

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teoritis

1. *Game*

Game adalah cara melatih pikiran dan tubuh yang berguna untuk meningkatkan semangat, kinerja, dan hasil kerja, serta dengan bermain, seseorang bisa menjalankan tugas dan mendukung organisasi dengan lebih baik (Diharjo et al., 2020). Sedangkan menurut Nurcholis et al., (2021) *Game* adalah salah satu media yang efektif dan interaktif yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk menyampaikan pesan, nilai-nilai, atau tujuan tertentu kepada pemainnya melalui mekanisme permainan. Dari pengertian tersebut kita dapat menyimpulkan bahwa *game* adalah media interaktif yang tidak hanya berfungsi untuk melatih pikiran dan tubuh guna meningkatkan motivasi, kinerja, dan produktivitas, tetapi juga sebagai sarana efektif untuk menyampaikan pesan, nilai, atau tujuan tertentu melalui mekanisme permainan yang menarik.

2. *Game Edukasi*

Game edukasi adalah bentuk permainan yang dirancang khusus untuk menyampaikan materi pembelajaran secara interaktif. Sebagai media pembelajaran modern, *game* ini menggabungkan unsur edukasi dengan mekanisme permainan yang menyenangkan, sehingga mampu

merangsang minat belajar siswa dan membuat mereka lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran (Yulianto & Putri, 2020). Sedangkan menurut Hendrawan & Marlina, (2022) *Game* edukasi adalah permainan yang dirancang khusus dengan memasukkan materi pembelajaran ke dalam alur permainan, mengubah proses belajar menjadi pengalaman yang lebih menyenangkan dan efektif. Dari kedua definisi *Game* edukasi di atas dapat disimpulkan bahwa *game* edukasi merupakan media pembelajaran inovatif yang secara khusus dirancang untuk mengintegrasikan materi pendidikan ke dalam mekanisme permainan interaktif. Dengan menggabungkan unsur edukasi dan keseruan bermain, *game* ini mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, efektif, dan mendorong partisipasi aktif siswa.

3. *Role Playing Game*

RPG adalah genre permainan yang menjadikan pemain sebagai tokoh di permainan tersebut Christia et al., (2024:117). Sedangkan menurut Febriani et al., (2023) *RPG* adalah jenis permainan di mana para pemain mengambil peran untuk membangun sebuah narasi. Setiap pemain memiliki ciri khas yang ada pada karakter dalam permainan itu. Berdasarkan kedua definisi tersebut, Dapat disimpulkan bahwa RPG (Role-Playing Game) adalah genre permainan di mana pemain mengambil peran sebagai tokoh dengan ciri khas tertentu untuk membangun sebuah narasi dalam permainan, dan hasil

pengembangannya (seperti dari RPG Maker MV) dapat diekspor ke berbagai platform

4. *Windows*

Windows merupakan sebuah sistem operasi yang memiliki antarmuka pengguna berbasis grafis yang dirancang oleh *Microsoft Corporation* (Fajar et al., 2025). Sedangkan menurut Jihadi et al., (2021:7) *Windows* adalah salah satu sistem operasi komputer yang dikembangkan oleh *Microsoft* yang menggunakan antar muka berbasis grafik (*graphical user interface*). Berdasarkan kedua definisi tersebut, Dapat disimpulkan bahwa *Windows*, sistem operasi buatan *Microsoft Corporation*, menggunakan antarmuka berbasis grafis (*graphical user interface/GUI*) sebagai antarmuka penggunanya.

5. *Desktop*

Desktop adalah sebuah aplikasi yang bisa beroperasi secara mandiri atau independen tanpa perlu *browser* atau koneksi internet di dalam komputer yang otonom (Lolan et al., 2024). Sedangkan menurut Abdurrahman et al., (2025) *Desktop* adalah sebuah perangkat lunak yang dapat berfungsi sendiri tanpa harus menggunakan *browser* atau koneksi internet di komputer. Berdasarkan kedua definisi tersebut, Dapat disimpulkan bahwa *Desktop* merupakan perangkat lunak/aplikasi yang beroperasi secara mandiri di komputer tanpa ketergantungan pada *browser* atau koneksi internet.

6. *RPG Maker MV*

RPG Maker Mv adalah salah satu dari banyak doftware pembuat game yang ada dengan grafik 2 dimensi Ibda et al., (2023:28) Sedangkan menurut Fachliawan et al., (2024) *RPG Maker MV* adalah salah satu aplikasi yang memfasilitasi pengguna dalam menciptakan permainan *RPG (Role-Playing Game)* tanpa harus memiliki pengetahuan pemrograman yang mendalam. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa *RPG Maker MV* adalah *software* pembuat *game* berjenis 2 dimensi yang memfasilitasi pengguna untuk menciptakan permainan *RPG (Role-Playing Game)* tanpa memerlukan pengetahuan pemrograman mendalam.

7. *Gamifikasi*

Gamifikasi adalah penerapan elemen-elemen permainan dalam konteks pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi dan memperkuat perilaku belajar yang positif. Beberapa komponen dasar yang umum digunakan dalam gamifikasi mencakup sistem lencana, papan peringkat, poin, level-level pencapaian, serta representasi *avatar* (Haryani et al., 2023). Sedangkan menurut Anam et al., (2024:9) gamifikasi merupakan sebuah upaya mendesain mekanisme permainan dalam pembelajaran agar lebih menarik, dimana permainan tersebut dirancang sebagai bentuk kompetisi pemain untuk mewujudkan umpan balik antar pemain. Dari kedua pendapat diatas kita dapat menyimpulkan bahwa *gamifikasi* dalam pembelajaran adalah penerapan

elemen-elemen permainan (seperti lencana, poin, *level*, kompetisi, dan umpan balik) untuk mendesain pengalaman belajar yang lebih menarik dan memotivasi, guna memperkuat perilaku belajar positif.

8. *Game Development Life Cycle*

Game Development Life Cycle (GDLC) adalah metode pengembangan game dengan tahapan yang dilakukan secara sistematis untuk membangun sebuah game digital dan terdiri dari beberapa tahapan Sutopo, (2023:24) Sedangkan menurut Yulyanto et al., (2023) *GDLC* adalah langkah-langkah dalam menciptakan sebuah game yang mengikuti metode bertahap dengan enam tahap pengembangan, yang diawali dari fase inisiasi atau pembentukan ide, kemudian preproduksi, produksi, pengujian, *beta*, dan akhirnya rilis. Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *Game Development Life Cycle (GDLC)* adalah metode pengembangan *game* digital yang sistematis dan bertahap, dimulai dari inisiasi ide hingga tahap rilis, untuk menciptakan sebuah produk *game* secara terstruktur.

9. *Visual table of content (VTOC)*

VTOC (*Visual Table of Content*) adalah diagram yang menggambarkan fungsi komponen dan keterkaitannya dalam sebuah sistem (Sudio & Adharani, 2021). Sedangkan menurut Umar et al., 2024:121) *Visual Table of Contents / VTOC* merupakan diagram HIPO yang terdiri atas satu atau lebih diagram hirarkhi. Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa VTOC (*Visual Table of Content*) adalah

diagram hierarkis yang menggambarkan fungsi komponen beserta keterkaitannya dalam sebuah sistem, dan merupakan bagian dari diagram HIPO

10. *Blackbox*

Blackbox adalah metode pengujian perangkat lunak yang mengevaluasi aspek fungsional suatu sistem dengan menganalisis hubungan antara *input* yang diberikan dan *output* yang dihasilkan, tanpa mempertimbangkan struktur *internal* atau kode program (Darman, 2024). Sedangkan menurut Widiastuti et al., (2025:37) *Blackbox Testing* adalah cara pengujian dilakukan dengan hanya menjalankan atau mengeksekusi unit atau modul kemudian diamati apakah hasil dari unit itu sesuai dengan proses yang di inginkan. Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *Black box testing* merupakan metode pengujian fungsional sistem yang berfokus pada verifikasi hubungan antara *input* dan *output* serta kesesuaian hasil dengan perilaku yang diharapkan, tanpa mempertimbangkan struktur *internal* atau kode *program*.

11. *System Usability Scale*

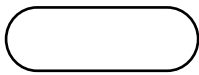
Metode *SUS* adalah cara untuk mengevaluasi kegunaan yang bisa memberikan pandangan subjektif tentang seberapa berguna suatu sistem (Wardani et al., 2023) Sedangkan menurut Defriani et al., (2021) Skala Keterpakaian Sistem (*SUS*) merupakan pendekatan menggunakan kuesioner yang dapat digunakan untuk mengevaluasi tingkat kegunaan

sebuah sistem dari perspektif subjektif para pengguna. Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa Metode *SUS* (*System Usability Scale*) merupakan teknik evaluasi berbasis kuesioner yang mengukur tingkat kegunaan suatu sistem berdasarkan perspektif subjektif pengguna.

12. *Flowchart*

Flowchart adalah representasi visual berbentuk diagram yang menggambarkan alur logis, tahapan prosedural, serta urutan langkah-langkah dalam suatu sistem atau program secara grafis (Zalukhu et al., 2023). Sedangkan menurut Tuasamu et al., (2023) *Flowchart* adalah representasi grafis yang menyajikan urutan langkah-langkah prosedural dan alur kerja suatu program atau sistem dalam bentuk diagram. Berdasarkan dari beberapa pendapat dapat disimpulkan bahwa *flowchart* merupakan representasi diagramatik yang menggambarkan secara visual alur logis, tahapan prosedural, dan urutan langkah-langkah operasional dalam sebuah sistem atau program komputer.

Tabel 2. 1 *Flowchart*

Simbol	Nama	Deskripsi
	Terminal	Simbol tersebut dapat digunakan sebagai simbol untuk memulai maupun mengakhiri suatu prose program .

	<i>Input/Output</i>	Simbol ini digunakan sebagai simbol yang menyatakan sebuah <i>input</i> atau <i>output</i> tanpa melihat jenisnya.
	<i>Manual Opertion</i>	Simbol yang menunjukkan pengolahan yang tidak dilakukan oleh komputer.
	<i>Decision</i>	Simbol yang digunakan untuk memilih sebuah proses dimana akan dilakukan berdasarkan suatu kondisi tertentu.
	<i>Processing</i>	Simbol yang digunakan sebagai simbol untuk menunjukkan pengolahan data.
	<i>Disk Storage</i>	Simbol yang digunakan sebagai yang simbol untuk menyatakan suatu masukan dan keluaran yang asalnya dari <i>disk</i> .
	<i>Flow Direction</i> Simbol atau Garis Koneksi	Simbol sebagai yang simbol digunakan untuk penghubung antar simbol lain dan menyatakan suatu arus proses.

13. *Storyboard*

Storyboard merupakan alat pravisualisasi dalam tahap praproduksi yang berfungsi untuk mengkonversi naskah *shooting* menjadi serangkaian gambar panel berurutan, menggambarkan komposisi *frame* per *frame* dan *shot* per *shot* secara visual (Rahmadani et al., 2022). Sedangkan menurut Imbar et al., (2021) *Storyboard* adalah penyajian visual berupa rangkaian ilustrasi atau gambar yang disusun secara sekuensial, berfungsi sebagai alat visualisasi untuk karya grafis animasi atau alur naratif dalam produksi media. *storyboard* merupakan alat praproduksi berbasis visual yang menyajikan rangkaian gambar atau ilustrasi secara sekuensial untuk memvisualisasikan komposisi *frame-by-frame*, alur naratif, maupun konsep kreatif dalam produksi media, baik yang bersumber dari naskah shooting maupun karya grafis animasi.

B. **Kajian Empiris**

Kajian empiris adalah penelitian yang dilakukan dengan cara mengumpulkan dan menganalisis data secara sistematis berdasarkan pengamatan, eksperimen, atau pengalaman langsung di lapangan. Tujuan dari kajian empiris adalah menguji hipotesis, menjawab pertanyaan penelitian, atau memahami fenomena nyata. Terdapat pembahasan terkait dengan pembuatan *game* memuat banyak publikasi dalam bentuk jurnal ilmiah. Dalam Pembuatan *Game* Edukasi Petualangan Budi Pekerti Untuk Menanamkan Nilai Kesopanan Pada Siswa Sekolah Dasar Nglandung 03

perlu beberapa penelitian dari sumber-sumber yang dapat menjelaskan pembuatan sebuah *game*.

Pada penelitian yang telah dilakukan oleh Fitriyani et al., (2025) dengan judul Peningkatan Pembelajaran Anak Melalui *game* Edukatif *Around The World Asean* memperlihatkan bahwa peneliti tersebut melakukan penelitian dengan merancang dan membangun *game* edukasi berbasis *desktop*. Dalam melakukan penelitian ini, peneliti merancang *game* edukasi dengan metode *ADDIE* dan dibantu dengan menggunakan *RPG Maker MV* dalam Pembangunan *game* ini. Peneliti ini telah menghasilkan sebuah *game* edukasi berbasis *desktop* yang bertema pembelajaran mengenai pengenalan negara negara dikawasan Asia Tenggara.

Pada penelitian yang telah dilakukan oleh Pradhana et al., (2024) dengan judul Implementasi *Game* Edukasi *First Person Shooter* Pada Doa Sehari-Hari Dalam Rumah Berbasis 3D Untuk Anak Jenjang Sekolah Dasar menghasilkan sebuah penelitian dengan merancang *game* edukasi berbasis *desktop*. Dalam melakukan penelitian ini, peneliti merancang *game* dengan metode *SDLC*. Peneliti ini telah menghasilkan sebuah *game* edukasi berbasis *desktop* yang bertema media pembelajaran berbasis *game* 3D untuk memahami doa sehari-hari di dalam rumah.

Pada penelitian yang telah dilakukan oleh Puspita et al., (2025) dengan judul Rancang Bangun *Game* Edukatif Pengenalan Hewan Khas Kalimantan Menggunakan *Unity Engine* menghasilkan sebuah *game* edukasi berbasis *desktop*. Dalam melakukan penelitian ini, peneliti

merancang game dengan metode *GDLC*. Peneliti ini telah menghasilkan sebuah game pengenalan hewan khas Kalimantan berbasis *desktop* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Pada penelitian yang telah dilakukan oleh Hartanto et al., (2024) dengan judul Pengembangan *Game* Edukasi 3D “*Mathroom*” Sebagai Media Pembelajaran Bilangan Pecahan Matematika Siswa kelas 5 Sekolah Dasar Menggunakan *Unity Engine* menghasilkan sebuah rancangan *game* edukasi berbasis *desktop*. Dalam melakukan penelitian ini, peneliti merancang *game* edukasi dengan metode pengembangan *GDLC*. Peneliti ini telah menghasilkan *game* edukasi 2D yang berjalan di *platform windows*.

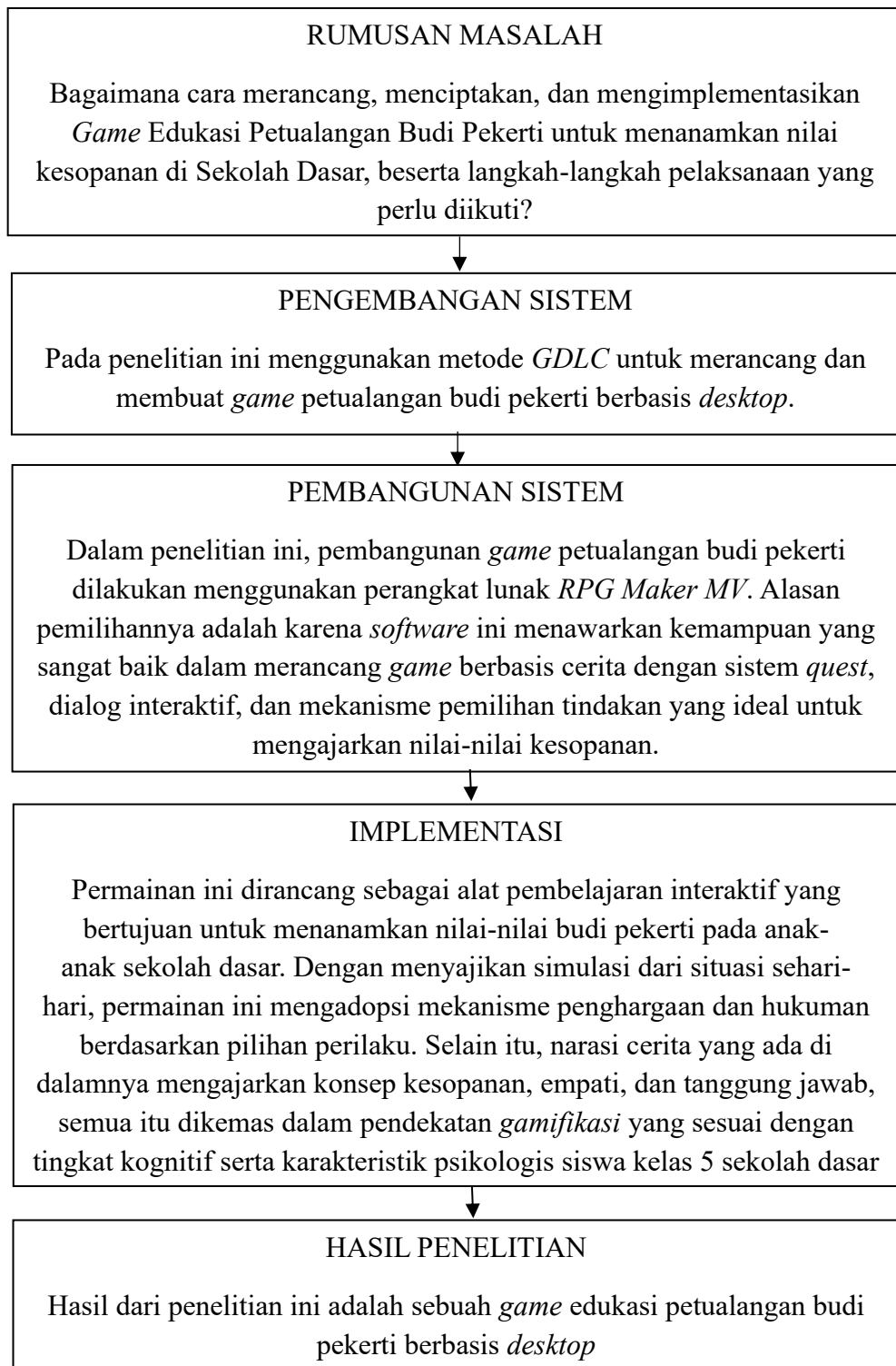
Pada penelitian yang telah dilakukan oleh Nurhopipah et al., (2023) dengan judul Simulasi Dan *Gamifikasi* Pembelajaran Ilmu Komputer Dasar Melalui Aplikasi *Si Biner* menghasilkan sebuah rancangan *game* edukasi berbasis *desktop*. Dalam melakukan penelitian ini, peneliti merancang *game* edukasi dengan metode simulasi dan *gamifikasi*. Peneliti ini telah menghasilkan *game* edukasi sebagai sarana pembelajaran Ilmu Komputer dasar berbasis *desktop*.

Berdasarkan penelitian diatas menyimpulkan bahwa pembuatan *game* edukasi petualangan budi pekerti untuk menanamkan nilai kesopanan pada siswa sekolah dasar Nglandung 03 dengan metode *gamifikasi* terbukti efektif dalam membantu pembuatan *game* edukasi berbasis *desktop*. Dengan demikian peneliti mendapatkan referensi untuk membuat *game* edukasi dengan judul Pembuatan *Game* Edukasi Pertualangan Budi Pekerti

Untuk Menanamkan Nilai Kesopanan Pada Siswa Sekolah Dasar Nglandung 03 menggunakan *software RPG Maker MZ. Game* Petualangan Budi Pekerti ini diharapkan dapat membantu pembelajaran pendidikan Pancasila budi pekerti yaitu dalam nilai kesopanan.

C. Kerangka Berfikir

Berdasarkan latar belakang dan kajian teori diatas maka kerangka berpikir penelitian dapat dilihat pada gambar 2.1 sebagai berikut :



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir