

# Tinjauan Literatur: Gim untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia

Muhammad Mellano Anantatia  
Program Studi Informatika  
Universitas Islam Indonesia  
Sleman, D.I. Yogyakarta, Indonesia  
18523089@students.uii.ac.id

Chanifah Indah Ratnasari  
Program Studi Informatika  
Universitas Islam Indonesia  
Yogyakarta, Indonesia  
chanifah.indah@uii.ac.id

Septia Rani  
Program Studi Informatika  
Universitas Islam Indonesia  
Yogyakarta, Indonesia  
septia.rani@uii.ac.id

**Abstrak** — Bahasa Indonesia dapat diajarkan melalui berbagai cara, salah satunya yaitu melalui gim (dalam bahasa Inggris: *game*). Gim merupakan salah satu media yang dinikmati oleh banyak kalangan di masa sekarang ini, sehingga dapat menjadi media yang efektif sebagai media pembelajaran. Tinjauan literatur ini dilakukan untuk mengetahui detail-detail gim pembelajaran bahasa Indonesia dengan tujuan mengetahui efektivitas gim pembelajaran Bahasa Indonesia dalam mengajarkan Bahasa Indonesia ke pemainnya. Dengan mengetahui efektivitas gim pembelajaran bahasa Indonesia yang tertera di dalam literatur-literatur dapat diketahui apakah gim dapat menjadi media yang efektif dalam mengajarkan bahasa Indonesia atau tidak. Hasil penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi untuk membantu pengembangan gim pembelajaran Bahasa Indonesia ke depannya.

**Kata Kunci** — Gim Edukasi, Bahasa Indonesia

## I. PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia merupakan bahasa resmi Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI). Seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi, bahasa Indonesia membutuhkan pedoman ejaan yang dipakai sebagai rujukan penulisan bahasa Indonesia yang baik dan benar. Hal ini menyebabkan terciptanya Ejaan yang Disempurnakan (EYD) pada tahun 1972. Setelah tiga edisi dikeluarkan, EYD berkembang menjadi Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI) pada tahun 2016 sebagai edisi keempat [1].

Di zaman sekarang di mana akses ke PUEBI sangatlah mudah, bahkan masih banyak orang-orang yang penulisan bahasa Indonesiannya masih terdapat kesalahan. Menurut penelitian yang berjudul “Analisis Kesalahan Penggunaan Pedoman Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI) Pada Tugas Makalah dan Laporan Praktikum Mahasiswa IT Telkom Purwokerto”, banyak kesalahan ditemukan pada laporan-laporan praktikum dan makalah yang ditulis oleh mahasiswa Prodi Teknik Telekomunikasi IT Telkom Purwokerto, dengan total 247 kesalahan, yang meliputi: (1) kesalahan pemakaian huruf kapital dan miring berjumlah delapan kesalahan (3,24%), (2) kesalahan penulisan kata depan di, ke, dan antar berjumlah 30 kesalahan (12,15%), dan (3) kesalahan penulisan tanda baca berjumlah 209 kesalahan (84,61%) [2]. Kesalahan penulisan tidak hanya

terjadi pada mahasiswa, siapapun yang menulis bahasa Indonesia melakukan kesalahan penulisan apabila tidak memiliki pengetahuan yang cukup mengenai penulisan bahasa Indonesia yang baik dan benar. Oleh karena hal inilah, edukasi bahasa Indonesia diperlukan untuk mengurangi kemungkinan kesalahan penulisan bahasa Indonesia. Banyak cara yang dapat dilakukan untuk memberikan edukasi bahasa Indonesia, dan salah satunya adalah menggunakan teknologi sebagai alat edukasi.

Penggunaan teknologi sebagai alat edukasi merupakan salah satu hal yang penting agar sebuah materi pembelajaran tidak menjadi membosankan serta mudah dimengerti. Salah satu teknologi yang paling sering digunakan yaitu gim. Menurut salah satu studi, sebanyak 91,02% responden menunjukkan pendapat yang positif dalam pengadaan gim edukasi dalam sebuah pembelajaran. Sebanyak 91,02% responden tersebut menganggap materi yang ditampilkan melalui media gim yang terfasilitasi dengan teknologi lebih menarik serta ilustrasi-ilustrasi yang jelas membuat pemahaman materi lebih mudah [3].

Tujuan dari tinjauan literatur ini adalah membandingkan setiap gim edukasi Bahasa Indonesia yang telah dibuat dari beberapa aspek, seperti genre yang paling umum dipakai hingga hasil penelitian. Hasil tinjauan literatur ini diharapkan dapat menjadi rujukan dalam pengembangan gim untuk pembelajaran bahasa Indonesia ke depannya.

## II. STRATEGI SELEKSI LITERATUR

Tinjauan literatur ini dilakukan untuk mengetahui detail mengenai gim-gim yang tertera di dalam literatur yang dikaji, dengan tujuan mengetahui efektivitas gim-gim tersebut dalam mengajarkan bahasa Indonesia. Pengumpulan literatur yang akan dikaji dilakukan dengan cara mencari literatur penelitian sebelumnya yang berhubungan dengan gim bahasa Indonesia menggunakan *Google Scholar* dan Garuda (Garba Rujukan Digital) dengan kata kunci “game bahasa Indonesia”. Kriteria pemilihan literatur yang dipakai untuk penelitian ini adalah:

1. Literatur yang membahas gim edukasi pembelajaran bahasa Indonesia.

2. Literatur yang diterbitkan sejak 2017.

Proses seleksi dilakukan berdasarkan judul, detail gim yang dapat diidentifikasi, baik itu tertulis maupun tertera di dalam gambar-gambar yang disediakan di dalam literatur, dan efektivitas gim di dalam literatur dalam mengajarkan materi edukasi bahasa Indonesia.

Literatur yang berhasil dikumpulkan pada tahap pengumpulan awal berjumlah delapan. Setelah disaring melalui proses seleksi, literatur yang dipakai untuk

dibandingkan berjumlah lima. Alasan tiga dari delapan literatur tidak dipakai adalah salah satunya memiliki detail mengenai gim yang dibuat yang sulit diidentifikasi (yang berakibat sulit untuk mengetahui cara kerja gimnya) serta tidak menyediakan hasil uji mengenai efektivitas materi edukasi bahasa Indonesia, dan sisanya tidak menyediakan detail gim yang dibuat dan hasil ujinya sama sekali.

Berikut adalah Tabel I yang berisi referensi-referensi yang digunakan dalam tinjauan literatur ini.

Tabel I. Tabel Literatur yang Dikaji

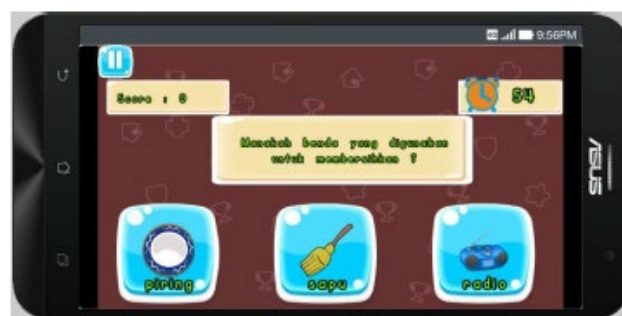
No.	Tahun	Penulis	Judul Referensi	Detail Gim			
				Genre	Game Platform	Metode Pengembangan	Metode Pengujian Efektivitas
1.	2017	Hanindya Rastu Aulia dan Afrinar Pramitasari	Efektivitas <i>Game</i> Android Bahasa Indonesia (GABI) terhadap Penguasaan Kalimat Efektif pada Mahasiswa Universitas Pekalongan [4]	Tidak disebutkan	Android	Tidak disebutkan	Uji normalitas sebaran dengan skor <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> serta rumus Kolmogrov Smirnov.
2.	2017	Himsyari Almuafiry Emka	Game Edukasi Bahasa Indonesia Kelas 1 Sekolah Dasar Berbasis Android Menggunakan <i>DGBL-ID Model</i> [5]	<i>Trivia game</i> , dengan elemen <i>puzzle</i>	Android	<i>Digital Game Based Learning – Instructional Design (DGBL-ID)</i>	Kuesioner
3.	2018	Joshua Kevin Rachmadi	Integrasi dan Desain Level Dinamis Untuk Konten Edukasi Bahasa Indonesia pada <i>Game RPG Word Lands</i> dengan <i>Term Frequency – Inverse Document Frequency</i> [6]	<i>Role Playing Game (RPG)</i> , dengan elemen <i>trivia game</i>	Android	Tidak disebutkan	Kuesioner
4.	2020	Willyanti Diharjo, Dian Ahkam Sani, dan Mochammad Firman Arif	<i>Game</i> Edukasi Bahasa Indonesia Menggunakan Metode <i>Fisher Yates Shuffle</i> Pada Genre <i>Puzzle Game</i> [7]	<i>Puzzle</i>	Android	Tidak disebutkan	<i>Analysis of Variance (ANOVA) one way</i>
5.	2022	Muhammad Aldyka Daniar, Rahmat Soe'oad, dan Asnan Hefni	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi <i>Game</i> dalam Pembelajaran	Tidak disebutkan	Android	Tidak disebutkan	Kuesioner

No.	Tahun	Penulis	Judul Referensi	Detail Gim			
				Genre	Game Platform	Metode Pengembangan	Metode Pengujian Efektivitas
			Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas XI [8]				

### III. PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan dibahas mengenai perbandingan gim edukasi bahasa Indonesia yang telah dibuat berdasarkan penelitian-penelitian sebelumnya yang tertera pada literatur-literatur pada Tabel I. Perbandingan tersebut dilakukan terhadap detail-detail gim edukasi bahasa Indonesia yang telah dibuat serta hasil uji efektivitas gim edukasi yang tertera sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia. Pada literatur 1 yang berjudul “Efektivitas Game Android Bahasa Indonesia (GABI) Terhadap Penguasaan Kalimat Efektif pada Mahasiswa Universitas Pekalongan” [4], efektivitas gim edukasi dinyatakan menggunakan uji normalitas sebaran dengan skor *pre-test* dan *post-test* serta dihitung menggunakan rumus Kolmogrov Smirnov dengan taraf kesalahan sebesar 5% (0,05). Berdasarkan hasil analisis uji-t *pre-test*, nilai p lebih besar daripada taraf kesalahan (0,674 > 0,05), yang artinya kelompok yang akan memainkan gim edukasi bahasa Indonesia tidak menunjukkan perbedaan signifikan dengan mahasiswa yang menggunakan media lain sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia. Dengan kata lain, kelompok yang akan memainkan gim edukasi tersebut dengan yang tidak memiliki penguasaan pengetahuan yang setara. Sedangkan pada tahap *post-test*, terjadilah peningkatan dalam pengetahuan bahasa Indonesia terhadap mahasiswa yang telah memainkan gim edukasi Indonesia dibandingkan dengan mahasiswa nonpemain, nilai p lebih kecil daripada taraf kesalahan (0,002 < 0,05). iteratur

Pada literatur 2 [5], gim yang diberi nama “Bindo” memiliki genre *trivia game* dengan beberapa elemen *puzzle*, dengan sebagian besar mekanisme permainannya adalah menjawab soal dengan beberapa variasi, seperti menjawab soal dengan gambar, menebak suara, dan menebak gambar. Sedangkan mekanisme permainan dengan elemen *puzzle* adalah menebalkan kata dan huruf tegak bersambung, yang salah satu mekanisme permainan *trivia* dan *puzzle* dapat dilihat pada Gambar 1 dan 2. Beberapa dari Gim tersebut dikembangkan menggunakan metode *Digital Game Based Learning – Instructional Design*, di mana metode tersebut dibagi menjadi *analysis* (menganalisis kebutuhan pengembangan gim), *design* (mendesain gim berdasarkan hasil dari *analysis*), *development* (mengembangkan gim berdasarkan hasil dari *design*), *quality assurance* (menguji gim yang telah dikembangkan untuk menyesuaikan gim sesuai dengan kebutuhan dan fungsionalitas gim), dan *implementation and evaluate* (gim diimplementasikan dan diberikan kepada *user* (siswa kelas 1 SDNU ALMUSTANIROH) dan dievaluasi untuk menentukan apakah gim yang dibuat telah sesuai dengan kebutuhan SDNU ALMUSTANIROH).



Gambar 1. Permainan *trivia* berupa menjawab soal dengan gambar (Sumber: literatur [5])



Gambar 2. Permainan *puzzle* berupa menebalkan huruf (Sumber: literatur [5])

Gim di literatur 2 [5] diuji kepada para siswa dan guru dari SDNU ALMUSTANIROH menggunakan kuesioner, dan penghitungan skala Likert. Hasilnya adalah didapatkan rata-rata persentase 84% pada kategori *usability* (kemudahan cara bermain, ketertarikan pemain dalam memainkan gim, dan efektivitas materi edukasi bahasa Indonesia yang diajarkan), 78% pada kategori *information quality* (kemudahan dan kejelasan dalam mengerti penulisan dan petunjuk permainan), dan 82% pada kategori *interaction quality* (kemudahan pemain dalam menggunakan fitur-fitur di dalam gim yang disediakan).

Pada literatur 3 [6], gim yang diberi nama “Word Lands” memiliki genre *Role Playing Game (RPG)*, di mana pemain memainkan sebuah karakter kesatria memulai petualangan dan berkelahi melawan musuh yang dia temui di petualangannya. Menurut gambar yang tertera, cara bermainnya adalah pemain menjawab soal. Apabila pemain menjawab dengan benar, maka *Health Point (HP)*

musuh berkurang, dan apabila salah, maka *HP* karakter yang berkurang. Dan pemain dinyatakan kalah apabila *HP* karakter mencapai nol, dan dinyatakan berhasil menyelesaikan sebuah level apabila *HP* musuh mencapai nol. Mekanisme permainan gim ini dapat dilihat pada Gambar 3 dan 4.



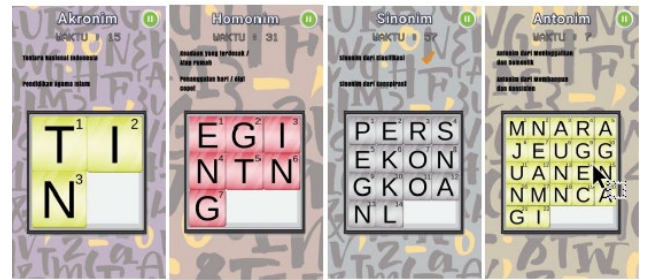
Gambar 3. Tampilan saat karakter pemain melawan musuhnya (Sumber: literatur [6])



Gambar 4. Tampilan saat pemain menjawab soal yang ditampilkan (Sumber: literatur [6])

Gim Word Lands diuji dengan pengujian tertentu yang telah dipilih oleh peneliti dan hasilnya menggunakan kuesioner. Hasilnya dihitung berdasarkan skala linier dengan dari angka satu untuk “sangat buruk” ke lima untuk “sangat baik”. Hasil dari pengujian adalah pada kategori “penilaian antarmuka” mendapatkan nilai rata-rata 3,22 (64,44% dalam bentuk persen), kategori “performa permainan” mendapatkan nilai rata-rata 3,67 (73,3% dalam bentuk persen), dan kategori “penilaian materi” mendapatkan nilai rata 3,44 (68,89% dalam bentuk persen).

Pada literatur 4 [7], gim yang tertera diberi nama “Puzzle Game Edukasi.”. Gim tersebut bergenre *puzzle*, di mana cara bermainnya yaitu menyusun kata di dalam kotak berukuran tertentu, seperti 2x2 atau 3x3. Jika kata tersebut disusun dengan benar, maka tanda centang akan muncul di samping soal, dan jika semua kata tersusun dengan benar, maka akan muncul layar “Kamu Menang!”. Seluruh gim terdiri dari empat level, dengan setiap level setelah level pertama semakin sulit permainannya dengan ukuran kotak semakin besar, dan semakin banyak huruf yang harus disusun ke jawaban yang diminta soal di level tersebut. Mekanisme permainan gim ini dapat dilihat pada Gambar 5 dan 6.



Gambar 5. Tampilan cara bermain gim yang tertera pada literatur [7]



Gambar 6. Tampilan saat gim dijeda dan saat pemain memenangkan sebuah level di dalam gim pada literatur [7]

Pengujian gim dilakukan menggunakan metode *Analysis of Variance (ANOVA) one way*, di mana beberapa penghitungannya memiliki kemiripan dengan literatur di atas (literatur 1 [4]), di mana hasil uji ditentukan menggunakan uji Scheffe, yang perhitungannya dapat dilihat pada Gambar 7.

Nilai kritis uji Scheffe :

$$t_s = \sqrt{(3-1)F_{(0,05):(2,15)}} = \sqrt{2(3,68)} = \sqrt{7,36} = 2,71$$

$$t1-3 : t = \frac{35,41-12,5}{\sqrt{2(189,28)}} = \frac{22,91}{\sqrt{378,46}} = \frac{22,91}{21,02} = 4,58$$

$$t1-2 : t = \frac{35,41-20,83}{\sqrt{2(189,28)}} = \frac{14,58}{\sqrt{378,46}} = \frac{14,58}{21,02} = 3,18$$

$$t1-3 : t = \frac{20,83-12,5}{\sqrt{2(189,28)}} = \frac{8,33}{\sqrt{378,46}} = \frac{8,33}{21,02} = 1,81$$

Gambar 7. Pengujian nilai t menggunakan uji Scheffe (Sumber: literatur [7]).

Gambar di atas menunjukkan bahwa gim edukasi bahasa Indonesia dapat menjadi media pembelajaran bahasa Indonesia yang efektif, dengan kelompok pertama dan kedua yang telah memainkan gim edukasi Indonesia mencapai nilai dari hasil uji yang lebih tinggi dibanding dengan kelompok pertama sebelum memainkannya.

Pada literatur 5 [8], gim yang dibuat diuji menggunakan kuesioner dan pengujinya berupa siswa

kelas XI dan guru SMA Negeri 1 Muara Kaman. Kriteria dari penilaian di setiap kategori dari kuesioner pengujian ini dibagi menjadi: 0–20% untuk sangat kurang, 21–40% untuk kurang, 41–60% untuk cukup, 61–80% untuk bagus, dan 81–100% untuk sangat bagus. Hasil pengujian menunjukkan bahwa kategori “Data Hasil Validasi Tim Ahli dan Praktisi Pembelajaran” (kategori ini diisi oleh guru untuk menentukan efektivitas materi bahasa Indonesia yang tertera di dalam gim) mendapatkan penilaian 87,5% (sangat bagus), kategori “Data Hasil

Angket Respons” (diisi oleh siswa kelas XI untuk menentukan ketertarikan siswa untuk memainkan gim) mendapatkan penilaian 83,63%, dan kategori “Data Hasil Uji Efektivitas” (diisi oleh siswa kelas XI untuk menentukan efektivitas materi edukasi bahasa Indonesia yang diajarkan gim terhadap siswa kelas XI) mendapatkan nilai 83,90%.

Berikut adalah Tabel II yang berisi perbandingan hasil pengujian antar literatur yang dikaji.

Tabel II. Tabel Perbandingan antar Literatur yang dikaji

No.	Literatur	Metode Pengujian	Sebelum Gim Dimainkan	Setelah Gim Dimainkan
1	[4]	Uji normalitas sebaran dengan skor <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> serta rumus Kolmogrov Smirnov	Tarif kesalahan: 5% (0,05) Nilai p: 0,674 Hasil uji nilai t <i>pre-test</i> : (0,674 > 0,05) Kesimpulan: Nilai p lebih besar daripada tarif kesalahan, yang artinya pemain yang belum memainkan gim memiliki pengetahuan bahasa Indonesia yang setara dengan nonpemain.	Tarif kesalahan: 5% (0,05) Nilai p: 0,002 Hasil uji nilai t <i>post-test</i> : (0,002 < 0,05). Kesimpulan: Nilai p lebih kecil daripada tarif kesalahan, yang artinya pemain yang telah memainkan mendapatkan peningkatan pengetahuan dalam bahasa Indonesia dibandingkan dengan nonpemain.
2	[5]	Kuesioner	Tidak disebutkan	Nilai persentase sebesar: - 84% pada kategori <i>usability</i> (kemudahan cara bermain, ketertarikan pemain dalam memainkan gim, dan efektivitas materi edukasi bahasa Indonesia yang diajarkan) - 78% pada kategori <i>information quality</i> (kemudahan dan kejelasan dalam mengerti penulisan dan petunjuk permainan) - 82% pada kategori <i>interaction quality</i> (kemudahan pemain dalam menggunakan fitur-fitur di dalam gim yang disediakan)
3	[6]	Kuesioner	Tidak disebutkan	Nilai rata-rata sebesar: - 3,22 (64,44% dalam bentuk persen) dalam kategori kategori “penilaian antarmuka” - 3,67 (73,3% dalam bentuk persen) dalam kategori “performa permainan” - 3,44 (68,89% dalam bentuk persen). dalam kategori “penilaian materi”
4	[7]	<i>Analysis of Variance (ANOVA) one way</i> dengan nilai akhir didapatkan melalui uji Scheffe	Tidak disebutkan	Nilai kritis: 2,71 Nilai t1 - 3 : t (kelompok pertama) = 5,00 Nilai t1 - 2 : t (kelompok kedua) = 3,18 Nilai t1 - 3 : t (kelompok ketiga) = 1,81 Kesimpulan: Kelompok pertama dan kelompok kedua mendapatkan nilai yang lebih tinggi daripada nilai kritis dibandingkan dengan kelompok ketiga. Hal ini menunjukkan memainkan gim pembelajaran bahasa Indonesia dapat meningkatkan pemahaman bahasa Indonesia secara efektif.

5	[8]	Kuesioner	Tidak disebutkan	Nilai persentase: - 87,5% (sangat bagus) dalam kategori “Data Hasil Validasi Tim Ahli dan Praktisi Pembelajaran” (kategori ini diisi oleh guru untuk menentukan efektivitas materi bahasa Indonesia yang tertera di dalam gim) - 83,63% (sangat bagus) dalam, kategori “Data Hasil Angket Respons” (diisi oleh siswa kelas XI untuk menentukan ketertarikan siswa untuk memainkan gim) - 83,90% (sangat bagus) dalam kategori “Data Hasil Angket Respons” (diisi oleh siswa kelas XI untuk menentukan ketertarikan siswa untuk memainkan gim)
---	-----	-----------	------------------	--

Hasil perbandingan yang ditampilkan pada Tabel II menunjukkan gim-gim pembelajaran bahasa Indonesia merupakan media pembelajaran yang efektif. Literatur [4] menunjukkan peningkatan yang besar bagi kelompok yang memainkan gim pembelajaran bahasa Indonesia dibandingkan dengan kelompok tersebut sebelum memainkannya dan kelompok nonpemain. Literatur lainnya juga menunjukkan peningkatan pemahaman bahasa Indonesia terhadap pemainnya, yang dapat dilihat dari literatur [7] yang menunjukkan dua dari tiga kelompok dapat dilihat hasil peningkatannya serta literatur-literatur yang hasil pengujiannya menggunakan kuesioner menunjukkan gim pembelajaran bahasa Indonesia dinilai efektif dalam mengajarkan bahasa Indonesia, yang dapat dilihat dari semua kriteria yang tertera pada Tabel II menunjukkan gim-gim tersebut mendapatkan penilaian lebih dari 60% dalam kategori “bagus atau sangat bagus”.

Dari detail-detail gim yang tertera di dalam literatur-literatur yang dikaji dan tertera pada Tabel I, *platform* yang paling banyak dipilih adalah *smartphone* dengan Android sebagai sistem operasinya. Hal ini dikarenakan masyarakat Indonesia memiliki kemungkinan mempunyai perangkat *smartphone* Android lebih tinggi dibandingkan dengan perangkat lain, seperti *smartphone* iOS dan *desktop PC* dengan OS Microsoft Windows atau macOS. Menurut infografis yang diterbitkan Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) pada tahun 2017, 66,31% masyarakat Indonesia telah memiliki *smartphone* [9]. Sistem operasi yang paling umum digunakan untuk perangkat *smartphone* adalah Android. Hal ini dikarenakan Android merupakan sistem operasi yang *open source*, sehingga perusahaan pembuat perangkat *smartphone* dapat memodifikasi dan mendistribusikan Android secara bebas serta menjadi pilihan para pengembang aplikasi.

#### IV. KESIMPULAN

Gim edukasi bahasa Indonesia dapat meningkatkan pemahaman pemain mengenai materi edukasi bahasa Indonesia yang disampaikan, sehingga gim edukasi dapat menjadi media yang efektif sebagai media pembelajaran yang efektif. Hal ini memungkinkan karena berdasarkan literatur terdahulu, dapat dilihat peningkatan kemampuan menjawab soal setelah memainkan gim edukasi bahasa Indonesia, seperti yang ditampilkan pada Tabel 2.

Literatur terdahulu yang membahas tentang pengembangan gim edukasi bahasa Indonesia jumlahnya

masih sangat sedikit, dan dari literatur-literatur tersebut, elemen genre yang paling umum ditemukan adalah *trivia* karena mekanisme permainan *trivia* mudah, yaitu menjawab, dan genre ini mudah dimengerti oleh semua jenis pemain, sehingga gim yang memiliki elemen genre *trivia* dapat menjadi media pembelajaran efektif dalam mengajarkan materi edukasi yang diberikan. Selain *trivia* yang menjadi genre yang paling banyak digunakan, platform *smartphone* dengan Android sebagai sistem operasinya juga menjadi pilihan paling umum dari gim yang dikembangkan pada literatur yang dikaji. Hal ini dikarenakan Android adalah sistem operasi *open source*, sehingga adopsinya ke perangkat *smartphone* besar dan memiliki komunitas pengembang aplikasi yang besar pula.

Perbandingan literatur ini masih jauh dari sempurna, karena jumlah literatur masih terbilang sangat sedikit. Saran untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan bidang ini adalah untuk menjelajah berbagai jenis genre gim dalam pengembangan gim edukasi bahasa Indonesia.

#### REFERENSI

- [1] T. P. P. B. Indonesia, Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, 2016.
- [2] M. L. Leksono, "Analisis Kesalahan Penggunaan Pedoman Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI) Pada Tugas Makalah dan Laporan Praktikum Mahasiswa IT Telkom Purwokerto," *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, vol. 4, no. 2, pp. 116 - 120, 2019.
- [3] L. D. Pratama, W. Lestari and A. Bahauddin, "Game Edukasi: Apakah membuat belajar lebih menarik?," *Jurnal Pendidikan*, vol. 5, no. 1, pp. 39 - 50, 2019.
- [4] H. R. Aulia and A. Pramitasari, "EFEKTIVITAS GAME ANDROID BAHASA INDONESIA (GABI) TERHADAP PENGUASAAN KALIMAT EFEKTIF PADA MAHASISWA UNIVERSITAS PEKALONGAN," *Pena Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi*, vol. 31, no. 2, 2017.
- [5] H. Almuafiry, "Game Edukasi Bahasa Indonesia Kelas 1 Sekolah Dasar Berbasis Android Menggunakan DGBL-ID Model," *Integer Journal*, vol. II, no. 1, pp. 10-20, 2017.

- [6] J. K. Rachmadi, "Integrasi dan Desain Level Dinamis untuk Konten Edukasi Bahasa Indonesia pada Game RPG Word Lands dengan Term Frequency - Inverse Document Frequency," *Jurnal Teknik ITS*, 2019.
- [7] H. A. Emka, "Game Edukasi Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Fisher Yates Shuffle Pada Genre Puzzle," *Integer Journal*, vol. 5, no. 1, pp. 10 - 20, 2017.
- [8] M. A. Daniar, R. Soe'oad and A. Hefni, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Game dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas XI," *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, vol. 5, no. 1, pp. 71 - 82, 2022.
- [9] P. P. d. P. A. I. d. I. d. K. Publik, "Survey Penggunaan TIK 2017 Serta Implikasinya terhadap Aspek Sosial Budaya Masyarakat," Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, Jakarta, 2017.