

Implementasi *Game Adventure* Berwawasan Pertanian Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Pemuda terhadap Pertanian

Reksa Saputra¹, Muhammad Dandi Ramadhan², Badilah Bin Rawin³, Sri Asnawati⁴

^{1, 2, 3, 4} Universitas Swadaya Gunung Jati, Jl. Pemuda No. 32, Kota Cirebon

¹ reksasaputra51@gmail.com

Abstrak – Fenomena menurunnya profesi sebagai petani di Indonesia terus terjadi. Berdasarkan hasil Sensus Pertanian 2013, jumlah rumah tangga usaha pertanian di Indonesia mengalami rata-rata penurunan per tahun sebesar 1,75 % (BPS 2013), Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan dan minat pemuda terhadap bidang pertanian. Untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan sosialisasi dan pengenalan ilmu pertanian yang dikemas semenarik mungkin agar para pemuda tertarik untuk menggeluti bidang pertanian. Salah satu caranya dengan merancang board game menggunakan software Role Playing Game (RPG) maker MV. Metode yang digunakan dalam penyusunan game ini adalah deskriptif. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pengetahuan pemuda setelah memainkan game yaitu sebanyak 53,33% respondense yang memperoleh nilai 91 – 100. Dimana sebelum memainkan game, respondense yang memperoleh nilai 91-100 hanya sebanyak 13,33%. Sedangkan hasil kuisioner disimpulkan bahwa para pemuda tertarik untuk menekuni dunia pertanian. Dibuktikan dengan perolehan 6 butir nilai A, yang berarti subjek penelitian sangat tertarik untuk belajar pertanian, 5 subjek memberikan Nilai B atau tertarik dengan dunia pertanian, 2 subjek memberikan nilai C atau cukup tertarik terhadap bidang pertanian dan 2 subjek memberikan nilai D atau kurang tertarik terhadap pertanian. Peneliti berharap, penyusunan game berwawasan Pertanian ini, dapat memberikan alternatif yang menarik dalam mengenalkan ilmu pertanian.

Kata kunci: *Game Advanture, Pertanian, RPG Maker MV*

Abstract *The phenomenon of the decline in the profession as farmers in Indonesia continues to occur. Based on the results of the 2013 Agriculture Census, the number of agricultural business households in Indonesia experienced an average annual decline of 1.75% (BPS 2013). The purpose of this study was to increase the knowledge and interest of youth in agriculture. To achieve this goal socialization and introduction to agricultural science are packaged as attractive as possible so that young people are interested in cultivating agriculture. One way is to design board games using the MV Maker Role Playing Game (RPG) software. The method used in the preparation of this game is descriptive. The results showed that there was an increase in youth knowledge after playing the game as many as 53.33% of respondents received a score of 91-100. Where before playing the game, respondents who received a score of 91-100 were only as much as 13.33%. While the results of the questionnaire concluded that young people are interested in pursuing the world of agriculture. Evidenced by the acquisition of 6 points A value, which means that research subjects are very interested in learning agriculture, 5 subjects give B values or are interested in agriculture, 2 subjects give C values or are interested enough in agriculture and 2 subjects give D values or are less interested in agriculture. Researchers hope, the preparation of this game with an insight on Agriculture, can provide an interesting alternative in introducing agricultural science.*

Key words: *Adventure Games, Agriculture, RPG Maker MV*

I. PENDAHULUAN

Telah terjadi fenomena penurunan jumlah tenaga kerja di sektor pertanian dari tahun ke tahun. Berdasarkan hasil Sensus Pertanian 2013, Jumlah rumah tangga usaha pertanian di Indonesia tahun 2013 mengalami penurunan sebanyak 5,04 juta rumah tangga dari 31,17 juta rumah tangga pada tahun 2003 menjadi 26,13 juta rumah tangga pada tahun 2013, yang berarti rata-rata penurunan per tahun sebesar 1,75% [1]. Penurunan jumlah tenaga kerja di sektor pertanian sebagian berasal dari generasi muda. Penurunan jumlah petani usia muda tersebut disebabkan oleh keinginan pemuda desa yang sudah memudar untuk bekerja di sektor pertanian, dan lebih cenderung memilih pekerjaan di sektor luar pertanian, baik di daerah desa tempat tinggalnya maupun di daerah perkotaan.

Sementara itu, pemanfaatan teknologi multimedia yang berkembang pesat dewasa ini membuat generasi milenial tidak bisa lepas dalam penggunaannya. Kenyataan di lapangan membuktikan bahwa saat ini sebagian besar anak Indonesia lebih menggemari permainan yang berbasis teknologi seperti *games computer/games online*. Para pemain *game* rata-rata antara 12-30 tahun dengan persentase 80% berusia 12-21 tahun adalah remaja [2]. Salah satu

jenis *game* yang digemari adalah *game* bergenre *life simulation*, dimana jenis *game* ini berusaha untuk mensimulasikan kehidupan secara nyata dan detail. Permainan bertipe simulasi dengan tema pertanian yang sudah ada seperti *Farm Frenzy*, *Farmville* serta *Harvest Moon* memiliki *user* yang cukup antusias, walau tak begitu berdampak pada minat pemuda terhadap pertanian. Ketiga *game* tersebut tidak menspesifikasikan pada tanaman tertentu sehingga belum memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat pemuda di sektor pertanian. Mengingat bahwa sektor utama Indonesia tertumpu pada bidang pertanian, maka perlu adanya cara untuk menumbuhkan minat pemuda terhadap pertanian dan rasa peduli terhadap kelestarian lingkungan. Melalui *game* *advanture* berwawasan pertanian “petualangan Samu” peneliti mengintegritaskan antara permainan yang berbasis edukasi dan simulasi bertani yang sukses sebagai media pembelajaran untuk para pemuda usia 17 – 25 agar lebih mengenal tentang dunia pertanian.

. *Game* simulasi pertanian yang dibuat akan berfokus pada sosialisasi di bidang pertanian, dengan memberikan pengetahuan tentang dasar-dasar dalam bertani meliputi proses *Pra-Budidaya*, *Budidaya*, dan *Pasca-budidaya*.

II. TINJAUAN PUSTAKA/ LANDASAN TEORI

Game Adventure

Game merupakan bagian yang tidak dapat terpisahkan dalam kehidupan anak-anak dan memiliki tujuan yang menghibur, dan biasanya *game* disukai oleh anak-anak hingga orang dewasa. Hasil riset lembaga firma *game Newzoo* pada 2017 menyatakan bahwa ada sekitar 43,7 juta orang di Indonesia yang menjadi pengguna *game*. Kelompok pria dengan usia umur 21-35 tahun adalah yang terbanyak dengan presentase sebesar 26%, disusul oleh kelompok wanita dengan usia 21-35 dengan 21%. sehingga disimpulkan bahwa pengguna *game* di Indonesia di dominasi oleh kaum muda[3].

Pertanian

Faktor yang menyebabkan rendahnya minat pemuda terhadap pertanian antara lain, (a) rata-rata luas lahan sempit atau bahkan tidak memiliki lahan; (b) sektor pertanian dipandang kurang memberikan prestise sosial, kotor, dan berisiko; (c) *mismatch* antara kualitas Pendidikan dan kesempatan kerja yang tersedia di desa, yang dicerminkan oleh semakin banyaknya pemuda di desa yang bersekolah ke jenjang pendidikan lebih tinggi sehingga makin selektif terhadap pekerjaan; (d) anggapan pertanian berisiko tinggi, kurang memberikan jaminan tingkat, stabilitas, dan kontinyuitas pendapatan; (e) tingkat upah dan pendapatan di pertanian rendah, terutama dengan status petani gurem; (f) kesempatan kerja di desa kurang, diversifikasi usaha nonpertanian dan industri pertanian di desa kurang/tidak berkembang; (g) suksesi pengelolaan usaha tani kepada anak endah, yaitu kurang dari 40%, karena sebagian besar orang tua juga tidak menginginkan anak-anak mereka bekerja seperti mereka; dan (h) belum ada kebijakan insentif khusus untuk petani muda/pemula [4]. Faktor lainnya bersifat *pull factor* atau faktor eksternal, seperti insentif bekerja di sektor non pertanian lebih tinggi, dan persepsi tenaga kerja muda sektor non pertanian di perkotaan lebih bergengsi. Mereka lebih senang merantau ke kota meskipun hanya menjadi kuli bangunan atau bekerja di pekerjaan non formal lainnya. Bagi yang berpendidikan tinggi, mereka bekerja di pekerjaan formal seperti menjadi pegawai negeri, atau di sektor industri, jasa, dan lainnya. Fenomena ini terjadi merata hampir di seluruh agroekosistem.

RPG Maker MV

Game RPG adalah sebuah permainan dimana para pemain memainkan peran untuk merajut sebuah cerita. Para pemain memiliki sebuah karakteristik yang terdapat pada tokoh di *game* tersebut [5]. *Game RPG* berbeda dengan jenis *game* lainnya seperti catur yang merupakan *strategy game* atau *Mario Bros* yang berupa *action game*. Sebuah *game RPG* memiliki beberapa karakteristik tertentu seperti, pemain harus membunuh beberapa *monster* agar tokohnya menjadi kuat, pemain dapat menginput nama dari tokoh yang sedang dimainkan, menentukan peraturan pertempuran tokohnya dan pertinjuannya di dunia khayalan yang akan digunakan (sejarah, geografi, nama raja, dan lainlain). *RPG Maker* merupakan sebuah program untuk membuat *game RPG*. Proses pembuatan dibantu *tools* yang sudah tersedia didalam sebuah program. Program ini dibuat oleh grup Jepang bernama ASCII, kemudian diteruskan oleh Enterbrain. *RPG Maker* telah diluncurkan di Asia, Amerika Utara, Eropa, dan Australia.

III. METODE PENELITIAN/EKSPERIMEN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Deskriptif. Peneliti mengembangkan teknologi *RPG Maker MV* untuk menciptakan produk *game* berwawasan ilmu pertanian, sebagai pendekatan baru untuk menarik minat pemuda terhadap dunia pertanian. Metode yang dilakukan dalam penelitian ini adalah observasi lapangan yang dilakukan

selama 16 (enam belas) minggu dalam 5 (lima) tahap. Dengan alur penelitian mengikuti prosedur yang dikemukakan Roiser dan Molenda (Tegeh dan Irna: 2013), model ADDIE terdiri atas lima langkah, yaitu: (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*). Selanjutnya hasil dari observasi lapangan dan prosedur ADDIE peneliti akan mendeskripsikan hasil penelitian yang diperoleh. Adapun Jadwal kegiatan penelitiannya adalah sebagai berikut:

Tabel 1
Jadwal Kegiatan Program

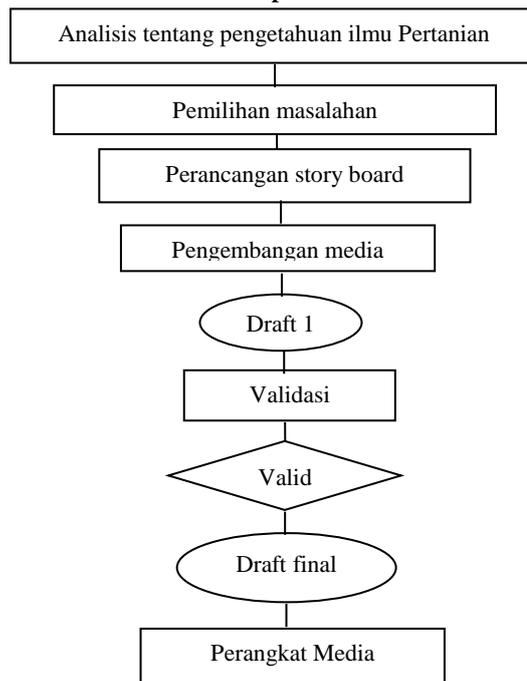
Kegiatan	Bulan ke- 1				Bulan Ke-2				Bulan Ke- 3				Bulan Ke-4				PJ
	Minggu ke				Minggu ke				Minggu ke				Minggu ke				
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
Analisis	■	■	■	■													Reksa, Badil
Desain					■	■	■	■									Dandi
Pengembangan									■	■	■	■					Reksa, Dandi
Implementasi													■	■	■	■	Badil
Evaluasi																■	Dandi, Badil

Subjek dalam penelitian ini yaitu anak muda usia 17- 25 tahun sebanyak 15 orang yang terdiri dari 7 siswa kelas XII SMAN 1 Karangwareng dan 8 orang mahasiswa fakultas pertanian program studi agribisnis tingkat 2 Tahun Akademik 2018 – 2019.

Alur Penelitian

Alur Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Tabel 2.
Alur penelitian



Analisis

Sebelum membuat media *game*, peneliti melakukan test pra-penelitian dengan menyebarkan lembar test pengetahuan dasar tentang pertanian kepada sejumlah 70 informan yang berlatar belakang beragam, mulai dari siswa SMA, Mahasiswa, Pedagang muda, dan masyarakat umum lainnya yg termasuk kedalam kriteria subjek penelitian, yang bertujuan untuk menganalisis kebutuhan materi yang akan dimasukkan kedalam skenario *game*.

Desain

Pada tahapan ini peneliti melakukan desain *game* berupa rancangan *story board* menggunakan aplikasi RPG maker MV. Skenario yang di buat pada proses desain ini berdasarkan hasil analisis kebutuhan setelah dilaksanakannya Tes *Pra*-penelitian tetang pengetahuan ilmu pertanian.

Pengembangan (Development)

Pada tahap ini peneliti melakukan pembuatan media *game* dan mengembangkannya kedalam bentuk aplikasi yang memungkinkan pengguna dapat memainkannya pada laptop/ HP android bertipe tertentu.

Implementasi

Peneliti melakukan implementasi *game* kepada subjek penelitian dan pemberian soal test tentang pengetahuan pertanian serta wawancara terkait *game* yang telah dimainkan. Melalui implementasi ini peneliti akan memperoleh komentar tentang *game RPG* dan hasil tes yang berkaitan dengan pengetahuan dan wawasan pertanian.

Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan tahapan terakhir setelah dilakukan tahap implementasi *game*. Pada tahap ini peneliti menilai apakah *game* dapat bekerja sesuai dengan yang diharapkan dan melakukan penilaian kepada responden apakah pengetahuannya tentang pertanian bertambah setelah memainkan *game* tersebut.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini disajikan dalam tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 3
Teknik Pengumpulan Data

No	Data	Teknik Pengumpulan Data	Instrument Pengumpulan Data
1	Tes Pra-penelitian	Tes	Lembar soal tes
2	Data Validasi Ahli	Angket Validasi	Lembar validasi
3	Data Evaluasi	Angket dan tes	Lembar soal tes dan angket

Tes

Peneliti melakukan dua kali tes dalam penelitian ini, pertama adalah tes pra-penelitian dan kedua adalah tes untuk mengevaluasi *game*. Tes *Pra*-penelitian dilakukan satu tahap yaitu sebelum pembuatan *game* dengan maksud untuk menganalisis materi yang cocok untuk dimasukkan kedalam desain *game*. Tes *Pra*-penelitian dilakukan dengan membagikan pertanyaan kepada 70 informan tentang dasar-dasar ilmu pertanian yang meliputi: *Pra*-Budidaya, Budidaya dan *Pasca* Budidaya.

Sedangkan untuk tes kedua dilaksanakan dua tahap yaitu sebelum memainkan *game* (*pre-test*) dan setelah memainkan *game* (*post-test*). Tes ini ditunjukkan kepada 15 orang subjek penelitian bertujuan untuk mengetahui apakah ada peningkatan ilmu pengetahuan tentang pertanian yang didapat setelah responden beruji coba *game*.

Angket

Angket dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui respons dari subjek penelitian setelah memainkan *game*. Angket disebarakan bersamaan dengan soal test setelah subjek penelitian memainkan *game*.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang peneliti lakukan untuk mengukur ketertarikan pemuda dialam bidang pertanian adalah sebagai berikut:

Tabel 4
Analisis Ketertarikan Pemuda

No	Nilai	Keterangan
1	A	Sangat tertarik
2	B	Tertarik
3	C	Cukup tertarik
4	D	Kurang tertariik
5	E	Tidak tertarik

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Analisis

Berdasarkan hasil angket, dari 70 informan diperoleh 43 informan menyatakan belum paham mengenai ilmu dasar dalam bertani. Sedangkan 27 informan lainnya sudah mendapatkan ilmu tentang dasar dasar dalam bertani.

Pengetahuan dasar ilmu pertanian sangat dibutuhkan untuk menunjang aktifitas pelesatarian lingkungan maupun untuk memulai usaha bertani, berdasarkan hasil angket bahwa Informasi tentang bercocok tanam yang diperoleh pemuda diantaranya melalui buku tentang pertanian, *e-book*, internet dan majalah pertanian lainnya. 32 dari 70 informan menyatakan sering menggunakan komputer/laptop/*smartphone* dalam menunjang pengetahuan pertanian dan 27 dari 70 informan menggunakan buku untuk memperoleh ilmu budidaya tanaman. Serta 11 informan lainnya tidak menggunakan media apapun dan menyatakan tidak berminat mempelajari ilmu dasar bertani.

Tahap Desain (*Design*)

a. Pemilihan Media

Berdasarkan analisis yang dilakukan, maka peneliti memilih media *game* sebagai penunjang wawasan tentang pertanian untuk meningkatkan rasa peduli terhadap lingkungan dan menarik minat pemuda dalam menggeluti usaha pertanian. Pemilihan *game* berwawasan pertanian ini didasarkan pada sifat *game* yang menyenangkan dan kemampuan dari *game* untuk mendukung interaksi antara pemuda dan media.

b. Perancangan *story board* (*sekenario game*)

Game dimulai dari *prolog*, serta petunjuk penggunaan *game*. Selanjutnya karakter utama dibawa kepada tampilan sebuah pedesaan. Pada awal *game* karakter utama akan diperkenalkan kepada kehidupan yang ada di pedesaan. Pada map tersebut terdapat 6 karakter yang dapat ditemui oleh karakter utama.

Misi pertama yang diberikan adalah karakter tokoh masuk lingkungan sekolah, setelah itu karakter utama akan pergi ke ruang kelas, terdapat 1 karakter yang dapat ditemui oleh karakter utama. Setelah bertemu dengan wali kelas . karakter utama akan diperintahkan mencari 3 karakter selanjutnya. Misi karakter utama ke ruang kelas menemui bapak guru yaitu pak kholis, yaitu karakter yang akan menjelaskan dan memotivasi karakter utama agar selalu semangat setelah lulus sekolah.

Selanjutnya karakter utama akan diberi misi menuju teman temannya yang ada di ruang kantin . Teman teman terdiri atas Asep, Adibyo dan Sutandi disaat itu karakter utama akan bersama sama mencari pekerjaan dengan sutandi. Sutandi adalah karakter yang akan menjelaskan cara yang dilakukan dalam mencari pekerjaan. Setelah mengetahui cara cara nya karakter utama akan memasuki kota Jakarta untuk mencari kerja. Pada saat di sebuah kantor ada karakter pembantu yaitu *Human Resource Departement* perusahaan yang dapat ditemui oleh karakter utama. Diantara karakter pembantu adalah para karakter yang akan menguji kesabaran dari karakter utama karena lamarannya selalu ditolak, Sutandi sebagai karakter teman dalam *game* ini akan lolos sendiri dalam mendapatkan pekerjaan.

Setelah berhasil melewati kota Jakarta, karakter utama akan keluar dari kota Jakarta. Saat keluar dari kota Jakarta terdapat tampilan pedesaan secara keseluruhan. Pada map ini akan ada 1 karakter yang akan ditemui oleh karakter utama. Setelah menelusuri desa ini karakter utama akan bertemu 1 karakter bernama maulana yang akan mengajarnya dasar dasar ilmu bertani dan seterusnya sehingga karakter utama ini akan sukses sebagai petani.

Membuat dan Mendeploy *Game*

Pada tahap pengembangan (*development*) tim peneliti membuat *game* yang *Story board* nya telah didesain pada tahap sebelumnya. *Game* ini dibuat menggunakan aplikasi *RPG Maker MV*. Setelah *game* selesai dibuat, hal yang dilakukan selanjutnya adalah *mendeploy game* tersebut agar bisa dimainkan baik di PC/laptop ataupun di *smartphone* android. Berikut merupakan langkah-langkah dalam *mendeploy game*: Pertama klik **File** pada menu bar, lalu klik **deployment**, pilih pada poin **android/IOS** untuk membuat APK yang dapat digunakan di *smartphone android*. Menu **Choose** berguna untuk memilih tempat penyimpanan hasil *deployment*. Simpan file hasil *deployment* kedalam dokumen (tidak dianjurkan menyimpan di *local disk*) atau simpan didesktop agar lebih mudah mencari file tersebut. Setelah memilih folder penyimpanan kemudian klik **Select Folder**, klik **OK**.

Implementasi

Hasil tes respondens

Tabel 4.
Hasil nilai tes *respondense*

Kuadran Nilai (Q)	Konversi jumlah Informan yang memperoleh nilai Q	Konversi Jumlah Respondens yang memperoleh nilai Q

(91 – 100)	13,33%	53,33%
(81 – 90)	6,67%	26,67%
(71 – 80)	40%	13,33%
(61 – 70)	26,67%	6,67%
(51 – 60)	0%	0
(0-50)	6,67%	0%

Hasil penelitian didapat bahwa perolehan nilai tes setelah dilakukan *Gaming* oleh responden, dibandingkan dengan perolehan nilai tes sebelum memainkan *game* terdapat perbedaan yang signifikan. Dimana response sebelum memainkan *game* berwawasan pertanian terbanyak hanya memperoleh kisaran nilai 71 – 80 yaitu sebanyak 40% dan yang memperoleh nilai 91-100 hanya sebanyak 13,33%. Sedangkan tes yang dilakukan setelah memainkan *game* terdapat peningkatan yang signifikan yaitu sebanyak 53,33% response memperoleh nilai 91 – 100.

Dengan hasil tes tersebut diperoleh kesimpulan bahwa terdapat peningkatan pengetahuan pemuda setelah memainkan game “petualangan samu”.

Tabel 2
Hasil Penilaian Response Terhadap Game

Sample Penilai	Skor Yang diberikan Pada Tiap Aspek				Presentase Skor Pada Tiap Aspek (%)				Minat bertani
	1	2	100	4	1	2	3	4	
P-1	8	8	100	8	100	100	87,5	100	A
P-2	8	7	87,5	8	100	87,5	91,7	100	A
P-3	8	8	87,5	7	100	100	100	87,5	B
P-4	7	7	100	7	87,5	87,5	91,7	87,5	B
P-5	8	7	100	8	100	87,5	95,8	100	A
P-6	8	7	100	8	100	87,5	95,8	100	B
P-7	7	7	87,5	8	87,5	87,5	91,7	100	C
P-8	7	7	100	7	87,5	87,5	95,8	87,5	D
P-9	7	7	87,5	8	87,5	87,5	95,8	100	D
P-10	8	7	100	7	100	87,5	100	87,5	B
P-11	8	8	87,5	8	100	100	95,8	100	A
P-12	7	7	100	7	87,5	87,5	100	87,5	B
P-13	8	7	100	8	100	87,5	100	100	C
P-14	8	8	100	8	100	100	95,8	100	A
P-15	7	7	24	8	87,5	87,5	100	100	A

Keterangan:

P – 1 : Subjek Penelitian

Aspek 1 : Kemudahan

Aspek 2 : Bahasa

Aspek 3 : Konten *Game*

Aspek 4 : Unsur edukasi dan kepuasan

Hasil penilaian sample terhadap konten *game* yang telah dimainkan pada tahap implementasi diperoleh nilai sangat tinggi. Hal ini dibuktikan oleh hasil penilaian tiap aspeknya. Aspek yang memiliki nilai tinggi pertama adalah aspek konten *Game* yang mencapai nilai 1437,4 dari nilai maksimal 1500, atau jika dipresentasikan sekitar 95,83%. Pada aspek konten *game* ini penilaian mencakup tentang semua yang terkandung pada *game*.

Aspek yang memiliki nilai tertinggi kedua adalah aspek kemudahan, sample menilai *game* petualangan samu sangat mudah untuk dimainkan. jumlah nilai yang diperoleh dari kelimabelas sample penilai tentang aspek kemudahan memperoleh nilai 1425 atau memperoleh presentase sekitar 95%.

Aspek berikutnya adalah aspek Unsur edukasi dan kepuasan. Pada aspek ini sampel menilai banyak materi yang didapatkan setelah memainkan *game*. Terbukti nilai akumulasi sampel terhadap aspek edukasi dan kepuasan mencapai 1400 dari skor maksimal 1500 atau dengan presentase sekitar 93,33% .

Aspek yang mendapatkan nilai terendah adalah aspek unsur kebahasaan. Pada aspek kebahasaan ini hanya diperoleh nilai 1362,5 dari nilai maksimal 1500 atau jika dipresentasikan sekitar 90,83%. Sampel menilai perintah yang digunakan pada *game* masih kurang mudah untuk dipahami. Hal ini dikarenakan terbatasnya perintah yang diberikan yaitu hanya dalam bentuk tulisan saja, *game* yang dibuat belum mendukung perintah secara lisan. *Game* juga belum mendukung adanya *mini map* untuk memperoleh pencarian lokasi. Meskipun mendapat nilai terendah diantara empat aspek yang dinilai, namun unsur kebahasaan tetap masuk kriteria sangat tinggi.

Sedangkan untuk tabel keberminatan pemuda dalam bertani setelah memainkan *game* ini diperoleh hasil 6 Sampel sangat tertarik untuk belajar pertanian dengan memberikan nilai A, 5 sampel memberikan Nilai B atau tertarik dengan dunia pertanian, 2 orang memberikan nilai C atau cukup tertarik terhadap bidang pertanian dan 2 orang memberikan nilai D atau kurang tertarik terhadap pertanian.

Tahap Evaluasi

Game berwawasan pertanian memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan diantaranya:

A. Kelebihan

Kelebihan Media pembelajaran yang berbentuk *game* edukasi ini a) membuat pemuda lebih tertarik mengenal pertanian, b) Memiliki animasi dan alur cerita yang menarik minat pemuda, c) Mudah dioperasikan, d) Sajian materi yang di tampilkan mudah untuk dipahami, e) Bahasa dan alur percakapan mudah dipahami.

B. Kekurangan

Kekurangan media pembelajaran *game* ini adalah a) Pemain utama pada tokoh *game* maksimal hanya 6 pemain, b) Video materi terlalu lama.

V. SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan maka peneliti dapat menyimpulkan yaitu sebagai berikut.

“*Game Adventure* Berwawasan Pertanian Untuk Menarik Minat Pemuda Dibidang Pertanian” yang peneliti kembangkan berhasil memberikan peningkatan pengetahuan pemuda terhadap dunia pertanian, dibuktikan dengan perolehan nilai tes setelah dilakukan *Gaming* oleh *respondens*, dibandingkan dengan perolehan nilai tes sebelum memainkan *game* terdapat perbedaan yang signifikan. Dimana sebelum memainkan *game* berwawasan pertanian *response* hanya memperoleh kisaran nilai 71 – 80 yaitu sebanyak 40% dan yang memperoleh nilai 91-100 hanya sebanyak 13,33%. Sedangkan tes yang dilakukan setelah memainkan *game* terdapat peningkatan yang signifikan yaitu sebanyak 53,33% *response* memperoleh nilai 91 – 100. Dengan hasil tes tersebut diperoleh kesimpulan bahwa terdapat peningkatan pengetahuan pemuda setelah memainkan *game* “petualangan samu”.

Kemudian dari pembahasan diatas peneliti bisa menyimpulkan bahwa para pemuda tertarik untuk menekuni dunia pertanian. Dibuktikan dengan perolehan 6 Subjek penelitian sangat tertarik untuk belajar pertanian dengan memberikan nilai A, 5 subjek memberikan Nilai B atau tertarik dengan dunia pertanian, 2 subjek memberikan nilai C atau cukup tertarik terhadap bidang pertanian dan 2 subjek memberikan nilai D atau kurang tertarik terhadap pertanian. Maka *game* berwawasan pertanian yang telah dibuat peneliti dapat digunakan oleh pengguna

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada kepala sekolah SMA Negeri 1 Karangwareng yang telah mengizinkan untuk dilaksanakannya penelitian ini . Selain itu ,peneliti juga berterimakasih kepada dosen pembimbing beserta teman-teman UKM Penalaran dan Keilmuan UGJ yang dengan senang hati membantu dalam pengambilan data dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Akbar, S. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- [2] [BPS] Badan Pustaka Statistik. 2013. Berita Resmi Statistik *.Hasil Sensus Pertanian 2013 (Angka Sementara)* . Jakarta (ID): Badan Pusat Statistik Indonesia.
- [3] Teguh, M., Irna, M. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model*.Jurnal Ika. Vol. 11.No. 1 Hal.12-26.
- [4] Ulfa, F. (2012).*Hubungan antara Kecanduan Massively Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG) dengan Keterampilan Sosial Pada Remaja Awal*. Skripsi Tidak Dipublikasikan, Universitas Sumatera Utara, Medan.