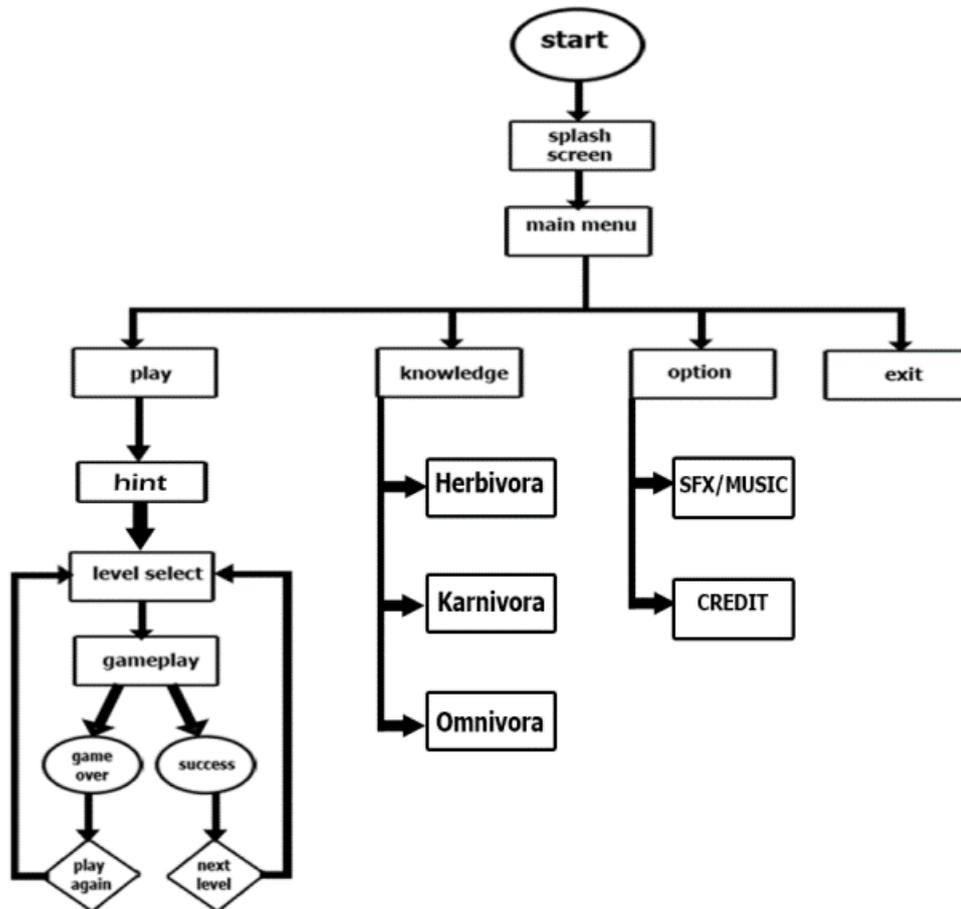
Tingkat kesulitan pada tiap *stage* permainan adalah normal. Setelah memilih *stage*, pemain harus mencari dan mengklik kartu bergambar anak dan induk hewan yang bersesuaian sehingga dapat memperoleh poin dan menyelesaikan *stage*. Ketika diklik, setiap gambar mengeluarkan suara yang menyebutkan nama anak atau induk hewan yang diklik. Setiap *stage* memiliki batas waktu yang berbeda-beda dan ditampilkan pada *user interface*. Jika waktu habis ketika belum menyelesaikan *stage*, pemain bisa memilih antara melanjutkan atau mengulang permainan dari awal.

Pada *game* ini terdapat suatu “nyawa” yang menandakan kesempatan bermain dalam *game* ini. Jika pemain memasang kartu anak dengan induk hewan yang salah, maka nyawa akan berkurang. Untuk membatalkan pilihan kartu anak atau induk hewan, pemain bisa mengklik kartu anak atau induk hewan yang lain. Jika tidak, nyawa berkurang.

#### 4. User interface (UI)

*User interface (UI)* berada di antara *core mechanic* dan pemain *game* (Adams, 2009 hal.37). UI menerima tantangan yang ditentukan pada *core mechanic* (misalnya mengendarai mobil balap) dan mengubahnya menjadi grafik di layar dan suara dari speaker. UI juga mengubah penekanan dan gerakan tombol pada keyboard atau pengontrol menjadi tindakan dalam konteks game. Gambar 7 menunjukkan *flowchart UI* atau antarmuka *Game* Anak Kewan.

Di bagian kiri bawah tampilan awal *Game* Onet Anak Kewan yang ditunjukkan pada Gambar 5 terdapat tombol dengan ikon . Tombol ini digunakan untuk menampilkan antarmuka Petunjuk cara bermain. Setelah tombol ini disentuh, tampil fitur Pengetahuan yang berisi tombol-tombol untuk menampilkan nama-nama induk dan anak hewan sesuai dengan jenisnya (ditunjukkan pada Gambar 8). Pemain yang belum hafal nama-nama induk dan anak hewan dapat mengetahui dan menghafalkannya dengan cara menampilkan fitur ini. Nama-nama hewan ini merujuk pada Buku *Pinter Pepak Bahasa Jawa* karya Warsito (2005).



Gambar 7. Flowchart antarmuka Game Anak Kewan



Gambar 8. Fitur Pengetahuan

Setelah tombol Play di tampilan awal *Game Onet Anak Kewan* disentuh, tampil fitur “Petunjuk” yang menampilkan langkah-langkah cara memainkan *game*

(ditunjukkan pada Gambar 9). Terdapat tombol Lewati di sebelah kanan bawah untuk menutup fitur ini dan menampilkan pilihan-pilihan *stage*. Gambar 10 menunjukkan tampilan *Select Stage*. Menu *stage 3* tidak aktif sebelum semua misi yang terdapat pada *stage-stage* sebelumnya diselesaikan. Gambar 11 menunjukkan tampilan utama *game* di *Stage 1* (bertema herbivora).



Gambar 9. Tampilan Petunjuk cara bermain



Gambar 10. Tampilan Select Stage



Gambar 11. Tampilan utama game di Stage 1 (bertema herbivora)

#### 5. Membuat mode tambahan

*Game* ini dibuat sehingga memiliki pilihan 3 *stage*, yaitu herbivora, karnivora, dan omnivora. Pada awal permainan, yang aktif hanya *stage 1* dan 2. Untuk dapat masuk ke *stage 3*, pemain *game* harus menyelesaikan *stage 1* dan 2. Terdapat 3 ronde di setiap *stage*. Pada setiap ronde terdapat 32 kartu yang bergambar anak dan induk hewan. Tabel 1 menunjukkan perbedaan tema dan batas waktu di setiap *stage*.

Tabel 1. Aturan Game Anak Kewan

No	Stage	Tema Hewan	Batas Waktu
1	Stage 1	Herbivora	500 detik
2	Stage 2	Karnivora	350 detik
3	Stage 3	Omnivora	200 detik

*Game* ini telah diujicobakan kepada 18 siswa Sekolah Dasar. Setelah mencoba,

setiap pemain diminta untuk mengisi kuisioner atau ditanyai mengenai 7 hal yang terkait dengan tingkat kesulitan pada *gameplay game*, menarik/tidaknya karakter-karakter hewan yang ada, aturan *stage*, tampilan gambar dan background, keberhasilan fitur pengetahuan, dan lain-lain. Pengukuran jawaban pada kuesioner ini menggunakan Skala Likert dan perhitungannya sesuai dengan yang dilakukan oleh Adenansyah & Nurhidayat (2019):

Skala Likert melihat item yang dinyatakan dalam beberapa respon alternatif (SS=sangat setuju, S=setuju, N=netral, TS=tidak setuju, STS=sangat tidak setuju). Masing-masing dari data tersebut bernilai (SS=5, S=4, N=3, TS=2, STS=1). Perhitungan awal dimulai dengan rumus  $H = T \times Pn$ . T = total jumlah responden yang memilih. Pn = pilihan angka skor Likert. H = jumlah total hasil perhitungan rumus.

Pada uji coba ini, item-item di atas dimodifikasi menjadi: SP = sangat puas (bernilai 5), P = puas (bernilai 4), C = cukup puas (bernilai 3), TP = tidak puas (bernilai 2), dan STP = sangat tidak puas (bernilai 1). Agar mendapatkan hasil interpretasi, terlebih harus diketahui skor tertinggi (Y) yang diperoleh dari skor tertinggi likert dikalikan dengan jumlah responden ( $5 \times 18 = 90$ ). Perhitungan kedua dilanjutkan dengan rumus  $\text{index \%} = \text{total skor}/Y \times 100$ . Sebelum menyelesaikan perhitungan, harus diketahui interval (rentang jarak) dan interpretasi persen. Interval tersebut adalah 100 dibagi dengan jumlah skor Likert ( $100 / 5 = 20$ ). Nilai 20 ini adalah interval jarak dari terendah 0% hingga tertinggi 100%. Interpretasi skor berdasarkan interval ini dapat dilihat pada Tabel 2. Hasil perhitungan dengan metode Skala Likert pada skor-skor jawaban hasil uji coba *game* ini terdapat pada Tabel 3 – 9.

Tabel 2. Hasil Perhitungan kriteria interpretasi skor berdasarkan interval

Persentase	Arti
0 % - 19,99 %	Sangat Kurang Puas
20 % - 39,99 %	Kurang Puas
40 % - 59,99 %	Cukup Puas
60 % - 79,99 %	Puas
80 % - 100 %	Sangat Puas

Tabel 3. Hasil Perhitungan Skala Likert Game “Onet Anak Kewan” Pertanyaan ke-1

Pertanyaan	Penilaian	Jumlah Responden (T)	Angka (Pn)	Hasil (T x Pn)
Bagaimana tingkat kesulitan pada <i>gameplay game</i> “Onet Anak Kewan”?	Sangat Puas	4	5	20
	Puas	11	4	44
	Cukup	2	3	6
	Tidak Puas	1	2	2
	Sangat Tidak Puas	0	1	0
Total skor				72
Rumus indeks % = (total skor/Y) x 100 = (72/90) x 100 = 80% (Sangat Puas)				

Tabel 4. Hasil Perhitungan Skala Likert Game “Onet Anak Kewan” Pertanyaan ke-2

Pertanyaan	Penilaian	Jumlah Responden	Angka	Hasil
Apakah karakter hewan dalam <i>game</i> ini menarik?	Sangat Puas	6	5	30
	Puas	10	4	40
	Cukup	2	3	6
	Kurang Puas	0	2	0
	Sangat Tidak Puas	0	1	0
Total skor				76
Rumus indeks % = (total skor/Y) x 100 = (76/90) x 100 = 84% (Sangat Puas)				

Tabel 5. Hasil Perhitungan Skala Likert Game “Onet Anak Kewan” Pertanyaan ke-3

Pertanyaan	Penilaian	Jumlah Responden	Angka	Hasil
Bagaimana menurut Anda tentang tema yang berbeda di setiap <i>stage game</i> ini?	Sangat Puas	2	5	10
	Puas	11	4	44
	Cukup	5	3	15
	Kurang Puas	0	2	0
	Sangat Tidak Puas	0	1	0
Total skor				69
Rumus indeks % = (total skor/Y) x 100 = (69/90) x 100 = 77% (Puas)				

Tabel 6. Hasil Perhitungan Skala Likert Game “Onet Anak Kewan” Pertanyaan ke-4

Pertanyaan	Penilaian	Jumlah Responden	Angka	Hasil
Apakah tampilan gambar pada background di <i>game</i> ini bagus?	Sangat Puas	2	5	10
	Puas	8	4	32
	Cukup	7	3	21
	Kurang Puas	1	2	2
	Sangat Tidak Puas	0	1	0
Total skor				65
Rumus indeks % = (total skor/Y) x 100 = (65/90) x 100 = 72% (Puas)				

Tabel 7. Hasil Perhitungan Skala Likert Game “Onet Anak Kewan” Pertanyaan ke-5

Pertanyaan	Penilaian	Jumlah Responden	Angka	Hasil
Apakah fitur Pengetahuan pada <i>Game “Onet Anak Kewan”</i> memberikan Anda pengetahuan tentang nama-nama hewan dalam Bahasa Jawa?	Sangat Puas	4	5	20
	Puas	11	4	44
	Cukup	3	3	9
	Kurang Puas	0	2	0
	Sangat Tidak Puas	0	1	0
Total skor				73
Rumus indeks % = (total skor/Y) x 100 = (73/90) x 100 = 81% (Sangat Puas)				

Tabel 8. Hasil Perhitungan Skala Likert Game “Onet Anak Kewan” Pertanyaan ke-6

Pertanyaan	Penilaian	Jumlah Responden	Angka	Hasil
Apakah <i>game</i> ini dapat membantu Anda sehingga menjadi lebih mudah dalam menghafalkan nama-nama anak hewan dalam Bahasa Jawa?	Sangat Puas	6	5	30
	Puas	7	4	28
	Cukup	3	3	9
	Kurang Puas	2	2	4
	Sangat Tidak Puas	0	1	0
Total skor				71
Rumus indeks % = (total skor/Y) x 100 = (71/90) x 100 = 79% (Puas)				

Tabel 9. Hasil Perhitungan Skala Likert Game “Onet Anak Kewan” Pertanyaan ke-7

Pertanyaan	Penilaian	Jumlah Responden	Angka	Hasil
Apakah game ini dapat menjadi inovasi yang efektif dan atraktif?	Sangat Puas	2	5	10
	Puas	5	4	20
	Cukup	11	3	33
	Kurang Puas	0	2	0
	Sangat Tidak Puas	0	1	0
Total skor				63
Rumus indeks % = (total skor/Y) x 100 = (63/90) x 100 = 70% (Puas)				

Rata-rata indeks dari Tabel 3 – 9 adalah:

$$(80\% + 84\% + 77\% + 72\% + 81\% + 79\% + 70\%) / 7 = 77,57\%$$

## Kesimpulan

Dari perhitungan-perhitungan di Tabel 3 – 9, secara keseluruhan diperoleh nilai 77,57% yang berarti puas. Tiga persentase tertinggi diperoleh dalam hal (1) menariknya karakter (84%), (2) dapatnya fitur Pengetahuan pada *Game “Onet Anak Kewan”* memberikan pengetahuan tentang nama-nama hewan dalam Bahasa Jawa (81%), (3) dapatnya *game* ini membantu memudahkan dalam menghafalkan nama-nama anak hewan dalam Bahasa Jawa (79%). Dari sini dapat disimpulkan bahwa *game* ini dapat menjadi media pengenalan dan media bantu untuk menghafalkan nama-nama anak hewan dalam Bahasa Jawa.

Terdapat 4 pertanyaan uji coba yang hasilnya di bawah 79%, yaitu tentang tampilan gambar pada background, tema yang berbeda di setiap *stage game*, serta keefektifan dan keatraktifan *game*. Meskipun tidak mencapai angka di bawah 70%, berarti perlu dilakukan langkah-langkah untuk memperbaiki hal-hal tersebut. Langkah-langkah tersebut perlu didahului dengan penggalian lebih lanjut kepada anak-anak yang memberikan skor 2 atau 3. Untuk menindaklanjuti tema yang berbeda di setiap *stage game* yang memperoleh 77% bisa dibuat 1 *stage* lagi yang berisi tema yang berbeda-beda.

## Referensi

- Adams, E. (2009). *Fundamentals of Game Design 2<sup>nd</sup> Edition*. California: Peachpit.
- Adenansyah, F. M. & Nurhidayat, A. I. (2019). Rancang Bangun Game Edukasi Belajar Aksara dan Tata Krama Bahasa Jawa untuk SD Kelas 4 Berbasis Android. *Jurnal Manajemen Informatika*, 10(1), 1-9.
- Effendi, O. P. (2017). *Game Bahasa Jawa untuk Anak-anak Kelas 3 SD*. <http://repository.unika.ac.id/id/eprint/15343>
- Wangi, A. S., Fitrianti, & Hayati, U. (2017). Game Onet ABC (Anak Baik dan Cerdas) Animasi Game Kekinian sebagai Upaya Mengatasi Degradasi Moral pada Anak. *Jurnal PENA*, 4(2), 742-753.
- Hermawan, D. P. (2017). *Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Berjenis Puzzle, RPG, dan Puzzle RPG sebagai Sarana Belajar Matematika (Thesis)*. Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya.
- Sagita, A. G. (2020). Perancangan Gim “Project Electrorace” sebagai Media Sosialisasi Kendaraan Listrik untuk Mengurangi Pencemaran Udara. *Jurnal Ilmiah Multimedia & Komunikasi*, 5(1), 11-22.
- Warsito, R. (2005). *Buku Pinter Pepak Bahasa Jawa*. Surakarta: CV. Cahaya Ilmu.
- Wicaksono, A., Susila, I. M. D., & Hostiadi, D. P. (2015). Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan dan Benda dalam Bahasa Jawa Berbasis Windows Phone. *JOSINFO: Jurnal Online Sistem Informasi*, 1(1).