

# Game Edukasi Pengenalan Tata Krama Untuk Membentuk Perilaku Pada Anak Berbasis Android

Diana Fransiska Magpal<sup>1)</sup>, Rizal Sengkey<sup>2)</sup>, Virginia Tulenan<sup>3)</sup>

Teknik Elektro Fakultas Teknik, Universitas Sam Ratulangi, Jl. Kampus Bahu-Unsrat Manado, 95115

E-mail: magpaldiana@gmail.com<sup>1)</sup>, rizalsengkey@gmail.com<sup>2)</sup>, virginia.tulenan@unsrat.ac.id<sup>3)</sup>

**Abstrak** - Dalam hubungan pergaulan manusia tata krama sangat penting untuk diterapkan dalam lingkungan masyarakat, sekolah, rumah, maupun dimana saja kita berada. Penelitian ini menggunakan pendekatan *game* untuk membangun media pembelajaran untuk edukasi. Tujuan dibuatnya *game* edukasi ini adalah mengajarkan dan mengenalkan tata krama yang benar untuk anak. Penelitian ini menggunakan metode perancangan *Player Centric Game Design*. Metode perancangan yang digunakan dalam *game* ini memiliki 3 tahapan yaitu tahap konsep, elaborasi, dan tahap tuning. *Game* ini hanya dapat dijalankan pada platform *Android*. Berdasarkan hasil tanya jawab dengan 50 responden siswa sekolah dasar kelas 1-4, yang mampu menjawab benar adalah sebanyak 64% pada evaluasi pertama. Dengan diimplementasikannya pada *game* ini, terjadi peningkatan sebanyak 97% yang mampu menjawab benar.

**Abstrak -;** *game*; *game* edukasi; *player centric game design*; Tata krama.

**Abstract** – In human relations, manners are very important to use in the community environment, school, home, and anywhere. This study uses a game approach to build learning media for education. The purpose of this educational game is to teach and introduce good manners to the children. This study uses a design method called *Player Centric Game Design*. The design method of this game has 3 stages, from the concept stage, elaboration, and the tuning stage. This game can only be run on the *Android* platform. Based on the questionnaire results from 50 respondents of elementary school students in grades 1-4, they were able to answer correctly 64% at the first evaluation. With the implementation of this game, there has been an increase from 64% to 97% for the right answer.

**Keywords** - educational game; game centric player design; Manners.

## I. PENDAHULUAN

Kita mengetahui bahwa masyarakat Indonesia sangat beragam. keberagaman bukan hanya dilihat dari bahasa, agama, dan suku, melainkan juga dari adat istiadatnya. Di dalam adat istiadat terdapat juga tata krama. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, tata diartikan sebagai hormat dan tertib menurut adat yang baik, dan beradab tentang tingkah lakunya, tutur katanya cara berpakaian dan sebagainya, baik berbudi bahasa serta kelakuan yang ditimbulkannya. sedangkan krama ialah sikap baik dalam berbudi bahasa maupun berperilaku, sehingga jika digabungkan tata krama memiliki makna budi pekerti yang baik, beradab dan bersusila. [1]

Dalam hubungan pergaulan manusia tata krama penting untuk diterapkan dalam lingkungan masyarakat, sekolah, rumah, maupun dimana saja ia berada. Dimana menerapkan tata krama dalam pergaulan kehidupan sehari-hari dimana ia berada sangatlah penting. Jika menerapkannya dalam pergaulan kehidupan sehari-hari maka akan terjadi hubungan pergaulan yang harmonis. Sehingga tercipta suasana damai serta rukun antara sesama. Namun permasalahan yang dihadapi para orang tua dan guru pada zaman yang modern ini adalah perilaku pelajar yang semakin mengkhawatirkan, dimana sekarang perilaku anak cenderung tidak hormat kepada guru bahkan orang tua, tidak mau bersosialisasi dengan orang lain, cenderung memikirkan diri sendiri, tidak mau mendengarkan pendapat orang lain, cara berbicara yang tidak sopan, cara berpakaian yang tidak senonoh, membuli teman, tidak mau mendengarkan pendapat orang lain, melanggar peraturan. Akibatnya karakter dan perilaku anak menjadi buruk. padahal seharusnya mereka adalah generasi penerus yang membangun bangsa kearah yang lebih baik yang menguntungkan untuk diri sendiri, keluarga dan orang lain.

Mengajarkan tata krama hendaknya dilakukan sejak masa kanak-kanak. anak dapat dikenalkan tentang tata krama dan sopan santun yang sederhana, yang nantinya kebiasaan baik perlahan tertanam pada diri anak yang akan menjadikan kebiasaan anak tersebut sehingga kebiasaan tersebut terus dilakukan sampai mereka besar. Tata krama merupakan hal yang sangat penting dalam pembentukan perilaku anak, jika tata krama sudah diajarkan pada anak sejak kecil dan sudah tertanam pada pribadinya maka tata krama dapat membentuk perilaku anak yang lebih baik serta dapat menghormati siapapun, dapat menciptakan kedamaian dalam kehidupan sosial dan disenangi orang lain. Namun era globalisasi ini moral tata krama sudah mulai menurun bahkan banyak pelajar pada umumnya yang kurang memiliki tata krama. Ini dapat dilihat dengan cara bersikap, cara bertutur kata yang tidak sopan, cara berpakaian, yang semestinya dilakukan.

Setelah dilakukan survey di sebuah sekolah dasar (SD) dengan membagikan kuisioner kepada siswa untuk mengetahui sejauh mana anak-anak mengetahui tata krama yang benar. Dengan 50 responden siswa kelas 1 sampai kelas 4, maka didapatkan hasil mereka yang mampu menjawab dengan benar sekitar 64% dan yang menjawab salah 36%. Hasil evaluasi pertama dapat dilihat pada gambar 1.

Dari hasil jawaban responden maka penulis mendapatkan data pendukung untuk membuat aplikasi *game* edukasi berbasis *android*, dengan judul “*Game* Edukasi Pengenalan Tata Krama Untuk Membentuk Perilaku Pada Anak Berbasis *Android*” yang diharapkan dapat menarik minat anak untuk belajar tata krama yang benar yang diharapkan membentuk perilaku yang baik pada anak.

#### A. *Tata Krama*

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (Edisi Ketiga) *Tata* berarti aturan, kaidah dan susunan. Sedangkan *krama* artinya adat sopan santun. Jadi *tata krama* dapat diartikan sebagai aturan tentang sopan santun seseorang dan orang dengan orang lain dalam lingkungan masyarakat. [2]

*Tata krama* dikenal juga dengan istilah sopan santun atau etiket. Yaitu, hal-hal yang biasa dilakukan manusia agar bisa bergaul dengan di lingkungannya. Jika *tata krama* dilaksanakan setiap orang, maka akan terjadi hubungan pergaulan yang harmonis. Keharmonisan itu akan tampak dari kehidupan sehari-hari. Tiap-tiap orang bergaul dengan penuh rasa sayang, menghargai, dan mengormati. (Lia Herliana, 2018). [3]

#### B. *Perilaku anak*

Menurut (Nurul Chomaria, 2013: 18-23), Apa pun yang dilakukan anak sangat dipengaruhi oleh pembiasaan dari orang tua. Namun ada beberapa teori yang menjelaskan bagaimana anak berperilaku. [4] Setidak-tidaknya, Perilaku anak dipengaruhi oleh :

##### 1) *Faktor bawaan.*

Faktor keturunan berperan penting terhadap keramahan-tamahan, perilaku *kompulsif* (dipaksakan), dan kemudahan dalam pergaulan sosial. Akan tetapi faktor keturunan tidak berpengaruh terhadap terbentuknya kepemimpinan, pengendalian diri, dorongan hati, sikap, dan nilai.

##### 2) *Faktor lingkungan.*

Selain Faktor bawaan, faktor lingkungan memang mempunyai pengaruh yang besar. Lingkungan ini bisa mencakup pola pengasuhan yang diterapkan orang tua, lingkungan tempat tinggal, teman sepergaulan, atau pemilihan sekolah bagi anak.

##### 3) *Interaksi antara bawaan dan lingkungan.*

Pendapat ketiga ini menyebutkan antara bawaan dan lingkungan mempunyai andil yang sama dalam membentuk perilaku seseorang. Banyak kita lihat betapa seorang anak dipengaruhi oleh lingkungannya. Namun demikian, dalam hal-hal tertentu, masih ada kecenderungan karakter yang diturunkan dari orang tuanya muncul.

#### C. *Perilaku Sopan Santun*

Perilaku dalam KBBI Edisi Ketiga merupakan tanggapan atau reaksi individu terhadap rangsangan atau lingkungan. [2]

Sopan santun Secara etimologis terdiri dari dua kata yaitu “sopan” dan “santun” yang digabung menjadi sebuah kata majemuk. Dalam KBBI Edisi Ketiga sopan santun dapat diartikan :

- 1) Sopan : (1) Hormat dan takzim (akan, kepada); tertib menurut adat yang baik; (2) beradab (tentang tingkah laku, tutur kata, pakaian dsb; tahu adat; baik budi bahasanya; (3) baik kelakukannya. Santun : Halus dan baik (budi bahasanya, tingkah lakunya); sabar dan tenang.
- 2) Sopan santun : Budi pekerti yang baik; tata krama; perdaban; kesucilaan.

Jadi sopan santun merupakan tindakan, sikap, tingkah laku, budi pekerti yang baik sesuai dengan tata krama yang disepakati bersama, yang berlaku dalam suatu kelompok masyarakat. [2]

Menurut Lilliek Suryani (2017). Perilaku sopan santun merupakan peraturan hidup yang timbul dari hasil pergaulan sekelompok manusia dalam masyarakat dan dianggap sebagai tuntunan pergaulan sehari-hari dalam kehidupan sosial masyarakat. Sopan santun merupakan istilah bahasa jawa yang diartikan sebagai perilaku seseorang yang menjunjung tinggi nilai-nilai menghormati, menghargai, dan berakhlak mulia. Sopan santun dianggap norma tidak tertulis yang mengatur bagaimana seharusnya manusia berperilaku. Perilaku sopan santun merupakan hal penting dalam kehidupan sosial sehari-hari setiap orang. Karena dengan menunjukkan sikap sopan santun, seseorang akan dihargai dan disenangi dengan keberadaannya ditengah-tengah masyarakat dimanapun ia berada.

Dengan demikian perilaku sopan santun haruslah dilakukan dimana saja, karena perilaku sopan santun bersifat relatif, berbeda-beda disetiap tempatnya, seperti dalam lingkungan rumah, sekolah, kampus, pergaulan, dan lain sebagainya. [5]

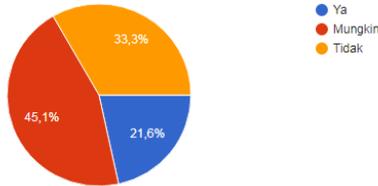
#### D. *UML*

Unified Modeling language (UML) adalah bahasa pemodelan visual yang digunakan untuk menspesifikasikan, memvisualisasikan, membangun, dan mendokumentasikan rancangan dari suatu sistem perangkat lunak. UML bertujuan menyatukan teknik-teknik pemodelan berorientasi objek menjadi terstandarisasi (Ibnu Akil, 2018:4). [6]

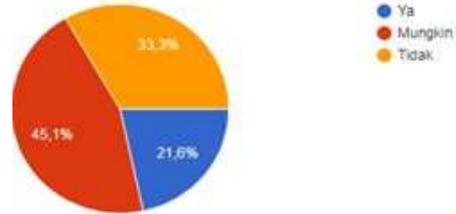
#### E. *Game*

Game merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam menyampaikan sebuah tujuan. Tujuan yang terdapat dalam game mempunyai macam-macam jenis yaitu pendidikan, hiburan dan simulasi (Kurniawan Teguh Martono, 2015). [7]

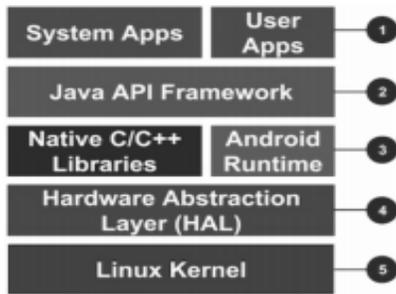
Umumnya game banyak disukai oleh anak-anak hingga orang dewasa.



Gambar 1 Diagram hasil evaluasi pertama.



Gambar 4. Hasil kuisioner pada orang dewasa



Gambar 2. Komponen Utama Android (Sumber : Yudhanto Yudha dan Ardhi Wijayanto, 2017:3)



Gambar 5. Kerangka Penelitian



Gambar 3. Tiga tahap proses *player-centric game design* (sumber : Ernest Adams, 2010:45)

F. *Game Edukasi*

Menurut Ridwan Arif Rahman dan Dewi Tresnawati (2016). Game edukasi merupakan permainan yang dikemas untuk merangsang daya pikir dan termasuk salah satu cara untuk melatih meningkatkan konsentrasi penggunaannya (anak-anak). Pemanfaatan teknologi Game edukasi pada proses belajar mengajar anak merupakan salah satu cara yang tepat, karena Game edukasi sebagai media visual memiliki kelebihan dibandingkan dengan media visual yang lain. Selain itu Game edukasi mengajak pemainnya untuk turut serta dan andil dalam menentukan hasil akhir dari Game tersebut. [8]

G. *Android*

Android merupakan sistem operasi berbasis Linux yang dirancang untuk telepon seluler (mobile), seperti seperti telepon pintar (smartphone) dan komputer tablet (PDA). Android pada awalnya dikembangkan oleh Android Inc, dengan dukungan finansial dari google, yang kemudian membelinya pada tahun 2005. Ponsel Android pertama mulai dijual pada bulan oktober 2018.[9 ]Dapat dilihat pada gambar 1 merupakan Diagram yang menampilkan komponen utama sistem tingkatan android, gambaran sistem operasi, dan arsitektur development. (Yudhanto Yudha dan Ardhi Wijayanto, 2017). [9]

H. *Player-Centric Game Design*

Menurut (Ernest Adam, 2010:45), *Player-Centric Game Design* adalah desain dengan filosofi dimana pengembang membayangkan dirinya sebagai sisi dari pemain yang akan memainkan game yang ingin dibuat. Metode *Player-Centric Game Design* ada 3 tahap utama dalam proses pengembangannya yaitu, tahap konsep, tahap elaborasi, dan tahap tuning. [10]

Dimana semua tahap mempunyai perannya masing-masing.

II. METODE PENELITIAN

A. *Waktu dan Tempat Penelitian*

Penelitian ini berlangsung sejak Mei 2018 hingga Maret 2019. Proses Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri (SDN) Suwaan di Kabupaten Minahasa Utara. Dimana objek penelitian merupakan siswa-siswa kelas I sampai kelas IV.

B. *Alat dan Bahan*

Dalam penelitian ini, digunakan alat dan bahan yang dapat dilihat pada tabel I tentang bahan dan alat penelitian.

C. *Metode Penelitian*

Dalam penelitian ini penulis akan menggunakan metode *Player-Centric Game Design*. Pengembangan dengan metode ini memiliki beberapa proses, tahap tersebut yaitu Tahap Konsep, Tahap Elaborasi, dan Tahap Tuning.

TABEL I. BAHAN DAN ALAT PENELITIAN

No.	Langkah-Langkah Aktivitas Riset	Alat dan bahan yang digunakan	Ket.
1	Pengembangan Sistem	Laptop	Spesifikasi -Toshiba AMD E1-2100 APU with Radeon (TM) HD Graphics (2 CPU), 1.0GHz -RAM 4GB -OS Windows 7 64 bit - RAM 4GB
2	Perancangan antarmuka system	-Photoshop -Illustrator - Unity	-CC 2017 -CC 2017  Versi 2018.2.13f1

- 1) Tahap Konsep, merupakan tahap yang dilakukan pengembang terlebih dahulu dan hasil dari tahap ini tidak dapat diubah.
- 2) Tahap Elaborasi, merupakan tahap dimana pengembang dapat menambahkan hasil perancangan dan menentukan hasilnya dalam sebuah *prototype* dan *playtesting*.
- 3) Tahap Tuning, merupakan tahap dimana pengembang tidak menambahkan fitur baru, tapi bisa melakukan pengaturan kecil menyempurnakan *game*.

#### D. Tahap konsep

tahap ini penulis menentukan semua keputusan-keputusan yang nantinya akan penulis pakai selama pembuatan *game*. Seperti menentukan bagaimana cara membuat *game* yang dapat mengajarkan tata krama sekaligus dapat menghibur *user* dalam bermain *game*, Mengumpulkan data-data yang diperlukan untuk membuat *game*. Semua yang penting ditetapkan pada Tahap ini. Karena jika sesuatu diubah setelah tahap ini selesai. Maka akan mempengaruhi proses pengembangan, karena akan ada pekerjaan yang telah selesai diimplementasikan harus dibuang.

##### 1) Pengumpulan data

Peneliti melakukan survey dengan mendatangi SDN Suwaan untuk memberikan kuisioner pada siswa-siswi SD kelas I sampai kelas IV dengan total 50 responden dengan memberikan 5 soal tentang tata krama. untuk mengetahui sejauh mana mereka mengetahui tata krama. Hasil dari kuisioner yang diberikan kepada para siswa dapat dilihat pada tabel I. Dan juga dengan menyebarkan kuisioner yang dibagikan secara *online* untuk orang dewasa yang berumur 22 tahun keatas, untuk mengetahui pendapat mereka tentang perilaku pelajar pada umumnya. dari hasil survei tersebut didapatkan 50 responden. Sebanyak 34% berpendapat bahwa tata krama sudah tidak

menjadi kebiasaan yang dilakukan pelajar dalam kehidupan sosial masyarakat. Hasil kuisioner dapat dilihat pada gambar 4.

## IV HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Elaborasi

Perancangan *game* dimulai pada tahap ini. Pembuatan dimulai dengan membangun *game* dalam bentuk *prototype* .*prototype* yang dimaksud yaitu use case diagram untuk melihat jalannya *game* yang dilakukan oleh pengguna. Begitu juga activity diagram, storyboard, Untuk melihat tampilan *game* yang akan dibuat. Dan juga flowchart untuk melihat alur dari permainan dalam *game*. Kemudian dilanjutkan dengan perancangan karakter, perancangan baground, perancangan *button*, menggunakan aplikasi photoshop dan illustrator. Kemudian setelah selesai membuat diberikan warna dengan menggunakan *material* yang ada dalam aplikasi photoshop dan illustrator. Dapat dilihat pada gambar 6 dan 12, Hasil perancangan baground dan perancangan karakter utama menggunakan aplikasi illustrator, dan pada gambar 8 dan 9 perancangan *button* menggunakan photoshop. Selanjutnya gambar 14 dan gambar 15 menunjukkan tampilan hasil dari perancangan karakter, *button*, dan baground yang telah selesai dibuat di import ke dalam aplikasi unity. Gambar 10 menunjukkan hasil tampilan perancangan baground, *button*, dan karakter, yang telah di import dijalankan di unity.

### B. Tahap Tuning

Tahap tuning merupakan tahap dimana penulis menyempurnakan *game* jika terdapat *bug* pada aplikasi.

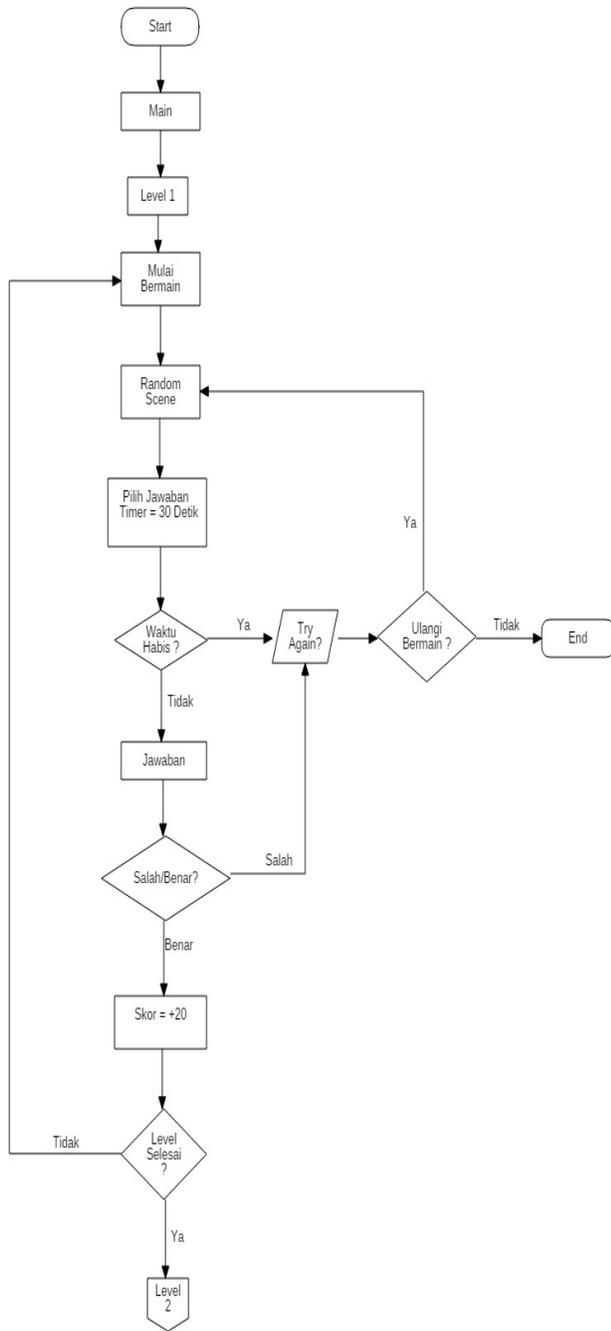
#### 1) Memperbaiki random scene

Pada gambar 22 merupakan tampilan yang diperbaiki pada *random scene* yaitu, saat *user* memilih tombol *try again* seharusnya *random scene*, tetapi yang muncul yaitu tampilan misi yang sama.

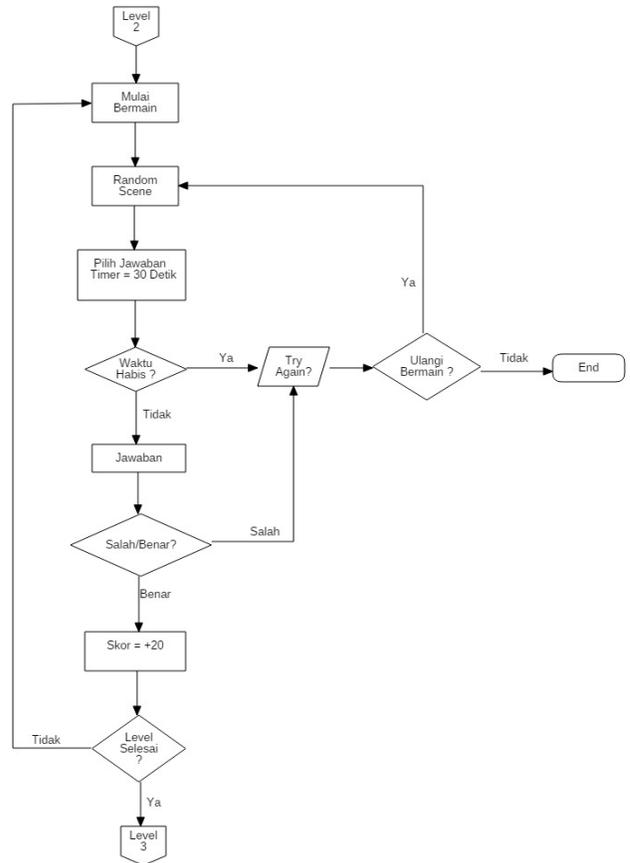
Dengan ini penulis memperbaiki dengan mengubah kode sumber *random scene*, agar saat *user* memilih tombol *try again* maka *scene* misi akan di random. kode sumber yang sudah diperbaiki, dapat dilihat pada gambar 23.

### C. Evaluasi Pengguna

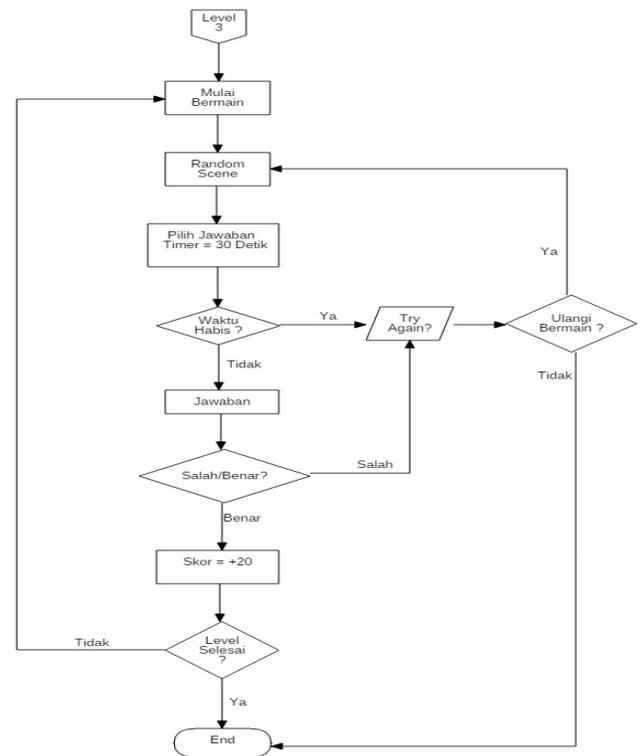
Berikut hasil Evaluasi pada siswa SD dengan total 50 responden. pengujian dilakukan dengan 2 tahap dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana responden mengetahui tata krama sebelum dan sesudah memainkan *game*. dimana penulis memberikan soal dengan total 5 pertanyaan, dapat dilihat pada tabel 1. kemudian tahap pertama sebelum menggunakan *game*, penulis memberikan pertanyaan. kemudian tahap kedua penulis memberikan *game* edukasi tata krama untuk dimainkan. Setelah itu penulis memberikan soal yang sama kepada siswa untuk memilih tata krama yang benar. Dapat dilihat pada gambar 25 dari hasil evaluasi akhir, menjawab dengan benar 64%, dan setelah implementasi *game* ini



Gambar 6. Flowchart gameplay Level 1



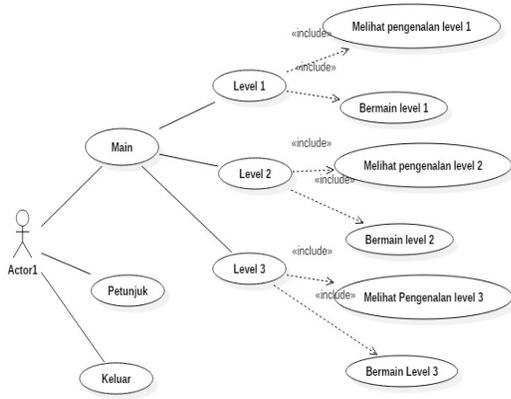
Gambar 7. Flowchart gameplay level 2



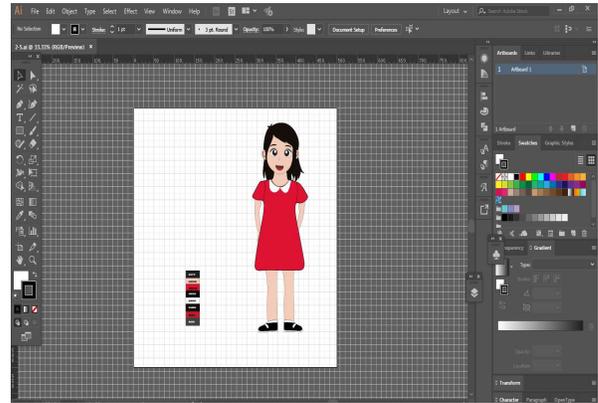
Gambar 8. Flowchart gameplay level 3

terjadi peningkatan yang menjawab benar sebanyak 97%. Jadi dapat disimpulkan setelah siswa-siswi menggunakan aplikasi game edukasi tata krama ini, dapat menambah pengetahuan mengenai tata krama yang benar.

Hasil jawaban tahap pertama, dapat dilihat pada tabel II. dan hasil jawaban dari pertanyaan yang diberikan tahap kedua dalam tabel III, Dapat dilihat perbedaan jawaban tabel tahap pertama dan tahap kedua.



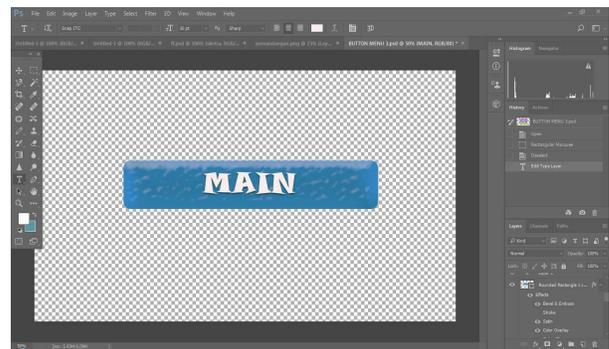
Gambar 9. Use Case Diagram Aplikasi



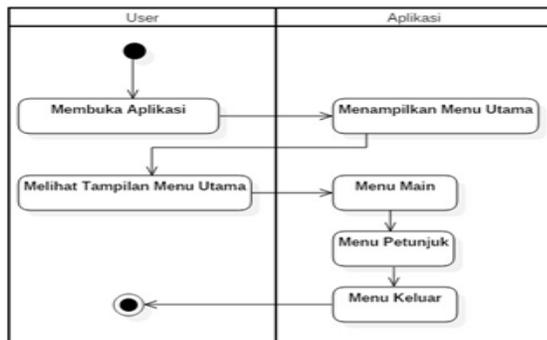
Gambar 13. Karakter utama bernama Mia



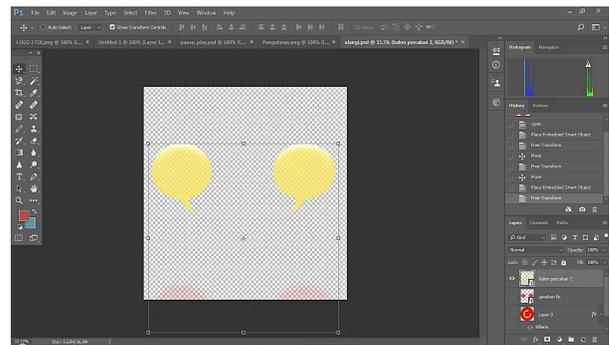
Gambar 10. Story Board menu utama



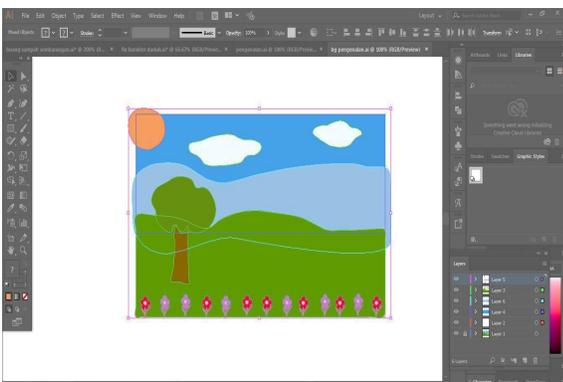
Gambar 14. Satu dari beberapa button menu utama



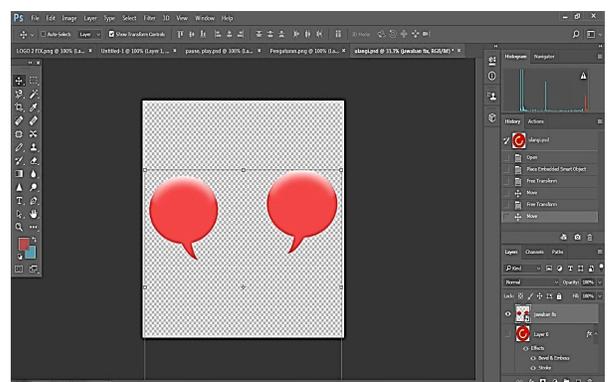
Gambar 11. Activity Diagram Menu Utama



Gambar 15. button pertanyaan



Gambar 12. Salah satu background yang ada dalam game



Gambar 16. Button jawaban pada game



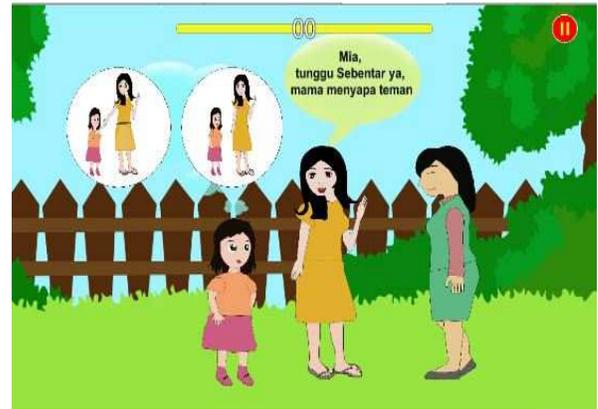
Gambar 17. Tampilan level 1, 2, dan level 3



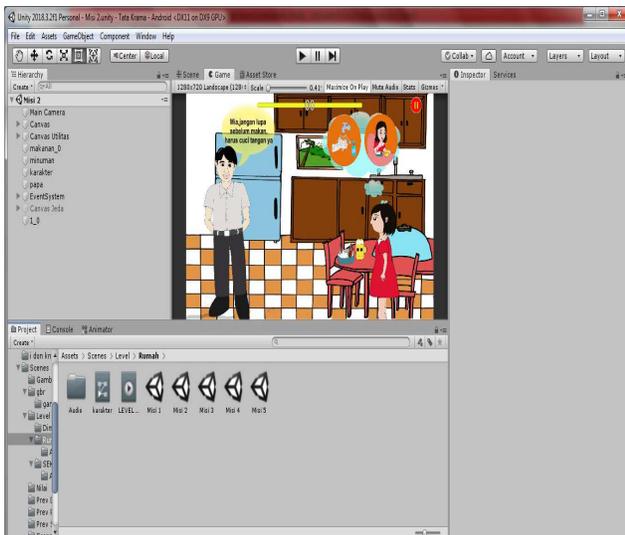
Gambar 20. Satu dari beberapa tampilan permainan Level 2 (Sekolah)



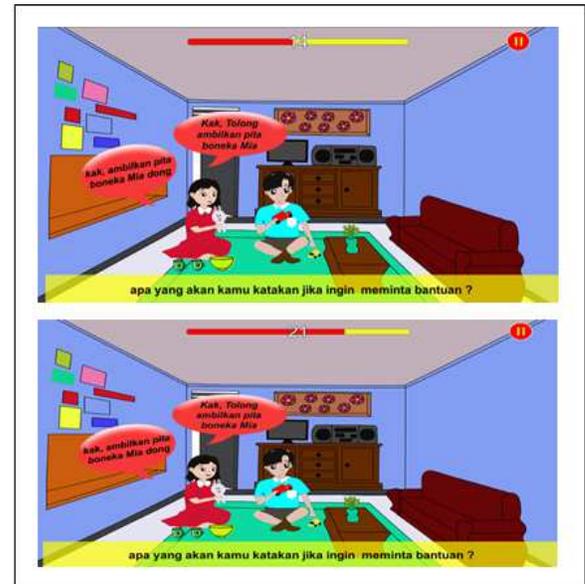
Gambar 18. tampilan menu utama di unity



Gambar 21. Satu dari beberapa tampilan permainan level 3 (Masyarakat)



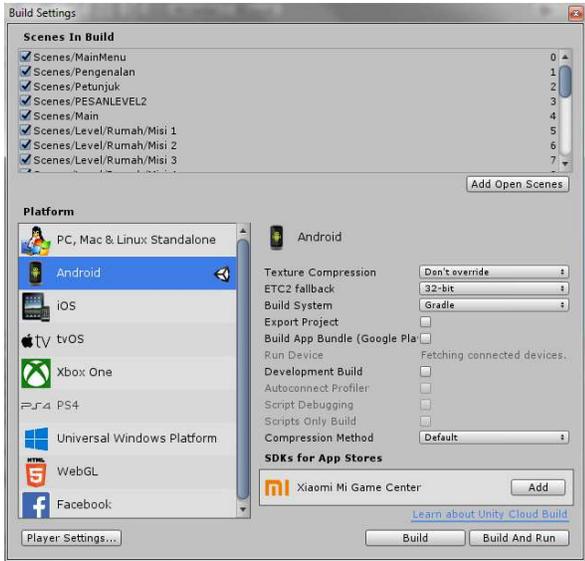
Gambar 19. Satu dari beberapa tampilan permainan level 1(Rumah)



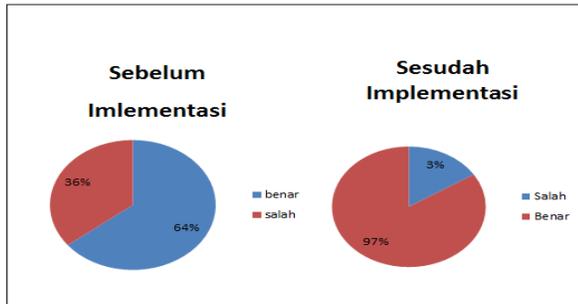
Gambar 22. bug random scene

```
public void ulangMisi()
{
    RandomScene.Instance.LoadRandomScene();
    //SceneManager.LoadScene(RandomScene.Instance.
    misiSekarang);
}
```

Gambar 23. kode sumber random scene



Gambar 24. Build Game



Gambar 25. Diagram hasil evaluasi Akhir



Gambar 26. Tampilan Menu Utama dari game tata krama pada Android

TABEL II. HASIL EVALUASI PENGGUNA TAHAP PERTAMA

Pilihan	Jumlah Responden
Manakah kalimat yang tepat untuk meminta bantuan orang lain ?	
Lia ambilkan buku cerita itu	9
Lia bisakah tolong ambilkan buku itu	16
Lia, berikan buku itu	25
Saat bertemu bapak guru, ibu guru, atau orang yang lebih tua, sapaan apa yang tepat diucapkan ?	
Hai	14
Selamat pagi, siang atau sore	32
Halo	4
Dimanakah sampah harusnya dibuang?	
Sungai	2
Jalan Raya	-
Tempat sampah	48
Pilihan	Jumlah Responden
Tindakan apa yang kamu lakukan, jika orang tua ataupun guru menyuruh kamu mengerjakan sesuatu	
Menuruti perintah orangtua saja	18
Menuruti perintah orangtua dan guru	25
Mengabaikan perintah orangtua atau guru	7
Kepada siapa, kamu harus meminta izin keluar kelas pada saat jam pelajaran berlangsung?	
Guru	40
Teman	9
Tidak perlu meminta izin	1

TABEL III. HASIL EVALUASI PENGGUNA TAHAP KEDUA

Soal	Jumlah Responden
Manakah kalimat yang tepat untuk meminta bantuan orang lain ?	
Lia ambilkan buku cerita itu	1
Lia bisakah tolong ambilkan buku itu	47
Lia, berikan buku itu	2

Saat bertemu bapak guru, ibu guru, atau orang yang lebih tua, sapaan apa yang tepat diucapkan ?

Hai	4
Selamat pagi, siang atau sore	45
Halo	1

Dimanakah sampah harusnya dibuang?

Sungai	-
Jalan Raya	-
Tempat sampah	50

Pilihan	Jumlah Responden
---------	------------------

Tindakan apa yang kamu lakukan, jika orang tua ataupun guru menyuruh kamu mengerjakan sesuatu

Menuruti perintah orangtua saja	18
Menuruti perintah orangtua dan guru	25
Mengabaikan perintah orangtua atau guru	7

Kepada siapa, kamu harus meminta izin keluar kelas pada saat jam pelajaran berlangsung?

Guru	40
Teman	9

Tidak perlu meminta izin	1
--------------------------	---

IV. PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelian yang telah dilakukan maka dalam Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dalam pembuatan game edukasi pengenalan tata krama untuk membentuk perilaku pada anak berbasis Android, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut ; Telah dihasilkan aplikasi Pengenalan Tata krama untuk Membentuk Perilaku pada Anak berbasis Androd, Dengan adanya game pengenalan tata krama untuk membentuk perilaku pada anak berbasis android, maka siswa dapat belajar tentang tata krama yang benar. Dengan bermain game pengenalan tata krama untuk membentuk perilaku pada anak berbasis android, maka siswa dapat belajar membedakan cara bertata krama yang benar harus dilakukan, yang sebelumnya siswa menganggap apa yang dilakukan sudah benar tetapi setelah bermain game ini siswa lebih tahu tata krama yang benar seharusnya dilakukan.

Dengan aplikasi game edukasi ini, dapat membantu membentuk perilaku anak, sehingga tahu cara yang benar dalam menerapkan tata krama di kehidupan sehari-hari dengan keluarga, sekolah, maupun masyarakat, serta dimana saja dia berada.

Ini dibuktikan dengan soal tanya jawab yang diberikan kepada para siswa, dan ada kemajuan, diamana setiap soal dijawab dengan benar. Setelah bermain game pengenalan tata krama untuk membentuk perilaku pada anak berbasis android.

B. Saran

Adapaun beberapa saran yang disampaikan untuk pengembangan game pengenalan tata krama untuk membentuk perilaku pada anak berbasis android kedepannya, sebagai berikut : Untuk pengembangan selanjutnya aplikasi game edukasi ini dapat ditambahkan level pada menu main, untuk pengembangan selanjutnya game edukasi ini dapat dibuat dalam bentuk 3D agar dapat mendukung dalam segi visualisasi. Untuk pengembangan selajutnya game edukasi ini dapat ditambahkan misi lebih banyak lagi, pengembangan selajutnya animasi pada game edukasi ini dapat ditambahkan.

KUTIPAN

- [1] D. F. Shaula. N. Hasyim, "Menanamkan Konsep Tata Krama pada Anak melalui Perancangan Game Edukasi," Jurnal Informatika. Upgris. 2017.
- [2] Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, Kamus Besar Bahasa Indonesia, Edisi Ketiga. Jakarta, 2005.
- [3] L. Herliana, 30 Cerita Tata Krama. Tiga Ananda. Solo, 2018.
- [4] N. Chomaria, 25 Perilaku Anak dan Solusinya, Elex Media Komputindo. 2013.
- [5] S. Lilliek, "Upaya Meningkatkan Sopan Santun Berbicara Dengan Teman Sebaya Melalui Bimbingan Kelompok," E-Jurnal Mitra Pendidikan., pp. 112-124, 2017.
- [6] A. Ibnu, Referensi dan Panduan UML 2.4 Singkat Tepat Jelas. CV. Garuda Mas Sejahtera. 2018.
- [7] K. T. Martono, "Pengembangan Game Dengan Menggunakan Game Engine Game Maker," Jurnal. Sistem Komputer, Undip. 2015.
- [8] R. A. Rahman. Tresnawati D. "Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dan Habitatnya dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia, Jurnal STT-Garut" pp. 184-190, 2016.
- [9] W. A. Yudhanto Y., Mudah Membuat dan Berbisnis Aplikasi Android dengan Android Studio. PT. Elex Media Komputindo. 2017.
- [10] E. Adams, Fundamentals of Game Design, New Riders. United States, 2010.



TENTANG PENULIS

Diana Fransiska Magpal adalah nama lengkap dari penulis. Dilahirkan di Togawa pada 06 Maret 1996. Penulis merupakan pertama dari pasangan Simon Magpal dan Imelda Cino. Penulis menempuh pendidikan dimulai dari SD Inpres Fritu,

kemudian melanjutkan studi hingga lulus di SD (2002-2008). Penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 1 Halmahera Tengah (2008-2011), pada jenjang menengah atas penulis melanjutkan pendidikan di SMK Bina Karya Tobelo (2011-2014).

Di tahun 2014 penulis lulus dari bangku SMK, kemudian melanjutkan pendidikan S1 di salah satu perguruan tinggi yang ada di Sulawesi Utara yaitu Universitas Sam Ratulangi dengan mengambil Program Studi Teknik Informatika di Jurusan Elektro Fakultas Teknik. Selama berada di bangku kuliah penulis sangat bersyukur karena dapat tergabung dalam organisasi kemahasiswaan yaitu Himpunan Mahasiswa Elektro (HME), menjadi bagian dari POSITIVISME, dan berada dalam komunitas UNSRAT IT *Community* (UNITY). Hingga akhirnya pada Juni 2019, saya dapat menyelesaikan studi S1 dengan hasil yang baik.