

PENGEMBANGAN GAME EDUKASI FIKSIQUEST UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN ANALISIS UNSUR INTRINSIK KARYA FIKSI PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS VIII SMPN 32 GRESIK

Fairuz Adam

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
fairuz.22111@mhs.unesa.ac.id

Hirnanda Dimas Pradana

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
hirnandapradana@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Game Edukasi FiksiQuest yang memenuhi kriteria kelayakan serta efektif dalam meningkatkan kemampuan analisis unsur intrinsik karya fiksi peserta didik kelas VIII SMPN 32 Gresik. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model *The 5/10 Method* yang meliputi tahap *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*. Pengujian efektivitas menggunakan desain *Non-Equivalent Control Group Design* dengan subjek penelitian sebanyak 60 peserta didik yang terdiri atas 30 peserta didik kelas eksperimen dan 30 peserta didik kelas kontrol. Instrumen penelitian meliputi angket validasi ahli materi, ahli desain pembelajaran, ahli media, angket respons peserta didik, serta tes kemampuan analisis berupa *pretest* dan *posttest*. Analisis data dilakukan menggunakan analisis persentase, uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji homogenitas, *Independent Sample t-Test*, dan *Effect Size*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Game Edukasi FiksiQuest memperoleh kategori layak hingga sangat layak berdasarkan validasi ahli materi terhadap RPP sebesar 94%, media 93,3%, dan instrumen evaluasi 88,3%; validasi ahli desain pembelajaran terhadap RPP sebesar 80% dan media 100%; serta validasi ahli media terhadap media sebesar 90,9% dan bahan penyerta sebesar 88,3%. Respons peserta didik juga menunjukkan kategori sangat layak dengan persentase 93,3% pada uji coba perseorangan, 89,8% pada uji coba kelompok kecil, dan 89,4% pada uji coba kelompok besar. Hasil *Independent Sample t-Test* menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) < 0,001 sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selain itu, nilai *Cohen's d* sebesar 1,145 termasuk kategori besar, yang menunjukkan bahwa Game Edukasi FiksiQuest memberikan pengaruh yang kuat terhadap peningkatan kemampuan analisis unsur intrinsik karya fiksi peserta didik. Dengan demikian, Game Edukasi FiksiQuest dinyatakan layak dan efektif digunakan sebagai multimedia interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan analisis unsur intrinsik karya fiksi.

Kata Kunci: Game Edukasi, FiksiQuest, Multimedia Interaktif, Kemampuan Analisis, Karya Fiksi, *The 5/10 Method*.

Abstract

This study aimed to develop FiksiQuest, an educational game that meets feasibility criteria and is effective in improving eighth-grade students' ability to analyze the intrinsic elements of fictional texts at SMPN 32 Gresik. This research employed a *Research and Development (R&D)* approach using *The 5/10 Method*, which consists of the *Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate* stages. The effectiveness of the product was examined using a *Non-Equivalent Control Group Design* involving 60 students, consisting of 30 students in the experimental class and 30 students in the control class. The research instruments included subject matter expert, instructional design expert, and media expert validation questionnaires, student response questionnaires, and analytical ability tests administered through pretests and posttests. Data were analyzed using percentage analysis, validity and reliability tests, normality and homogeneity tests, *Independent Samples t-test*, and effect size analysis. The findings indicated that FiksiQuest was classified as feasible to highly feasible, with validation results of 94% for the lesson plan, 93.3% for the educational game, and 88.3% for the evaluation instrument by the subject matter expert; 80% for the lesson plan and 100% for the educational game by the instructional design expert; and 90.9% for the educational game and 88.3% for the supplementary materials by the media expert. Student responses also indicated a highly feasible category, with percentages of 93.3% in the individual trial, 89.8% in the small-group trial, and 89.4% in the large-group trial. The *Independent Samples t-test* showed a significance value (Sig. 2-tailed) of < 0.001, indicating a significant difference between the experimental and control groups. Furthermore, the *Cohen's d* value of 1.145 indicated a large effect size, demonstrating that FiksiQuest had a strong positive effect on improving students' ability to analyze the intrinsic elements of fictional texts. Therefore, FiksiQuest is considered both feasible and effective as an interactive multimedia learning medium for improving students' analytical skills in Indonesian language learning.

Keywords: Educational Game, FiksiQuest, Interactive Multimedia, Analytical Skills, Fictional Texts, *The 5/10 Method*.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara peserta didik memperoleh, memahami, dan memanfaatkan informasi dalam proses pembelajaran. Dalam konteks Teknologi Pendidikan, pemanfaatan teknologi tidak hanya dipandang sebagai penggunaan perangkat digital, tetapi juga sebagai upaya sistematis untuk merancang pengalaman belajar yang mampu memfasilitasi pembelajaran secara efektif melalui proses desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi media pembelajaran.

Perubahan tersebut turut memengaruhi kompetensi literasi yang harus dimiliki peserta didik. Literasi tidak lagi terbatas pada kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga mencakup kemampuan memahami, mengolah, serta menafsirkan informasi yang disajikan dalam berbagai bentuk, seperti teks, gambar, audio, video, maupun media interaktif. Berdasarkan Data Rapor Pendidikan Indonesia Tahun 2025, sebanyak 72,07% peserta didik jenjang SMP telah mencapai kompetensi minimum literasi, sedangkan sisanya masih berada di bawah standar yang ditetapkan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan literasi peserta didik masih perlu diperkuat, terutama pada aspek kemampuan analisis terhadap informasi.

Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII, kemampuan analisis diperlukan dalam materi mengenal karya fiksi. Pembelajaran materi ini tidak hanya menuntut peserta didik memahami isi cerita, tetapi juga menganalisis unsur intrinsik seperti tokoh, penokohan, alur, latar, sudut pandang, dan amanat. Anderson dan Krathwohl menempatkan kemampuan analisis pada ranah kognitif C4 (*Analyze*) yang meliputi tiga indikator, yaitu *differentiating*, *organizing*, dan *attributing*. Ketiga indikator tersebut mengarahkan peserta didik untuk membedakan informasi yang relevan, memahami hubungan antarbagian informasi, serta menafsirkan makna atau alasan yang mendasari suatu peristiwa.

Hasil analisis modul ajar Bahasa Indonesia kelas VIII SMP Negeri 32 Gresik menunjukkan bahwa pembelajaran materi mengenal karya fiksi telah memanfaatkan teks bacaan, LKPD, dan diskusi kelompok. Meskipun demikian, karakteristik materi karya fiksi menuntut peserta didik tidak hanya mengidentifikasi unsur intrinsik, tetapi juga memahami hubungan sebab-akibat antarkejadian, menafsirkan perilaku tokoh, serta menghubungkan berbagai unsur pembangun cerita secara menyeluruh. Aktivitas pembelajaran yang tersedia belum sepenuhnya memberikan pengalaman belajar yang mendorong proses analisis tersebut.

Studi pendahuluan melalui angket kebutuhan menunjukkan bahwa seluruh peserta didik (100%) lebih termotivasi menggunakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, sedangkan 80% peserta didik telah terbiasa menggunakan media pembelajaran yang dapat dioperasikan secara interaktif. Temuan tersebut menunjukkan bahwa karakteristik peserta didik mendukung penggunaan media pembelajaran digital yang mampu melibatkan peserta didik secara aktif selama proses pembelajaran.

Salah satu media yang mampu memenuhi karakteristik tersebut adalah game edukasi sebagai bentuk multimedia interaktif. Game edukasi mengintegrasikan tujuan pembelajaran dengan aktivitas bermain melalui penyajian cerita, tantangan, eksplorasi, dan umpan balik

sehingga peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih aktif. Penelitian Li et al. (2024) menunjukkan bahwa *digital educational games* mampu meningkatkan keterlibatan belajar peserta didik melalui interaksi dan umpan balik selama proses pembelajaran. Selain itu, Videnovik et al. (2023) menjelaskan bahwa *game-based learning* mendorong peserta didik berpartisipasi aktif dalam eksplorasi, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan sehingga berpotensi mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Beberapa penelitian sebelumnya melaporkan bahwa multimedia interaktif maupun game edukasi mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Namun, penelitian yang secara khusus mengembangkan game edukasi berbasis cerita (*narrative-based educational game*) untuk melatih kemampuan analisis unsur intrinsik karya fiksi pada peserta didik SMP masih relatif terbatas. Padahal, karakteristik materi karya fiksi sangat sesuai dengan pendekatan berbasis narasi karena peserta didik dapat memahami konflik, hubungan sebab-akibat, perilaku tokoh, serta amanat cerita melalui pengalaman belajar yang kontekstual.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini mengembangkan FiksiQuest, yaitu game edukasi berbasis cerita yang dirancang untuk membantu peserta didik meningkatkan kemampuan analisis unsur intrinsik karya fiksi melalui aktivitas investigasi, eksplorasi, dan pemecahan masalah. Game dikembangkan menggunakan pendekatan 5/10 Method sehingga tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai pengalaman belajar interaktif yang mendukung pencapaian indikator kemampuan analisis pada materi mengenal karya fiksi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan serta keefektifan game edukasi FiksiQuest dalam meningkatkan kemampuan analisis unsur intrinsik karya fiksi pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 32 Gresik.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) yang bertujuan mengembangkan Game Edukasi FiksiQuest pada materi mengenal karya fiksi untuk meningkatkan kemampuan analisis unsur intrinsik peserta didik kelas VIII SMP. Model pengembangan yang digunakan adalah The 5/10 Method yang dikembangkan oleh Van Rooij et al., yang mengintegrasikan lima tahapan pengembangan, yaitu *analyze*, *design*, *develop*, *implement*, dan *evaluate* dengan sepuluh langkah *Ten Steps to Complex Learning*. Model ini dipilih karena mampu menghubungkan tujuan pembelajaran, aktivitas belajar, dan mekanisme permainan secara terpadu sehingga game yang dikembangkan tidak hanya menarik dimainkan, tetapi juga mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Tahap uji efektivitas menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi experimental berbentuk Non-Equivalent Control Group Design. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 32 Gresik pada tanggal 13–21 April 2026. Subjek penelitian terdiri atas satu ahli materi, satu ahli media, dan satu ahli desain pembelajaran sebagai validator produk. Uji efektivitas melibatkan peserta didik kelas VIII A sebagai kelas eksperimen yang menggunakan Game Edukasi FiksiQuest dan kelas VIII B sebagai kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran menggunakan media yang biasa digunakan guru.

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Kelas Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kelas Kontrol	O ₃	–	O ₄

Keterangan:

O₁ = Pretest kelas eksperimen

O₂ = Posttest kelas eksperimen

O₃ = Pretest kelas kontrol

O₄ = Posttest kelas kontrol

X = Pembelajaran menggunakan Game Edukasi

FiksiQuest

– = Pembelajaran menggunakan media yang biasa digunakan guru

Sumber: Diadaptasi dari Sugiyono (2013).

Data penelitian diperoleh melalui teknik angket dan tes. Angket digunakan untuk memperoleh data kelayakan produk melalui validasi ahli materi, ahli media, ahli desain pembelajaran, serta respons peserta didik. Tes berupa *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengukur kemampuan analisis peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan Game Edukasi FiksiQuest

Teknik Analisis Data

a. Analisis Kelayakan

Analisis kelayakan dilakukan terhadap hasil validasi ahli dan respons peserta didik menggunakan skala Likert. Persentase kelayakan dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{n \times m \times N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase kelayakan

f = jumlah skor yang diperoleh

n = skor maksimum tiap butir

m = jumlah butir instrumen

N = jumlah responden

Hasil persentase kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria kelayakan

Persentase	Kategori
81–100%	Sangat Layak
61–80%	Layak
41–60%	Cukup Layak
21–40%	Kurang Layak
0–20%	Tidak Layak

b. Uji Prasyarat Analisis

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data dianalisis menggunakan uji normalitas Shapiro–Wilk dan uji homogenitas Levene Test dengan bantuan SPSS.

Kriteria uji normalitas:

- Sig. > 0,05 → data berdistribusi normal
- Sig. ≤ 0,05 → data tidak berdistribusi normal

Kriteria uji homogenitas:

- Sig. > 0,05 → data homogen
- Sig. ≤ 0,05 → data tidak homogen.

c. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Independent Sample t-Test untuk mengetahui perbedaan kemampuan analisis antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Kriteria keputusan:

- Sig. (2-tailed) < 0,05 → H₀ ditolak
- Sig. (2-tailed) ≥ 0,05 → H₀ diterima.

d. Effect Size

Besarnya pengaruh penggunaan Game Edukasi FiksiQuest terhadap kemampuan analisis peserta didik dihitung menggunakan Cohen's d.

$$d = \frac{M_1 - M_2}{SD_{pooled}}$$

Interpretasi nilai *effect size* mengacu pada Cohen (1988).

Nilai d	Interpretasi
0,20	Kecil
0,50	Sedang
≥0,80	Besar

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Hasil Pengembangan Game Edukasi FiksiQuest

Game Edukasi FiksiQuest dikembangkan menggunakan model The 5/10 Method yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analyze*, *Design*, *Develop*, *Implement*, dan *Evaluate*. Tahap *analyze* dilakukan melalui analisis kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, materi mengenal karya fiksi, strategi pembelajaran, serta analisis game edukasi yang relevan. Tahap *design* menghasilkan tujuan pembelajaran, *learning task*, rancangan level permainan, storyboard, flowchart, dan instrumen penelitian. Selanjutnya, tahap *develop* menghasilkan Game Edukasi FiksiQuest menggunakan Godot Engine yang memuat materi, permainan berbasis cerita, latihan soal, sistem penilaian, dan fitur pendukung. Produk kemudian divalidasi oleh ahli, diimplementasikan kepada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 32 Gresik, dan dievaluasi berdasarkan hasil validasi serta efektivitas penggunaan media.

2. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh butir soal memiliki nilai r hitung lebih besar daripada r tabel (0,361) sehingga ketujuh butir soal dinyatakan valid. Selanjutnya, hasil uji reliabilitas memperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,764, yang lebih besar dari 0,60. Dengan demikian, instrumen penelitian memenuhi kriteria valid dan reliabel sehingga layak digunakan untuk mengukur kemampuan analisis karya fiksi peserta didik.

3. Hasil Validasi Produk

Hasil validasi menunjukkan bahwa Game Edukasi FiksiQuest memperoleh kategori layak hingga sangat layak pada seluruh aspek penilaian. Validasi ahli materi terhadap RPP memperoleh persentase 94%, media 93,3%, dan instrumen evaluasi 88,3%. Validasi ahli desain pembelajaran memperoleh persentase 80% pada RPP dan 100% pada media. Sementara itu, validasi ahli media memperoleh persentase 90,9% pada media dan 88,3% pada bahan penyerta. Uji coba perseorangan, kelompok kecil, dan kelompok besar masing-masing memperoleh persentase 93,3%, 89,8%, dan 89,4%, yang seluruhnya termasuk kategori sangat layak

Komponen	Persentase	Kategori
Ahli Materi (RPP)	94%	Sangat Layak
Ahli Materi (Media)	93,3%	Sangat Layak
Ahli Materi (Instrumen)	88,3%	Sangat Layak
Ahli Desain (RPP)	80%	Layak
Ahli Desain (Media)	100%	Sangat Layak
Ahli Media (Media)	90,9%	Sangat Layak
Ahli Media (Bahan Penyerta)	88,3%	Sangat Layak
Uji Perseorangan	93,3%	Sangat Layak
Uji Kelompok Kecil	89,8%	Sangat Layak
Uji Kelompok Besar	89,4%	Sangat Layak

4. Hasil Uji Prasyarat

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa seluruh data pretest dan posttest pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 sehingga berdistribusi normal. Selanjutnya, uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi pretest sebesar 0,995 dan posttest sebesar 0,062, yang keduanya lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, data memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas sehingga dapat dianalisis menggunakan uji parametrik.

5. Hasil Uji Hipotesis dan Effect Size

Hasil Independent Sample *t*-Test menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) < 0,001, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata nilai posttest kelas eksperimen sebesar 87,27, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 75,70. Selain itu, hasil perhitungan Cohen's *d* sebesar 1,145 termasuk kategori besar, yang menunjukkan bahwa penggunaan Game Edukasi FiksiQuest memberikan pengaruh yang kuat terhadap kemampuan analisis karya fiksi peserta didik.

B. Pembahasan

1. Kelayakan Game Edukasi FiksiQuest

Hasil validasi menunjukkan bahwa Game Edukasi FiksiQuest memenuhi kategori layak hingga sangat layak pada aspek materi, desain pembelajaran, media, dan respons peserta didik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa isi materi, aktivitas pembelajaran, tampilan media, dan fitur interaktif telah sesuai dengan tujuan pembelajaran serta karakteristik peserta didik kelas VIII SMP. Tingginya hasil validasi juga menunjukkan bahwa penerapan The 5/10 Method mampu menghasilkan media yang dikembangkan secara sistematis, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi produk.

Dari aspek media, kombinasi teks, gambar, audio, animasi, dan interaktivitas dalam Game Edukasi FiksiQuest mendukung peserta didik memahami materi melalui berbagai representasi informasi. Temuan ini sejalan dengan teori Mayer (2009) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis multimedia menjadi lebih efektif ketika berbagai unsur media saling melengkapi untuk mendukung proses belajar.

Respon positif peserta didik pada uji perseorangan, kelompok kecil, dan kelompok besar menunjukkan bahwa Game Edukasi FiksiQuest mudah digunakan, menarik, dan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian Li et al. (2024), Jackson et al. (2022), serta Tawalai dan Seechaliao (2025) yang menunjukkan bahwa game edukasi berbasis digital memiliki tingkat kelayakan tinggi serta mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif dan menarik.

Berdasarkan hasil validasi ahli dan uji coba kepada peserta didik, Game Edukasi FiksiQuest dinyatakan layak digunakan sebagai multimedia interaktif pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi analisis karya fiksi.

2. Keefektifan Game Edukasi FiksiQuest

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Game Edukasi FiksiQuest berpengaruh signifikan terhadap kemampuan analisis karya fiksi peserta didik. Hal tersebut ditunjukkan oleh nilai rata-rata posttest kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, hasil Independent Sample *t*-Test dengan nilai Sig. < 0,001, serta nilai *effect size* sebesar 1,145 yang termasuk kategori besar.

Peningkatan kemampuan tersebut berkaitan dengan karakteristik Game Edukasi FiksiQuest yang dikembangkan menggunakan The 5/10 Method. Setiap level permainan dirancang untuk melatih kemampuan differentiating, organizing, dan attributing, sehingga peserta didik tidak hanya mengingat unsur intrinsik karya fiksi, tetapi juga mengidentifikasi informasi penting, menghubungkan hubungan antarperistiwa, serta menarik kesimpulan berdasarkan bukti yang terdapat dalam cerita. Aktivitas tersebut sejalan dengan indikator kemampuan analisis (C4) menurut Anderson dan Krathwohl.

Selain itu, penerapan unsur *game-based learning* berupa narasi, tantangan bertahap, umpan balik langsung, dan kesempatan mencoba kembali membuat peserta didik lebih aktif membangun

pemahamannya. Temuan ini sejalan dengan penelitian Li et al. (2024), Jackson et al. (2022), dan Tawalai dan Seechaliao (2025) yang menyatakan bahwa game edukasi mampu meningkatkan keterlibatan belajar, motivasi, serta kemampuan berpikir analitis peserta didik.

Dengan demikian, Game Edukasi FiksiQuest tidak hanya memenuhi aspek kelayakan, tetapi juga terbukti efektif meningkatkan kemampuan analisis karya fiksi peserta didik kelas VIII SMP.

SIMPULAN DAN SARAN

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, dapat disimpulkan bahwa Game Edukasi FiksiQuest yang dikembangkan menggunakan model The 5/10 Method dinyatakan layak digunakan sebagai multimedia interaktif pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi analisis karya fiksi kelas VIII SMP. Kelayakan tersebut dibuktikan melalui hasil validasi ahli materi, ahli desain pembelajaran, ahli media, serta respons peserta didik yang menunjukkan kategori layak hingga sangat layak, sehingga media memenuhi aspek materi, desain pembelajaran, tampilan, interaktivitas, dan kemudahan penggunaan.

Selain itu, Game Edukasi FiksiQuest terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan analisis karya fiksi peserta didik kelas VIII SMP. Keefektifan tersebut ditunjukkan oleh hasil Independent Sample *t*-Test yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol (*Sig.* < 0,001), serta nilai Cohen's *d* sebesar 1,145 yang termasuk kategori besar. Dengan demikian, Game Edukasi FiksiQuest dapat digunakan sebagai alternatif multimedia interaktif untuk mendukung pembelajaran analisis karya fiksi dan meningkatkan kemampuan analisis peserta didik.

SARAN

Game Edukasi FiksiQuest dapat dimanfaatkan sebagai alternatif multimedia interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi analisis karya fiksi. Agar penggunaannya berjalan optimal, guru perlu mengelola alokasi waktu pembelajaran secara efektif serta memastikan kesiapan perangkat yang digunakan peserta didik sebelum pembelajaran berlangsung. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan FiksiQuest dengan menambahkan fitur permainan yang lebih variatif, memperluas cakupan materi, serta menguji efektivitasnya pada jenjang pendidikan atau karakteristik peserta didik yang berbeda sehingga diperoleh hasil yang lebih komprehensif dan memiliki daya generalisasi yang lebih luas.

REFERENSI

Ahmadfard, M. (2026). *Advancing open learning through interactive open educational resources*. *Smart Learning Environments*, 13(1).
<https://doi.org/10.1007/s44217-026-01236-z>.

Anderson, L. W., Krathwohl, D. R., Airasian, P. W., Cruikshank, K. A., Mayer, R. E., Pintrich, P. R., Raths, J. R., & Wittrock, M. C. (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. Longman.

Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.

Armedi, R. (2025). Karakteristik tes yang baik dan proses penyusunan instrumen tes untuk pembelajaran di sekolah. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 10–17.
<https://jurnal.educ3.org/index.php/pedagogia/article/view/197>.

Babullah, R. (2022). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Penerapannya dalam Pembelajaran: Jean Piaget's Theory of Cognitive Development and Its Application in Learning. *Epistemic: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(2), 131–152.
<https://doi.org/10.70287/epistemic.v1i2.10>.

Bassham, G., Irwin, W., Nardone, H., & Wallace, J. M. (2011). *Critical thinking: A student's introduction* (4th ed.). McGraw-Hill Higher Education.

Candrawaty, D. A., & Damariswara, R. (2022). Analisis respon guru dan siswa terhadap penggunaan multimedia interaktif berbasis Android materi nonfiksi bermuatan kearifan lokal Kediri Raya. *Jurnal Basicedu*, 6(4).
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3459>.

Creswell, J. W. (2012). *Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research* (4th ed.). Pearson.

Fadillah, T. N., & Armia. (2025). Pelaksanaan pembelajaran mengulas karya fiksi pada kelas VIII di SMP Negeri 16 Banda Aceh. *Jurnal Inovasi Pendidikan Nusantara*, 1(2).
<https://doi.org/10.64958/jipn.v1i2.84>.

Grizzard, M., & Shaw, A. Z. (2017). Effect size. Dalam M. Allen (Ed.), *The SAGE encyclopedia of communication research methods*. SAGE Publications.
<https://doi.org/10.1002/9781118901731.iecrm0076>.

Jackson, H. A., Murphy, C., & Taylor, L. (2022). Analysing digital educational games using the Games as Action, Games as Text framework. *Computers & Education*, 186, 104500.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104500>.

Kemendikbudristek. (2025). *Rapor pendidikan Indonesia tahun 2025*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Kosasih, E. (2021). *Pengembangan bahan ajar*. Bumi Aksara.

Kristanto, A. (2016). *Media pembelajaran*. Bintang Surabaya.

Lee, W. W., & Owens, D. L. (2004). *Multimedia-based instructional design: Computer-based training, web-based training, distance learning, and performance-based solutions* (2nd ed.). Pfeiffer/Wiley.

Li, Y., Chen, D., & Zhang, X. (2024). The impact of digital educational games on students' motivation for learning: The mediating effect of learning

- engagement and the moderating effect of the digital environment. *PLOS ONE*, 19(1). <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0294350>.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Muthmainnah, T. U., Sianturi, M. K., Nasution, S. I., Purnomo, A., Rifai, A., Nur, S., Awaru, A. O. T., & Syamsuddin, N. (2022). *Sistem model dan desain pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Paul, R., & Elder, L. (2014). *Critical thinking: Tools for taking charge of your professional and personal life* (2nd ed.). Pearson Education.
- Qadar, R., Syam, M., Alsubaie, A., & Alghamdi, A. (2025). Analyzing high school physics teachers' understanding of cognitive process and knowledge dimensions in assessment design using the revised Bloom's taxonomy. *Discover Education*, 4(1). <https://doi.org/10.1007/s44217-025-00807-w>.
- Rivaldi, M., & Aeni, N. (2024). Incorporating visual novel games to improve students' learning interest in English. *Journal of Technology in Language Pedagogy (JTechLP)*, 3(3), 622–636. <https://ojs.unm.ac.id/JTechLP/article/view/71652/0>.
- Rosmawati, R., & Nurhusna, N. (2026). Pengaruh media evaluasi pembelajaran Baamboozle terhadap kemampuan mengulas karya fiksi (novel) siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Parepare. *Panthera: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains dan Terapan*, 6(1). <https://doi.org/10.36312/panthera.v6i1.867>.
- Rustan, E. (2023). *Desain instruksional dan pengembangan pembelajaran bahasa*. Selat Media
- Said, S., & Hula, I. R. N. (2022). Intrinsic element analysis of novel: *The Forbidden Heaven* by Leyla Hana: Analisis unsur intrinsik novel *Surga Terlarang* oleh Leyla Hana. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa dan Pendidikan*, 2(3), 45–61. <https://doi.org/10.55606/cendikia.v2i3.287>.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Supriyadi. (2013). *Evaluasi pembelajaran bahasa Indonesia*. UM Press.
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia pembelajaran interaktif: Konsep dan pengembangan*. UNY Press.
- Tabrani, M. B., & Puspitorini, P. (2021). Pengembangan multimedia interaktif berbasis Android pada materi kualitas instrumen evaluasi pembelajaran matematika. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2). <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i2.42943>.
- Tawalai, N., & Seechaliao, T. (2024). The development of a blended instructional model using the inquiry process with digital games to enhance analytical thinking skills for primary students. *Journal of Education and Learning*, 14(2), 89–104. <https://doi.org/10.5539/jel.v14n2p89>.
- Tukijo, T., Suciati, S., & Putri, Y. R. (2022). Pengembangan bahan ajar teks deskripsi dengan multimedia pembelajaran interaktif untuk siswa SMP kelas VII. *Jurnal Teks*, 9(1). <https://doi.org/10.26877/teks.v9i2.985>.
- Tunnisa, L. F., & Fauziah, N. (2024). Analisis gaya belajar peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran IPA di SMP Negeri 22 Pekanbaru: Analysis of learning styles of grade VIII students in science subjects at SMP Negeri 22 Pekanbaru. *Edu-Sains: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 13(2), 1–9. <https://doi.org/10.22437/jmpmipa.v13i2.27792>.
- van Rooij, R. (2013). *The 5/10 method: A method for designing educational games* (Bachelor's thesis, Utrecht University). Utrecht University Repository. <https://studenttheses.uu.nl/handle/20.500.12932/12896>.
- Videnovik, M., Trajkovik, V., & Vold, T. (2023). Game-based learning in computer science education: A scoping literature review. *International Journal of STEM Education*, 10(1). <https://doi.org/10.1186/s40594-023-00447-2>.
- Wang, M., & Mohd Matore, M. E. E. (2025). A systematic literature review on analytical thinking development in mathematics education: Trends across time and countries. *Frontiers in Psychology*, 16. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1523836>.
- Widayati, S. (2020). *Kajian prosa fiksi*. CV. LPPM Universitas Muhammadiyah Buton.
- Widyatnyana, K. N., & Rasna, I. W. (2021). Penerapan model *discovery learning* pada materi teks cerpen dengan menggunakan media Canva for Education. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 10(2). https://doi.org/10.23887/jurnal_bahasa.v10i2.695.
- Zulkifli, N. N., & Zhang, Y. (2024). From analysis to creation: Utilizing the ADDIE model for developing an educational game for children. Dalam *The Asian Conference on Education 2023 Official Conference Proceedings*. <https://doi.org/10.22492/issn.2186-5892.2024.156>.