MASALIQ
Jurnal Pendidikan dan Sains

e-ISSN : 2808-8115
p-ISSN : 2809-1051

Terindeks : Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Garuda, Google Scholar, Base, etc

https://doi.org/10.58578/masaliq.v3i6.1728

DESAIN GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID DAN PC MENGGUNAKAN SOFTWARE RPG MAKER MV GUNA MENDUKUNG KONSEP P5

Rachma Maharani[1], Novi Aprilia Nazarmi[2], Hidayatul Sani Sabrina[3], Chandra Wijayanti[4]
Universitas Jambi
rachmamaharani142003@gmail.com ; chandrawijayanti15@gmail.com

Abstract

Currently the government through the Ministry of Education and Culture is holding and promoting Character Education for Indonesian students to form a Pancasila Student Profile in order to reduce and overcome problems related to student character in the 21st century. Through the Pancasila Student Profile which includes 6 dimensions, namely faith and piety to God Almighty and having noble character, global diversity, critical thinking, mutual cooperation, creative and independent Indonesian education wants to make students in all corners of the country to better understand, appreciate and implement the values of Pancasila. It is not easy to make an appropriate learning plan in instilling character education that is integrated into subjects, educators must align their competencies in the current digital transformation era through independent training activities, surfing in cyberspace to add insight and collaborate with colleagues, Head Schools, and School Superintendents on what media should be given to students. So that from this subject emerged an innovation to support teaching and learning activities and attract students' motivation to learn by utilizing one of the learning media, namely educational games. This innovation is reinforced by survey results which state that the average game player is between 7-30 years old with an 80% percentage aged 7-21 years being a group of children to teenagers who are very fond of playing online games. So a research concept was designed using a quantitative descriptive approach that uses numerical data and is treated statistically or quantitatively since the data was collected.

Keywords: *Media Innovation, Qualitative Descriptive, Educational Game, RPG, P5 Concept*

Abstrak :: Dewasa ini pemerintah melalui Kemendikbudristek tengah menggelar dan menggaungkan Pendidikan Karakter bagi para pelajar Indonesia untuk membentuk Profil Pelajar Pancasila dalam rangka mengurangi serta mengatasi mengatasi permasalahan-permasalahan yang berkaitan dengan karakter pelajar di abad 21. Melalui Profil Pelajar Pancasila yang meliputi 6 dimensi yaitu beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berahlak mulia, berkebhinekaan global, bernalar kritis, bergotong royong, kreatif dan mandiri pendidikan Indonesia ingin menjadikan pelajar di seluruh pelosok tanah air untuk lebih memahami, menghayati, dan melaksanakan nilai Pancasila. Tidak mudah untuk membuat suatu perencanaan pembelajaran yang tepat dalam menanamkan pendidikan karakter

Jurnal Masaliq is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

yang terintegrasi ke dalam mata pelajaran, kalangan pendidik harus menyelaraskan kompetensinya dalam era transformasi digital saat ini melalui kegiatan pelatihan mandiri, berselancar di dunia maya untuk menambah wawasan serta berkolaborasi dengan teman sejawat, Kepala Sekolah, dan Pengawas Sekolah terhadap media apa yang harus diberikan kepada siswa. Sehingga dari perihal tersebut muncul sebuah inovasi guna mendukung kegiatan belajar mengajar dan menarik minat motivasi belajar siswa dengan memanfaatkan salah satu media pembelajaran yakni game edukasi. Inovasi ini diperkuat dengan hasil survey yang menyatakan bahwa para pemain game rata-rata antara 7-30 tahun dengan persentase 80% berusia 7-21 tahun adalah golongan anak-anak hingga remaja yang sangat gemar bermain game online. Sehingga dirancanglah sebuah konsep penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif yang menggunakan data numerik serta diperlakukan secara statistik atau kuantitatif sejak data dikumpulkan.

Kata kunci: Inovasi Media, Deskriptif Kuatitatif, Game Edukasi, RPG, Konsep P5

PENDAHULUAN

Pendidikan yang layak dengan kebutuhan masa depan dapat terwujud apabila terjadi pergeseran atau perubahan pola pikir. Perubahan pada kurikulum 2021 meliputi proses pembelajaran, diantaranya dari berpusat pada guru menuju berpusat pada siswa, dari pasif menuju aktif menyelediki, dari maya/abstrak menuju konteks dunia nyata, dan dari pembelajaran pribadi menuju pembelajaran berbasis tim. Proses pembelajaran dapat dipadankan dengan suatu proses ilmiah. Karena itu, Kurikulum merdeka mengamanatkan esensi pendekatan ilmiah dalam suatu pembelajaran. Pendekatan ilmiah diyakini sebagai titian emas perkembangan dan pengembangan sikap, keterampilan, dan pengetahuan peserta didik. Proses pembelajaran pada kurikulum merdeka untuk semua jenjang dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan *scientific* (Kemendikbud, 2021). Secara sederhana pendekatan ilmiah merupakan suatu cara atau mekanisme untuk mendapatkan pengetahuan dengan prosedur yang didasarkan pada suatu metode ilmiah. Pendekatan ilmiah ini memerlukan langkah-langkah pokok (umum): (1) Mengamati; (2) Menanya; (3) Menalar; (4) Mencoba; dan (5) Membentuk jejaring (Kemendikbud,2013:161).

Proses belajar dengan pembimbing memiliki arti siswa dalam mencapai hasil belajar harus dibimbing oleh seseorang baik itu guru, orang yang lebih tua maupun teman sebaya yang memiliki pemahaman yang lebih. Sedangkan, proses belajar secara mandiri berarti siswa membuat inisiatif dengan mandiri untuk belajar melalui pengalaman, sumber belajar atau dengan bantuan media yang mengandung materi pembelajaran yang dapat membantu siswa tersebut dalam memahami materi tertentu. Namun, tidak mudah mengajak anak untuk

belajar mandiri, mendengar kata belajar saja terkadang sudah membuat anak-anak merasa malas.

Selanjutnya, sejak penerapan kurikulum 2013 masih ditemukan suatu permasalahan mengenai media pembelajaran yang memotivasi anak untuk belajar. Media pembelajaran cenderung berupa media presentasi materi melalui *Microsoft power point, KPresenter, Open Office Impress, Magic Point* dan itu memiliki peran yang sama seperti guru menggunakan papan tulis karena siswa hanya mencatat materi yang disajikan pada media dan tidak membuat siswa aktif dan tidak memotivasi siswa untuk belajar. Keadaan ini dapat mengakibatkan tidak maksimal pembelajaran khususnya pada tahap penanaman konsep kepada siswa, sehingga pembelajaran tidak berjalan sesuai dengan tuntutan yakni tidak tercapainya kompetensi dasar yang telah ditetapkan.

Kemudian disamping itu, dewasa ini pemerintah melalui Kemendikbudristek tengah menggelar dan menggaungkan Pendidikan Karakter bagi para pelajar Indonesia untuk membentuk Profil Pelajar Pancasila dalam rangka mengurangi serta mengatasi mengatasi permasalahan-permasalahan yang berkaitan dengan karakter pelajar di abad 21. Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2020-2024 tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2020 yang mengamanatkan tentang visi dan misi pendidikan di Indonesia melalui Profil Pelajar Pancasila. Sebuah profil dan harapan masa depan tentang sosok karakter pelajar yang diinginkan oleh bangsa Indonesia melalui kebijakan pemerintah. Melalui Profil Pelajar Pancasila yang meliputi 6 dimensi yaitu beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berahlak mulia, berkebhinekaan global, bernalar kritis, bergotong royong, kreatif dan mandiri pendidikan Indonesia ingin menjadikan pelajar di seluruh pelosok tanah air untuk lebih memahami, menghayati, dan melaksanakan nilai Pancasila. Selain sebagai fundamental bangsa, Kemendikbud (2020). Pancasila juga menjadi ideologi negara yang telah disepakati bersama oleh para tokoh bangsa ini. Ideologi negara yang terbuka dan dianut oleh segenap komunitas agama, kekayaan budaya, dan keanekaragaman suku bangsa.

Terdapat beberapa hal yang harus dilakukan oleh guru. Guru harus menyiapkan perencanaan yang matang dan menyeluruh. Pemilihan materi pembelajaran yang dapat dintegrasikan dengan Profil Pelajar Pancasila tentu harus dilakukan dengan tepat, agar mampu tersampaikan dengan baik kepada peserta didik. Kebutuhan dan karakteristik peserta

didik juga sangat perlu dipertimbangkan dalam pengintegrasian Profil Pelajar Pancasila dalam kelas.

Tidak mudah untuk membuat suatu perencanaan pembelajaran yang tepat dalam menanamkan pendidikan karakter yang terintegrasi ke dalam mata pelajaran, kalangan pendidik harus menyelaraskan kompetensinya dalam era transformasi digital saat ini melalui kegiatan pelatihan mandiri, berselancar di dunia maya untuk menambah wawasan serta berkolaborasi dengan teman sejawat, Kepala Sekolah, dan Pengawas Sekolah.

Konsep pendidikan yang paling dekat dengan penerapan kurikulum merdeka yakni mengenai konsep pelajar pancasila, yang mana siswa dituntut untuk memahami karakter pancasila dalam setiap pembelajaran, namun fakta yang ditemukan banyak siswa yang belum memahami dengan baik penerapan dari kurikulum tersebut dan merasa bosan jika dihadapkan dengan materi yang terdapat di dalam buku bacaan. Akibatnya,siswa tidak tertarik untuk belajar sehingga motivasi belajar juga relatif rendah. Sebaliknya permainan lebih diminati oleh siswa, permainan yang banyak menyita perhatian siswa adalah game, baik *game online* maupun *game offline*. Fenomena yang terjadi adalah anak-anak sering melupakan belajar karena waktu yang seharusnya untuk belajar dihabiskan dengan bermain game.

Menurut Wening sari (2014:97) siswa SMP termasuk dalam kategori remaja, dimana mereka masih sangat suka bermain, baik permainan tradisional hingga game online yang sekarang sangat marak di kalangan siswa-siswa SD hinga SMA. Para pemain game rata-rata antara 7-30 tahun dengan persentase 80% berusia 7-21 tahun adalah golongan anak-anak hingga remaja. Dari hasil survai tersebut dapat diketahui bahwa mereka termasuk dalam kategori usia yang sangat gemar bermain game online. Mereka bisa berjam-jam menghabiskan waktu di depan layar komputer hanya untuk menyelesaikan sebuah misi *game*. Ada beberapa genre game, yaitu: a) Action; b) Fighting; c)Shooter; d)Racing; e) Sport; f) Adventure; g) Strategi ; h) RPG(Role Playing Game).

Hasil survei yang dilakukan oleh Agate Studio di salah satu studio game yang produktif di Indonesia dan dilaksanakan pada lebih dari 1200 gamer, menunjukkan bahwa 46% diantaranya memilih game bergenre RPG (Role Playing Game) sebagai genre game terfavorit. Senada dengan itu, survei yang dilakukan oleh theesa.com menunjukkan bahwa genre RPG (Role Playing Game) adalah genre permainan komputer yang terkenal dan terjual hampir 20% dari semua hasil penjualan game pada tahun 2014. Selain genre game, Agate Studio juga melakukan survei terhadap platform game, berdasarkan survei tersebut terbilang

89% platform yang dipilih oleh gamer Indonesia untuk bermain game adalah Desktop PC. Survei yang dilakukan oleh para penyelenggara Game Developers Conference 2016 menunjukkan bahwa 52% pengembang game lebih memilih PC sebagai platform game terpenting dari pada jenis platform game yang lain. Senada dengan itu, survei yang dilakukan oleh para penyelenggara Game Developers Conference yang melibatkan 4500 pengembang game pada tahun 2017 menunjukkan bahwa PC menjadi platform game terpenting, yaitu dengan persentase 53%.

Berdasarkan hasil survei tersebut, pengembangan game bergenre RPG (Role Playing Game) dengan platform Desktop PC (Komputer) maupun Android memiliki kemungkinan yang besar dalam menarik minat users. Hal tersebut didukung dengan hasil data angket minat siswa pada penelitian Rudy Prasetyo menunjukkan bahwa gameberbasis RPG (Role Playing Game) di Platform Dekstop (Komputer) dapat meningkatkan minat belajar siswa dengankategori "Sangat Baik". Sedangkan, data angket penilaian siswa dalam penelitian Agustina Dwi Wulandari menyatakan bahwa dari 30 siswa sebagai responden, 12 siswa menyatakan game berbasis RPG (Role Playing Game) di Platform Dekstop (Komputer) dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan kategori "Sangat Baik",dan 11 siswa menyatakan game berbasis RPG (Role PlayingGame) di Platform Dekstop (Komputer) dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan kategori "Baik".

Untuk meningkatkan motivasi belajar serta mempertinggi daya serap siswa dapat digunakan media pembelajaran dalam bentuk *game. Game* merupakan alternatif menarik yang dapat digunakan sebagai *starting point* dalam menanamkan kosep. Media pembelajaran dalam bentuk *game* ini tidak seperti *game* pada umumnya,*game* yang umum digunakan masih belum bisa menghindari permasalahan diatas. *Game* didesain bukan sebagai media penilai pemahaman konsep pada siswa melainkan *game* didesain agar dapat digunakan dalam proses penanaman konsep pada siswa.*Game* didesain menggunakan *software**RPG Maker MV*. *Game* ini adalah *game* berjenis (*genre*) *RPG*.

RPG Maker adalah *software* untuk membuat *game,* fenomena dimana anak lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain game daripada belajar perlu berbagai inovasi kreatif dalam menciptakan game edukasi sebagai media pembelajaran yang inovatif sehingga bisa dimanfaatkan di dunia pendidikaan guna mendukung kegiatan belajar mengajar dan menarik minat motivasi belajar siswa. Akhir-akhir ini game mulai dimanfaatkan sebagai salah satu

media pembelajaran. *Game* yang memiliki konten pendidikan lebih dikenal dengan istilah *game* edukasi.

Di dalam game edukasi terdapat paduan antara animasi dan narasi yang membuat siswa tertarik, sehingga game mempunyai potensi besar dalam membangun motivasi siswa. Game membuat siswa merasa senang dan nyaman dalam mengikuti pembelajaran. Bukan hanya menghindarkan dari kejenuhan, kegiatan pembelajaran yang heboh menggunakan media game akanmeninggalkan kesan yang lama dalam memori siswa serta memberikan peluang kepada siswa untuk belajar dengan suasana yang lebih menyenangkan tanpa meninggalkan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan uraian beberapa poin di atas, maka penulis mendesain suatu rancangan pembelajaran berbasis teknologi dalam bentuk *game* pada materi penguatan profil pelajar pancasila. Oleh karena itu, disusun sebuah judul karya tulis yang berjudul **"Desain *Game edukasi* berbasis Android dan PC Menggunakan Software *RPG Maker MV* Guna Mendukung Konsep Pelajar Pancasila".**

Perancangan *education game* yang baik haruslah memenuhi kriteria dari education game itu sendiri. Berikut ini adalah beberapa kriteria dari sebuah *education game* menurut Irsa dkk (2016:8), yaitu:

1) Nilai Keseluruhan (*Overall Value*)

Nilai keseluruhan game berpusat pada desain dan durasi game. Aplikasi ini dibuat dengan desain yang menarik dan interaktif. Program ini menggunakan timer untuk mengatur durasi.

2) Dapat Digunakan (*Usability*)

Kemudahan penggunaan dan aksesibilitas adalah poin utama bagi pembuat game. Aplikasi ini merancang sistem dengan antarmuka yang ramah pengguna sehingga pengguna dapat dengan mudah menggunakan aplikasi tersebut.

3) Keakuratan (*Accuracy*)

Keakuratan diartikan sebagai bagaimana kesuksesan model/gambaran sebuah *game* dapat dituangkan ke dalam percobaan atau perancangannya. Perancangan aplikasi ini harus sesuai dengan model *game* pada tahap perencanaan.

4) Kesesuaian

Kesesuaian dapat diartikan sebagai konten dan desain game dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengguna dengan baik. Aplikasi itu menyediakan menu dan fungsi yang dibutuhkan pengguna membantu pengguna memahami cara menggunakan aplikasi.

Role Playing Game atau disingkat RPG adalah sebuah permainan dengan karakter fiksi dan membuat cerita bersama sesuai dengan penokohannya masing-masing. Para pemain memilih aksi tokoh-tokoh mereka berdasarkan karakteristik tokoh tersebut, dan keberhasilan aksi mereka tergantung dari sistem peraturan permainan yang telah ditentukan (Sulistio, 2022:64). Sistem perangkat lunak yang digunakan untuk memproduksi video game, khususnya game RPG digerakkan menggunakan *game engine***.** Mesin game membantu pengembang game membuat fitur inti seperti grafik 2D dan 3D, fisika untuk membantu menghitung dan memperkirakan hukum-hukum gerak dan fisika di dalam game, audio, script, animasi, threading, manajemen memori, dan bahkan kecerdasan buatan.



Gambar 1. *Software* RPG Maker MV

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Hal ini dikarenakan dalam penelitian ini yang menggunakan data numerik yang diperlakukan secara statistik atau kuantitatif, angka-angka tersebut harus digunakan sejak data dikumpulkan. Studi deskriptif kuantitatif adalah studi yang bertujuan untuk menggambarkan suatu gejala, peristiwa, peristiwa yang sedang terjadi dengan pendekatan yang digunakan adalah studi kuantitatif.

Penelitian kuantitatif deskriptif adalah penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, kejadian yang terjadi pada saat sekarangdengan pendekatan yang digunakan adalah penelitian kuantitatif (Sundjana,2014:64). Menurut Khairinal (2016:1) metode penelitian kuantitatif merupakan sebuah metode penelitian yang lebih menekankan

aspek pengukuran secara obyektif kepada fenomena sosial yang dijabarkan kedalam beberapa komponen permasalahan yang ditentukan.

HASIL

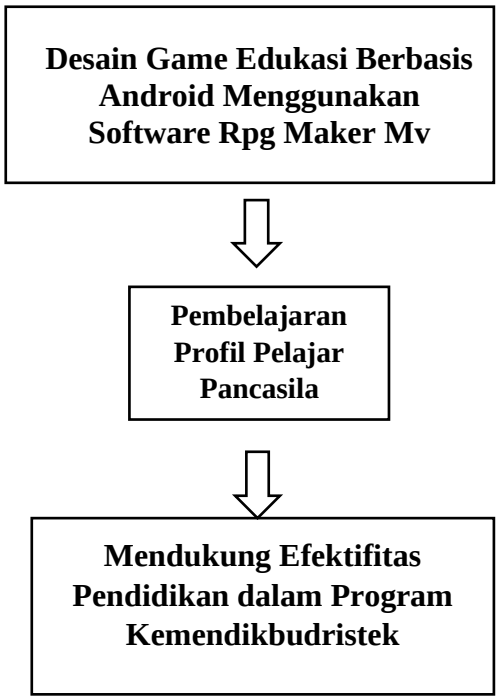
Spesifikasi Produk yang Dirancang

Adapun spesifikasi produk media pembelajaran dalam bentuk game menggunakan software *RPG Maker MV* adalah:

1. Media yang didesain adalah game dengan kategori RPG atau Role Playing Game yang dibuat menggunakan software *RPG Maker MV* dalam bentuk game pembelajaran dengan format .exe yang dikemas ke dalam aplikasi.
2. Game pembelajaran yang didesain memiliki urutan pembelajaran yang terstruktur dengan baik yaitu: judul, petunjuk belajar, kompetensi dasar, kompetensi inti,materi pokok, dan latihan.
3. Game pembelajaran yang dikembangkan memiliki variasi warna, tulisan, dan animasi yang menarik.
4. Produk yang dihasilkan berupa file yang dapat disimpan dalam perangkat komputer dan dapat diunggah ke media sosial yang memungkinkan untuk mengunduh file game sehingga dapat dimanfaatkan untuk belajar di kelas maupun di luar jam sekolah sebagai bahan untuk belajar mandiri tanpa terikat skenario pembelajaran.
5. Media pembelajaran dalam bentuk game ditujukan pada anak-anak yang kalangan usia SD hingga SMA.
6. Media pembelajaran ini dapat dijalankan pada semua jenis android mulai dari *OS Android 4.0-Android 10.0.*

Kerangka Konsep

Kerangka konseptual juga disebut sebagai paradigma, yang merupakan gambaran tentang alur pikir yang digunakan dalam penelitian (Sutja, dkk 2017:54). Kerangka dari dapat digambarkan pada kerangka konsep sebagai berikut :

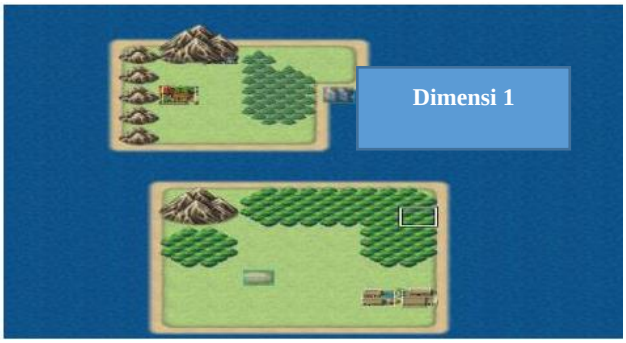


PEMBAHASAN

Kajian Produk Akhir

Hasil *Game RPG "Pelajar Pancasila"* sendiri setelah melewati berbagai tahap penilaian dan uji coba. Media ini melewati validasi dari ahli materi, ahli bahasa dan ahli media yang merupakan dosen di perguruan tinggi sesuai dengan keahlian masing-masing. Ahli materi menilai *game "Pelajar Pancasila"* pada aspek kualitas isi dan tujuan pembelajaran, ahli media menilai dari aspek teknis dan ahli bahasa yang menilai aspek *instruksional*. Secara garis besar ahli materi menilai bahwa materi dalam *game* layak digunakan, sama hal nya dengan ahli media dan ahli bahasa menilai *game "Pelajar Pancasila"* sesuai dengan modul ajar pelajar pancasila yang berlaku pada setiap dimensi di beberapa bagian. Adapun bentuk desain produk sebagai berikut:





Gambar 3 Tampilan Map *Open Game "Pelajar Pancasila"*

Gambar diatas merupakan tampilan dari Map *open game "Pelajar Pancasila"*. Yang terdiri dari 6 level sesuai dengan 6 dimensi dari profil pelajar pancasila itu sendiri, masing-masing level dimensi akan terdiri dari 19 babak bonus dan 45 tantangan part game yang menyimbolkan dari kemerdekan Negara Republik Indonesia yakni tahun 1945.



Gambar 4 Tampilan Game *"Pelajar Pancasila"*

Bagian game pada **gambar 4** adalah tampilan ketika user harus menemukan teka-teki yang diberikan monster untuk mendapatkan kunci diruang labirin pada tahap selajutnya. Peserta harus mengalahkan monster dengan menjawab 5 pertanyaan dengan benar seputar dimensi 1 Pelajar Pancasila yakni bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berahlak mulia dan user akan mendapat reward berupa gambaran peta dan experience point (EXP). Yang nanti nya EXP akan berguna untuk membantu user naik level ke dimensi lain.



Gambar 5 Tampilan Game Labirin *"Pelajar Pancasila"*

Bagian game pada **gambar 5** adalah tampilan ketika user harus membuka kunci sesuai teka-teki yang diberikan monster dengan melewati labirin yang didalamnya peserta harus meloncat ketika ada gambar bom dan menunduk ketika ada palang seseuai dengan intruksi tombol di layar Android ataupun melalui keyboard di PC (**tombol W untuk lompat dan tombol S untuk menunduk**) dan mengumpulkan sebanyak mungkin bendera merah putih yang ditemukan di lorong labirin. Setelah sampai diujung labirin peserta akan mendapatkan jumlah poin jika rentang poin yang didapatkan <70 maka peserta tidak bisa melanjutkan ke tahap selanjutnya jika poin >70 maka peserta bisa melanjutkan ke tahap selanjutnya dengan 1 kunci. Poin didapatkan dengan syarat :

1. Tidak boleh terkena Bom ataupun palang
2. Mengumpulkan sebanyak-banyaknya bendera.

KESIMPULAN

Pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan masa depan hanya akan dapat terwujud apabila terjadi pergeseran atau perubahan pola pikir. Perubahan pada kurikulum 2021 meliputi proses pembelajaran, diantaranya dari berpusat pada guru menuju berpusat pada siswa, dari pasif menuju aktif menyelediki, dari maya/abstrak menuju konteks dunia nyata, dan dari pembelajaran pribadi menuju pembelajaran berbasis tim. Selanjutnya, sejak penerapan kurikulum 2013 masih sulit ditemukan media pembelajaran yang memotivasi anak untuk belajar. Media pembelajaran cenderung berupa media presentasi materi melalui *Microsoft power point, KPresenter, Open Office Impress, Magic Point* dan itu memiliki peran yang sama seperti guru menggunakan papan tulis karena siswa hanya mencatat materi yang disajikan pada media dan tidak membuat siswa aktif dan tidak memotivasi siswa untuk belajar.

Atas dasar perihal tersebut dilakukan analisis terhadapa kebutuhan metode mengajar ubtuk para peserta didik. Menurut Wening sari (2014:97) siswa yang termasuk dalam kategori anak-anak hinga remaja saat ini, masih sangat suka bermain, baik permainan tradisional hingga game online yang sekarang sangat marak di kalangan siswa-siswa. Para pemain game rata-rata antara 12-30 tahun dengan persentase 80% berusia 12-21 tahun adalah remaja.

Game merupakan alternatif menarik yang dapat digunakan sebagai *starting point* dalam menanamkan kosep. Media pembelajaran dalam bentuk *game* ini tidak seperti *game* pada umumnya,*game* yang umum digunakan masih belum bisa menghindari permasalahan diatas. *Game* didesain bukan sebagai media penilai pemahaman konsep pada siswa melainkan *game* didesain agar dapat digunakan dalam proses penanaman konsep pada siswa.*Game* didesain menggunakan *software RPG Maker MV*. *Game* ini adalah *game* berjenis (*genre*) *RPG*.

Game dengan kategori RPG atau *Role Playing Game* yang dibuat menggunakan software *RPG Maker MV* dalam bentuk game pembelajaran dengan format .exe yang dikemas ke dalam aplikasi yang diberi nama dengan game RPG "Pelajar Pancasila". Game pembelajaran yang didesain memiliki urutan pembelajaran yang terstruktur sesuai dengan modul ajar dalam penerapan pelajar pancasila baik yaitu: judul, petunjuk belajar, kompetensi dasar, kompetensi inti, dan materi pokok soal. Game ini memiliki variasi warna, tulisan, dan animasi yang menarik serta tantangan untuk menyelesaikan level. Produk yang dihasilkan berupa file yang dapat disimpan dalam perangkat komputer dan dapat diunggah ke media sosial yang memungkinkan untuk mengunduh file game sehingga dapat dimanfaatkan untuk belajar di kelas maupun di luar jam sekolah sebagai bahan untuk belajar mandiri tanpa terikat skenario pembelajaran. Media pembelajaran dalam bentuk game ditujukan pada anak-anak yang kalangan usia SD hingga SMA. Media ini dapat dijalankan pada semua jenis android mulai dari *OS Android 4.0-Android 10.0*.

DAFTAR PUSTAKA

Basuki, Sulistyo. (2022). Desain Game Edukasi RPG. Jakarta: Gramedia.

Game Developers Conference. (2016). San Francisco Bay Area, West Coast, Western US.

Irsa, D., Rita, W., & Sri, P. (2016). Perancangan Aplikasi Game Edukasi Pembelajaran Anak Usia Dini Menggunakan Linear Congruent Method (Lcm) Berbasis Android. Jurnal Informatika Globa.

Khairinal. (2016). *Proposal, Skripsi, Tesis, & Disertasi*. Jambi: Salim Media Indonesia.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tahun. Profil Pelajar Pancasila. (2020). Jakarta.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2020.

Sari,Wening. (2014). Pengaruh manajemen stress dan kelola emosi terhadap tingkat kecemasan siswa di masa new normal.

Sudjana, N. Dkk. (2014). *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru. Algensindo Offset.

Sutja, A. dkk. (2017). Penulisan Skripsi untuk Prodi Bimbingan Konseling. Yogyakarta: Wahana Resolusi.