ANALISIS APLIKASI GAME EDUKASI SEPUTAR REMBANG

Oleh :

Rousyana Ulya Dewi

Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Ivet Semarang

Email : rosyanaulya24@gmail.com

Abstrak

Rembang merupakan ibu kota kabupaten rembang yang sekaligus menjadi pusat pemerintahan serta perekonomian dari kabupaten rembang. Bicara mengenai perkembangan edukasi di kota rembang, masih banyak anak anak yang enggan untuk menempuh Pendidikan. Namun, pengetahuan anak hingga tumbuh dewasa perlu untuk dilatih dan dikembangkan. Edukasi di zaman sekarang ini semaking bervariasi, beberapa edukasi dikemas dengan sangat unik seperti contohnya yaitu Aplikasi Game Edukasi. Meskipun banyak game yang berbahaya bagi anak-anak hingga lalai dalam belajarnya. Kini aplikasi pengetahuan hadir dengan kemasan game edukasi yang bertujuan untuk melatih tingkat pengetahuan anak dan dengan adanya game anak tidak mudah bosan. Disini penulis membuat analisis mengenai aplikasi game edukasi seputar rembang. Sehingga Masyarakat rembang dan seluruhnya dapat mengetahui apa sih itu rembang dan keunikan di dalam nya. Dan dalam aplikasi ini tidak hanya mencangkup rembang saja namun mengasah pengetahuan lain seperti memecahkan teka-teki.

Kata kunci : edukasi, aplikasi game, rembang

Abstract

Rembang is the capital of the Rembang district which is also the center of government and the economy of the Rembang district. Talking about the development of education in the city of Rembang, there are still many children who are reluctant to pursue education. However, children's knowledge until they grow up needs to be trained and developed. Education nowadays is increasingly varied, some education is packaged very uniquely, for example, the Educational Game Application. Even though there are many games that are dangerous for children to neglect their learning. Now the application of knowledge comes packaged with educational games that aim to train the level of knowledge of children and with games children are not easily bored. Here the author makes an analysis of educational game applications about rembang. So that the Rembang community and all of them can find out what Rembang is and the uniqueness in it. And in this application it doesn't only cover rembang but sharpening other knowledge such as solving puzzles.

Keywords: education, game application, rembang

Pendahuluan

Game Edukasi Seputar Kota Rembang. Sebuah Edukasi yang dikemas dengan Konsep Permainan ini sangat menarik dan menambah wawasan bagi para pengguna. Tersebut sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan informasi, ilmu pengetahuan atau materi pelajaran secara interaktif dan menarik bagi anak dan juga para remaja khususnya warga lokal agar mengenal dekat kota Rembang. Media Pembelajar kali ini sangatlah unik dan pastinya akan menarik perhatian bagi kalangan anak-anak hingga remaja.

Pembuatan Aplikasi Game Edukasi ini menggunakan AppQuickNinja yang disitu, saya membuat aplikasi, me-Program dan mengatur pertanyaan "Seberapa Rembang kah anda?" sebanyak mungkin dari level 1 dst. dan nantinya pengguna dapat membeli koin untuk lebih semangat dalam bermain game ini. Di dalam beberapa Pertanyaan yang tercantum, Meliputi pertanyaan yang meliput ke beberapa wisata di Rembang, Seperti Wisata Perahu Kuno, Pantai Karangjahe, Wisata klenteng cuan kiong, hari jadi kota rembang dan masih banyak lagi.

Penelitian ini, penulis meneliti karya aplikasi penulis dengan metode kualitatif. Karena metode ini sangat lah jelas dan mudah penulis memperoleh informasi menyeluruh mengenai aplikasi seputar kota rembang ini.

Pembahasan

Aplikasi Game Edukasi

Aplikasi Games Edukasi yang dibuat menggunakan AppquickNinja ini sangatlah menarik dan hasil aplikasi ini tidak mengecewakan. Fitur-fitur tambahan yang ada pada aplikasi ini juga sangatlah mendukung untuk meningkatkan tingkat kaingin tahuan pengguna. Aplikasi ini dibuat dengan menerapkan beberapa step yang harus diperhatikan. Dan aplikasi game edukasi ini menjadi salah satu media pembelajaran untuk meningkatkan kemampua berfikir anak, serta meningkatkan pengetahuan pada anak.

Menurut Greg Constikyan, (2013: 20) menerangkan bahwasanya permainan merupakan sebuah ciptaan dimana partisipan disebut pemain melakukan ketentuan untuk menata sumber energi yang dimilikinya menempuh materi yang ada di dalam game untuk mencapai satu tujuan. Sedangkan menurut Hirumi (2014), game adalah kegiatan bersaing yang dibuat secara artifisial beserta tujuan, ketentuan, serta definisi tertentu yang terletak pada latar belakang tertentu. Game ialah sesuatu yang terbuat serta didesain khusus. Dengan demikian,

game merupakan suatu kegiatan kompetitif yang dibuat dan didesain khusus untuk tujuan memiliki aturan-aturan tertentu. Berdasarkan pada deskripsi tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa permainan atau game merupakan suatu kegiatan yang menetapkan satu ataupun lebih pemain beserta ketentuan terpilih sehingga terdapat pemain yang menang serta kalah dengan tujuan untuk bersenang-senang, mengisi saat senggang.

Begitu juga Hasil penelitian dari Latubessy dan Ahsin (2016) menampilkan bahwa interaksi antara fisik permainan dengan kegiatan siswa dalam metode pembelajaran. Ikatan yang terjalin adalah hubungan negatif ketika permainan yang tidak mendidik (tidak mengandung nilai edukasi) dapat membuat keaktifan siswa dalam proses pembelajaran menurun sehingga perlu dikembangkan permainan yang bersifat mendidik tetapi tidak menekan faktor kebahagiaan dalam permainan, sehingga anak bisa berlama-lama bermain permainan edukasi tersebut. Permainan edukasi bisa digunakan menjadi contoh media pendidikan yang dapat digunakan menjadi alat pembelajaran. Permainan tipe ini umumnya digunakan untuk mengundang penggunanya agar dapat memperoleh ilmu pengetahuan, sehingga permainan edukasi digunakan dalam dunia pembelajaran. Permainan edukasi menggabungkan antara belajar serta bermain, game edukasi ini juga bisa digunakan untuk menarik minat siswa untuk menimba ilmu.

Gambar 1. Halaman awal saat masuk aplikasi

Sumber Materi Edukasi Seputar Rembang

Rembang Merupakan Salah satu kabupater yang berada di Jawa Tengah, dan beberapa hal mengenai kota rembang sangatlah luas dan beraneka ragam. Penulis mencari tahu semua tentang kota rembang dengan melakukan beberapa Teknik seperti wawancara, sosialisasi, kunjungan. Yang dilakukan untuk meningkatkan isi edukasi dalam game yang dibuat.

Gambar 2. Contoh menjawab pertanyaan pada game aplikasi seputar rembang

Penutup

Aplikasi game edukasi seputar kota rembang ini dibuat dengan tujuan untuk menambah pengetahuan generasi muda agar lebih mengenali lingkungan nya. Terutama kota rembang. Aplikasi Game Edukasi Seputar Rembang ini dibuat menggunakan AppQuickNinja yang disitu penulis membuat dengan mencari beberapa informasi mengenai kota rembang dengan wawancara dan melakukan penelitian.

Harapan kedepannya, semoga aplikasi ini terus digunakan dan bisa menambah wawasan bagi para pengguna, terutama para generasi muda. dan penulis mengharap saran atau kritik agar lebih baik kedepannya.

Daftar Pustaka

Yulianti Ary. “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar.” Volume 05 Nomor 01 2020:Halaman 528.