

BAB II TINJAUAN REFERENSI

2.1. Hakekat Dasar *Game On Line*

Pada kehidupan sehari-hari, *game on line* merupakan platform video *game* yang sangat populer di berbagai kalangan, khususnya familiar sekali bagi anak-anak dan remaja di Indonesia. Pitaloka, A.A. (2013) menyatakan bahwa permainan *game* online menjadi salah satu jenis permainan yang tidak memandang usia dan waktu. Semua orang punya kesempatan luas untuk memainkan permainan ini. Selain itu, beberapa penelitian lain menyatakan bahwa pengguna *game* online terbanyak berada pada rentang usia remaja dalam rentang usia wajib belajar dan sisanya adalah masyarakat umum dari semua kalangan usia maupun profesi. Griffiths (2004) menyatakan bahwa remaja menghabiskan waktu lebih banyak dalam bermain *game* online dari pada orang dewasa. Penyebabnya adalah karena remaja sangat mudah tertarik dan mengikuti perkembangan yang ada, serta mudah terjerumus terhadap percobaan hal-hal baru seperti *game on line* (Jordan dan Andersen, dalam Novrialdy, 2019). Menurut laporan SuperData 2020 (Amalia, E.I., 2020), rata-rata pengguna smartphone bermain *game* mobile bermain tiga kali sehari, dengan rata-rata tiap sesi permainan selama sepuluh menit.

Hasil survei oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mencatat bahwa salah satu konten hiburan yang banyak dipilih oleh masyarakat Indonesia adalah *game* online, yaitu sebesar 16,5 persen (Buletin APJII, 2020) dan bahkan diprediksi akan meningkat sebanyak 21,6 persen di tahun 2025 (Dahwilani, 2020). Pendapat yang sama dikemukakan oleh Verizon bahwa pengguna *game* online meningkat sebesar 75 persen selama masa pandemi covid-19 (CNN Indonesia, 2020). Menurut Survei Hootsuite (We are Sosial) (Kemp, S., 2020) diketahui bahwa sekitar 59 persen pengguna internet di Indonesia memanfaatkan aplikasi *game* online pada setiap bulannya. Selanjutnya, hasil studi Decision Lab dan Mobile Marketing Association dalam Maulida (2018) mencatat jumlah *gamers* (pemain *game* online) di Indonesia mencapai 60 juta. Jumlah ini diperkirakan akan terus meningkat menjadi 100 juta pada 2020 (Maulida, 2018) dan menjadikan Indonesia menjadi negara dengan *gamers* terbanyak se-Asia Tenggara dan keenam se-Asia (Sulistya, 2020). Selain itu,

bahwa pemain *game* online terbanyak di Indonesia rata-rata berusia 16 sampai 24 tahun, yaitu dengan persentase 27 persen (Kusnandar, V.B., 2021).

Game berasal dari kata bahasa Inggris yang artinya adalah permainan. Permainan yang dimaksud merujuk pada pengertian *kelincahan intelektual (intellectual playability)*. *Game* juga biasa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya. Kelincahan intelektual merupakan ukuran sejauhmana *game* itu menarik untuk dimainkan secara maksimal. Dalam hal ini, *game* merupakan segala bentuk kegiatan yang memerlukan pemikiran, kelincahan intelektual dan pencapaian terhadap target tertentu. Menurut LaQuey (dalam Firdaus, Pebrianti dan Andriyani, 2018) *game* online adalah semua permainan mengharuskan ditempuhnya proses belajar yang sungguh-sungguh untuk mengenal tokoh, keanehan pemain dan peraturannya. Costikyan (2013) menjelaskan bahwa *game* adalah sebentuk karya seni di mana peserta biasa disebut pemain membuat keputusan untuk mengelola sumber daya yang dimilikinya melalui benda di dalam *game* demi mencapai tujuan. Sadiman (2010) mengungkapkan bahwa permainan (*game*) adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu pula.

Games on-line adalah jenis permainan yang memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan sejenisnya seperti modem dan koneksi kabel. *Game* on-line disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Sebuah *game* on-line bisa dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan komputer yang terhubung ke dalam sebuah jaringan tertentu. Menurut Rollings dan Adams (2007) memaparkan bahwa *game* on-line merupakan genre permainan dalam jaringan teknologi internet untuk menghubungkan pemain dengan aplikasi *game* melalui pola tertentu dalam sebuah permainan. Januar dan Turmudzi (2006) *game* online ialah sebagai *game* komputer yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Menurut pendapat Samuel (2010) *game* online adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual.

Young (2009) memaparkan bahwa *game* online adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau internet) sebagai

medianya. *Game* online menurut Kim *et.al.* dalam Azis (2011) adalah *game* atau permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online. Sedangkan Akbar (2012) dalam Adiningtiyas (2017) mengungkapkan pengertian *game* online merupakan salah satu jenis permainan pada komputer yang menggunakan jaringan internet sebagai medianya. Selanjutnya, *game* on-line bisa diartikan sebagai permainan berbasis komputer yang dimainkan melalui internet termasuk PC (personal computer), console, dan wireless *game* (OECD, 2015). Firdaus, *et. al.* (2018) *game* online merupakan suatu bentuk permainan elektronik yang terhubung dengan jaringan internet dan dimainkan melalui perangkat komputer, ponsel pintar, konsol *game*, laptop, dan perangkat *game* lainnya serta bersifat multiplayer atau dapat dimainkan oleh banyak pengguna pada waktu yang bersamaan. Dari beberapa pengertian tersebut bisa disimpulkan bahwa *game* on-line adalah platform permainan yang memanfaatkan perangkat jaringan internet melalui personal computer, laptop, console dan wireless *game* yang dimainkan banyak pengguna secara bersamaan. Dengan kata lain *game* on-line adalah permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama melalui jaringan komunikasi online (internet).

Secara umum penggunaan *game*-online pada dasarnya adalah untuk memberikan kesenangan dan kegembiraan, menghilangkan stress, mengisi waktu luang dan meningkatkan daya konsentrasi. Trisnani dan Wardani (2018) memaparkan bahwa tujuan penggunaan *game*-online adalah :

- (a) Meningkatkan kemampuan konsentrasi, setiap *game* memiliki tingkat kesulitan/*level* yang berbeda. Permainan *game* online akan melatih permainannya untuk dapat memenangkan permainan dengan cepat, efisien dan menghasilkan lebih banyak poin. Konsentrasi pemain *game* online akan meningkat karena mereka harus menyelesaikan beberapa tugas, mencari celah yang mungkin bisa dilewati dan memonitor jalannya permainan. Semakin sulit sebuah *game* maka semakin diperlukan tingkat konsentrasi yang tinggi.
- (b) Meningkatkan kemampuan motoric siswa, koordinasi tangan dan mata, orang yang bermain *game* dapat meningkatkan koordinasi atau kerja sama antara mata dan tangan.
- (c) Meningkatkan kemampuan membaca dan sangat tidak beralasan bahwa *game* online merupakan jenis permainan yang menurunkan tingkat minat baca pada

siswa. Dalam hal ini justru *game* online dapat meningkatkan minat baca permianannya.

- (d) Meningkatkan kemampuan berbahasa inggris, kebanyakan *game* online menggunakan Bahasa inggris dalam pengoperasiannya ini yang mengakibatkan pemainnya harus mengetahui kosa kata bahasa inggris.
- (e) Meningkatkan pengetahuan tentang computer, untuk dapat menikmati permainan dengan nyaman dan kualitas gambar yang prima seorang pemain *game* online akan berusaha mencari informasi tentang spesifikasi computer dan koneksi internet yang dapat digunakan untuk memainkan *game* tersebut.
- (f) Mengembangkan imajinasi siswa, permainan bisa membantu siswa untuk mengembangkan imajinasi mereka dengan menggunakan imajinasi ini untuk menyeimbangkan berbagai kejadian dalam *game* dan diaplikasikan di dunia nyata (yang relevan dan positif).
- (g) Melatih kemampuan bekerjasama, pada *game* multiplayer atau *game* berpasangan, siswa diajak untuk bisa berkoordinasi dan menjalin kerjasama dengan teman-temannya (anggota di dalam permainan) supaya memenangkan suatu permainan.

Dalam konteks tersebut hal-hal yang menjadi faktor pendorong ketertarikan untuk menggunakan on-line, yaitu sebagai berikut: *Pertama*, *game* online memungkinkan individu untuk melakukan interaksi sosial. Interaksi sosial yang dimaksud adalah interaksi seorang pemain untuk berbincang dan saling bertarung untuk mencapai tujuan bersama dengan pemain lainnya dalam *game* online (Kim & Kim, 2010). Selain itu, pemain *game* online tidak hanya bisa bermain dengan teman di sebelahnya, melainkan juga bisa bermain dengan seluruh pemain yang berada di lokasi yang berbeda yang tersebar di dunia (Sari dan Sunarti, 2020). Hal ini memungkinkan pengguna untuk melakukan interaksi yang lebih luas. *Kedua*, *game* online dapat dijadikan sebagai alternatif untuk refreshing (Shin, dalam Rahmi, 2019). *Ketiga*, bermain *game* online dapat menghilangkan kebosanan dan mengembalikan semangat untuk belajar (Sari & Sunarti, 2020). *Keempat*, bermain *game* online dapat memberikan efek kesenangan (Rahmi, 2019) sehingga membantu individu untuk menghilangkan stres (Surbakti, 2017). *Kelima*, bermain *game* online dapat meningkatkan kemampuan koordinasi tangan, motorik, dan special ability, kemampuan melakukan analisis, kecepatan pengambilan keputusan, dan berpikir

mendalam (Rahman & Nursalim, 2021) serta kemampuan berbahasa Inggris (Surbakti, 2017).

Penelitian lain juga menggambarkan tentang faktor pendorong untuk bermain *game*-online, meliputi :

(a) Nilai Pengalaman

Nilai pengalaman dapat dijadikan sebagai pedoman serta pembelajaran bagi seseorang dan itu tidak terlepas dari setiap kehidupan manusia. Menurut Samuel (2010) pengertian nilai (*value*) adalah sesuatu yang berharga, yang penting dan berguna serta menyenangkan dalam kehidupan manusia yang dipengaruhi pengetahuan dan sikap yang ada pada diri atau hati nuraninya. Pengalaman diartikan sebagai sesuatu yang pernah dialami (dijalani, dirasai, ditanggung) (KBBI, 2005). Menurut Narwanti (2011) nilai pengalaman menyangkut penerimaan dari dunia bentuknya pasif (misalnya menikmati dunia, menikmati konser musik, pemandangan dll). Ada kemungkinan memenuhi arti kehidupan dengan mengalami beberapa segi kehidupan secara intensif, walaupun individu tidak melakukan sesuatu yang positif.

(b) Interaksi Sosial

Interaksi sosial didalam *game* itu sendiri yang tidak dibatasi dan pemain *game* online bisa mencari atau mengembangkan potensi diri. Fungsi sosial bisa berjalan dengan lancar bila semua pemain *game* online mau mengembangkan diri dengan cara berinteraksi dengan sesama pemain *game* online tanpa membedakan tempat asal maupun berbau agama. Menciptakan suatu komunitas didalam *game* online bisa mewujudkan fungsi sosial menjadi berhasil sehingga terciptalah interaksi sesama pemain *game* online tanpa membeda-bedakan asal muasal masing-masing (Anhar, 2010).

(c) Rasa Keterlibatan

Pada *game* online rasa memiliki akan timbul bila seseorang pemain *game* online mendapatkan seorang sahabat, teman bahkan pacar dalam dunia maya. Menurut Maslow dalam hirarki kebutuhan menyatakan manusia termotivasi untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan hidupnya. Hirarki kebutuhan dari Maslow menyatakan bahwa manusia memiliki lima macam kebutuhan, salah satunya *love and belonging needs* (kebutuhan akan rasa kasih sayang dan rasa memiliki) (Anhar, 2010). Ketika kedua jenis kebutuhan dari teori hirarki kebutuhan terpenuhi, maka akan mulai timbul kebutuhan akan rasa kasih

sayang dan rasa memiliki. Hal ini dapat dilihat dari usaha seseorang pemain *game* online untuk mencari dan mendapatkan teman, pacar atau bahkan keinginan untuk menjadi bagian dari suatu komunitas tertentu.

(d) Empati dan Escapism

Empati dapat didefinisikan sebagai kemampuan seseorang untuk mengenali, mempersepsi, dan merasakan perasaan orang lain. Menurut Anhar (2010:36), empati adalah suatu proses ketika seseorang merasakan perasaan orang lain dan menangkap arti perasaan itu, kemudian mengkomunikasikannya dengan kepekaan sedemikian rupa hingga menunjukkan bahwa ia sungguh-sungguh mengerti perasaan orang lain itu. Escapism merupakan sebuah pengalihan/gangguan jiwa dimana orang yang menderitanya merasakan tekanan batin dan ketidaksenangan akan rutinitas sehari-harinya. Hal itu dapat berupa suatu yang konkret, misalnya tekanan dalam pekerjaan, sekolah atau keluarga. Penderita akan cenderung berusaha menghindari permasalahan tersebut dengan berbagai cara, antara lain dengan hiburan atau rekreasi. Escapism juga dapat didefinisikan sebagai tindakan seseorang untuk berusaha menghilangkan beban atau depresi akan kesedihannya. Biasanya, mereka akan mengalihkan permasalahan mereka dengan melakukan kegiatan yang kurang bermanfaat, misalnya bermain *game*, alkohol atau bahkan obat-obatan (drugs) (Anhar, 2010).

(e) Nilai Ekonomis

Nilai ekonomi yang bisa didapat dari provider *game* online bisa dari penjualan barang-barang *game* online yang disediakan untuk pemain *game* online untuk menunjang permainan yang menarik dan menantang. Dari penjualan yang terjadi antara pemain *game* online dan provider *game* online bisa mendapatkan keuntungan yang besar dari pemain *game* online yang royal terhadap *game* yang dimunculkan terhadap provider *game* online tersebut. Pemain *game* online yang royal terhadap satu *game* online bisa menghabiskan uang berjuta-juta bahkan puluhan juta hanya untuk suatu *game* online yang dimainkannya. Oleh karena itu, provider *game* online sangat dibutuhkan untuk memperhatikan kepuasan pemain *game* online dalam memainkan *game* online dengan terhindar dari suatu yang merugikan seperti *cybercrime* (Alfa, 2010) dalam Budiarti (2019).

(f) Mengejar Kecepatan dan Pemakaian Berlebihan

Pada *game* online sering terjadi seorang pemain *game* online yang lupa diri atau terlalu mengejar *level* up pada *game* online itu sendiri, sehingga mengakibatkan banyak para pemain *game* online yang lupa mandi, lupa makan, lupa pulang kerumah kalau maen di *game* net. Apabalia seorang pemain *game* online sudah menemukan satu *game* yang bagus dan seru, pasti pemain *game* online tersebut akan lupa diri dan terlalu fokus pada *game* tersebut sehingga kelebihan konsumsi dan mengejar kecepatan untuk *game* tersebut lebih besar dibandingkan untuk kebutuhan pribadi (Alfa, 2010) dalam Budiarti (2019).

(g) Gaya Hidup

Gaya hidup menurut Alfa (2010) dalam Budiarti (2019) adalah pola hidup seseorang di dunia yang diekspresikan dalam aktivitas, minat, dan opininya. Gaya hidup menggambarkan “keseluruhan diri seseorang” dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Pemain *game* online yang hobi bermain *game* online merupakan suatu cara untuk mengekspresikan suatu hobi atau pada saat mereka kecewa sehingga terjadi perilaku escapism. Gaya hidup sangat berkaitan dengan bagaimana seseorang membentuk image dimata orang lain, sehingga gaya hidup adalah suatu pola atau cara individu mengekspresikan atau mengaktualisasikan, cita-cita, kebiasaan / hobby, opini, dengan lingkungannya melalui cara yang unik, yang menyimbolkan status dan peranan individu bagi lingkungannya. Menurut pendapat Amstrong dikutip dalam Alfa (2010) gaya hidup seseorang dapat dilihat dari perilaku yang dilakukan oleh individu seperti kegiatan-kegiatan untuk mendapatkan atau mempergunakan barang-barang dan jasa, termasuk didalamnya proses pengambilan keputusan pada penentuan kegiatan-kegiatan tersebut. Pemain *game* online dengan gaya hidup yang bisa dibilang tidak teratur pada saat bermain *game* online dengan waktu yang lama untuk bermain sehingga lupa untuk keperluan pribadi seperti makan, tidur, maupun mandi.

(h) Mengejar Rekreasi dan Merasakan Kehidupan

Bagi para pemain *game* online, bermain *game* online dapat membuat mereka merasa mendapatkan hiburan tersendiri dan mempunyai nilai hidup. Dengan bermain *game* online para pemain *game* online dapat melupakan halhal yang

terjadi disekitarnya dan lebih menikmati permainan yang ada di depan mereka sehingga para pemain *game* online mempunyai ruang khusus sendiri dan kesenangan tersendiri saat bermain *game* online.

Game on-line disamping mengembangkan nilai-nilai positif, dapat pula menimbulkan beberapa hal yang bersifat negative, diantaranya: Pertama, memunculkan sikap *compulsion* (kompulsif/dorongan untuk melakukan secara terus menerus) Merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu hal secara terus menerus, dimana dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus-menerus bermain *game* online. Kedua, menciptakan sikap *withdrawal* (penarikan diri). Merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari satu hal. Penarikan diri adalah seseorang yg tidak bisa menarik dirinya untuk melakukan hal lain kecuali *game* online. Ketiga, mengembangkan *tolerance* (toleransi). Toleransi dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain *game* online. Dan kebanyakan pemain *game* online tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas. Keempat, terjadinya *interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan) Merupakan persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan. Pecandu *game* online cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya terfokus pada *game* online saja. Para pecandu *game* online kurang memperhatikan masalah kesehatan mereka seperti waktu tidur yang kurang, tidak menjaga kebersihan badan dan pola makan yang teratur.

Secara lebih realistis dapat digambarkan bahwa penggunaan on-line akan berdampak secara negative, diantaranya: (a) dapat menimbulkan adiksi (kecanduan) yang sangat kuat untuk terus menerus menggunakan *game*-on-line tanpa mengenal waktu berbagai hal lainnya, (b) mendorong untuk melakukan perbuatan yang negative, seperti mencuri ID kepunyaan orang lain, (c) berbicara kasar dan kotor, (d) terbengkalainya berbagai kegiatan, (e) perubahan pola istirahat dan pola makan, serta (f) pemborosan uang. Paparan Anhar (2010) menyatakan bahwa dampak negative dari penggunaan *game* on-line, diantaranya : (a) anak lebih banyak menghabiskan waktu bermain *game* online pada jam-jam di luar sekolah, (b) konsentrasi belajar terganggu karena pikiran siswa cenderung mengarah pada permainan yang ada di dalam *game*

online, (c) tertidur di sekolah, (d) sering melalaikan tugas dan tanggungjawab sebagai siswa, (e) nilai di sekolah menurun, (f) suka berbohong, (g) lebih memilih bermain *game* dari pada bermain dengan teman., (h) menjauhkan diri dari kelompok sosialnya (klub atau kegiatan ekstrakurikuler), dan (i) merasa cemas dan mudah marah jika tidak bermain *game* online.

Saat ini beberapa jenis *game* on-line yang berkembang adalah *game* on-line dari yang memiliki permainan sederhana berbasis teks sampai permainan yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus. Jenis-jenis *game* online tersebut yaitu sebagai berikut:

- (a) *Massively Multiplayer Online First-person Shooter Games (MMOFPS)*. *Game* online jenis ini mengambil sudut pandang orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, di mana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, refleks, dan lainnya. Permainan ini dapat melibatkan banyak orang dan biasanya permainan ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer.
- (b) *Massively Multiplayer Online Real-time Strategy Games (MMORTS)*. *Game* jenis ini menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya. Permainan ini memiliki ciri khas di mana pemain harus mengatur strategi permainan. Dalam MMRTS, tema permainan bisa berupa sejarah, fantasi dan fiksi ilmiah.
- (c) *Massively Multiplayer Online Role-playing Games (MMORPG)*. *Game* jenis ini biasanya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. MMORPG biasanya lebih mengarah ke kolaborasi sosial daripada kompetisi. Pada umumnya dalam MMORPG, para pemain tergabung dalam satu kelompok.
- (d) *Cross Plat Formonline Play*. Jenis ini dapat dimainkan secara online dengan perangkat yang berbeda. Saat ini mesin permainan konsol mulai berkembang menjadi seperti komputer yang dilengkapi dengan jaringan sumber terbuka (*opensource networks*).
- (e) *Massively Multiplayer Online Browser Game*. *Game* jenis ini dimainkan pada browser seperti Mozilla Firefox, Opera, atau Internet Explorer. *Game* sederhana dengan pemain tunggal dapat dimainkan dengan browser melalui html dan teknologi scripting html (*JavaScript, ASP, PHP, MySQL*).

- (f) *Simulation Games*. Pada *game* jenis ini, pemain akan mendapatkan pengalaman dari simulasi yang diberikan. Ada berbagai macam permainan jenis stimulasi, yaitu *construction and management simulation games*, *vehicle simulation*, dan *life-simulation games*. Karakter pada jenis ini memiliki kebutuhan tokoh yang hidup pada dunia virtual seperti makhluk hidup pada umumnya.
- (g) *Massively Multiplayer Online Games (MMOG)*. Pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar (>100 pemain), di mana setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata. MMOG muncul seiring dengan perkembangan akses internet broadband di negara maju, sehingga memungkinkan ratusan, bahkan ribuan pemain untuk bermain bersama-sama.
- (h) *Musik/dance game*. Permainan musik/dance *game* adalah jenis pengembangan baru di dunia *game*. Permainan ini menyajikan fitur yang mengedepankan musik dan tarian. Permainan ini bahkan cukup populer dimainkan dikeramaian seperti di mall. Permainan musik/dance *game* di dunia online sangat banyak, salah satunya *ayodance*, *showtime*, dan *streetidol*.
- (i) *Cross-platform game*. *Game* ini mempunyai konsep permainan yang dapat dimainkan di mana saja. *Cross-platform game* adalah pengembangan satu jenis *game* yang dapat dimainkan di semua perangkat *game*, seperti playstation, nintendo, maupun PC.

2.2.Rasionalisasi *Game* Edukasi

Game on-line terdiri dari berbagai jenis dan bentuknya. Jasson (2009) menuturkan bahwa tujuan *game* edukasi adalah untuk kepentingan: (a) *Entertainment* yang bertujuan mengembangkan alternatif hiburan dalam upaya membawa pemainnya untuk memasuki suatu dunia yang lain sehingga dapat menyegarkan kembali pikiran yang stress misalnya *TwinBee*, (b) *Expand Skill* yang dikhususkan untuk melatih ketangkasan dan kecepatan berpikir pemainnya, contohnya *tetris*, (c) *Education* yang mengutamakan dalam mendukung proses pembelajaran dengan konsep bermain sambil belajar (misalnya pembelajaran yang terdiri atas kosakata, logika, matematika, fisika, kimia, biologi, pengenalan lingkungan dan lain-lain) dan contohnya *Edu Game Learning Ladder*, dan (d) *Embed Messages* dalam rangka menyampaikan pesan tertentu, misalnya kebenaran selalu menang melawan kejahatan, jangan mudah

menyerah menghadapi suatu masalah dan lain sebagainya. Dalam hal ini, *game* online adalah aktivitas yang mencakup karakteristik berupa *fun separate uncertain, non-productive, and governed by rules*. *Game* sebenarnya penting untuk perkembangan otak, untuk meningkatkan konsentrasi dan melatih untuk memecahkan masalah dengan tepat dan cepat karena dalam *game* terdapat berbagai konflik atau masalah yang menuntut kita untuk menyelesaikannya dengan cepat dan tepat.

Game yang digunakan untuk kepentingan membantu proses pendidikan dan pembelajaran disebut dengan *game* edukasi. *Game* edukasi merupakan sebuah permainan yang dijalankan di perangkat berbasis komputer yang dibuat dan dirancang khusus untuk dijadikan sebuah media yang digunakan untuk mengajar orang melalui materi yang berisikan suara, teks, gambar, video dan animasi, yang pokok materinya membahas suatu objek tertentu, yang bertujuan untuk dapat memperluas konsep, memberikan pemahaman yang lebih serta mempermudah penyajian materi dalam proses belajar mengajar. *Game* edukasi merupakan paket software yang menciptakan kemampuan pada lingkungan *game* yang diberikan sebagai alat bantu untuk memotivasi atau membantu siswa untuk melalui prosedur *game* secara teliti untuk mengembangkan kemampuannya. *Game* edukasi adalah salah satu genre *game* yang digunakan untuk memberikan pengajaran / menambah pengetahuan penggunanya melalui suatu media unik dan menarik. *Game* edukasi adalah salah satu jenis media yang digunakan untuk memberikan pengajaran, menambah pengetahuan penggunanya melalui suatu media unik dan menarik. *Game* edukasi adalah permainan yang dirancang atau dibuat untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah (Handriyantini, 2009). *Game* edukasi adalah salah satu bentuk *game* yang dapat berguna untuk menunjang proses belajar mengajar secara lebih menyenangkan dan lebih kreatif, digunakan untuk memberikan pengajaran atau menambah pengetahuan penggunanya melalui suatu media yang menarik (Dewi, 2012).

Bahri dalam Irsyadi (2011) menyimpulkan bahwa *game* edukasi adalah semua jenis permainan yang bertujuan untuk menciptakan lingkungan yang bersifat mendidik demi kepentingan peserta didiknya yang didalamnya terdapat beberapa kegiatan yang menarik, interaktif dan dapat mempermudah pemahaman materi akan meningkatkan minat belajar. Soetopo (2012) menerangkan bahwa penggunaan *game* dalam pembelajaran dapat menjadikan pembelajaran menjadi lebih santai dan dapat merangsang peserta didik untuk belajar lebih aktif dalam memecahkan masalah

menguatkan literasi digital. *Game* edukasi adalah permainan yang memiliki unsur mendidik yang didapatkan dari sesuatu yang ada dan melekat menjadi bagian dari permainan itu sendiri. Selanjutnya, *game* edukasi adalah *game* yang dirancang untuk membantu seseorang mempelajari sesuatu, mengembangkan konsep, pengayaan, memahami budaya atau peristiwa sejarah, atau membantu seseorang mempelajari sebuah keahlian ketika *game* itu dimainkan. Permainan edukatif adalah permainan yang memiliki unsur mendidik yang didapatkan dari sesuatu yang ada dan melekat menjadi bagian dari permainan itu sendiri (Mujib dan Rahmawati 2012). Novaliendry (2013) menjelaskan bahwa *game* edukasi adalah permainan yang disertai pembelajaran dan merupakan media pembelajaran terbaru yang diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dengan cepat karena didukung permainan yang menarik dan membuat siswa menjadi aktif. Wikipedia (diakses pada tanggal 1 April 2014) menjelaskan bahwa *educational games are games that are designed to help people to learn about certain subjects, expand concepts, reinforce development, understand an historical event or culture, or assist them in learning a skill as they play.*

Game edukasi merupakan media pembelajaran yang dapat melibatkan peserta didik dalam proses pengalaman dan sekaligus menghayati tantangan, mendapatkan inspirasi, terdorong untuk berpikir kreatif, dan berintegrasi dalam kegiatan dengan sesama peserta didik dalam melakukan permainan (Rachman, 2017). Selain itu *game* edukasi dapat mempermudah peserta didik dalam belajar secara mandiri dimana dan kapan saja tanpa dibatasi ruang dan waktu. Dwiyono (2019) memaparkan bahwa *game* edukasi dapat mendorong peserta didik untuk belajar aktif dan kreatif melalui beberapa tantangan yang diberikan. Pemahaman lainnya, *game* edukasi adalah *game* yang dirancang untuk membantu seseorang mempelajari sesuatu, mengembangkan konsep, pengayaan, memahami budaya atau peristiwa sejarah, atau membantu seseorang mempelajari sebuah keahlian ketika *game* itu dimainkan.

Berdasarkan hal tersebut pengembangan *game* edukasi sebagai media pembelajaran diharapkan dapat memberikan suasana menyenangkan pada proses pembelajaran. Pada *game* edukasi terdapat sebuah unsur pendidikan. Haddade (2013) menyatakan bahwa *game* edukasi memiliki fungsi yaitu : (a) *game* edukatif dapat meningkatkan pemahaman terhadap totalitasnya sendiri dalam arti anak sedang mengembangkan kepribadiannya, (b) meningkatkan kemampuan berkomunikasi, (c) meningkatkan kemampuan menciptakan hal-hal baru, (d) meningkatkan kemampuan berpikir anak (e) memperkuat rasa percaya diri anak, (f) merangsang imajinasi anak,

(g) melatih kemampuan berbahasa anak, (h) melatih motorik halus dan motorik kasar anak, (i) membentuk moralitas anak, (j) melatih keterampilan anak, dan (k) membentuk spiritualisasi anak.

Dari beberapa pengertian tersebut di atas dapat dikatakan bahwa *game* edukasi merupakan salah satu jenis *game* yang tidak hanya bersifat menghibur tetapi didalamnya mengandung pengetahuan yang disampaikan kepada penggunanya. *Game* edukasi adalah semua jenis permainan yang bertujuan untuk menciptakan lingkungan dan jenis permainan yang bersifat edukatif demi kepentingan peserta didik serta dapat mengembangkan daya pikir anak termasuk di dalamnya dapat dapat merangsang dan mendorong kepribadiannya baik yang mencakup aspek ketrampilan/psikomotor, kecerdasan bahasa, emosi, maupun sosialnya. *Game* edukasi adalah salah satu bentuk *game* yang dapat berguna untuk menunjang proses belajar-mengajar secara lebih menyenangkan dan lebih kreatif, dan digunakan untuk memberikan pengajaran atau menambah pengetahuan penggunanya melalui suatu media yang menarik.

Game edukasi unggul dalam beberapa aspek jika dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Salah satu keunggulan yang signifikan adalah adanya animasi yang dapat meningkatkan daya ingat sehingga anak dapat menyimpan materi pelajaran dalam waktu yang lebih lama dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional (Clark, 2006). *Game* edukasi adalah permainan yang digunakan dalam proses pembelajaran dan dalam permainan tersebut mengandung unsur mendidik atau nilai-nilai pendidikan. *Game* Edukasi adalah salah satu jenis media yang digunakan untuk memberikan pengajaran, menambah pengetahuan penggunanya melalui suatu media unik dan menarik. *Game* edukasi dibuat dengan tujuan spesifik sebagai alat pendidikan, untuk belajar mengenal warna, mengenal huruf dan angka, matematika, sampai belajar bahasa asing. *Game* dengan tujuan edukasi seperti ini dapat digunakan sebagai salah satu media edukasi yang memiliki pola pembelajaran *learning by doing*. Berdasarkan pola yang dimiliki oleh *game* tersebut, pemain dituntut untuk belajar sehingga dapat menyelesaikan permasalahan yang ada. Status *game*, instruksi, dan tools yang disediakan oleh *game* akan membimbing pemain secara aktif untuk menggali informasi sehingga dapat memperkaya pengetahuan dan strategi saat bermain. Berdasarkan hasil penelitian penelitian sebelumnya, tidak diragukan lagi bahwa *game* edukasi dapat menunjang proses pendidikan (Clark, 2006).

Terdapat beberapa kriteria *game* edukasi yang ideal (Muchammad, 2013), diantaranya: (a) Rasa ingin tahu, fantasi dan kontrol pengguna, meliputi: (1) motivasi intrinsik, menyenangkan untuk digunakan, (2) integrasi antara materi edukasi dan aspek fantasi permainan, (3) mendorong keingintahuan, pengguna dapat melakukan eksplorasi bebas, permainan mengandung rahasia tersembunyi, (4) keberhasilan ditentukan oleh pengetahuan, bukan kebetulan, (5) simulasi realistik dunia, (6) materi edukasi disesuaikan dengan materi dunia nyata, (b) Tantangan, meliputi: (1) tantangan diberikan secara terus menerus tapi disesuaikan dengan tingkat pemahaman pemain, dan (2) menyediakan hint dan instruksi untuk membantu pengguna, dan (c) pengguna anak-anak dan yang berkebutuhan khusus, diantaranya: (1) gambar, objek, layar tertata rapi, (2) permainannya sendiri merupakan aktivitas yang penting (*play for the sake of play*), dan (c) menginspirasi anak, bahkan setelah komputer dimatikan.

Penerapan *game* edukasi memberikan banyak dampak positif, yaitu: (1) banyak digunakan orang untuk mengajarkan suatu pengetahuan dan membangun ketrampilan baik dibidang edukasi, bisnis maupun militer, (2) efektif digunakan untuk membangun kemampuan matematika dan membaca pada anak, (3) efektif untuk membantu anak-anak penderita asma dan diabetes mengelola kebiasaan hidup sehat, (4) edukasi untuk membangun ketrampilan karyawan dalam pengenalan tools dasar dan security network, dan (5) training personil militer seperti simulasi penerbangan pesawat dan pemakaian sistem persenjataan, dan (6) kegiatan belajar mengajar dalam konteks proses sosial dan interaksi sosial yang terkait komunikasi yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan.

Prinsip-prinsip *game* edukasi sebagaimana dijelaskan Foreman (2004), meliputi :

1. *Individualization*. Materi pembelajaran (pengetahuan) dibuat sesuai dengan kebutuhan individual dari pembelajar.
2. *Feedback Active*. Adanya feedback yang sesuai dan cepat untuk memperbaiki pembelajaran dan mengurangi ketidaktahuan pembelajar terhadap materi yang disampaikan, dan *game* menyediakan feedback dengan cepat dan kontekstual.
3. *Active learning*. Adanya kecenderungan untuk menyertakan pelajar secara aktif dalam menciptakan penemuan dan pengetahuan baru yang membangun, sedangkan *game* menyediakan suatu lingkungan yang membantu terjadinya penemuan baru tersebut.

4. *Motivation*. Pelajar termotivasi dengan reward yang diberikan dalam aktivitas permainan, sedangkan *game* melibatkan pengguna berjam-jam untuk mencapai tujuan.
5. *Social*. Pengetahuan merupakan suatu proses partisipasi sosial, sedangkan *game* dapat dimainkan dengan orang lain (seperti *game* multiplayer) atau melibatkan komunitas dari pecinta *game* yang sama.
6. *Scaffolding*. Pelajar secara berangsur-angsur ditantang dengan tingkat kesulitan yang makin tinggi dan dapat melangkah lebih maju untuk mencapai kemenangan dari permainan, sedangkan *game* dibangun secara *multilevel*, pemain tidak bisa bergerak ke *level* yang lebih tinggi sampai dia mampu menyelesaikan permainan di *level* yang ada.
7. *Transfer*. Pelajar mengembangkan kemampuan untuk mentransfer pengetahuan dari satu orang ke orang yang lain, sedangkan *game*, sedangkan *game* mengizinkan pemain untuk mentransfer informasi dari suatu konteks ke konteks yang lain.
8. *Assessment*. Setiap individu mempunyai kesempatan untuk menilai pelajaran mereka sendiri atau membandingkannya dengan orang lain.

Game edukasi adalah *game* yang didesain untuk belajar, tapi tetap bisa menawarkan bermain dan bersenang-senang. *Game* edukasi adalah gabungan dari konten edukasi, prinsip pembelajaran, dan *game* computer (Prensky, 2012). Dalam konteks tersebut, *game* edukasi merupakan salah satu jenis *game* yang tidak hanya bersifat menghibur tetapi didalamnya mengandung pengetahuan yang disampaikan kepada penggunanya. Beberapa hal yang menjadi kelebihan dan kekurangannya, yaitu: *Pertama*, kelebihan dari *game* edukasi adalah *game* edukasi merupakan sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur, memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar, memberikan umpan balik langsung, memungkinkan penerapan konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi peranan yang sebenarnya di masyarakat, bersifat luwes, serta dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak. *Kedua*, kekurangannya yaitu tidak focus pada aturan permainan, hanya melibatkan beberapa orang siswa saja padahal keterlibatan siswa/warga belajar amatlah penting agar proses belajar bisa lebih efektif dan efisien.

Dillon (2012) menyatakan bahwa elemen-elemen yang terdapat pada sebuah komponen dasar *game* edukasi yaitu :

1. Plot. Biasanya berisi informasi tentang hal-hal yang akan dilakukan oleh player dalam *game* dan secara detail, perintah tentang hal yang harus dicapai dalam *game*.
2. Thema. Di dalam biasanya ada pesan moral yang akan disampaikan. Character atau pemain sebagai karakter utama maupun karakter yang lain yang memiliki ciri dan sifat-sifat tertentu.
3. *User Interface*. Merupakan fitur-fitur yang mengkomunikasikan *User* dengan *game*. Interface merupakan semua tampilan yang ada dalam suatu *game*. Sebuah interface yang baik adalah interface yang tidak membosankan dan memudahkan pemain *game*.
4. Aturan/rules.
Game rule merupakan aturan perintah, cara menjalankan, fungsi objek dan karakter di dunia permainan.
5. Animasi.
Animasi ini selalu melekat pada dunia *game*, khususnya untuk gerakan karakter-karakter yang ada dalam *game*, properti dari objek.
6. Object. Merupakan sebuah hal yang penting dan biasanya digunakan pemain untuk memecahkan masalah, adakalanya pemain harus punya keahlian dan pengetahuan untuk bisa memainkannya.
7. Text, grafik dan sound. *Game* biasanya merupakan kombinasi dari media teks, grafik maupun suara, walaupun tidak harus semuanya ada dalam permainan *game*.

2.3.Pengertian Android.

Android adalah sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis Linux, yang menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri sehingga dapat digunakan oleh peranti penggerak (Firdan, 2011). Android adalah nama software yang dipakai pada perangkat mobile yang mencakup berbagai komponen, yaitu sistem operasi, *middleware* dan aplikasi kunci yang dirilis oleh Google (Tim EMS, 2013). Gartner (2017) menyatakan bahwa android adalah sebuah sistem operasi (OS) yang bersifat open source (terbuka) yang dimiliki oleh Google Inc, dan menjadi sistem operasi mobile yang banyak diminati pengguna dalam bentuk smartphone, tablet, dan net-book. Sistem operasi yang

digunakan android adalah opensource yang artinya gratis dan bebas digunakan untuk para pengembang aplikasi yang dapat memudahkan para developer atau pengembang aplikasi android (Alhafidz & Haryono, 2018). Android umum digunakan di smartphone dan juga tablet PC. Fungsinya sama seperti sistem operasi Symbian di Nokia, iOS di Apple dan BlackBerry OS.

Menurut Yuntoto (2015) bahwa beberapa faktor penyebab popularitas aplikasi android antara lain: (a) faktor kecepatan dalam arti terdapatnya nilai efisiensi yang diberikan oleh aplikasi dalam memberikan data secara tepat dan cepat sesuai dengan keinginan *User* serta pengguna dapat dengan mudah dan cepat mengakses data yang dibutuhkan, (b) aspek produktivitas, bahwa android memudahkan pengguna untuk mengatasi problem atau masalah yang dihadapi sehari-hari, (c) kreatifitas desain yang ditawarkan android mempunyai kemudahan penggunaan (*User friendly*) dan dapat membuat berbagai penyesuaian model sesuai dengan penggunaannya berdasarkan umur, pendidikan, dan kalangan yang membuat pengguna lebih leluasa dalam menjalankan aktivitas mobile, dan (d) memiliki tingkat fleksibilitas dan keandalan untuk keperluan yang spesifik saja.

Versi android yang dijadikan platform pengembangan *game* edukasi adalah sebagai berikut :

1. *Gingerbread* (2.3) merupakan UI dan memuat fitur *soft keyboard & copy/paste, power management, dan Near Field Communication*.
2. *Honeycomb* (3.0-3.2) yang dikhususkan untuk perangkat tablet yang memuat fitur untuk kepentingan perangkat layar lebar.
3. *Ice Cream Sandwich* (3.2-4.0) disingkat dengan ICS adalah android pertama yang memiliki fitur membuka kunci dengan pengenalan wajah disertai tampilan *interface* bersih dan smooth.
4. *Jelly Bean* (4.1-4.3) adalah tipe android yang memiliki keunggulan, diantaranya: Sistem Keamanan (Sekuritas), *Dual Boot, File Manager, dan Keyboard Virtual*.
5. *Kitkat* (4.4) yang menyediakan fitur perbaikan sistem penyimpanan sementara pada penggunaan memori, kinerja prosesor telah di minimalisir terhadap penyimpanan registry data sementara pada RAM dan secara langsung akan di tampung oleh kapasitas memori internal yang tersedia sehingga loading prosesor akan terasa lebih ringan.

6. *Lollipop* (5.x) memiliki kelebihan pada tampilan antarmuka Material Design menggunakan desain ikon-ikon yang lebih flat dengan warna dan tipografi yang lebih berani. Konten-konten yang terdapat dalam perangkat bisa diakses dan dijalankan lebih mudah dan cepat karena lebih responsif, baik terhadap sentuhan maupun suara. Transisi antar-tugas yang sedang dijalankan sistem juga dijanjikan lebih mulus. *Lollipop* menyediakan penyetelan khusus untuk mengatur notifikasi dari siapa saja yang ingin ditampilkan serta pengguna hanya akan melihat notifikasi dari kontak yang dikehendaki saja di layar lockscreen.
7. *Marshmallow* (6.x) adalah android yang sudah mendukung USB type C, tint status bar, support fingerprint, dan berbagai fitur lainnya dan merupakan salah satu versi yang banyak digunakan saat ini. *Marshmallow* memiliki sistem operasi yang lebih ringan disertai kinerja dalam mengakses aplikasi pada smartphone/ komputer lebih cepat, memiliki aplikasi khusus penghemat daya baterai yang langsung built-in tanpa harus melakukan download di Android market, dan menjalankan perangkat lunak yang dikembangkan.

2.4. Bahasa Sunda

Bahasa Sunda merupakan salah satu bahasa daerah yang digunakan secara turun temurun sebagai sarana komunikasi oleh masyarakat di wilayah Provinsi Jawa Barat, Provinsi Banten, sebagian di wilayah Provinsi Jawa Tengah bagian barat. Bahasa Sunda memiliki beberapa dialek (bahasa wewengkon) yang memiliki ciri dan khas tersendiri, diantaranya : (a) dialek barat (Sunda Banten) dipergunakan oleh masyarakat yang berada di wilayah Provinsi Banten dan sebagian masyarakat Lampung, (b) dialek utara yang dipergunakan oleh masyarakat Bogor Raya dan Bekasi, Karawang dan Subang/Indramayu, (c) dialek Selatan yang dikenal sebagai dialek Bahasa Sunda Priangan yang digunakan sebagai sarana komunikasi masyarakat Bandung Raya, Garut dan Sumedang, (d) dialek Tengah Timur adalah dialek Bahasa Sunda yang digunakan masyarakat wilayah Kabupaten Majalengka dan sebagian Indramayu, (e) dialek Timur Laut adalah Bahasa Sunda yang menjadi sarana komunikasi masyarakat Kabupaten Kuningan, masyarakat Kabupaten Brebes Provinsi Jawa Tengah bagian barat, dan (f) dialek selatan adalah Bahasa Sunda yang dipertuturkan masyarakat Tasikmalaya, Ciamis, sebagian masyarakat Kabupaten

Garut dan sebagian wilayah Kabupaten Cilacap Provinsi Jawa Tengah bagian barat (Majenang, Wanareja, dan Dayeuh Luhur) (Suriamiharja dkk., 1971; Nothofer, 1977; Hardjasudjana et.al., 1978; Iskandarwasid et.al., 1985; Sumantri, 1993; dan Lauder, 2016)

Sebelum ditulis dengan abjad latin, fonologi Bahasa Sunda ditulis menggunakan ortografi aksara dan system pengaksaraan Sunda. Fonologi Bahasa Sunda terdiri dari : (1) lima suara vocal murni (a, e, i, o, u), (2) dua vocal netral yaitu e (pepet) dan eu, (3) tidak memiliki diftong, (4) konsonan dengan huruf p, b, t, d, k, g, c, j, h, ng, ny, m, n, s, w, l, r dan y, dan (5) konsonan yang aslinya muncul dari Bahasa Indonesia yang diubah menjadi konsonan utama seperti f->p, v->p, sy->s, sh->s, z->j dan kh->h. Pada masanya, Bahasa Sunda tidak mengenal tingkatan penutur (undak usuk bahasa, tetapi sejak terjadinya pengaruh kebudayaan Mataram khususnya di daerah Sunda Priangan dikenal dengan undak usuk atau tingkatan berbicara mulai dari bahasa halus, bahasa loma/lancaran dan bahasa kasar. Contoh undak usuk bahasa, adalah *abdi* (bahasa halus), *sim kuring* (bahasa lancaran) dan *aing* (bahasa kasar) yang digunakan untuk mengartikan saya/aku. Secara khusus tingkatan bahasa lancaran/loma masih menjadi bahasa populer dan familiar dalam komunikasi masyarakat Sunda.

Sebagai upaya memelihara dan merawat Bahasa Sunda dalam rangka perlindungan Bahasa Daerah guna mempertahankan kedudukan dan fungsi bahasa, pembentuk kperibadian suku bangsa, peneguh jati diri kedaerahan dan sarana pengungkapan dan pengembangan sastra dan budaya daerah telah diterbitkan beberapa kebijakan regulasi , diantaranya :

1. Peraturan Daerah Provinsi Jawa Barat Nomor 5 Tahun 2003 Tentang Pemeliharaan Bahasa, Sastra dan Aksara Daerah sebagaimana diubah dengan Peraturan Daerah Provinsi Jawa Barat Nomor 14 Tahun 2004 Tentang Perubahan Atas Peraturan Daerah Provinsi Jawa Barat Nomor 5 Tahun 2003 Tentang Pemeliharaan Bahasa, Sastra dan Aksara Daerah.
2. Peraturan Daerah Kabupaten/Kota di seluruh wilayah Provinsi Jawa Barat.

Bidang utama yang menjadi sasaran Perda Pemeliharaan Bahasa, Sastra dan Aksara Daerah yaitu pendidikan, kemasyarakatan, dan pemerintahan. Secara lebih luas sasaran Pemeliharaan Bahasa, Sastra dan Aksara Daerah adalah : (1) kegiatan belajar mengajar pendidikan bahasa, sastra, aksara, dan pendidikan formal dan pendidikan non-formal sesuai dengan tuntutan kurikulum muatan lokal wajib. (2)

kehidupan masyarakat yang santun dan bermartabat dengan berbahasa Sunda yang baik dan benar, dan (3) kegiatan di pemerintahan terhadap penggunaan, pemeliharaan, dan pengembangan bahasa, sastra, dan aksara Sunda.

Tujuan pemeliharaan Bahasa, Sastra dan Aksara Sunda adalah : (a) menetapkan keberadaan dan kesinambungan penggunaan Bahasa, Sastra dan Aksara Sunda sehingga menjadi faktor pendukung bagi tumbuhnya jati diri dan kebanggaan daerah masyarakat Sunda, (b) menetapkan kedudukan dan fungsi Bahasa Sunda, (c) melindungi, mengembangkan, memberdayakan dan memanfaatkan Bahasa, Sastra dan Aksara Sunda yang merupakan unsur utama kebudayaan daerah yang pada gilirannya menunjang kebudayaan nasional, (d) meningkatkan mutu dan pembiasaan penggunaan Bahasa, Sastra dan Aksara Sunda, dan (e) memfungsikan Bahasa Sunda sebagai pembentuk kepribadian suku bangsa, peneguh jati diri kedaerahan, sarana pengungkapan serta pengembangan sastra dan budaya Sunda dalam bingkai ke-Indonesiaan, sarana komunikasi dalam keluarga dan masyarakat Daerah, Bahasa media local, sarana pendukung Bahasa Indonesia dan sumber pengembangan Bahasa Indonesia.

Dalam konteks tersebut yaitu pembiasaan penggunaan Bahasa Sunda sangat tepat menggunakan *game* edukatif berbasis Android untuk terwujudnya Pendidikan Bahasa, Sastra dan Aksara Sunda.

2.5. Anak Usia 7-12 Tahun

Anak pada usia 7-12 tahun (Sekolah Dasar/Madrasah) merupakan usia yang paling efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya. Pada masa ini pola pertumbuhan dan perkembangannya baik perkembangan fisik, perkembangan sosial, perkembangan emosional maupun perkembangan kognitif sudah berkembang secara optimal. Menurut Sabani (2019) digambarkan bahwa anak usia SD (7-12 tahun) disebut sebagai masa anak-anak (*middle childhood*). Pada masa inilah disebut sebagai usia matang bagi anak-anak untuk belajar. Hal ini dikarenakan anak-anak menginginkan untuk menguasai kecakapan-kecakapan baru yang diberikan oleh guru di sekolah, bahwa salah satu tanda permulaan periode bersekolah ini ialah sikap anak terhadap keluarga tidak lagi egosentris melainkan objektif dan empiris terhadap dunia luar. Jadi dapat disimpulkan bahwa telah ada sikap intelektualitas sehingga masa ini disebut periode intelektual. Hal ini sejalan dengan pendapat bahwa masa usia sekolah ini sering disebut sebagai masa intelektual atau masa keserasian sekolah (Fridani,

Wulan dan Pujiastuti, 2009). Pada masa ini secara relatif anak-anak mudah untuk dididik daripada masa sebelumnya dan sesudahnya. Perkembangan kognitif anak pada usia 7-12 tahun berada pada tahapan operasi konkrit yaitu anak mengembangkan konsep dengan menggunakan benda-benda konkrit. Pada umumnya anak usia Sekolah Dasar/Madrasah adalah usia anak yang masih berada pada tahap belajar sambil bermain (*learning by doing*).

Anak usia 7-12 tahun adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan unik. Anak memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan (koordinasi motorik halus dan kasar), daya pikir, daya cipta, bahasa dan komunikasi, yang tercakup dalam kecerdasan intelektual (IQ), kecerdasan emosional (EQ), kecerdasan spiritual (SQ) atau kecerdasan agama atau religius (RQ), sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak. Pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini perlu diarahkan pada peletakan dasar-dasar yang tepat bagi pertumbuhan dan perkembangan manusia seutuhnya (Mansur, 2011). Berdasarkan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (2020) bahwa anak usia 7-12 tahun memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

1. Secara psikologis kemampuan konsentrasi anak sudah meningkat dengan rentang konsentrasi sekitar 30-45 menit, serta memiliki kesanggupan untuk mampu memilih dan membedakan hal-hal mana yang harus diperhatikan dan mana yang tidak diperhatikan.
2. Secara kognitif mereka telah memiliki kemampuan membaca, menulis dan berhitung termasuk mampu memahami dan mengikuti instruksi yang diberikan dalam mengerjakan tugas-tugas.
3. Bila ditinjau dari aspek fisik usia 7-12 tahun memiliki otot saraf yang telah terbentuk dan gerakan motorik yang lebih baik sehingga mampu dapat bertahan untuk mengikuti proses pembelajaran yang akan diberikan.
4. Pada aspek emosi, anak usia 7-12 tahun belum berkembang secara maksimal dan membutuhkan waktu bermain yang lebih banyak.
5. Pada aspek kemandirian, anak usia 7-12 tahun mulai melaksanakan kegiatannya secara sendiri dalam segala aktivitas.

Pernyataan tersebut di atas sejalan dengan pandangan Behrman, Kliegman dan Arvin (2000) menyatakan bahwa anak usia 7-12 tahun merupakan masa anak-sanak pertengahan (masa laten) yang memiliki kekuatan kognitif secara simultan melaksanakan kemampuan untuk menjawab tantangan baru dan kemampuan untuk

mengevaluasi diri. Usia 7-12 tahun merupakan masa anak memperoleh dasar-dasar pengetahuan untuk keberhasilan penyesuaian diri pada kehidupan dewasa dan memperoleh keterampilan tertentu (Wong, dkk, 2009).

Di tahap tersebut, rasa ingin tahu anak untuk mengeksploresi berbagai hal sangatlah tinggi. Soedjatmiko (2002) mengatakan anak-anak sekolah dasar di antara usia 7-12 tahun mengalami proses transformasi yang paling intens dalam hidupnya. Pada tahap ini, anak-anak sedang dalam tahap mengembangkan kemampuan dan pengetahuan yang baru seiring dengan pertumbuhan fisik mereka. Dijelaskan lebih jauh bahwa anak-anak berusia 7-12 tahun memiliki minat dan bakat besar dalam aspek kognitif, sosial, emosional dan fisik. Kemampuan berpikir mereka dapat diasah melalui stimulasi serta pengaruh dari lingkungan sekitar. Ini adalah periode transformasi yang sensitif.

Secara umum anak usia 7-12 tahun memiliki sifat, yaitu: (a) belajar membentuk sikap yang sehat terhadap dirinya sendiri sebagai makhluk biologis, (b) belajar bergaul dengan teman sebaya, (c) belajar memainkan peranan sesuai dengan jenis kelaminnya, (d) belajar keterampilan dasar dalam membaca, menulis dan berhitung, (e) belajar mengembangkan konsep sehari-hari, (f) mengembangkan kata hati, (g) belajar memperoleh kebebasan yang bersifat pribadi, (h) mengembangkan sifat positif. (Danim, 2010), h. 84), (i) mempunyai sifat patuh terhadap aturan, (j) kecenderungan untuk memuji diri sendiri, (k) suka membandingkan diri dengan orang lain, (l) jika tidak dapat menyelesaikan tugas, maka tugas tersebut dianggap tidak penting, (m) realistis, dan rasa ingin tahu yang besar, (n) kecenderungan melakukan kegiatan kehidupan yang bersifat praktis dan nyata (Santrock, 2002), (o) menjelang akhir masa ini telah ada minat kepada hal-hal yang khusus pada mata pelajaran, bakat dan minat dan (p) gemar membentuk kelompok teman sebaya untuk bermain bersama. (Surya, 2013).

Havighurst (1976) dalam Jannah, M. (2015) mengemukakan ada sembilan tugas perkembangan yang seharusnya dicapai oleh anak usia 7-12 tahun yaitu sebagai berikut: (a) mempelajari keterampilan fisik yang diperlukan untuk melakukan berbagai permainan, (b) membina sikap hidup yang sehat terhadap diri sendiri, sebagai individu yang sedang berkembang, (c) belajar bergaul dengan teman sebaya, (d) mulai mengembangkan peran sesuai dengan jenis kelamin secara tepat, (e) mengembangkan keterampilan dasar untuk membaca, menulis dan berhitung, (f) mengembangkan konsep-konsep yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, (g)

mengembangkan kata hati, moral dan skala nilai, (h) mengembangkan sikap terhadap kelompok dan lembaga-lembaga social, dan (h) mencapai kebebasan pribadi dalam mengambil keputusan yang menyangkut dirinya, maupun peristiwa lain dalam kehidupannya.

Sedangkan menurut kajian Psikologi tugas perkembangan anak usia 7-12 tahun, meliputi: (1) Perkembangan kognitif, dalam hal (a) mampu untuk mengurutkan objek menurut ukuran, bentuk, atau ciri lainnya (Pengurutan). (b) mampu untuk memberi nama dan mengidentifikasi benda (Klasifikasi), (c) mempertimbangkan beberapa aspek untuk memecahkan masalah (Decentering), (d) memahami bahwa jumlah atau benda-benda dapat diubah, kemudian kembali ke keadaan awal (Reversibility), (e) memahami bahwa kuantitas, panjang, atau jumlah benda-benda adalah tidak berhubungan dengan pengaturan atau tampilan dari objek atau benda-benda tersebut (Konservasi) dan (f) penghilangan sifat Egosentrisme yaitu kemampuan untuk melihat sesuatu dari sudut pandang orang lain.

Lebih jauh pada perkembangan moral, usia 7-12 tahun memasuki masyarakat dan memiliki peran sosial. Individu mau menerima persetujuan atau ketidaksetujuan dari orang-orang lain karena hal tersebut merefleksikan persetujuan masyarakat terhadap peran yang dimilikinya. Mereka mencoba menjadi seorang anak baik untuk memenuhi harapan tersebut, karena telah mengetahui ada gunanya melakukan hal tersebut. Penalaran tahap tiga menilai moralitas dari suatu tindakan dengan mengevaluasi konsekuensinya dalam bentuk hubungan interpersonal, yang mulai menyertakan hal seperti rasa hormat, rasa terimakasih, dan *golden rule*. Sedang pada perkembangan mental emosional dan social anak usia 7-12 tahun memiliki tugas perkembangannya : (a) melalui interaksi sosial, anak-anak mulai mengembangkan rasa bangga dalam prestasi dan bangga pada kemampuan mereka, (b) anak-anak yang didorong dan dipuji oleh orang tua dan guru mengembangkan perasaan kompetensi dan kepercayaan keterampilan mereka, dan (c) mereka yang layak menerima dorongan dan penguatan melalui eksplorasi pribadi akan muncul dari tahap ini dengan perasaan yang kuat tentang diri dan rasa kemerdekaan dan kontrol. Mereka yang tetap yakin dengan keyakinan dan keinginan mereka akan tidak aman dan bingung tentang diri mereka sendiri dan masa depan.

Perkembangan psikomotor anak usia 7-12 tahun pada perkembangannya mencakup (1) mampu melompat dan menari, (2) menggambarkan orang yang terdiri dari kepala, lengan dan badan, (3) dapat menghitung jari – jarinya, (4) mendengar dan

mengulang hal – hal penting dan mampu bercerita, (5) mempunyai minat terhadap kata-kata baru beserta artinya, (6) memprotes bila dilarang apa yang menjadi keinginannya, (7) mampu membedakan besar dan kecil, (8) ketangkasan meningkat, (9) melompat tali, (10) bermain sepeda, (11) mengetahui kanan dan kiri. (12) mungkin bertindak menentang dan tidak sopan, dan (13) mampu menguraikan objek-objek dengan gambar (Santrock, 2002). Kegagalan mencapai tugas-tugas perkembangan ini akan melahirkan perilaku yang menyimpang (delinquency), antara lain: (a) suka membolos dari sekolah, (b) malas belajar, dan (c) keras kepala. Kebutuhan anak usia 7-12 tahun diantaranya meliputi: (1) Anak senang bermain, (2) Anak senang bergerak, (3) Anak senang bekerja, (4) Anak senang merasakan atau melakukan/memperagakan sesuatu secara langsung.

Implikasi penggunaan *game* edukasi berbasis Android dalam pengenalan Bahasa Sunda bagi anak usia 7-12 tahun, diantaranya : (1) karakteristik anak usia SD adalah senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, serta senang merasakan/ melakukan sesuatu secara langsung, dan sangat tepat apabila *game* edukasi tersebut digunakan untuk mengembangkan pembelajaran yang mengandung unsur permainan, memungkinkan siswa berpindah atau bergerak dan bekerja atau belajar dalam kelompok, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, (2) menguasai keterampilan fisik yang diperlukan dalam permainan dan aktivitas fisik, (3) membangun hidup sehat mengenai diri sendiri dan lingkungan, (4) mengembangkan keterampilan dasar dalam membaca, menulis, dan berhitung. agar mampu berpartisipasi dalam masyarakat, (5) mengembangkan kata hati, moral, dan nilai-nilai sebagai pedoman perilaku, (6) mencapai kemandirian pribadi.