

# Game Edukasi Tembung Aran Menggunakan *Tools Engine Game Unity*

Amira Mar'atu Nabila <sup>1,\*</sup>, Aidil Primasetya Armin <sup>1</sup>, Elvianto Dwi Hartono <sup>1</sup>

<sup>1</sup> Teknik Informatika; Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya; Jl. Semolowaru No.45, Menur Pumpungan, Kec. Sukolilo, Kota SBY, Jawa Timur 60118; e-mail: [amiramaratu13@gmail.com](mailto:amiramaratu13@gmail.com), [aidilprimasetya@untag-sby.ac.id](mailto:aidilprimasetya@untag-sby.ac.id), [elvianto.evh@untag-sby.ac.id](mailto:elvianto.evh@untag-sby.ac.id)

\* Korespondensi: e-mail: [amiramaratu13@gmail.com](mailto:amiramaratu13@gmail.com)

Diterima: 17 Nopember 2020; Review: 01 Desember 2020; Disetujui: 15 Desember 2020

Cara sitasi: Nabila AM, Armin AP, Hartono ED. 2020. Game Edukasi Tembung Aran Menggunakan Tools Engine Game Unity. Bina Insani ICT Journal. Vol. 7 (2): 135-144.

**Abstrak:** Bahasa Jawa merupakan bahasa yang berasal dari daerah yang terdapat di negara Indonesia. Salah satu unsur bahasa adalah kata. Ketika mempelajari bahasa Indonesia salah satu yang dipelajari adalah kata benda. Dalam bahasa Jawa terdapat pula kata benda yaitu tembung aran. Permainan yang bersifat mendidik merupakan bagian dari genre dalam permainan. Genre ini merupakan salah satu media yang bersifat mendidik. Upaya pengembangan game adalah desain game. Desain ini membantu dalam merancang isi permainan. Pada penelitian ini dirancang game edukasi dengan model tebak gambar dan mencocokkannya dengan kata benda bahasa daerah Jawa yaitu tembung aran. Benda yang akan dicocokkan adalah benda yang pada umumnya ditemukan di dalam dan sekitar rumah. Untuk mengetahui kelayakan game ini digunakan metode pengujian System Usability Scale (SUS). Hasil yang didapatkan termasuk dalam kategori Acceptability pada skor acceptable dengan nilai 84, adjective rating nya mendapat nilai Excellent, dan Grade Scale termasuk dalam kategori B.

**Kata kunci:** game edukasi, kata benda, tembung aran.

**Abstract:** Javanese language is a language that comes from the regions in Indonesia. One of the elements of language is the word. When learning Indonesian, one that is learned is a noun. In Javanese there is also a noun, namely Tembung aran. Educational games are part of the game genre. This genre is one of the media that is educational. Game development endeavors are game design. This design helps in designing the game content. In this study, an educational game was designed with a guess the image model and matching it with Javanese noun, namely Tembung aran. The objects to be matched are objects that are generally found in and around the house. To determine the feasibility of this game, the System Usability Scale (SUS) testing method is used. The results obtained were included in the Acceptability category in an acceptable score with a value of 84, the adjective rating received an Excellent value, and the Grade Scale was included in category B.

**Keywords:** educational games, nouns, tembung aran.

## 1. Pendahuluan

Berbagai suku terdapat di Indonesia. Setiap suku memiliki bahasanya masing-masing. Berdasarkan penelitian yang menghasilkan laporan mengenai Kekerabatan dan Pemetaan dan Kekerabatan Bahasa-Bahasa yang dilaksanakan 2008 di negara Indonesia di mana dapat mengidentifikasi sebanyak 442 bahasa. Dan pada 2011 yang dilakukan pencatatan sebanyak 514 bahasa. Berdasarkan banyaknya bahasa tersebut bisa meningkat dikarenakan terdapat daerah yang belum dilakukan penelitian. Dengan adanya multikultural dan multilingual ini, sentuhan bahasa maupun budaya tidak dapat dihindari. Dengan adanya kontak ini

menimbulkan saling serap antara satu unsur yang terdapat pada bahasa dengan bahasa lainnya [1].

Sesuai dengan output pada proses perhitungan dialektometri, maka didapatkan perbedaan pada dialek itu berkisar 52%-64% [2]. Bahasa Jawa diketahui merupakan bahasa daerah dengan penutur paling tinggi pada negara Indonesia. Hal ini dipengaruhi oleh luasnya Pulau Jawa dan banyaknya penduduk yang berada di *Java Island* [3].

Kosakata Jawa merupakan perbendaharaan *word* pada *Java Language* yang dibagi menjadi enam yaitu sebagai berikut: kosakata kerja (tembung kriya) yaitu kosakata yang menunjukkan suatu tindakan atau kegiatan. Contoh: tuku, turu, mangan, ngombe, dan lain-lain. kosakata benda (tembung aran) yaitu kosakata yang menunjukkan nama-nama benda di lingkungan sekitar. Contoh: kewan, meja, kursi, kembang, godhong dan lain-lain. kosakata sifat yaitu kosakata yang menunjukkan kata sifat. Contoh: gedhe, cilik, apik, amba, ciut dan lain-lain. kosakata tambahan yaitu kosakata yang menunjukkan kata tambahan untuk memperjelas maksud. Contoh: apik banget, mlayu banter dan lain-lain. kosakata bilangan yaitu kosakata yang menunjukkan banyaknya suatu nominal. Contoh: siji, loro, telu, selawe, sewelas dan lain-lain. Kosakata majemuk (tembung garba) yaitu kosakata yang menunjukkan kemajemukan. Contoh: tangga teparo, suba sita, sato kewan dan lain-lain.

Permainan adalah media yang dapat menghibur berupa animasi yang dibangun secara interaktif untuk memberikan *player* dapat merasakan kepuasan batin [4]. Game dapat digunakan sebagai bentuk-bentuk simulasi kehidupan nyata dalam kehidupan manusia. Misalnya digunakan sebagai media untuk mengenalkan budaya. Budaya yang dikenalkan dapat bermacam-macam misalnya bahasa daerah [6], ataupun sejarah kerajaan [7].

Kebudayaan adalah langkah dalam kehidupan untuk dikembangkan oleh suatu kelompok orang dan dapat diteruskan pada generasi selanjutnya. Indonesia memiliki kebudayaan, misal adanya tarian secara tradisional Gandrung dari Kabupaten Banyuwangi. Pemkab Banyuwangi berupaya untuk menjaga kelestarian dari tarian gandrung menggunakan sosialisasi pada generasi selanjutnya agar dapat berperan serta warisan dari generasi sebelumnya. Generasi saat ini lebih mengenal game yang bersifat digital. Tujuan dari permainan yang bersifat mendidik pada tarian gandrung banyuwangi dengan menyajikan edukasi budaya pada generasi selanjutnya dengan baik. Metodenya dengan Game Development Life Cycle (GDLC). RPG Maker adalah alat dalam membuat permainan yang mempunyai genre *Role Playing Games* (RPG). Kesimpulannya adalah penyajian edukasi kepada player agar dapat menjaga pelestarian budaya tarian gandrung banyuwangi [5].

Dalam membuat game terdapat pengkategorian atau genre. Hal ini nantinya dapat memberikan pengalaman bermain yang berbeda-beda. Terdapat bermacam-macam genre [8] dalam game, diantaranya game puzzle. Game ini bertujuan mendorong pengguna untuk memecahkan teka-teki. Terdapat berbagai macam objek yang dapat digunakan sebagai dasar untuk memodelkan objek yang di acak. Salah satunya menggunakan bentuk masjid [7] yang dipotong dalam bentuk kotak yang menjadi beberapa bagian. Kemudian pemain menyusun menjadi sebuah gambar utuh.

Game Development Life Cycle digunakan sebagai metode dalam penelitian ini dengan tahapan Initiation, Pre-production, Production, Testing, Beta External Testing dan Release. Kreasi aset berupa tokoh Coris, tokoh Fairy, boneka beruang (bear), paper trash, trash can, karakter lain yang terdapat pada game labirin adalah: Plastic, Trash Clown, Slime, Mesin Slimers Mary (ibu) dan Lily (anak), Pintu Gua dan coding diintegrasikan dengan menggunakan tool RPG Maker. Hasil yang didapatkan adalah Game Labirin Let's Clear Up The World menumbuhkan kesadaran manusia terhadap kebersihan lingkungan yang dapat menyebabkan kerusakan lingkungan dan timbulnya wabah penyakit terutama keberadaan sampah yang menumpuk, sehingga menyebabkan perubahan lingkungan menjadi daerah kumuh dengan pertumbuhan wabah [9].

Pembuatan permainan terdapat berbagai macam tool diantaranya Unity 3D [10]. Tool ini merupakan software yang biasanya digunakan dalam pembuatan game baik 2D maupun 3D dikarenakan kelengkapan menu dan fungsi-fungsinya yang lengkap. Terdapat beberapa penerapan, diantaranya [11] Tower Defence, ini merupakan game yang melakukan pertahanan dari serangkaian serangan. Setiap serangan akan memiliki tingkat kesulitan yang berbeda-beda. Selain itu terdapat pula game pengenalan bahasa daerah [12].

Pendidikan dalam bidang kesehatan tentang virus diperlukan masyarakat pada khususnya anak yang berusia dini. Kesimpulan yang diperoleh: 1) Game *virus survivor* adalah

salah satu game edukasi untuk meningkatkan pengetahuan kesehatan masyarakat khususnya anak usia dini, sehingga tubuh dapat memiliki kekebalan terhadap virus penyakit, 2) Game Development Life Cycle memudahkan developer dalam membuat game virus survivor, 3) Game *virus survivor* menginformasikan ahli medis (dokter) dapat memberikan pengobatan namun pencegahan terhadap suatu penyakit lebih baik, dan 4) Game *virus survivor* memberikan informasi bahwa kebersihan lingkungan adalah salah satu upaya dalam menjaga kesehatan, karena tempat yang kotor dapat menjadi sarang dari virus, sehingga menjaga kebersihan adalah tanggungjawab bersama [14].

Pemain akan mempelajari bahasanya terlebih dahulu kemudian akan di ujian yang dibuat seperti bermain. Salah satunya dengan mencocokkan jawaban dengan soal. Berdasarkan latar belakang yang ada pada penelitian ini dibuat “Game Edukasi Tembung Aran Menggunakan Tools Engine Game Unity”.

## 2. Metode Penelitian

Metode dalam yang dikembangkan dalam penelitian adalah GDLC (*Game Development Life Cycle*) [13]. Pada gambar 1 dapat terlihat alur proses GDLC yang terdiri atas a) Analisis dengan identifikasi kebutuhan dari game tembung aran. Pada analisis berkaitan dengan pengukuran kebutuhan pengguna untuk membuat spesifikasi kebutuhan perangkat lunak, b) Desain dengan *tool* dalam perancangan game tembung aran. Pada tahap desain menterjemahkan hasil analisis ke dalam model yang lebih rinci, c) Kode dengan coding pada tool dalam pembuatan game tembung aran. Kemudian kode, prose ini merupakan pembuatan dan implementasi hasil dari penterjemahan pada tahap desain ke dalam kode sumber dan aplikasi yang dapat dieksekusi, dan d) *Testing* menggunakan pengujian secara fungsional terhadap game yang sudah dibuat, apakah sudah sesuai dengan diharapkan atau belum. Terakhir, pengujian dengan adanya kepastian dari elemen bekerja dengan baik dan memenuhi spesifikasi.

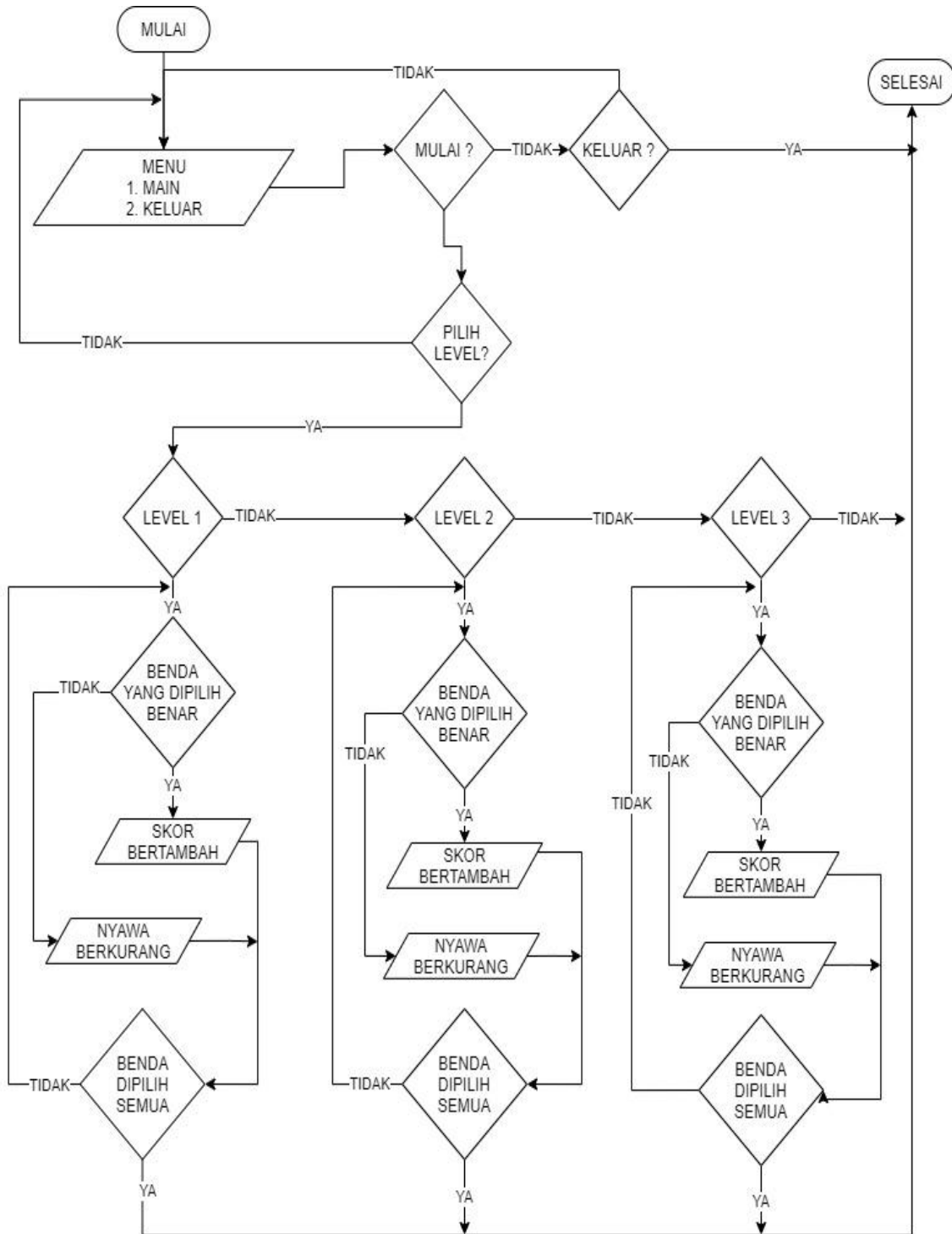


Sumber: Hasil Penelitian (2020)

Gambar 1. Metode GDLC

## Perancangan Flow

Pada bagian ini menjelaskan desain tampilan dan flow game ketika dimainkan. Pada gambar 2 dapat dijelaskan. Ketika pemain mulai bermain maka akan disuguhkan Menu Permainan, sebagai berikut: 1) Jika pemain tidak memulai game, maka dapat keluar dan game akan selesai, 2) Jika sudah memulai, maka akan terdapat dua tombol yaitu MULAI dan KELUAR. Jika pemain memilih MAIN maka pemain akan masuk pada menu pilih level. Setiap level memiliki alur permainan yang sama yaitu memiliki objek yang sesuai dengan petunjuk yang muncul. Terdapat 3 level dalam game, dimana terdiri dari: benda yang dipilih benar, maka skor bertambah dan jika salah maka nyawa akan berkurang atau perhitungan skor juga akan berkurang, dan benda dapat dilakukan pemilihan semuanya atau tidak. Jika *player* atau *user* dapat menyelesaikan level 1, maka akan dapat melanjutkan ke level yang lebih tinggi, yaitu level 2. Jika *player* atau *user* dapat menyelesaikan level 2, maka akan dapat melanjutkan ke level selanjutnya (level 3). Jika *player* atau *user* dapat menyelesaikan level 3, maka game akan selesai dikarenakan level 3 merupakan level terakhir dalam game edukasi tembung aran. Ketika semua objek selesai ditemukan maka permainan berakhir. *Player* atau pengguna dapat mempelajari tembung aran yang disajikan dalam berbagai level yang ada dalam game ini, sehingga informasi yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh *player* atau pengguna game tembung aran.



Sumber: Hasil Penelitian (2020)

Gambar 2. Flow Game

**Metode Pengujian**

Untuk dapat mengetahui game yang telah dibangun layak atau belum maka dilakukan pengujian dengan menggunakan metode SUS. Metode ini menggunakan angket dalam mengukur pemahaman user dalam kegunaan sistem. Di dalam metode SUS terdapat sepuluh pertanyaan yang akan dijawab oleh tiap responden mulai dari skala 1-5, dimana 1 merupakan sangat tidak setuju, dan 5 merupakan sangat setuju, tampak seperti pada gambar 3.

<b>Sangat Tidak Setuju</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>Sangat Setuju</b>

Sumber: Hasil Penelitian (2020)

Gambar 3. Metode SUS

Untuk dapat menilai dengan mengacu pada gambar 3, maka dibutuhkan pertanyaan. Pada tabel 1 merupakan pertanyaan untuk responden agar mendapatkan nilai dalam bentuk bahasa Inggris.

Tabel 1. Pertanyaan SUS dalam Bahasa Inggris

No	Items
1	I think that I would like to use this system
2	I found the system unnecessarily complex
3	I thought the system was easy to use
4	I think that I would need the support of a technical person to be able to use this system
5	I found the various functions in the system were well integrated
6	I thought there was too much inconsistency in this system
7	I would imagine that most people would learn to use this system very quickly
8	I found the system very cumbersome to use
9	I felt very confident using the system
10	I need to learn a lot of things before I could get going with this system

Sumber: Hasil Penelitian (2020)

Pada tabel 2 merupakan *question* yang ditujukan pada responden, sehingga mendapatkan nilai dalam bentuk bahasa Indonesia.

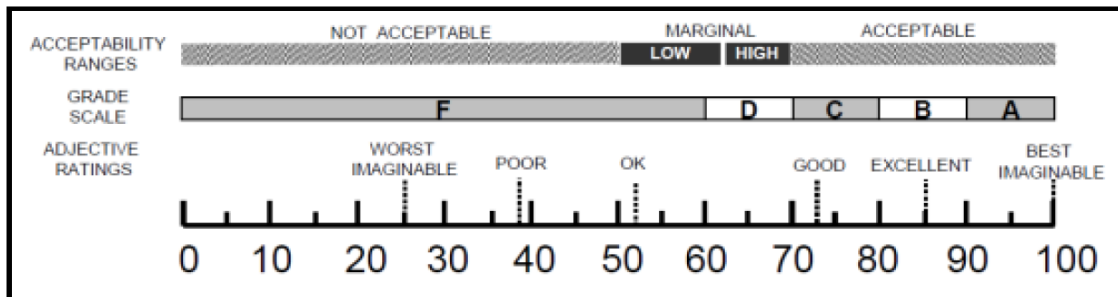
Tabel 2. Pertanyaan SUS dalam Bahasa Indonesia

No	Pertanyaan
1	Saya berpikir dapat menerapkan sistem yang sebelumnya
2	Saya dapat merasakan bahwa sistem yang akan diterapkan bersifat rumit
3	Saya berpikir sistennya mudah digunakan
4	Saya merasakan membutuhkan dukungan dari seorang teknisi dalam menggunakan sistem
5	Saya dapat menemukan banyak fungsi pada sistem terintegrasi dengan baik
6	Saya berpikir ada terlalu banyak ketidakkonsistenan dalam sistem
7	Saya dapat mengilustrasikan pada umumnya user dapat menggunakan sistem dengan cepat
8	Saya merasa sistennya sangat rumit untuk digunakan
9	Saya merasakan sangat percaya diri dalam menggunakan sistem
10	Saya memerlukan banyak hal dalam mempelajari sistem sebelum melanjutkan sistem yang sudah ada

Sumber: Hasil Penelitian (2020)

Untuk mendapatkan nilai berdasarkan model pertanyaan pada tabel 2, maka dilakukan perhitungan dengan mengikuti aturan sebagai berikut: a) Untuk soal nomor ganjil, skor yang dipilih dikurangi dengan angka 1. Dimana,  $X - 1$ , b) Untuk soal nomor genap, skor yang dipilih oleh pengguna akan dikurangkan oleh angka 5. Dimana,  $5 - X$ , dan c) Hasil pengurangan nomor ganjil dan genap tersebut dijumlah, lalu dikali kan dengan 2.5. Dimana,  $((X-1)+.....)+((5-X)+.....)*2.5$ .

Setelah menemukan jumlah akhirnya, maka dapat menggunakan gambar 4 sebagai acuan untuk penilaian.



Sumber: Hasil Penelitian (2020)

Gambar 4. Skala Perbandingan Dalam Metode SUS

Berdasarkan gambar 4, maka variabel penilaian dapat dibedakan menjadi 3 macam yaitu: *Acceptability Ranges*, *Grade Scale*, dan *Adjective Scale*. Keterangan ketiga variabel tersebut dan tersedia di tabel 3 berdasarkan *acceptability rangers*.

Tabel 3. Interpretasi Skor SUS Berdasarkan *Acceptability Ranges*

Skor SUS	Acceptability Ranges
>70-100	Acceptable
>50-70	Marginal
>0-50	Not Acceptable

Sumber: Hasil Penelitian (2020)

Keterangan Skor pada SUS berdasarkan *grade scale* yang dijelaskan pada dalam tabel 4.

Tabel 4. Interpretasi Skor SUS Berdasarkan *Grade Scale*

Skor SUS	Skala
>90-100	A
>80-90	B
>70-80	C
>60-70	D
>0-60	E

Sumber: Hasil Penelitian (2020)

Keterangan Skor *System Usability Scale* (SUS), skala dan keterangan penilaian berdasarkan *adjective ratings* yang terdapat dalam tabel 5.

Tabel 5. Interpretasi Skor SUS Berdasarkan *Adjective Ratings*

Skor SUS	Skala	Keterangan Penilaian
>85-100	A	Best Imaginable
>73-85	B	Excellent
>52-73	C	Good
>39-52	D	Ok
>25-39	E	Poor
0-25	F	Worst Imaginable

Sumber: Hasil Penelitian (2020)

### 3. Hasil dan Pembahasan Implementasi Tampilan Game

Berdasarkan Flowchart pada gambar 2, bentuk implementasi tampilan game tembung aran untuk menu tampak pada gambar 5, dimana juga ada *play* untuk memainkan game tersebut dan tanda *close* (x) untuk keluar dari game tersebut. Game tembung aran mempunyai *background* rumah yang didalamnya terdapat beberapa lantai yang menunjukkan level dari game tersebut, sehingga *player* akan mendapatkan tingkatan level yang seru dalam memainkan game tersebut.

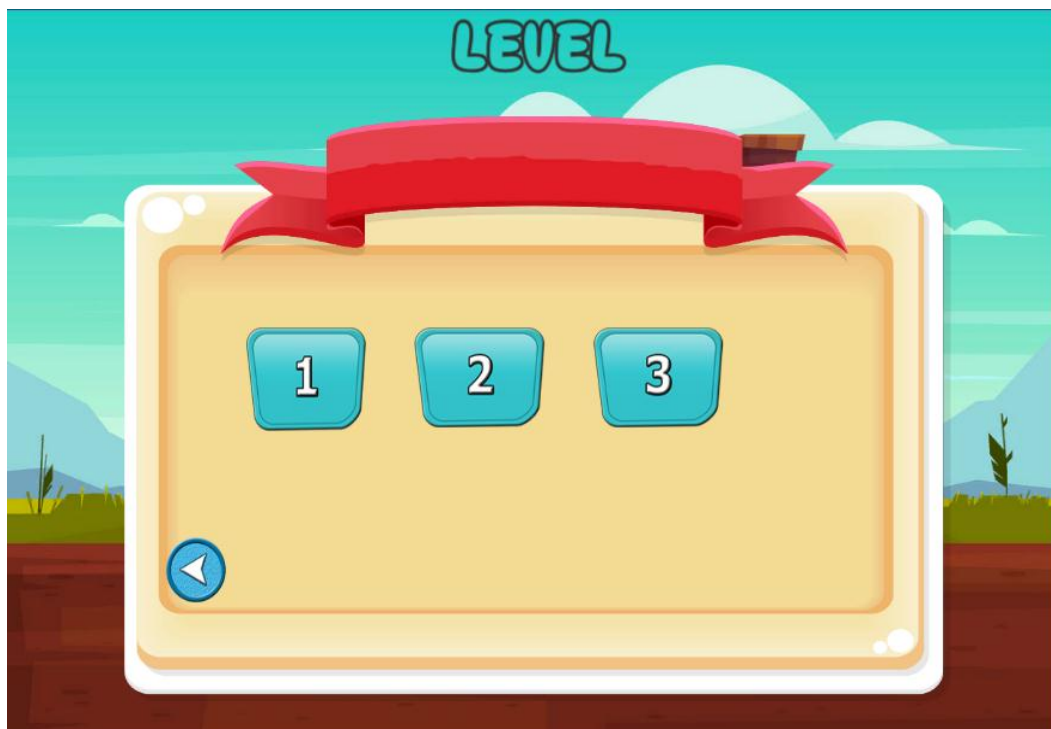




Sumber: Hasil Penelitian (2020)

Gambar 5. Tampilan Menu

Pada gambar tersebut terlihat terdapat tombol merah besar yang ketika di klik akan menuju pada menu level, yaitu: level 1, level 2 dan level 3 yang menunjukkan tingkat kesulitan dalam game tembung aran yang tampak seperti gambar 6.



Sumber: Hasil Penelitian (2020)

Gambar 6. Tampilan Level

Pada gambar 6 tampak ada 3 level yang dapat dipilih. Ketika level 1 yang dipilih maka akan tampak seperti gambar 7.



Sumber: Hasil Penelitian (2020)

Gambar 7. Level 1

Pada gambar tersebut terlihat pada pojok kiri atas merupakan waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan permainan pada level ini. Kemudian dibawahnya merupakan pilihan tembung aran yang harus dicocok dengan objek gambar yang ada. Jika benda yang ditemukan cocok dengan nama tembung aran nya maka nama tembung aran akan hilang beserta benda yang cocok dengan nama tersebut.

### Pengujian dengan Metode SUS

Pengujian pada aplikasi game ini menggunakan Metode SUS ini memiliki sebanyak 10 pertanyaan [4], yang memiliki responden sebanyak 30 orang dengan range umur mulai dari 20 tahun hingga 50 tahun. Pada tabel 6 merupakan hasil rekap skor penilaian responden terhadap aplikasi.

Tabel 6. Hasil Penilai dari Responden

No	Responden	Jenis Kelamin	Skor Asli (Data Contoh)									
			Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1	Responden 1	Laki-Laki	5	4	5	2	5	2	4	2	4	2
2	Responden 2	Laki-Laki	5	2	5	2	5	1	5	1	5	1
3	Responden 3	Laki-Laki	5	1	5	1	5	2	5	2	5	2
4	Responden 4	Laki-Laki	5	2	5	2	4	2	5	1	5	2
5	Responden 5	Laki-Laki	5	1	4	2	5	2	5	2	4	3
6	Responden 6	Laki-Laki	4	2	4	3	4	2	4	1	4	2
7	Responden 7	Laki-Laki	5	1	5	1	5	1	4	2	5	3
8	Responden 8	Laki-Laki	3	3	4	2	5	1	5	1	5	3
9	Responden 9	Laki-Laki	5	1	5	1	5	1	5	5	5	2
10	Responden 10	Laki-Laki	5	1	5	1	5	1	5	5	5	2
11	Responden 11	Perempuan	5	5	5	3	5	3	5	1	5	1
12	Responden 12	Laki-Laki	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
13	Responden 13	Laki-Laki	5	5	5	3	5	3	5	1	5	1
14	Responden 14	Laki-Laki	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
15	Responden 15	Perempuan	5	1	4	3	5	1	4	2	4	2
16	Responden 16	Perempuan	4	1	5	1	5	1	4	1	5	2
17	Responden 17	Perempuan	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
18	Responden 18	Perempuan	5	1	5	1	5	1	5	1	5	3
19	Responden 19	Perempuan	5	1	5	1	5	1	5	1	5	3



No	Responden	Jenis Kelamin	Skor Asli (Data Contoh)									
			Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
20	Responden 20	Laki-Laki	3	2	4	1	4	3	3	2	4	5
21	Responden 21	Laki-Laki	5	2	4	1	5	1	5	1	4	2
22	Responden 22	Perempuan	4	2	4	2	4	2	5	1	4	2
23	Responden 23	Perempuan	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4
24	Responden 24	Perempuan	4	2	4	2	4	2	5	2	5	5
25	Responden 25	Perempuan	5	2	5	3	4	1	4	1	5	4
26	Responden 26	Perempuan	4	1	4	2	4	3	4	1	4	3
27	Responden 27	Perempuan	4	2	4	2	4	2	5	1	4	2
28	Responden 28	Perempuan	5	2	5	3	5	3	4	1	5	2
29	Responden 29	Laki-Laki	5	3	5	1	5	1	5	1	5	2
30	Responden 30	Laki-Laki	4	5	4	4	5	3	4	2	5	2

Sumber: Hasil Penelitian (2020)

Nilai yang di dapat berdasarkan tabel 6 kemudian dihitung dengan menggunakan aturan: 1) Pada *question* yang mempunyai nomor tidak genap, untuk setiap skor pada masing-masing pertanyaan dikurangi 1, 2) Pada *question* yang mempunyai nomor tidak ganjil, untuk setiap skor pada masing-masing pertanyaan mengurangi nilai 5, 3) Penskoran pada SUS dihasilkan dengan penambahan yang ada pada aturan 1 dan 2 lalu dilakukan perkalian sebanyak 2,5.

Nilai hasil perhitungan yang dijelaskan tabel 7.

Tabel 7. Hasil Perhitungan

No	Responden	Jenis Kelamin	Skor Asli (Data Contoh)									
			Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1	Responden 1	Laki-Laki	5	4	5	2	5	2	4	2	4	2
2	Responden 2	Laki-Laki	5	2	5	2	5	1	5	1	5	1
3	Responden 3	Laki-Laki	5	1	5	1	5	2	5	2	5	2
4	Responden 4	Laki-Laki	5	2	5	2	4	2	5	1	5	2
5	Responden 5	Laki-Laki	5	1	4	2	5	2	5	2	4	3
6	Responden 6	Laki-Laki	4	2	4	3	4	2	4	1	4	2
7	Responden 7	Laki-Laki	5	1	5	1	5	1	4	2	5	3
8	Responden 8	Laki-Laki	3	3	4	2	5	1	5	1	5	3
9	Responden 9	Laki-Laki	5	1	5	1	5	1	5	5	5	2
10	Responden 10	Laki-Laki	5	1	5	1	5	1	5	5	5	2
11	Responden 11	Perempuan	5	5	5	3	5	3	5	1	5	1
12	Responden 12	Laki-Laki	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
13	Responden 13	Laki-Laki	5	5	5	3	5	3	5	1	5	1
14	Responden 14	Laki-Laki	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
15	Responden 15	Perempuan	5	1	4	3	5	1	4	2	4	2
16	Responden 16	Perempuan	4	1	5	1	5	1	4	1	5	2
17	Responden 17	Perempuan	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
18	Responden 18	Perempuan	5	1	5	1	5	1	5	1	5	3
19	Responden 19	Perempuan	5	1	5	1	5	1	5	1	5	3
20	Responden 20	Laki-Laki	3	2	4	1	4	3	3	2	4	5
21	Responden 21	Laki-Laki	5	2	4	1	5	1	5	1	4	2
22	Responden 22	Perempuan	4	2	4	2	4	2	5	1	4	2
23	Responden 23	Perempuan	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4
24	Responden 24	Perempuan	4	2	4	2	4	2	5	2	5	5
25	Responden 25	Perempuan	5	2	5	3	4	1	4	1	5	4
26	Responden 26	Perempuan	4	1	4	2	4	3	4	1	4	3
27	Responden 27	Perempuan	4	2	4	2	4	2	5	1	4	2
28	Responden 28	Perempuan	5	2	5	3	5	3	4	1	5	2
29	Responden 29	Laki-Laki	5	3	5	1	5	1	5	1	5	2
30	Responden 30	Laki-Laki	4	5	4	4	5	3	4	2	5	2

Sumber: Hasil Penelitian (2020)

Berdasarkan tabel tersebut terlihat bahwa aplikasi ini mendapatkan skor rata-rata (hasil akhir) sebesar 84. Jika melihat pada tabel 3, skor ini masuk dalam skala B. Sedangkan pada tabel 2 skor ini masuk dalam *Acceptability Ranges* dengan keterangan *Acceptable*. Selain lain itu pada tabel 4, skor ini masuk dalam keterangan *Excellent*.

#### 4. Kesimpulan

Dari hasil implementasi dan pengujian pada penelitian ini, dapat ditarik beberapa poin kesimpulan sebagai berikut: 1) Menurut pedoman Interpretasi Skor SUS pada Acceptability Ranges aplikasi ini termasuk dalam kategori Acceptable, 2) Menurut pedoman Interpretasi Skor SUS pada Grade Scale, aplikasi ini termasuk dalam kategori B, dan 3) Menurut pedoman interpretasi Skor SUS pada Adjective Ratings, aplikasi ini termasuk dalam kategori Excellent.

#### Referensi

- [1] A. Budiwiyanto, "Kontribusi Kosakata Bahasa Daerah dalam Bahasa Indonesia," Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020.
- [2] Kemdikbud, "Bahasa dan Peta Bahasa di Indonesia: Provinsi Jawa Timur," Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020.
- [3] S. F. Lukitosari, "Pengembangan Buku Cerita Sebagai Upaya Peningkatan Penguasaan Kosakata Jawa Siswa Sekolah Dasar Di Kabupaten Semarang," Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang (UNNES), 2016.
- [4] B. Barros, F. Marisa, and I. D. Wijaya, "Pembuatan Game Kuis Siapa Pintar," JIMP-J. Inform. Merdeka Pasuruan, vol. 3, no. 1, pp. 44–52, 2018.
- [5] A. Chusyairi, J. Setia, L. Wibowo, and A. K. Winata, "Game Gandrung Stories Untuk Edukasi Kebudayaan Menggunakan Metode GDLC," vol. 1, no. 1, pp. 67–75, 2020.
- [6] C. Bagus, M. Sanjaya, J. Teknologi, I. Universitas, and B. Bali, "Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Bahasa Bali pada Platform Android," Merpati, vol. 2, no. 1, pp. 1–11, 2016.
- [7] I. Ghozali et al., "Game Edukasi Bahasa Jawa Kerajaan Islam Jawa." Jurnal Bimasakti, pp.1-9, 2014
- [8] W. D. Lust, N. D. Goldberg, and J. V. Passonneau, "Cyclic Nucleotides in Murine Brain: the Temporal Relationship of Changes Induced in Adenosine 3',5'-Monophosphate and Guanosine 3',5'-Monophosphate Following Maximal Electroshock or Decapitation," J. Neurochem., vol. 26, no. 1, pp. 5–10, 1976.
- [9] A. Chusyairi and U. B. Insani, "Game Labirin Let' s Clear Up The World Menggunakan Metode Game Development Life Cycle," vol. 4, no. June, pp. 183–192, 2020.
- [10] M. Foxman, "United We Stand: Platforms, Tools and Innovation with the Unity Game Engine," Soc. Media Soc., vol. 5, no. 4, 2019.
- [11] Martindo, J. Pragantha, and D. A. Haris, "Pembuatan Game Tower Defense Push Dengan Unity," J. Ilmu Komput. dan Sist. Inf., pp. 2–6, 2018.
- [12] M. T. Ando, V. Tulenan, and S. Sentinuwo, "Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Bahasa Daerah Galela Untuk Anak Tingkat Sekolah Dasar," J. Tek. Inform., vol. 9, no. 1, 2016.
- [13] R. Ramadan and Y. Widayani, "Game Development Life Cycle Guidelines," 2013 Int. Conf. Adv. Comput. Sci. Inf. Syst. ICACSIS 2013, pp. 95–100, 2013.
- [14] B. F. Ananda and A. Chusyairi, "Perancangan Game Virus Survivor untuk Pendidikan Kesehatan dengan Metode Game Development Life Cycle," JTIM: Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia, vol.1, no.2, pp.78-84, 2019.