

DIAGNOSA MODEL *PLAYER EXPERIENCE* PADA KONTEKS DASAR *USER EXPERIENCE GAME "BELAJAR HURUF ANGKA BALITA"*

Dzuha Hening Yanuarsari¹, Erisa Adyati Rahmasari²

^{1,2}Program Studi Desain Komunikasi Visual,

Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro

dzuha.yanuarsari@dsn.dinus.ac.id¹, erisa.adyati@dsn.dinus.ac.id²

Abstrak

Generasi muda seperti anak-anak merupakan salah satu pengguna game yang mesti diperhatikan terkait dengan proses tumbuh kembang karakter anak. Seiring dengan kemunculan game digital, game edukasi merupakan salah satu Genre game dan media interaktif yang mampu memberikan metode pembelajaran yang berbeda dari yang konvensional. Game Belajar Huruf Angka Balita merupakan salah satu game digital berbasis edukasi yang bisa ditemui dan diunduh di PlayStore secara gratis dimana sampai tahun 2017 telah diunduh sebanyak seratus ribu unduhan dalam konteks game lokal. Salah satu yang diunggulkan dalam konten game ini yakni fitur yang sederhana sehingga mudah dipahami oleh pengguna game terutama anak-anak. Penelitian ini menawarkan kajian menggunakan model Player experience dalam konteks dasar User Experience dengan didukung menggunakan metode kuantitatif-kualitatif serta pengamatan. Luaran yang dihasilkan pada penelitian ini berupa hasil kajian melalui model Player experience dalam konteks pengalaman pengguna game Belajar Huruf Angka Balita yang bermanfaat sebagai rujukan pengembangan game edukasi serupa.

Kata Kunci: *balita, game, media edukasi, player experience, user experience*

Abstract

Young generation like children is one of the game users who must be considered related to the process of developing the character of the child. Along with the emergence of digital games, educational games is one Genre of games and interactive media that is able to provide different learning methods than the conventional. Game learning the Figures of Toddlers is one of the educational digital games that can be found and downloaded on the Play Store for free where until 2017 has been downloaded as many as one hundred thousand downloads in the context of local games. One of the main features in this game is a simple feature that is easily understood by game users, especially children. This study offers a study using the Player experience model in the basic context of User Experience with the support of using quantitative-qualitative methods as well as direct observation and interviews of children. The results produced in this study are the results of the study through the Player experience model in the context of the game user experience Learning Letter Figures Toddlers are useful as a reference for the development of similar educational games.

Keywords: *toddler, game, media education, player experience, user experience*

1. PENDAHULUAN

Tumbuh kembang karakter dan intelegensi anak disesuaikan dengan konteks pengalaman anak dalam belajar dan kehidupan sehari-hari. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sekitar 50% kapabilitas kecerdasan orang dewasa telah terjadi ketika anak berumur 4 tahun, 80% telah terjadi perkembangan yang pesat tentang jaringan otak ketika anak berumur 8 tahun dan mencapai puncaknya ketika anak berumur 18 tahun, dan setelah itu walaupun dilakukan perbaikan nutrisi tidak akan berpengaruh terhadap perkembangan kognitif (Anna, 2016). Dalam konteks ini perlu intensitas perhatian dan pendampingan orang tua dalam proses tumbuh kembang anak usia dini menuju dewasa. Eksplorasi dan implementasi dalam alat, media dan sumber belajar dan pengembangan diri anak diperlukan.

Teknologi multimedia merupakan salah satu metode pembelajaran yang muncul sebagai salah satu media edukasi baru yang mulai berkembang di masyarakat. Konsep teknologi dipadukan dengan materi pembelajaran memunculkan metode atau teknik belajar yang baru bagi anak. Dalam penelitian De Porter (2001) mengungkapkan manusia dapat menyerap suatu materi sebanyak 70% dari apa yang dikerjakan, 50% dari apa yang didengar dan dilihat (audio visual), dan hanya 10% dari apa yang dibaca. Multimedia menyajikan konten dalam bentuk gambar dua dimensi maupun tiga dimensi, teks interaktif, efek animasi (gambar bergerak), kombinasi warna yang menarik serta suara (audio) yang membantu anak dalam memahami materi yang disampaikan dengan lebih mudah. Multimedia dalam bentuk *game* menawarkan berbagai fitur berupa navigasi, interaksi dan komunikasi dimana pengguna dapat merasakan pengalaman yang cukup emosional.

Menurut Wahyudi (2011) selaku Direktur EDU *Training Centre* dan Ketua Bidang Peningkatan Mutu Guru dan Gerakan Literasi Ikatan Guru Indonesia (IGI) Provinsi Jawa Tengah menyebutkan bahwa Permainan video *game* sangat membantu anak untuk meningkatkan kecerdasan anak. Sebuah penelitian terbaru mengungkapkan bahwa video *game* dapat meningkatkan penalaran abstrak dan kemampuan pemecahan masalah pada anak. *Game* edukasi merupakan mediator dalam proses belajar dan perkembangan anak. *Game* edukasi adalah salah satu jenis media yang digunakan dalam memberikan pengajaran yang berupa permainan dengan tujuan untuk merangsang daya pikir dan meningkatkan konsentrasi melalui media yang unik dan menarik. Pengertian ini tentu saja mengidentifikasi bahwa *game* edukasi bertujuan untuk menunjang proses belajar mengajar dengan kegiatan yang menyenangkan dan lebih kreatif (Handriyanti, 2009). Dalam era digital ini banyak sekali bermunculan *game* dengan berbagai *genre* berbasis *mobile* yang dapat dimainkan dimana saja. *Genre game* edukasi salah satunya juga banyak dikembangkan oleh pengembang *game*. *Playstore* merupakan salah satu layanan konten digital yang disediakan oleh *Google Play* yang meliputi berbagai aplikasi android seperti *game*.

Perkembangan teknologi dan maraknya *game* online yang muncul dengan berbagai *genre* merupakan fenomena yang wajib untuk diperhatikan khususnya konten isi *game* yang disajikan. Menurut Newman (2004:3), terdapat tiga alasan untuk meneliti *game*

secara serius, yakni industri *game* yang semakin luas, tingkat popularitas pada *game*, dan *game* merupakan contoh bentuk dari *human-interaction-computer*. Selektivitas dalam memilih permainan anak merupakan salah satu yang harus diperhatikan dalam konteks peran orantua dalam mendampingi proses perkembangan anak. Pengalaman pemain dalam memainkan *game* (*player experience*) mejadi salah satu faktor yang mempengaruhi psikologi dan psikomotorik anak.

Game Belajar Huruf Angka Balita merupakan *game* yang bisa diunduh dari Playstore dengan *Genre game* edukasi yang cukup populer dengan kurang lebih seratus ribu *download* hingga pertengahan tahun 2017 ini dan diproduksi oleh Fazaloo Media dengan segmentasi penggunaannya adalah anak balita. *Game* ini juga telah menduduki bintang peringkat skala 4,0 dari skala bintang tertinggi yakni 5,0 dengan jumlah spesifik total range yang memberikan penilaian bintang sebanyak 2.635 orang. Popularitas *game* ini semakin menanjak setelah media komunikasi massa yakni televisi memberitakan pembuat *game* berkonten edukasi ini dibuat oleh seseorang yang belum menamatkan Sekolah Dasar. Padahal konten pembelajaran yang ditonjolkan dalam *game* ini adalah pengetahuan dasar yang wajib dipelajari oleh anak yakni seputar pengenalan nama buah, hewan, bulan, huruf, angka, hari dan belajar menulis huruf dan angka. Pertanyaan yang menarik untuk diajukan jika kita bertanya dalam konteks diagnosa model *player experience* (*Motivation, Meaningful Choice, Balance, Player experience* dan *Aesthetic*) apakah sudah selaras dengan popularitas *game* yang banyak digemari oleh orangtua untuk *download* dan diberikan kepada ank sebagai media pembelajaran berupa *game* edukasi. Penelitian ini berusaha memberikan diagnosa berupa kajian dalam model kerangka *player experience* dan membuat rumusan gambaran pengalaman yang diperoleh oleh pengguna *game* setelah berinteraksi dalam *game* Belajar Huruf Angka Balita. Penelitian ini juga memberikan manfaat rujukan dalam menyusun perumusan konten muatan *game* edukasi dalam rangka pengembangan *game* yang serupa.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Metode Pengumpulan Data

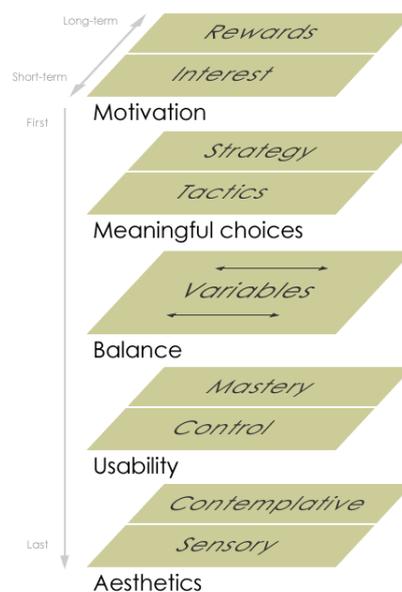
Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yakni metode kuantitatif kualitatif dimana mengemukakan secara rinci dan sistematis pengalaman pengguna *game* Belajar Huruf Angka Balita. Pengumpulan data sebagai pendukung penelitian berupa studi literatur dan observasi yang dilakukan lewat pengamatan secara langsung pengguna *game* yakni anak usia dini dengan kisaran range umur 0-5 tahun. Secara aspek geografis, observasi langsung dilakukan di wilayah Kota Semarang, Jawa Tengah. Pemilihan wilayah observasi langsung didasari oleh pernyataan Sugiyono (2010:11) yang menyatakan peneliti sebagai *human instrument* harus berinteraksi dengan sumber data sehingga harus mengenal betul sumber data dan wilayah yang ditelitinya. Pendekatan berupa teori yang dipakai dalam penelitian ini yakni model *player experience* yang dilandasi oleh tujuan penelitian ini yakni merumuskan pengalaman yang diperoleh oleh pengguna *game* Belajar Huruf Angka Balita. Metode pengumpulan data selain studi literatur yakni wawancara secara langsung terhadap anak dan narasumber yang berkecimpung dalam bidang pendidikan anak dan menyebarkan 50

kuesioner pada responden yakni anak di Wilayah Kota Semarang, Jawa Tengah dengan disertai wawancara pada saat anak tersebut memainkan *game* Belajar Huruf Angka Balita.

Wawancara fenomenologi dilakukan karena target penelitian yakni anak-anak selaku pengguna *game*. Wawancara tersebut dipilih karena memungkinkan dan menuntut secara langsung peneliti untuk berinteraksi menggunakan gaya bahasa informal dan interaktif sehingga responden yang diwawancarai lebih terbuka (Kuswarno, 2009). Pengamatan dan pertanyaan yang diajukan dalam wawancara tersebut mengacu pada model *player experience* dalam konteks dasar *user experience* menurut Ferrara (2011) yaitu; (1) Pertanyaan yang berhubungan dengan motivasi pengguna menggunakan aplikasi *game* Belajar Huruf Angka Balita. (2) Pertanyaan yang berhubungan dengan struktur dan peraturan permainan yang ada dalam *game* Belajar Huruf Angka Balita. (3) Pertanyaan yang berhubungan dengan keseimbangan sistem dan elemen yang ada pada *game* Belajar Huruf Angka Balita. (4) Pertanyaan yang berhubungan dengan desain dan pengalaman yang mendukung serta pemahaman pengguna *game* Belajar Huruf Angka Balita. (5) Pertanyaan yang berhubungan dengan aspek desain dan estetika yang ada pada *game* Belajar Huruf Angka Balita.

2.2 Model *Player Experience* dalam Konteks *User Experience (UX)*

Salah satu kerangka kerja yang paling umum dan berguna dalam desain UX adalah *User Experience (UX)*. Namun, model tersebut lebih sering dan khusus digunakan untuk Web. Dibutuhkan model yang berbeda untuk memahami dan merancang *game*. Menurut Ferrara (2011) yang mengusulkan kerangka kerja serupa yakni *player experience* dengan tujuan untuk membantu perancang UX membangun *game* yang akan lebih sukses, menarik, dan menyenangkan. Model dibagi menjadi lima bidang, yang masing-masing dibagi menjadi efek jangka pendek dan jangka panjang.



Gambar 1. Elemen dari model *player experience*

[Sumber : <http://uxmag.com/articles/the-elements-of-player-experience>]

Elemen dari *player experience* meliputi 1) *Motivation* yakni Hal pertama yang harus dipikirkan adalah siapa pemainnya dan mengapa mereka ingin bermain *game*. Pesawat ini terdiri dari dua elemen utama. Elemen Pertama dalam jangka pendek, ada "ketertarikan" di muka dari pengalaman - percikan dasar yang menarik orang dan menciptakan kegembiraan dalam interaksi. Unsur motivasi kedua adalah sistem penghargaan yang menopang minat terhadap pengalaman dari waktu ke waktu. 2) *Meaningful Choices* yakni struktur dan peraturan permainan memungkinkan pemain untuk menggunakan pilihan yang mempengaruhi hasil kejadian. 3) *Balance* yakni sejauh mana elemen permainan bekerja dalam kombinasi untuk menciptakan sistem yang benar-benar menantang, namun masih menganggapnya adil dan setara. 4) *Player experience* yakni desain perlu mendukung pengalaman yang masuk akal, di mana para pemain memahami hal-hal yang terjadi dalam permainan dan bagaimana tindakan mereka memengaruhi mereka. 5) *Aesthetics* yakni mencakup banyak aspek desain estetika permainan. Dalam jangka pendek ada pengalaman sensorik langsung, yang mencakup gambar yang terdengar serta haptics umpan balik kekuatan dan pengendali permainan yang bergetar. Pilihan gaya dalam menulis dan seni mengatur nada permainan-baik lucu, serius, firasat, atau konyol. Banyak permainan juga mengandung lebih banyak elemen kontemplatif yang terbentang dalam jangka panjang, seperti narasi dengan alur cerita yang berkembang.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Data *Game* Belajar Huruf Angka Balita

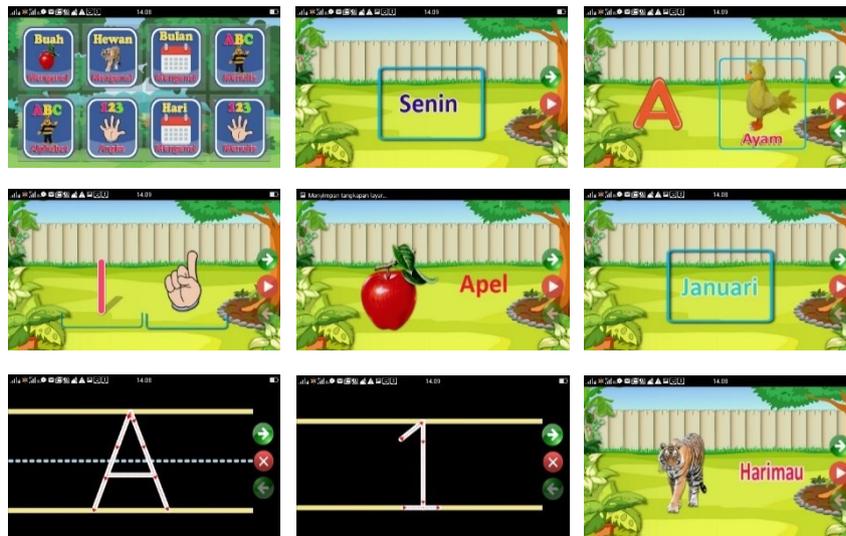


Gambar 2. Ikon *Playstore* Belajar Huruf Angka Balita
[Sumber : Fazaloo Media]

Pengembang *game* Belajar Huruf Angka Balita ini adalah Fazaloo Media yang dapat diunduh pada aplikasi *Playstore* berbasis OS Android. *Game* ini ber*Genre* edukasi dengan konten pembelajaran yang digunakan untuk menunjang sarana belajar anak usia 0-5 tahun (balita) *Game* ini merupakan *game* yang digunakan untuk belajar mengenal huruf (dalam bahasa Inggris) pada anak. *Platform game* ini adalah *mobile game* dengan *Genre game* berupa *game* edukasi. *Game* ini mengasah kecakapan dan kepekaan anak dalam menulis huruf. Hingga awal 2017, *game* ini telah diunduh oleh lebih dari satu juta unduhan dan menduduki peringkat bintang skala empat dalam skala tertinggi adalah lima bintang. Pada awal permulaannya *game* ini menyajikan karakter pendamping untuk anak-anak yakni dalam bentuk karakter singa yang lucu sehingga tampilan *game* ini lebih terasa interaktif.

Game ini menyuguhkan berbagai macam fitur *game* pembelajaran, mulai dari mengenal buah, hewan dan hari, mengenal angka dan huruf serta menulis huruf dan

angka. Berikut merupakan beberapa tampilan konten sederhana dari *game* Belajar Huruf Angka Balita dengan segmentasi anak kategori balita sebagai berikut ini :



Gambar 3. Konten *Game* Belajar Huruf Angka Balita
[Sumber : Google Playstore]

3.2 Analisis *Player Experience*

Berdasarkan proses interaksi yang dilakukan pada pengamatan awal dan wawancara yang dilakukan kepada 15 anak dengan range umur 0-5 tahun (balita) sebagai pengguna *game* Belajar Huruf Angka Balita dengan menggunakan pendekatan *player experience* yang termasuk dalam sub elemen dari konsep dasar *User Experience*.



Gambar 4. Observasi pengguna *game*
[Sumber: Dzuha Hening Yanuarsari]

Terdapat 5 *elemen* dalam *player experience* yang dijadikan sebagai bahan analisis. *Elemen* tersebut dipecah menjadi 9 sub *elemen* yang mewakili *elemen* yang ada dalam *Player experience* berdasarkan interaksi pengguna *game* Belajar Huruf Angka Balita sebagai berikut:

a. *Motivation*

- 1) Penghargaan bisa berupa hadiah atau bentuk yang akan didapat ketika pemain memenangkan permainan. (*Reward Game*)
- 2) Unsur ketertarikan yang terdapat dalam *game* sehingga membuat pemain tertarik untuk berinteraksi. Bisa dari pengalaman bermain atau pengetahuan yang diperoleh sebelumnya. (*Interest Game*)

b. *Meaningfull Choice*

- 1) Kemampuan untuk memilih strategi menang dalam permainan atau strategi bertahan dalam memainkan permainan. (*Strategy Game*)
- 2) Kemampuan untuk menggunakan teknik taktik dalam permainan untuk memenangkan *game*. (*Tactics Game*)

c. *Balance*

Mengacu pada elemen permainan yang disesuaikan untuk membuat pengalaman permainan yang koheren dan menyenangkan. Variabel tersebut mengacu pada konten *game* yang bisa meliputi keseimbangan sumber daya untuk mengatasi tantangan yang ada pada *game*, keseimbangan antara kesulitan dan kemudahan permainan disesuaikan dengan usia pengguna *game* dan sebagainya. (*Variable Game*)

d. *Usability*

- 1) Tingkat kemampuan pengguna dalam menguasai *game* yang dimainkan. Mengetahui bagaimana mereka bisa memenangkan permainan dan sebab mereka menang. (*Mastery Game*)
- 2) Tingkat pemahaman pemain untuk tindakan yang tersedia untuk mereka dan tujuan yang harus mereka tuntaskan kaitannya dengan penguasaan kontrol pada *game*. (*Control Game*)

e. *Aesthetic*

- 1) Pemahaman pengguna *game* dalam mengamati dan mengenali alur permainan atau cerita yang berkembang dalam *game*. (*Contemplative Game*)
- 2) Tingkat kepekaan pemain dalam mengindikasikan pengalaman sensorik langsung seperti gambar, suara, haptics umpan balik kekuatan. (*Sensory Game*)

Pada tahap penjabaran *player experience* menjadi beberapa unsur yang mengindikasikan tiap elemen. Unsur tersebut digunakan menjadi variabel dalam penilaian kuesioner yang dibagikan terhadap lima belas anak. Kuesioner yang dibagikan dengan metode pengisian menggunakan wawancara secara fenomenologi yakni secara langsung menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh pengguna *game* sembari berinteraksi langsung dengan *game*. Pemilihan responden dilakukan dengan pemilihan subjek penelitian secara random dalam konteks pengguna yang sudah pernah menggunakan *game* dengan pengguna *game* yang belum pernah sama sekali menggunakan *game* Belajar Huruf Angka Balita. Berikut merupakan penjabaran

dari tabulasi data statistik yang diperoleh setelah melalui tahap pembagian kuesioner menggunakan metode wawancara secara fenomenologi sebagai berikut:

a. *Motivation*

1. *Reward Game*

Variabel	Motivasi pengguna <i>game</i> dalam meraih penghargaan dalam <i>game</i> berupa hadiah atau bentuk yang didapat ketika pemain memenangkan permainan.		
Jawaban	Tertarik	Kurang Tertarik	Tidak Tertarik
Frekuensi	2	3	10
Prosentase	13.3%	20.0%	66.7%

2. *Interest Game*

Variabel	Ketertarikan pengguna <i>game</i> dalam berinteraksi dengan <i>game</i> . Bisa dari pengalaman bermain atau pengetahuan yang diperoleh sebelumnya.		
Jawaban	Tertarik	Kurang Tertarik	Tidak Tertarik
Frekuensi	12	2	1
Prosentase	80.0%	13.3%	6.7%

b. *Meaningfull Choice*

1. *Strategy Game*

Variabel	Kemampuan pengguna untuk memilih strategi menang dalam permainan atau strategi bertahan dalam memainkan permainan.		
Jawaban	Baik	Kurang Baik	Tidak Baik
Frekuensi	8	5	2
Prosentase	53.4%	33.3%	13.3%

2. *Tactics Game*

Variabel	Kemampuan pengguna <i>game</i> untuk menggunakan teknik taktik dalam permainan untuk memenangkan <i>game</i> .		
Jawaban	Banyak	Sedang	Sedikit
Frekuensi	3	5	7
Prosentase	20.0%	33.3%	46,7%

c. *Balance*

Variable Game

Variabel	Kemampuan pengguna dalam menguasai variabel <i>game</i> terkait dengan keseimbangan (dalam mengatasi tantangan dan mengatasi kesulitan dalam <i>game</i>)		
Jawaban	Mudah	Sedang	Sukar
Frekuensi	13	1	1
Prosentase	86.6%	6.7%	6.7%

d. *Usability*

1. *Mastery Game*

Variabel	Tingkat kemampuan pengguna <i>game</i> dalam menguasai <i>game</i> yang dimainkan. Mengetahui bagaimana mereka bisa memenangkan permainan dan sebab mereka menang.		
Jawaban	Cepat	Sedang	Lambat
Frekuensi	12	2	1
Prosentase	80.0%	13.3%	6.7%

2. *Control Game*

Variabel	Tingkat pemahaman pemain untuk tindakan yang harus dilakukan dan tujuan yang harus mereka tuntaskan kaitannya dengan penguasaan kontrol pada <i>game</i> .		
Jawaban	Cepat	Sedang	Lambat
Frekuensi	10	3	2
Prosentase	66.7%	20.0%	13.3%

e. *Aesthetic*

1. *Contemplative Game*

Variabel	Pemahaman pengguna <i>game</i> dalam mengamati dan mengenali alur permainan atau cerita yang berkembang dalam <i>game</i> .		
Jawaban	Baik	Kurang Baik	Tidak Baik
Frekuensi	13	2	0
Prosentase	86.6%	13.3%	0.0%

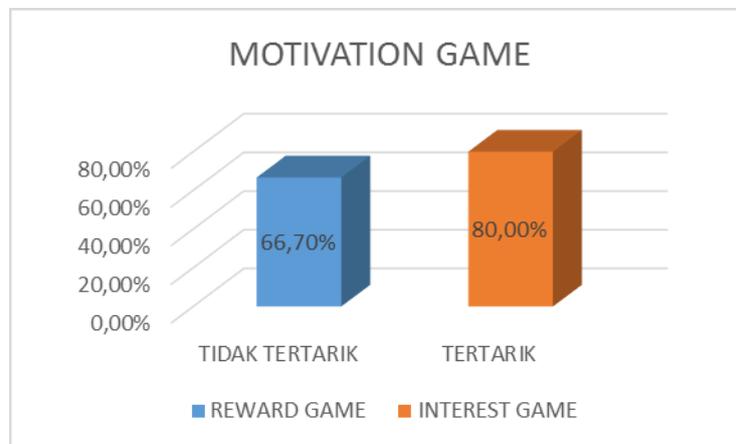
2. *Sensory Game*

Variabel	Tingkat kepekaan pemain dalam mengindikasikan pengalaman sensorik langsung seperti gambar, suara, haptics umpan balik kekuatan.		
Jawaban	Baik	Kurang Baik	Tidak Baik
Frekuensi	15	0	0
Prosentase	100%	0%	0%

Dari data statistik tersebut diperoleh grafik tiap elemen yang menjadi poin penilaian tingkat *Player experience* dalam *game* Belajar Huruf Angka Balita sebagai berikut:

a. *Motivation*

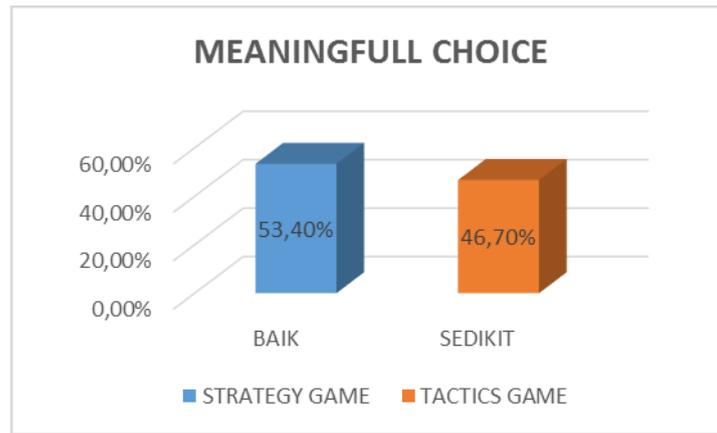
Pada elemen *Motivation* merupakan elemen yang mendukung pengguna untuk memiliki rasa antusias dalam memainkan *game* dengan fitur yang ditawarkan pada konten *game*. Dalam elemen tersebut terdapat dua sub elemen pembentuknya yakni elemen *reward game* dengan elemen *interest game*. Pada sub elemen *reward game* merupakan sub elemen yang menunjukkan tingkat motivasi pengguna *game* dalam meraih penghargaan dalam *game* berupa hadiah atau bentuk yang didapat ketika pemain memenangkan permainan. pada tingkatan sub elemen ini menunjukkan statistik ketertarikan pada *game* terkait *reward game* rendah yakni hanya sebesar 13.3%, dimana hal ini memungkinkan terjadi karena dalam *game* tersebut memang tidak menyuguhkan *reward* pada konten *game*. Sedangkan sub elemen *interest game* yang menunjukkan tingkat ketertarikan pengguna *game* dalam berinteraksi dengan *game*. Bisa dari pengalaman bermain atau pengetahuan yang diperoleh sebelumnya menunjukkan hasil statistik ketertarikan yang lebih dominan yakni 80% karena dalam segi konten untuk anak usia dini sangatlah menarik karena menyuguhkan motivasi interaksi yang sederhana dan simpel.



Gambar 5. Grafik *Motivation*
[Sumber: Dzuha Hening Yanuarsari]

b. *Meaningfull Choice*

Elemen *meaningfull choise* merupakan elemen merupakan elemen dalam menentukan dan memilih strategi serta taktik dalam permainan. Dalam elemen ini memiliki dua sub elemen penyusun yakni *strategy game* dan *tactics game*. sub elemen *strategy game* yang merupakan elemen dalam penentuan strategi untuk memenangkan dan bertahan dalam permainan pada anak sebagai pengguna *game* menunjukkan statistik yang baik yakni sebesar 53,4% yang bisa terjadi karena tingkat kesulitan dalam menentukan strategi dalam permainan ini tidak terlalu sulit terkait dengan konten *game* yang sederhana dan dirancang untuk kemudahan mencerna unsur pembelajaran dalam *game* yang diancang untuk anak usia dini.

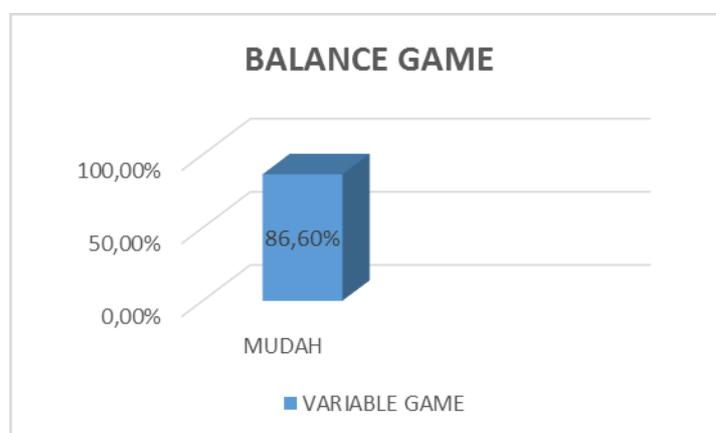


Gambar 6. Grafik *Meaningfull Choice*
[Sumber: Dzuha Hening Yanuarsari]

Pada sub elemen taktik *game* dimana menunjukkan kemampuan pengguna *game* untuk menggunakan teknik taktik dalam permainan untuk tujuan memenangkan *game* menunjukkan statistik yang sedikit yakni hanya sebesar 46.7%. Hal ini disebabkan karena dalam konten pembelajaran edukasi untuk anak usia dini dalam *game* Belajar Huruf Angka Balita hanya membutuhkan stimulus ingatan yang kuat dalam mengingat bentuk-bentuk visual yang sederhana dan taktik seperti permainan yang ada dalam *game action adventure* sangatlah sedikit.

c. *Balance*

Elemen *Balance* dalam teori *player experience* merupakan elemen penyeimbang antara konten, interaksi pengguna dengan target serta karakter pengguna *game*. Elemen *game* memiliki sub elemen berupa variabel *game* dimana merupakan tingkat kemampuan pengguna dalam menguasai tantangan dan kesulitan dalam *game*.



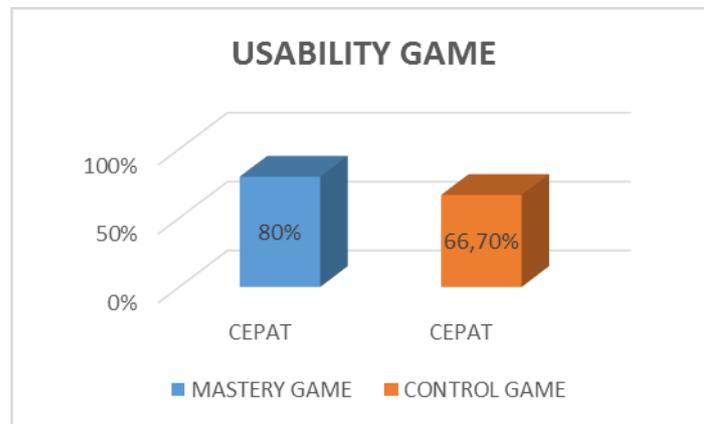
Gambar 7. Grafik *Balance*
[Sumber: Dzuha Hening Yanuarsari]

Pada sub elemen ini menunjukkan statistik tingkat kemudahan yang signifikan yakni sebesar 86.6%. Hal ini dikarenakan variabel *game* dalam *game* Belajar Huruf Angka

Balita tidak terlalu banyak hanya terdapat delapan variabel konten pembelajaran dalam mengenal buah, hewan, bulan, menulis huruf, mengenal huruf, mengenal angka, mengenal hari dan menulis angka. Tidaklah sulit bagi anak usia dini dalam menguasai variabel dalam *game* tersebut. Sebenarnya variabel dalam *game* bukan hanya seputar tantangan dan kesulitan dalam *game* saja, hanya saja dalam hal ini konteks konten *game* yang dibuat diperuntukan untuk anak balita maka dari itu variabel dalam *game* yang dimasukkan pada kontennya tidak terlalu banyak.

d. Usability

Elemen *usability* dalam *game* Belajar Huruf Angka balita merupakan elemen unsur kegunaan *game* dalam menunjang tujuan *game* ini yakni menggusung konten edukasi untuk anak-anak. Pada elemen ini memiliki dua sub elemen penyusun yakni *mastery game* dan *control game*. Sub elemen *mastery game* merupakan tingkat kemampuan pengguna *game* dalam menguasai *game* yang dimainkan yakni dalam mengetahui bagaimana mereka bisa memenangkan permainan dan sebab mereka menang.

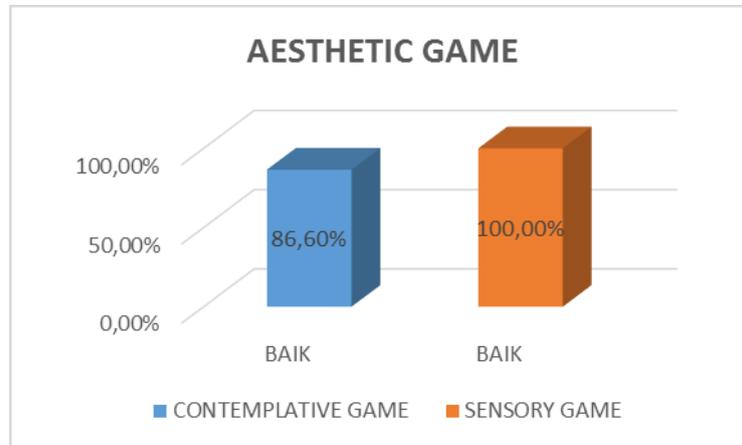


Gambar 8. Grafik *Usability*
[Sumber: Dzuha Hening Yanuarsari]

Tingkat statistik pada sub elemen ini menunjukkan tingkat kecepatan penguasaan anak yang signifikan yakni sebesar 80%. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam penguasaan *game* ini baik karena didukung oleh variabel yang terdapat pada elemen *Balance*. Sedangkan untuk sub elemen *control game* yang merepresentasikan tingkat pemahaman pemain untuk tindakan yang harus dilakukan dan tujuan yang harus pengguna *game* tuntaskan kaitannya dengan penguasaan pada kontrol *game*. Pada sub elemen ini menunjukkan signifikansi kontrol pengguna pada *game* lebih dominan yakni dengan besaran poin 66.7%. Hal ini merepresentasikan kemudahan pengguna untuk menguasai kontrol atau mengendalikan *game* dengan siklus yang terstruktur.

e. *Aesthetic*

Elemen *Aesthetic* dalam *game* Belajar Huruf Angka Balita merupakan elemen yang mendukung segi estetis dari gambar, suara maupun alur cerita dalam *game*. Pada elemen ini tersusun dalam dua sub elemen yakni *contemplative game* dan *sensory game*. dalam elemen *contemplative* memuat tingkat pengamatan dan pemahaman pengguna dalam mengenali alur permainan yang dikembangkan.



Gambar 9. Grafik *Aesthetic*
[Sumber: Dzuha Hening Yanuarsari]

Dalam sub elemen ini pengguna *game* yakni anak balita yang diteliti menunjukkan daya serap pengenalan dan pengamatan alur cerita yang baik yakni sebesar 86,6%. Sedangkan *sensory game* lebih menilai kepada kepekaan pengguna *game* dalam mengindikasikan pengalaman sensor pengguna dalam kepekaan gambar, suara, haptics, umpan balik kekuatan. Pada survey terhadap sub elemen ini menunjukkan tingkat kepekaan baik bahkan sempurna yakni sebesar 100%. Hal ini menunjukkan bahwa konten visual dan alur historikal dalam penyusunan alur cerita pada *game* sangat tersampaikan.

Berdasarkan analisis data mengenai *player experience* di atas, tahap berikutnya adalah penggabungan kelima elemen dalam *player experience* tersebut untuk melihat tingkat statistik dan signifikansi yang dicapai penelitian pada *game* Belajar Huruf Angka Balita sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil analisis elemen *player experience*
 [Sumber: Dzuha Hening Yanuarsari]

No	Elemen <i>Player Experience</i>	Hasil
1	<i>Motivation</i>	
	<i>Reward Game</i>	66,7%% (TIDAK TERTARIK)
	<i>Interest Game</i>	80,0% (TERTARIK)
2	<i>Meaningfull Choice</i>	
	<i>Strategy Game</i>	53,4%(BAIK)
	<i>Tactics Game</i>	46,7% (SEDIKIT)
3	<i>Balance</i>	
	<i>Variable Game</i>	86,6% (MUDAH)
4	<i>Usability</i>	
	<i>Mastery Game</i>	80,0% (CEPAT)
	<i>Control Game</i>	66,7% (CEPAT)
5	<i>Aesthetic</i>	
	<i>Contemplative Game</i>	86,6% (BAIK)
	<i>Sensory Game</i>	100,0% (BAIK)

Hasil analisis dalam tabulasi elemen *Player Eaxperience* di atas menunjukkan tingkat signifikansi manfaat yang baik bagi anak sebagai target audience *game* tersebut yang ditunjukkan dengan banyaknya nilai akhir yang positif. Untuk konteks elemen motivasi yang didalamnya terdapat sub elemen *reward game* menunjukkan nilai signifikansi yang negatif. Penilaian tersebut merupakan wujud representasi dari konten *game* untuk *reward* atau hadiah dalam *game* memang tidak terdapat dalam *game* sehingga banyak anak menilai *reward game* yang ada dalam *game* tersebut negatif. Sedangkan *interest game* menunjukkan statistik penilaian yang positif yang dapat disimplkan dari anak yang bermain dalam *game* tersebut dapat berinteraksi dengan baik ketika menggunakan *game* Belajar Huruf Angka Balita.

Elemen Meaningfull Choice dalam *Game* Belajar Hu`ruf Angka Balita didalamnya memuat sub elemen *strategy game* menunjukkan nilai statistik yang baik meskipun ada pada batas ambang pertengahan. sebenarnya dalam *game* ini strategi yang dibutuhkan oleh anak tidak terlalu banyak, strategi dalam *game* edukasi bisa didapatkan anak juga sebenarnya lewat pengalaman ketika sudah memainkan *game* belajar huruf angka balita. pada sub elemen *tactics game* menunjukkan signifikansi statistik yang sedikit karena memang anak merasa ketika memainkan *game* tersebut tidak perlu membutuhkan taktik dalam teknik permainan yang banyak karena hanya dibutuhkan taktik berupa teknik mengingat bentuk-bentuk visual yang ada pada konten *game* tersebut.

Pada elemen *Balance* memiliki sub elemen variabel yang dalam konteks *game* sebenarnya *Balance* memiliki variabel yang cukup banyak. Namun disini peneliti membatasi variabel *game* yang akan digunakan untuk menanyai anak menggunakan bahasa wawancara fenomenologi yang mudah dimengerti dan dipahami oleh anak

yakni pada tingkat kemampuan pengguna dalam menguasai tantangan dan kesulitan dalam *game*. Penilaian yang diperoleh oleh elemen ini adalah mudah. Hal tersebut ditunjukkan oleh konten *game* yang sederhana yang tidak terlalu menyuguhkan kesulitan, hambatan dan rintangan dalam *game*.

Elemen *Usability* memiliki sub elemen yakni *mastery game*. Dalam Sub elemen ini memiliki penilaian anak dalam penguasaan *game* cenderung dominan ke cepat. Tidak adanya rintangan dan hambatan yang berarti dalam *game* edukasi dalam kategori pendidikan dasar ini menjadikan penguasaan materi terhadap *game* cenderung ke cepat. Sedangkan sub elemen *control game* memiliki penilaian yang positif dan cukup signifikan. Berdasarkan wawancara secara fenomenologi langsung kepada anak, untuk anak yang belum pernah sama sekali memainkan *game* memiliki *control game* dengan kecenderungan yang lemah dibandingkan yang sudah pernah memainkan *game* tersebut.

Pada elemen *Aesthetic* memiliki sub elemen *contemplative game* dimana menunjukkan signifikansi penilaian yang baik. hal ini ditunjukkan dengan tingkat kelancaran anak dalam berinteraksi dengan *game*. pengenalan terhadap alur permainan dalam *game* belajar huruf angka balita disini tidak terlalu kompleks karena dimuat dengan sederhana langsung menunjukkan konten materi edukasi dari *game* tersebut. Sedangkan pada sub elemen *sensory game* menunjukkan signifikansi penilaian dengan nilai statistik yang sempurna, terutama pada anak yang sudah memiliki pengalaman pada gambar, bentuk dan warna benda.

4. KESIMPULAN

Hasil analisa terhadap konten dan isi *game* Belajar Huruf Angka Balita yang dibedah menggunakan teori *Player Exsperience* setelah melewati proses yang panjang mulai dari pembagian kuesioner dan wawancara secara fenomenologi pada anak menunjukkan beberapa hasil yakni dalam penilaian secara konten *game* Belajar Huruf Angka Balita masih membutuhkan banyak pengembangan yakni salah satunya dalam *game* tersebut ditampilkan masih sangat sederhana sekali, belum ada intro maupun alur cerita kreatif yang disuguhkan didalamnya meskipun secara konten langsung pemaparan materi sudah tersampaikan kepada anak secara langsung. Perlu ditambahkan *reward game* dalam permainan sehingga nilai *interest game* juga akan lebih meningkat kaitannya dengan menumbuhkan motivasi anak untuk bermain sambil belajar menggunakan *game* Belajar Huruf Angka Balita. Pada konteks taktik *game* juga masih membutuhkan pengembangan yakni menambahkan beberapa unsur teknik permainan kaitannya juga dengan *strategy game* sehingga dalam permainan tersebut semakin mengasah kognitif anak dalam belajar sambil bermain pada *game* Belajar Huruf Angka Balita.

DAFTAR PUSTAKA

- Anna. 2016. *Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini* dalam <http://www.rumahtumbuhdaycare.com/pentingnya-pendidikan-anak-usia-dini/>
- DePorter, Bobbi, dan Mike Hernacki. (2001). *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: Kaifa.
- Ferrara, John. 2011. *The Elements of Player experience* dalam <http://uxmag.com/articles/the-elements-of-player-experience>
- Handriyanti, Eva. (2009), *Permainan Edukatif (Educational Games) Berbasis Komputer untuk Siswa Sekolah Dasar*, e-Indonesia Initiative 2009 (eII2009)
- Kuswarno, Engkus. (2009). *Metode Penelitian Komunikasi : Fenomenologi, Konsepsi, Pedoman dan Contoh Penelitiannya*, Widya Padjajaran, Perpustakaan Pusat UII
- Newman, James. 2004. *Videogames*. New York, USA : Routledge
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Wahyudi, Johan. (2011). *Ternyata Video Game Bisa Meningkatkan Kecerdasan Anak* dalam [http://www.kompasiana.com/johanmenulisbuku/ternyata-video-game-bisa-meningkatkan-kecerdasan-anak_5500e059a3331153725125b1,](http://www.kompasiana.com/johanmenulisbuku/ternyata-video-game-bisa-meningkatkan-kecerdasan-anak_5500e059a3331153725125b1)