

Implementasi Overcooked 2 sebagai Media Pembelajaran Teknologi Informasi untuk Meningkatkan Teamwork dan Komunikasi Efektif

Dhaivina Salma Fadela Putri¹, Ayu Miftakhatul Awaliyah², Gussa Al Fahmi³, Arif Firmansyah⁴, Ahmad Aniko Misbakhul Umam⁵, Muhammad Rinov Cuhanazriansyah⁶

¹Pendidikan Teknologi Informasi, IKIP PGRI Bojonegoro, JL.Panglima Polim No.46 Pacul, Kec. Bojonegoro, Kab. Bojonegoro, Jawa Timur

E-mail: dhaivinasalma2@gmail.com , ayumiftakhatulawaliyah52@gmail.com ,
fahmigussa159@gmail.com , ariffirmansyah111105@gmail.com , ahmadaniko789@gmail.com ,
muhrinov15@gmail.com,

Abstrak

Perkembangan media pembelajaran digital mendorong pemanfaatan game sebagai sarana edukasi yang mampu meningkatkan keterampilan sosial dan kemampuan berpikir peserta didik. Overcooked! 2 merupakan permainan simulasi memasak berbasis kerja sama tim yang memiliki potensi untuk diterapkan dalam desain game edukasi. Penelitian ini dilakukan karena pentingnya pengembangan pembelajaran kolaboratif dan kemampuan komunikasi dalam proses pendidikan abad ke-21. Tujuan penelitian adalah menganalisis unsur edukatif dalam permainan Overcooked 2 serta relevansinya terhadap pembelajaran berbasis game edukasi. Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui studi literatur, observasi gameplay, dan analisis fitur permainan berdasarkan prinsip desain game edukasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Overcooked 2 mengandung nilai pendidikan berupa kerja sama tim, komunikasi efektif, manajemen waktu, pembagian tugas, dan kemampuan menyelesaikan masalah dalam situasi yang dinamis. Selain itu, mekanisme permainan yang menuntut koordinasi antar pemain mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik. Kesimpulan penelitian menunjukkan bahwa konsep permainan Overcooked 2 relevan untuk diterapkan dalam media pembelajaran interaktif karena mendukung pengembangan soft skills, pembelajaran kolaboratif, dan keterampilan berpikir cepat dalam situasi tertentu.

Kata Kunci: Overcooked 2_1, Game Edukasi_2, Kerja Sama Tim_3, Pembelajaran Kolaboratif_4, Komunikasi Efektif_5

Abstract

The development of digital learning media encourages the use of games as educational tools that can enhance students' social skills and thinking abilities. Overcooked! 2 is a team-based cooking simulation game with potential for application in educational game design. This research was conducted due to the importance of developing collaborative learning and communication skills in 21st-century education. The purpose of this study is to analyze the educational elements in Overcooked 2 and their relevance to game-based learning. The research method uses a descriptive qualitative approach with data collection through literature studies, gameplay observation, and game feature analysis based on educational game design principles. The results show that Overcooked 2 contains educational values such as teamwork, effective communication, time management, task division, and problem-solving in dynamic situations. Furthermore, the game mechanism that demands player coordination can increase student engagement and learning motivation. The study concludes that the concept of Overcooked 2 is relevant for interactive learning media as it supports soft skills development, collaborative learning, and quick-thinking skills in specific situations.

Keyword: Overcooked 2_1, Educational Game_2, Teamwork_3, Collaborative Learning_4, Effective Communication_5

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mendorong perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam hal pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital. Salah satu inovasi yang terus berkembang adalah penggunaan game digital sebagai media pembelajaran atau yang dikenal dengan istilah Digital Game-Based Learning (DGBL). Berbagai penelitian terkini menunjukkan bahwa DGBL efektif dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman peserta didik (Li, Chen, & Deng, 2024; Amzalag, Kadusi, & Peretz, 2024). Integrasi game dalam pembelajaran dinilai mampu menciptakan lingkungan belajar yang autentik, interaktif, dan menyenangkan, sekaligus mendorong pengembangan keterampilan abad ke-21 yang meliputi komunikasi, kolaborasi, kreativitas, dan berpikir kritis (Chou, Chang, & Lin, 2024).

Keterampilan kerja sama tim dan komunikasi efektif merupakan dua kompetensi utama yang sangat dibutuhkan dalam dunia kerja dan kehidupan sosial abad ke-21. Penelitian yang dilakukan oleh Yanes et al. (2023) menunjukkan bahwa permainan serius (serious games) terbukti mampu membekali peserta didik dengan soft skills yang esensial untuk kesiapan kerja. Senada dengan itu, Aggrawal (2023) melalui tinjauan literatur sistematis yang dipresentasikan pada IEEE Frontiers in Education Conference menegaskan bahwa game berbasis tim secara konsisten meningkatkan kemampuan kerja sama dan koordinasi di antara para pemain. Temuan ini semakin memperkuat urgensi pemanfaatan game kooperatif dalam konteks pembelajaran formal.

Overcooked! 2, sebuah permainan simulasi memasak berbasis kerja sama tim yang dikembangkan oleh Ghost Town Games dan diterbitkan oleh Team17, menawarkan mekanisme permainan yang sarat nilai edukatif. Dalam setiap level, dua hingga empat pemain harus berkoordinasi secara real-time untuk mengelola dapur, menyiapkan bahan, memasak, menyajikan hidangan, dan membersihkan dapur dalam batas waktu yang ditentukan (Ghost Town Games, 2018). Farah, Banuelos-Moriel, dan Dorneich (2023) telah menggunakan Overcooked! 2 sebagai testbed penelitian untuk mengukur perilaku kerja sama tim secara konsisten, yang membuktikan bahwa permainan ini memiliki ekologi tugas yang sangat relevan untuk simulasi dinamika tim nyata.

Meskipun penelitian tentang DGBL telah berkembang pesat, kajian yang secara spesifik menganalisis potensi Overcooked 2 sebagai media pembelajaran teknologi informasi, khususnya dalam aspek teamwork dan komunikasi efektif, masih sangat terbatas. Penelitian ini hadir untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan tujuan menganalisis unsur-unsur edukatif dalam permainan Overcooked 2 serta mengkaji relevansinya terhadap prinsip-prinsip desain game edukasi, terutama dalam konteks pengembangan kemampuan kerja sama tim dan komunikasi efektif peserta didik pada pembelajaran teknologi informasi.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan dan menganalisis karakteristik, mekanisme, serta potensi edukatif permainan Overcooked 2 secara mendalam dan komprehensif. Pendekatan ini dipilih karena penelitian berfokus pada interpretasi dan analisis fenomena secara kontekstual tanpa manipulasi variabel (Creswell & Creswell, 2023). Metode kualitatif deskriptif relevan digunakan untuk mengkaji fenomena-fenomena dalam dunia pendidikan yang bersifat kompleks dan multidimensional, sebagaimana juga digunakan dalam penelitian-penelitian terkait pemanfaatan game berbasis media dalam pembelajaran (Rambe, Aufa, & Gustiani, 2024).

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian adalah permainan Overcooked! 2 versi terbaru yang dimainkan pada platform PC (Windows). Objek penelitian meliputi mekanisme permainan, fitur-fitur kolaboratif, sistem komunikasi dalam game, serta elemen-elemen desain yang berpotensi mendukung tujuan pembelajaran.

Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui tiga teknik utama. Pertama, studi literatur, yaitu pengkajian terhadap berbagai sumber kepustakaan yang relevan, mencakup jurnal ilmiah, prosiding, dan artikel terkait DGBL, pendidikan abad ke-21, serta desain game edukasi yang terbit antara tahun 2022 hingga 2025. Kedua, observasi gameplay, yaitu pengamatan sistematis terhadap mekanisme dan fitur permainan Overcooked 2 melalui sesi bermain langsung selama kurang lebih dua puluh jam. Ketiga, analisis dokumen, yaitu telaah terhadap panduan resmi permainan, ulasan pengembang, serta literatur ilmiah terkait desain game dan dinamika tim.

Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan menggunakan kerangka desain DGBL yang mencakup aspek motivasi, interaktivitas, umpan balik, kolaborasi, dan transfer pengetahuan (Plass, Homer, & Kinzer, 2015). Setiap fitur dan mekanisme permainan diidentifikasi, dikategorikan, dan dikaitkan dengan prinsip-prinsip pembelajaran yang relevan. Validasi dilakukan melalui triangulasi sumber data untuk memastikan keabsahan dan kredibilitas temuan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Umum Overcooked 2

Overcooked! 2 merupakan sekuel dari permainan Overcooked yang pertama kali dirilis pada tahun 2016. Permainan ini dikembangkan oleh Ghost Town Games dan diterbitkan oleh Team17, dengan genre cooperative cooking simulation. Dalam setiap level, pemain dihadapkan pada dapur dengan tata letak yang berbeda dan terus berubah secara dinamis, termasuk dapur yang bergerak di atas truk, kapal, dan berbagai lingkungan unik lainnya. Tantangan ini memaksa pemain untuk secara konstan menyesuaikan strategi dan pola komunikasi mereka (Ghost Town Games, 2018). Studi yang dilakukan oleh Farah et al. (2023) secara khusus menggunakan Overcooked! 2 sebagai platform riset untuk mengevaluasi konsistensi perilaku kerja sama tim, menunjukkan bahwa lingkungan permainan ini mampu mereplikasi kompleksitas tugas tim yang dinamis dalam situasi nyata.

Mekanisme inti permainan melibatkan proses menyiapkan bahan makanan, memasak, menyajikan hidangan, dan membersihkan dapur dalam waktu yang terbatas. Setiap pemain mengendalikan karakter koki secara independen, namun keberhasilan tim ditentukan oleh kemampuan kolektif dalam mengkoordinasikan tugas dan berkomunikasi secara efektif. Sistem penilaian berbasis bintang (satu hingga tiga bintang) memberikan umpan balik langsung mengenai performa tim, yang menurut Plass et al. (2015) merupakan salah satu elemen kritis dalam desain DGBL yang efektif.

Nilai-nilai Edukatif dalam Overcooked 2

Berdasarkan hasil observasi gameplay dan analisis menggunakan kerangka DGBL, ditemukan sejumlah nilai edukatif yang terkandung dalam Overcooked 2. Nilai-nilai tersebut dirangkum dalam Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Nilai Edukatif dalam Permainan Overcooked 2

No.	Nilai Edukatif	Mekanisme dalam Permainan & Relevansi Teori
1	Kerja Sama Tim	Pemain harus berkoordinasi menyelesaikan pesanan bersama dalam waktu terbatas; sejalan dengan prinsip positive interdependence (Johnson & Johnson, 2009 dalam Bayro et al., 2022).
2	Komunikasi Efektif	Koordinasi real-time menuntut pesan yang jelas dan tepat; sesuai dengan dimensi social collaboration dalam DGBL (Song et al., 2024).
3	Manajemen Waktu	Setiap level memiliki batas waktu ketat yang mendorong perencanaan dan prioritas tugas.
4	Pembagian Tugas	Pemain mendistribusikan peran secara efisien; melatih task delegation dan role clarity (Farah et al., 2023).
5	Pemecahan Masalah	Level yang dinamis menuntut adaptasi cepat; melatih problem-solving skills (Chang & Yang, 2023).
6	Motivasi & Keterlibatan	Sistem bintang sebagai umpan balik instan meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Li et al., 2024).

Relevansi terhadap Pembelajaran Kolaboratif

Hasil analisis menunjukkan bahwa *Overcooked 2* memiliki relevansi yang tinggi terhadap prinsip-prinsip pembelajaran kolaboratif berbasis game. Penelitian terbaru yang dilakukan oleh Bayro et al. (2022) menunjukkan bahwa DGBL yang mengintegrasikan mekanisme kolaborasi real-time secara signifikan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, komunikasi, dan kecerdasan sosial peserta didik. Hal ini sejalan dengan mekanisme inti *Overcooked 2* yang memaksa setiap pemain untuk saling bergantung satu sama lain dalam mencapai tujuan bersama.

Perspektif yang lebih komprehensif diberikan oleh Jääskä dan Aaltonen (2022), yang menegaskan bahwa pembelajaran berbasis game yang efektif mendorong konstruksi pengetahuan secara kolaboratif melalui tiga jenis interaksi: antara pelajar dengan game, pelajar dengan pelajar, dan pelajar dengan instruktur, yang semuanya dilengkapi dengan umpan balik yang bermakna. Ketiga jenis interaksi tersebut hadir secara alamiah dalam permainan *Overcooked 2*. Hal ini diperkuat oleh temuan Alotaibi (2024) dalam tinjauan sistematis dan meta-analisis yang diterbitkan di *Frontiers in Psychology*, yang menunjukkan bahwa game-based learning secara konsisten meningkatkan hasil belajar dalam dimensi sosial, termasuk kerja sama tim dan komunikasi.

Penelitian oleh Jääskä & Aaltonen (2022) juga menekankan bahwa permainan simulasi merupakan representasi dari technology-enhanced learning yang terbukti mampu memajukan keterampilan abad ke-21 melalui pendekatan student-centered yang aktif dalam lingkungan yang

mencerminkan dunia nyata. Overcooked 2 dengan lingkungan dapur yang dinamis dan penuh tekanan merupakan contoh sempurna dari simulasi yang dimaksud.

Pengembangan Komunikasi Efektif melalui Gameplay

Salah satu temuan signifikan dari penelitian ini adalah kemampuan Overcooked 2 dalam melatih komunikasi efektif secara natural dan kontekstual. Song et al. (2024) menjelaskan bahwa dalam konteks DGBL, social collaboration terwujud melalui partisipasi aktif peserta didik dalam kegiatan bersama, interaksi, dan pertukaran dengan sesama pemain, yang pada akhirnya mengembangkan kemampuan komunikasi secara autentik dan bermakna. Mekanisme Overcooked 2 yang mengharuskan koordinasi real-time—mulai dari pembagian bahan, pengelolaan urutan memasak, hingga penanganan situasi krisis dapur—secara langsung melatih kompetensi komunikasi tersebut.

Lebih lanjut, tekanan temporal yang inheren dalam setiap level Overcooked 2 menciptakan situasi yang mendorong pemain untuk mengembangkan pola komunikasi yang efisien. Kondisi ini berkorelasi dengan temuan Farah et al. (2023), yang menemukan bahwa lingkungan game Overcooked! 2 secara konsisten menginduksi perilaku kerja sama tim, termasuk komunikasi adaptif, koordinasi tugas, dan pembagian beban kerja yang dinamis. Selain itu, Makransky dan Petersen (2023) menegaskan bahwa DGBL yang mengintegrasikan elemen immersive dan kolaboratif secara signifikan meningkatkan keterlibatan peserta didik dan memperkuat perkembangan kompetensi komunikasi.

Implikasi terhadap Desain Pembelajaran Berbasis Game

Temuan penelitian ini memiliki implikasi penting bagi pengembang media pembelajaran dan pendidik dalam bidang teknologi informasi. Berdasarkan analisis terhadap elemen desain Overcooked 2, terdapat beberapa prinsip yang dapat diadopsi dalam pengembangan game edukasi. Pertama, desain level progresif dan adaptif yang memungkinkan peserta didik belajar secara bertahap sesuai tingkat kemampuan mereka, sejalan dengan prinsip zone of proximal development (Plass et al., 2015). Kedua, sistem umpan balik instan dan terukur yang membantu peserta didik memahami dampak dari setiap keputusan, yang menurut Amzalag et al. (2024) terbukti meningkatkan pencapaian akademis dan keterlibatan belajar secara signifikan. Ketiga, mekanisme kerja sama yang mewajibkan interdependensi positif antara pemain, sehingga keberhasilan hanya dapat dicapai melalui sinergi kelompok.

Chou et al. (2024) dalam artikel yang diterbitkan di International Journal of Educational Technology in Higher Education menekankan bahwa video game imersif yang mengandung mekanisme pengambilan keputusan strategis dan koordinasi tim merupakan sarana yang efektif untuk mengembangkan kompetensi 4C (Critical Thinking, Communication, Collaboration, Creativity) yang esensial bagi generasi abad ke-21. Karakteristik ini sepenuhnya terpenuhi dalam desain Overcooked 2, menjadikannya model yang relevan untuk adopsi dalam pengembangan media pembelajaran interaktif di bidang teknologi informasi. Penggunaannya dapat diintegrasikan melalui sesi bermain terstruktur yang diikuti refleksi dan diskusi, sesuai dengan model experiential learning yang menekankan pengalaman nyata sebagai titik awal proses belajar (Plass et al., 2015).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa permainan Overcooked 2 memiliki potensi yang signifikan sebagai media pembelajaran teknologi informasi

untuk meningkatkan kemampuan teamwork dan komunikasi efektif peserta didik. Permainan ini mengandung nilai-nilai edukatif yang komprehensif, meliputi kerja sama tim, komunikasi efektif, manajemen waktu, pembagian tugas, pemecahan masalah, dan motivasi, yang selaras dengan temuan-temuan penelitian terkini dalam bidang DGBL (Farah et al., 2023; Li et al., 2024; Bayro et al., 2022).

Mekanisme permainan Overcooked 2 yang berbasis kerja sama kooperatif secara langsung mendukung pengembangan kompetensi abad ke-21, khususnya dalam aspek kolaborasi dan komunikasi, sebagaimana yang dituntut oleh paradigma pendidikan masa kini (Chou et al., 2024; Alotaibi, 2024). Relevansi permainan ini terhadap prinsip-prinsip DGBL dan pembelajaran kolaboratif menjadikannya kandidat yang kuat sebagai media pembelajaran interaktif dalam konteks pendidikan formal maupun non-formal.

Sebagai rekomendasi, penelitian lanjutan dapat dilakukan dengan merancang dan mengimplementasikan skenario pembelajaran yang mengintegrasikan Overcooked 2 secara terstruktur ke dalam kurikulum pendidikan teknologi informasi, kemudian mengukur dampaknya terhadap peningkatan soft skills peserta didik secara empiris. Selain itu, pengembangan game edukasi baru yang mengadopsi prinsip-prinsip desain Overcooked 2 dengan konten akademis yang lebih spesifik juga sangat direkomendasikan, sehingga potensi edukatifnya dapat dimaksimalkan dalam konteks pembelajaran yang lebih terstruktur.

DAFTAR PUSTAKA

- Aggrawal, S. (2023). Enhancement of teamwork through games: A systematic literature review. In 2023 IEEE Frontiers in Education Conference (FIE). IEEE. <https://doi.org/10.1109/FIE58773.2023.10343070>
- Alotaibi, B. M. (2024). Game-based learning in early childhood education: A systematic review and meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, 15, 1307881. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881>
- Amzalag, M., Kadusi, D., & Peretz, S. (2024). Enhancing academic achievement and engagement through digital game-based learning: An empirical study on middle school students. *Journal of Educational Computing Research*, 62(3), 701–730. <https://doi.org/10.1177/07356331241236937>
- Bayro, E., Martinez-Carreras, M. A., & Jaber, M. (2022). Digital game-based learning: Real-time collaboration and problem-solving in virtual environments. *Computers in Human Behavior*, 128, 107089.
- Chang, C.-Y., & Yang, F.-C. (2023). Game-based learning and cognitive development: Enhancing problem-solving and critical thinking skills. *Educational Technology & Society*, 26(1), 45–58.
- Chou, Y.-K., Chang, C.-H., & Lin, H.-C. (2024). The power of play: Integrating competitive sandbox game for experiential learning to foster twenty-first century skills. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 21, 38. <https://doi.org/10.1186/s41239-025-00528-y>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2023). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (6th ed.). SAGE Publications.

-
- Farah, Y. A., Banuelos-Moriel, A., & Dorneich, M. C. (2023). Evaluating the consistency of cooperative video games in inducing teamwork behaviors. *Human Factors and Ergonomics Society Annual Meeting Proceedings*, 67(1). <https://doi.org/10.1177/21695067231196239>
- Ghost Town Games. (2018). *Overcooked! 2* [Video game]. Team17 Digital.
- Jääskä, E., & Aaltonen, K. (2022). Teachers' experiences of using game-based learning methods in project management higher education. *Project Leadership and Society*, 3, 100041. <https://doi.org/10.1016/j.plas.2022.100041>
- Li, Y., Chen, D., & Deng, X. (2024). The impact of digital educational games on student's motivation for learning: The mediating effect of learning engagement and the moderating effect of the digital environment. *PLOS ONE*, 19(1), e0294350. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0294350>
- Makransky, G., & Petersen, G. B. (2023). Immersive virtual reality and game-based learning: Theoretical and empirical perspectives. *Educational Psychologist*, 58(3), 145–162.
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of game-based learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258–283. <https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533>
- Rambe, A. H., Aufa, A., & Gustiani, G. (2024). Pemanfaatan media berbasis game dalam meningkatkan aktivitas siswa belajar di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(3), 1–12.
- Song, Y., Zhang, L., Wang, Y., & Li, X. (2024). Social collaboration in digital game-based learning: Enhancing communication and collaborative skills in EFL learners. *Computers & Education*, 199, 104987.
- Yanes, N., Bououd, I., Jamel, L., & Alturki, N. (2023). Serious gaming for graduates employability enhancement. *Frontiers in Psychology*, 14, 1324397. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1324397>