

## **BAB III**

### **METODOLOGI PERANCANGAN**

#### **3.1 Subjek Perancangan**

Adapun subjek perancangan dalam gim digital mengenai gaya belajar untuk remaja adalah sebagai berikut:

##### **3.1.1 Demografis**

1. Jenis kelamin: laki-laki dan perempuan
2. Usia: 13-18 tahun

Menurut Ginsburg (2022), usia 14–18 tahun merupakan periode ketika remaja mulai membangun rencana sendiri, mempertanyakan ajaran atau perintah, serta mampu membedakan antara keinginan dan kebutuhan. Hal ini sejalan dengan temuan Lubis dkk. (2024) yang menunjukkan bahwa anak remaja sudah mulai mempertanyakan identitas serta konsep diri.

3. Pendidikan: SMP dan SMA
4. Status Ekonomi dan Sosial (SES): C

Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik Provinsi DKI Jakarta (2025), garis kemiskinan ditetapkan sebesar Rp852.768/kapita per bulan. Sementara itu, Bank Dunia mengklasifikasikan tingkat kesejahteraan masyarakat ke dalam lima kategori, yaitu kelas atas, kelas menengah, kelas menuju menengah, kelas rentan, dan kelas miskin (Obing, 2024). Kelas atas atau kelas A mencakup individu dengan pengeluaran lebih dari 17 kali garis kemiskinan atau di atas Rp14.497.056 per kapita per bulan. Kelas menengah atau kelas B berada pada rentang 3,5 hingga 17 kali garis kemiskinan, yaitu antara Rp2,9 juta hingga Rp14,4 juta. Kelas menuju menengah atau kelas C memiliki pengeluaran antara 1,5 hingga 3,5 kali garis kemiskinan, yakni sekitar Rp1,2 juta hingga Rp2,9 juta. Selanjutnya, kelas rentan atau kelas D berada pada kisaran 1 hingga 1,5 kali garis kemiskinan, yaitu Rp852 ribu

hingga Rp1,2 juta. Terakhir, kelas miskin atau kelas E mencakup individu dengan pengeluaran di bawah garis kemiskinan, yaitu kurang dari Rp852 ribu per kapita per bulan.

Menurut Rohmah dkk. (2025, h. 54), siswa dari SES tinggi umumnya memiliki akses terhadap fasilitas pendidikan yang lebih memadai, sehingga mampu mendukung pencapaian prestasi akademik. Sebaliknya, anak-anak yang berasal dari SES rendah sering kali menghadapi kendala dalam bidang akademik (Morgan dkk., 2009). Pernyataan ini didukung oleh Alabi (2024) yang menegaskan bahwa siswa dari kelompok SES rendah memiliki keterbatasan akses terhadap media yang dapat memperkenalkan berbagai macam gaya belajar. Berdasarkan pertimbangan tersebut, kelompok SES kelas C atau menuju menengah dipilih sebagai target utama dalam perancangan, karena masih memiliki kebutuhan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, namun pada saat yang sama memiliki kemampuan ekonomi untuk mengakses perangkat seperti telepon genggam.

### **3.1.2 Geografis**

Pada tahun 2021, Jakarta menempati peringkat pertama sebagai provinsi dengan kepadatan penduduk tertinggi di Indonesia, yakni mencapai 15.978 jiwa/km<sup>2</sup> (Badan Pusat Statistik, 2023). Mendukung hal tersebut, Kuswahyudi, 2019 menyatakan bahwa penduduk kota Jakarta terdiri atas beragam etnis, agama, dan latar, sehingga menjadikan kota ini sebagai pusat interaksi dan percampuran. Oleh karena itu, Jakarta dapat dijadikan lokasi representatif untuk menguji efektivitas perancangan, karena keberhasilannya di wilayah dengan keragaman tinggi diharapkan dapat direplikasi di daerah lain.

Selain itu, DKI Jakarta juga tercatat memiliki nilai UNBK tertinggi dibandingkan provinsi lainnya (Adit, 2020). Namun demikian, capaian tersebut tidak merata di seluruh wilayah Jakarta. Berdasarkan artikel Ashari (2023), rata-rata nilai dari 20 SMP terbaik di Jakarta Barat hanya berada pada angka

59,11. Sementara itu, menurut Naryaman, nilai rata-rata dari 15 SMP terbaik di Jakarta mencapai kisaran 91,47 (2024). Perbedaan ini menunjukkan adanya kesenjangan prestasi, khususnya ketertinggalan sekolah-sekolah di Jakarta Barat dibandingkan dengan wilayah Jakarta lainnya.

### 3.1.3 Psikografis

1. Remaja yang mencari cara agar proses belajar terasa lebih menyenangkan.
2. Remaja yang memiliki keinginan untuk meningkatkan prestasi akademiknya.
3. Remaja yang mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran.
4. Remaja yang ingin menemukan metode belajar yang lebih efektif.
5. Remaja yang berusaha mencari cara untuk mengurangi stres atau tekanan akademik.

## 3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Dalam perancangan gim digital untuk mengetahui gaya belajar yang sesuai bagi remaja, penulis menggunakan metode perancangan *playcentric* dalam buku *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games, 5<sup>th</sup> Edition* karya Tracy Fullerton. Menurut Fullerton (2024), metode *playcentric* merupakan pendekatan yang berpusat pada pemain, sehingga seluruh aspek seperti mekanik, pengalaman bermain, keterlibatan (*engagement*), konsep, dan proses pengembangan lainnya dirancang berdasarkan pemain serta umpan balik (*feedback*) yang mereka berikan. Metode *Playcentric* dibagi menjadi tiga tahap, yakni *Ideation*, *Digital Prototyping*, dan *Playtesting* (h. 175).

### 3.2.1 Ideation

Pada tahap *ideation*, Fullerton (2024, h. 177) menjelaskan bahwa ide dapat diperoleh dari berbagai input di sekitar dan riset. Oleh sebab itu, pada tahap ini penulis mengombinasikan dengan metode pengumpulan data, yang berupa wawancara dengan beberapa narasumber, observasi langsung di salah satu sekolah, penyebaran kuesioner kepada siswa, studi eksisting, serta studi referensi. Langkah ini dilakukan untuk memperoleh pemahaman yang lebih

mendalam mengenai permasalahan yang ada, kondisi lapangan, tingkat pemahaman target audiens, hingga perilaku remaja. Setelah data terkumpul, kemampuan berpikir kritis serta keterampilan dalam mengolah data mulai berperan. Dari proses ini akan muncul berbagai ide, baik terkait sistem, tujuan, maupun aspek lainnya yang mendukung perancangan gim.

### **3.2.2 Digital Prototyping**

Pada tahap ini, ide yang telah dikumpulkan mulai dikembangkan menjadi sebuah konsep yang lebih matang. Penulis mengeksplorasi berbagai aspek seperti mekanik permainan, *core loop*, elemen-elemen interaktif, serta arah visual gim. Setiap elemen tersebut kemudian diperdalam dan disesuaikan agar menghasilkan *look and feel* yang lebih sesuai dengan tujuan perancangan. *Digital prototyping* juga mencakup aspek audio, seperti penggunaan sound effects yang mendukung pengalaman bermain, serta pengujian elemen kinestetik yang meliputi kontrol karakter dan *User Interface* (UI). Jika seluruh elemen dasar telah mencapai tingkat yang memadai, maka gim dapat diuji lebih lanjut dalam kegiatan *alpha test*.

### **3.2.3 Playtesting**

Setelah proses *digital prototyping*, tentu akan dilakukan berbagai perubahan dan perbaikan agar gim dapat berjalan lebih lancar. Namun, hal tersebut tidak berarti proses uji coba berhenti. Justru pada tahap inilah *playtesting* memiliki peran penting, karena karya yang telah dirancang dapat diuji secara langsung dengan melibatkan orang lain melalui *alpha test*. Setelah sesi uji coba, pemain akan diberikan kuesioner sebagai bentuk umpan balik (*feedback*). Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi berbagai aspek, seperti bagian yang masih perlu dikembangkan, tingkat keseruan, hingga sejauh mana pemahaman mereka terhadap gim tersebut.

## **3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan**

Pengumpulan data dilakukan melalui teknik kuesioner, wawancara, dan observasi. Teknik-teknik tersebut digunakan sebagai bagian dari tahap *ideation*, di mana penulis memperoleh ide melalui mengetahui kondisi kelas saat proses

pembelajaran, perilaku belajar remaja, preferensi bermain remaja, serta hasil konsultasi dengan para ahli. Untuk menjaga kredibilitas data yang diperoleh, dilakukan pendokumentasian dengan berbagai cara, seperti mengambil foto kondisi siswa saat mengisi kuesioner, mendokumentasikan suasana kelas selama proses pembelajaran, merekam audio wawancara dengan narasumber, serta mengambil foto saat pelaksanaan wawancara.

### **3.3.1 Kuesioner**

Kuesioner disebarkan kepada sejumlah siswa sekolah menengah pertama (SMP) dan sekolah menengah atas (SMA) di wilayah Jakarta. Sebanyak sembilan kelas atau 270 remaja terlibat dalam pengisian kuesioner ini dengan tujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan mereka mengenai isu gaya belajar, jenis gaya belajar yang mereka terapkan, serta dampaknya terhadap pemahaman materi, kebiasaan bermain, dan kebiasaan belajar sehari-hari. Jumlah 270 responden bertujuan untuk meminimalisir potensi subjektivitas dan kecenderungan remaja dalam memberikan jawaban yang dipengaruhi oleh teman sekelasnya. Penyusunan daftar pertanyaan dibagi menjadi beberapa bagian:

#### **A. Tentang kesulitan belajar.**

1. Saya sulit mengerti pelajaran kalau guru hanya menjelaskan dengan kata-kata.
2. Saya sering bingung kalau pelajaran dijelaskan tanpa contoh atau praktik langsung.
3. Saya sulit mengingat pelajaran kalau hanya dari buku atau slide (PPT).
4. Saya susah fokus belajar kalau di sekitar saya banyak suara.
5. Saya cepat bosan belajar kalau tidak ada kesempatan diskusi dengan teman atau guru.

#### **B. Tentang pemahaman gaya belajar.**

1. Saya pernah mendengar istilah “gaya belajar”.
2. Saya tahu bahwa setiap orang punya cara belajar yang berbeda.

3. Saya pernah membaca atau diberi tahu tentang gaya belajar di sekolah.
4. Saya tahu bahwa mengenali gaya belajar itu penting supaya belajar lebih efektif.
5. Saya merasa sudah punya cara belajar yang sesuai dengan diri saya.
6. Seberapa sering Anda menerima materi pelajaran yang disampaikan dengan gaya belajar yang tidak sesuai dengan preferensi Anda? (pertanyaan terbuka)
7. Bagaimana anda menghadapinya? (pertanyaan terbuka)

C. Tentang dampak pada pemahaman materi.

1. Saya merasa lebih cepat memahami pelajaran ketika menggunakan metode belajar yang sesuai dengan gaya saya.
2. Gaya belajar saya membantu saya mengingat materi pelajaran lebih lama.

D. Tentang kebiasaan bermain.

1. Apakah kebiasaan bermain membantu proses belajar.
2. Saya merasa belajar bisa lebih menyenangkan kalau dibuat seperti permainan.
3. Saya sering memainkan *game* digital di waktu luang.
4. Gawai apa yang digunakan untuk bermain *game* digital? (pertanyaan terbuka)
5. Berapa lama durasi yang biasa dihabiskan saat bermain *game*? (pertanyaan terbuka)
6. Hal apa yang Anda pertimbangkan saat memilih *game* untuk dimainkan? (pertanyaan terbuka)

### 3.3.2 Observasi

Teknik observasi yang akan dilakukan adalah pengamatan deskriptif dan terpilih. Tujuan dari observasi ini adalah untuk memperoleh pemahaman langsung mengenai sistem pembelajaran yang diterapkan, gaya belajar yang muncul di lingkungan kelas, respons siswa terhadap metode pembelajaran

tersebut, serta saat siswa mengisi kuesioner VARK. Observasi ini berfungsi sebagai pelengkap data dari hasil kuesioner, guna mendapatkan gambaran yang lebih menyeluruh dan kontekstual.

Observasi terpilih akan dilakukan kepada dua siswa saat mengisi kuesioner VARK dengan Tujuan dari observasi ini adalah untuk memperoleh informasi terkait kemungkinan munculnya kebingungan dalam memahami pertanyaan, tingkat kejenuhan dalam mengisi kuesioner (*survey fatigue*), serta respons umum siswa terhadap proses pengisian instrumen tersebut. Hal ini juga akan dilakukan saat *playtesting*, di mana tiga remaja dari SMPN 204 Jakarta mencoba hasil dari perancangan gim digital. Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui cara remaja bermain, kendala dalam gim, serta melihat kecenderungan aksi yang diambil oleh pemain. Observasi ini juga sebagai salah satu wujud *feedback* atau ulasan balik, sehingga gim dapat diiterasi kembali.

### **3.3.3 Wawancara**

Wawancara dilakukan sebagai salah satu teknik pengumpulan data primer. Wawancara dilakukan dengan beberapa pihak, yaitu seorang guru sekolah untuk memperoleh gambaran mengenai kondisi di sekolah serta karakteristik peserta didik, seorang psikolog anak untuk memverifikasi kebiasaan belajar anak serta mengidentifikasi dampak psikologis yang muncul apabila peserta didik tidak menemukan gaya belajar yang sesuai, serta seorang dosen di bidang pendidikan untuk menguatkan informasi terkait gaya belajar dan konsekuensi yang muncul apabila remaja tidak menemukan gaya belajar yang sesuai.

#### **3.3.3.1. Wawancara Guru Sekolah Menengah Pertama**

Wawancara dilakukan dengan salah satu guru di SMP Negeri 204 Jakarta untuk memperoleh informasi mengenai gaya belajar yang diterapkan di lingkungan sekolah. Selain itu, wawancara ini bertujuan untuk memahami batasan-batasan yang ditetapkan oleh kurikulum saat ini serta mengevaluasi sejauh mana gaya belajar yang digunakan



berpengaruh terhadap pencapaian prestasi siswa di sekolah. Pertanyaan wawancara kepada guru sekolah adalah sebagai berikut:

A. Tentang kebiasaan belajar siswa

1. Apa yang biasanya memotivasi siswa untuk belajar? (Guru/teman/orang tua/lainnya?)
2. Apakah mereka masih sering menggunakan sistem kebut semalam?
3. Menurut Anda, kenapa hal ini masih terjadi? Apakah karena minat belajarnya kurang? Medianya kurang sesuai atau bagaimana?

B. Tentang media pembelajaran

1. Kalau berbicara tentang belajar, tentunya tidak lepas dari media. Di SMPN 204, media pembelajaran apa saja yang digunakan guru untuk mengajar?
2. Menurut Anda, diantara media tersebut mana yang paling efektif?
3. Jika menggunakan media interaktif atau digital, apakah terdapat kendala di kelas? (Contohnya seperti teknis maupun non-teknis)
4. Jika menggunakan media interaktif apakah murid lebih aktif dan memahami? Atau justru mengganggu konsentrasi?
5. Jika terdapat media pembelajaran yang memanfaatkan media gim, menurut Anda seberapa efektif jika diterapkan kepada siswa?
6. Apakah ada kelebihan atau kekurangan jika diterapkan di lingkungan sekolah?

C. Tentang pembekalan guru

1. Apakah guru-guru di sekolah ini dibekali pelatihan atau panduan dalam mengenali gaya belajar siswa?



2. Apakah terdapat batasan-batasan tertentu dari kurikulum pada eksplorasi gaya belajar dalam proses pembelajaran?
3. Jika tidak, apakah ada inovasi atau adaptasi yang dilakukan guru untuk menyesuaikan dengan zaman sekarang? (Terutama dengan perkembangan teknologi)
4. Apakah gaya belajar yang lebih sering diterapkan oleh bapak/ibu?

D. Tentang gaya belajar pada murid

1. Gaya belajar seperti apa yang paling sering terlihat di sekolah?
2. Apakah bapak/ibu pernah mengenalkan atau membahas terkait gaya belajar pada anak-anak?
3. Apakah terlihat bahwa beberapa siswa memiliki kesulitan memahami konten pembelajaran akibat gaya pembelajaran yang tidak sesuai? Jika ya, boleh perjelas ciri-cirinya?
4. Bagaimana solusi Anda dalam membantu anak-anak yang kesulitan tersebut?
5. Dengan banyaknya macam-macam anak dengan gaya belajar yang berbeda-beda, bagaimana Anda dapat mengajar sehingga semua murid dapat mengerti?
6. Apakah terdapat kerja sama antara pihak sekolah dengan orang tua untuk pengenalan gaya belajar siswa? (Berhubungan dengan pengembangan siswa tidak hanya di lingkungan sekolah)

E. Tentang dampak gaya belajar

1. Apakah gaya belajar masih relevan di era sekarang?
2. Seberapa efektif gaya belajar berkontribusi pada prestasi siswa di sekolah?

3. Apakah terdapat tantangan menerapkan pembelajaran yang berbasis gaya belajar untuk murid yang beragam?
4. Menurut bapak/ibu, apa dampaknya jika murid tidak menemukan gaya belajar mereka?
5. Apakah dampaknya minim atau bahkan membahayakan masa depan mereka?
6. Diantara semua faktor yang mempengaruhi gaya belajar, menurut Anda apakah ada yang paling dominan atau semuanya saling berpengaruh?

#### **3.3.3.2. Wawancara Psikolog**

Wawancara dilakukan dengan seorang psikolog yang memiliki pemahaman mendalam mengenai psikologi remaja, baik melalui pengalaman langsung maupun latar belakang pendidikan. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk menggali informasi mengenai kebiasaan belajar dan bermain pada remaja, dampak psikologis yang dapat timbul apabila remaja mengalami kesulitan dalam belajar, serta pentingnya memahami dan menerapkan gaya belajar yang sesuai bagi perkembangan anak. Pertanyaan wawancara kepada psikolog adalah sebagai berikut:

##### **A. Tentang kebiasaan belajar remaja.**

1. Berdasarkan observasi Anda, bagaimana pola belajar yang umum dilakukan oleh remaja saat ini?
2. Apakah mereka punya preferensi belajar tertentu? Misalnya lebih suka belajar berkelompok, individu, atau sistem kebut semalam?
3. Menurut Anda, kebiasaan belajar seperti apa yang seharusnya diterapkan supaya efektif tapi tidak memberatkan remaja?
4. Apa dampak psikologis yang biasanya muncul kalau remaja kesulitan dalam pelajaran?
5. Apa yang biasanya dilakukan murid saat menghadapi masalah itu?

6. Bisa dijelaskan contoh perilaku atau pendekatan yang remaja lakukan saat kesulitan belajar? (misalnya buka buku lagi, cari bantuan di internet/ChatGPT, tanya teman/guru, atau lainnya).
7. Bagaimana cara mengetahui bahwa penerapan gaya belajar yang tepat bisa memberikan dampak positif pada perkembangan kognitif remaja?

B. Tentang gaya belajar pada perkembangan remaja.

1. Apakah Anda familiar dengan konsep gaya belajar (visual, auditori, kinestetik, dll.)?
2. Kalau iya, menurut Anda bagaimana relevansi konsep gaya belajar ini pada remaja zaman sekarang?
3. Seberapa penting memahami gaya belajar yang sesuai bagi perkembangan remaja?
4. Menurut Anda, kenapa pengenalan gaya belajar sebaiknya dilakukan sejak usia remaja?
5. Bagaimana cara yang tepat untuk mengenali gaya belajar seorang anak/remaja?
6. Apakah menyesuaikan metode belajar dengan gaya belajar anak benar-benar bisa meningkatkan hasil belajar dan motivasi mereka?

C. Tentang bermain dan pengaruhnya.

1. Apakah Anda melihat adanya keterkaitan antara kebiasaan bermain *game* dan cara belajar siswa?
2. Menurut Anda, apakah bermain dan belajar dapat disatukan?
3. Jenis permainan seperti apa yang bisa membantu meningkatkan kemampuan belajar remaja?
4. Seberapa efektif dibandingkan dengan belajar konvensional?

5. Seperti yang sering dibilang, sesuatu yang berlebihan itu tidak baik. Kalau misalnya siswa kecanduan *game* edukasi, apakah itu tetap bisa menimbulkan dampak buruk?

6. Menurut Anda, bagaimana cara terbaik menyeimbangkan waktu belajar, bermain, dan beristirahat pada remaja?

D. Tentang dampak psikologis.

1. Apa saja dampak psikologis yang umum terlihat pada siswa yang mengalami kesulitan belajar?

2. Bagaimana siswa biasanya merespons ketika mereka tidak memahami materi dalam jangka waktu yang lama?

3. Sejauh mana tekanan akademik mempengaruhi kesehatan mental siswa di jenjang SMP dan SMA?

### 3.3.3.3. Wawancara Developer Gim

Penelitian ini juga melibatkan wawancara dengan salah satu developer gim untuk memverifikasi bahwa *digital game-based learning* dapat diterapkan di Indonesia, sekaligus menggali pandangan terkait kemungkinan kecanduan pada *edu-games*, efektivitas DGBL dibandingkan aktivitas belajar konvensional, media mobile serta memperoleh wawasan berupa tips dan trik dalam merancang sebuah gim. Pertanyaan wawancara kepada developer gim adalah sebagai berikut:

A. Tentang *Digital Game-Based Learning* (DGBL)

1. Apakah Anda mengetahui pendekatan *digital game-based learning* atau *edu-games*?

2. Kalau iya, menurut Anda seberapa realistis pendekatan ini diterapkan di Indonesia? Apalagi industri ini di Indonesia masih ketinggalan dibandingkan negara lain

3. Pernah nggak studio atau Anda sendiri mencoba main atau bikin *edu-game* atau gamification?

4. Kalau pernah, boleh ceritain pengalamannya?

5. menurut Anda tantangan paling berat apa waktu ngenalin *edu-games* ke sekolah atau remaja?
6. Dari pengalaman ini, bagaimana respon guru, orang tua, atau siswa sendiri waktu pertama kali dikenalkan ke *edu-games*?

#### B. Tentang *edu-games*

1. Banyak orang khawatir soal kecanduan *game*. Menurut Anda, mungkin nggak sih seorang remaja sampai kecanduan *edu-games*?
2. Menurut Anda, seberapa efektif *edu-games* dibanding gaya belajar konvensional yang lebih pasif?
3. Waktu bikin *game*, gimana caranya biar anak-anak nggak cuma fokus main, tapi juga bener-bener dapet manfaat belajarnya?

#### C. Tentang platform *mobile*

1. Dari portofolio Aim to Mite, kelihatannya *game* yang diproduksi lebih condong ke *game mobile*. Kenapa *mobile* jadi pilihan utama?
2. Menurut Anda, apa sih kelebihan *game mobile* buat edukasi dibanding platform lain (PC/console)?
3. Apa saja biasanya batasan dari gawai *mobile*?
4. Gimana cara Anda maupun studio untuk mengakali masalah-masalah tersebut?

#### D. Tentang gaya belajar remaja

1. Berhubungan dengan penelitian saya, apakah Anda pernah mendengar tentang konsep gaya belajar (seperti visual, auditori, kinestetik)?
2. Apakah mungkin membuat fitur untuk melacak pilihan/interaksi pemain agar bisa dianalisis (misalnya untuk mengetahui gaya belajar)?

3. Seberapa tertarik remaja untuk main *edu-games* menurut pengalaman Anda?
4. Sebaiknya genre *edu-games* ini dipadukan dengan genre apa?
5. Menurut Anda, apakah *edu-games* berpotensi benar-bener berdampak ke dunia pendidikan, atau masih sekadar pelengkap aja?

E. Tentang proses membuat *game*

1. Kalau boleh tahu, Anda membuat *game* menggunakan metode atau proses bagaimana ya?
2. Prinsip dan elemen desain apa saja yang menurut Anda penting digunakan dalam pembuatan *game*?
3. Di antara semua prinsip, elemen, dan langkah yang disebutkan, apakah ada yang paling penting atau semuanya penting karena saling mempengaruhi?
4. Bagaimana menghindari *gameplay* yang terlalu monoton atau terasa “seperti ujian”?
5. Bisa share tips atau trik sederhana buat guru atau developer pemula yang pengen coba bikin *edu-games*?
6. Fitur apa yang sebaiknya ada agar remaja merasa tertarik (misalnya reward system, avatar, leaderboard, cerita interaktif)?

#### 3.3.3.4. Wawancara Ahli Pendidik

Untuk mengubah kuesioner VARK menjadi bentuk media yang lebih interaktif, diperlukan sejumlah indikator yang diadaptasi dari kuesioner tersebut. Oleh karena itu, untuk memperdalam aspek-aspek yang dapat diterapkan ke dalam mekanik permainan dilakukan proses validasi dengan seorang ahli di bidang pendidikan. Dalam hal ini, penulis mewawancarai seorang guru yang berperan sebagai penentu kurikulum di Sekolah Dian Harapan Daan Mogot. Pertanyaan yang diajukan kepada ahli pendidik tersebut adalah sebagai berikut:

#### A. Tentang kuesioner VARK

1. Apakah terdapat kendala saat siswa mengisi kuesioner VARK?
2. Jika media gim digunakan untuk menggantikan atau melengkapi kuesioner tersebut, menurut Anda apakah akan efektif?

#### B. Tentang aspek penting dalam adaptasi ke bentuk gim

1. Apakah waktu penyelesaian dapat menjadi faktor penentu efektivitas dalam pembuatan gim asesmen gaya belajar?
2. Jika tidak, indikator atau faktor apa yang dapat digunakan secara konsisten untuk menilai keempat gaya belajar (*Visual, Auditory, Reading/Writing, Kinesthetic*)?
3. Untuk memperkuat hasil identifikasi gaya belajar, sebaiknya menggunakan berapa variabel?
4. Jika menggunakan sistem poin, apakah hal tersebut dapat merepresentasikan kecenderungan gaya belajar?
5. Apa saja yang bisa dinilai melalui sistem tersebut?
6. Jika dalam gim assessment digunakan tujuan atau objektif yang berbeda untuk setiap gaya belajar, apakah hal tersebut akan berdampak pada penilaian?
7. Jika memiliki satu tujuan, bagaimana cara menilai dengan adil bagi setiap tipe gaya belajar?

#### C. Tentang validitas

1. Dalam konteks gim seperti ini, tantangan terbesar biasanya adalah pada aspek validitas. Menurut Anda, bagaimana cara yang tepat untuk membuktikan validitasnya?
2. Apakah perlu dilakukan uji tambahan di akhir atau bisa cukup melalui validasi ahli?



### 3.3.3.5. Wawancara Siswa

Setelah tahap *playtesting* selesai dilaksanakan, penulis akan melakukan wawancara dengan enam siswa SMPN 204 Jakarta yang berada pada rentang usia 13–18 tahun. Wawancara ini bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai efektivitas media dalam membantu siswa mengidentifikasi gaya belajar serta menilai tingkat keseruan permainan. Kegiatan wawancara direncanakan berlangsung setelah jam sekolah agar tidak mengganggu proses pembelajaran. Pertanyaan wawancara kepada siswa adalah sebagai berikut:

#### A. Tentang bermain gim

1. Bagaimana kesan pertama kamu saat memainkan gim ini?
2. Bagian mana yang menurut kamu paling menarik atau paling kamu sukai?
3. Apakah ada bagian dari gim ini yang terasa membingungkan atau sulit dipahami?
4. Menurut kamu, waktu bermainnya terasa pas, terlalu cepat, atau terlalu lama?

#### B. Tentang aspek visual dan UI/UX

1. Bagaimana pendapat kamu tentang tampilan visual gim ini secara keseluruhan? (warna, gaya gambar, karakter, latar belakang)
2. Apakah desainnya menarik dan sesuai untuk anak SMP/SMA seperti kamu?
3. Menurut kamu ukuran teks, ikon, dan tombol di dalam gim mudah dibaca dan digunakan, atau justru sulit dilihat?
4. Apakah kamu merasa navigasi di dalam gim mudah dilakukan? (contohnya menu yang intuitif)

5. Kalau dibandingkan dengan gim yang biasa kamu mainkan, bagaimana pendapatmu tentang tingkat grafisnya?
6. Apa yang bisa diperbaiki dari segi tampilan atau kenyamanan pengguna (UI/UX)?

C. Tentang gameplay & mekanik

1. Menurut kamu, apakah cara bermain gim ini mudah dipahami sejak awal?
2. Apakah setiap level atau tantangan terasa jelas apa yang harus dilakukan?
3. Apakah tingkat kesulitannya terasa seimbang? (tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sulit)
4. Bagaimana menurut kamu urutan tantangan di dalam gim, apakah terasa alami atau membingungkan?
5. Apakah kamu merasa keputusan yang kamu ambil di dalam gim berpengaruh pada hasil akhir?
6. Kalau kamu bisa menambahkan fitur baru di bagian gameplay, fitur apa yang kamu ingin tambahkan? (misalnya level tambahan, *minigames*, dll.)

D. Tentang efektivitas menentukan gaya belajar

1. Apakah terdapat perbedaan dari sebelum bermain hingga setelah bermain? (contohnya merasa lebih tahu gaya belajar kamu seperti apa)
2. Apakah hasil gaya belajar yang kamu dapat sesuai dengan dirimu? Alasannya?
3. Apakah gim ini membuat kamu berpikir untuk mencoba cara belajar baru yang sesuai dengan hasil yang kamu dapat?

E. Tentang tingkat keseruan

1. Secara keseluruhan, apakah gim ini terasa seru untuk dimainkan?

2. Bagian apa yang paling menyenangkan buat kamu?
3. Ada nggak bagian yang terasa membosankan atau kurang menarik?
4. Kalau dibandingkan dengan mengisi kuesioner, apakah belajar lewat gim seperti ini terasa lebih menyenangkan?

#### **3.3.4 Studi Eksisting**

Perancangan yang berfokus pada gaya belajar bukan merupakan hal yang baru, mengingat telah terdapat berbagai studi dan proyek serupa yang membahas topik tersebut. Oleh karena itu, melalui studi eksisting penulis berupaya untuk mempelajari pendekatan, kelebihan, dan kekurangan dari perancangan yang telah ada untuk kemudian mengembangkannya lebih lanjut. Studi eksisting dilakukan terhadap platform MentalUP, dengan fokus pada analisis aspek antarmuka pengguna (UI/UX), model bisnis, serta integrasi elemen gim.

#### **3.3.5 Studi Referensi**

Penulis melakukan studi referensi untuk memperoleh inspirasi dan/atau mengidentifikasi aspek-aspek yang dapat dikembangkan dari gim yang sudah dipublikasi. Referensi dapat mencakup berbagai elemen seperti gaya visual, bentuk media, mekanik permainan, hingga genre. Beberapa judul gim yang dijadikan acuan dalam proses analisis ini antara lain *The Room*, *Refind Self: The Personality Test Game*, dan *ISLANDERS*.