

Rancang Bangun *Game* Edukasi Pengenalan Budaya Daerah Sebagai Pendukung Pelajaran SBDP di Sekolah Dasar

Ari Hidayatullah¹⁾, Henri Septanto²⁾

^{1,2)} Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Informatika, Universitas Dian Nusantara
Jalan Tanjung Duren Barat II, No.1, Jakarta 11470
Email: ari.hidayatullah@undira.ac.id
Email: henri.septanto@undira.ac.id

Abstract: This case study is expected to support the lessons in Arts, Culture, and Crafts (SBDP), where conventional teaching methods often fail to engage students, resulting in a limited understanding of cultural material. Therefore, the purpose of creating this game is to design and develop an educational game as a learning tool for SBDP and to introduce regional dances to enrich the learning process. By using the Game Development Life Cycle method, the game will present interactive and engaging material to increase students' interest in learning and understanding various traditional dances in Indonesia. Students will learn to recognize the names of dances from different regions, along with brief information about their places of origin, movement characteristics, and a short history. Final result of this study showing all the feature in the game proposed are meet the game requiremetns that related to GDLC step in first stage consist of the topic, audience, and something.

Keywords: educational game, learning media, cultural arts

Abstrak: Studi kasus ini diharapkan dapat mendukung pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP), yang dimana metode pembelajaran yang konvensional terkadang kurang menarik minat siswa, sehingga pemahaman mereka terhadap materi budaya mejadi terbatas, dengan demikian tujuan dari pembuatan game tersebut yaitu bagaimana merancang dan mengembangkan sebuah game edukasi sebagai alat pembelajaran SBDP serta mengenalkan tarian daerah guna untuk memperkaya proses pembelajaran dengan metode Game Development Life Cycle akan menyajikan materi yang interaktif dan menarik untuk meningkatkan minat belajar serta pemahaman siswa mengenai ragam tarian tradisional di Indonesia, siswa akan belajar mengenali nama-nama tarian dari berbagai daerah, lengkap dengan informasi singkat mengenai asal daerah, karakteristik gerakan, dan sejarah singkat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rancang bangun game telah sesuai dengan kebutuhan pada tahap awal GDLC meliputi topik, audens, dan lainnya.

Kata kunci: game edukasi, media pembelajarn, seni budaya

I. PENDAHULUAN

Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) di sekolah dasar memiliki peran penting dalam memperkenalkan dan menanamkan nilai-nilai budaya kepada siswa sejak dini. Namun, metode pembelajaran yang konvensional terkadang kurang menarik minat siswa, sehingga pemahaman mereka terhadap materi budaya, seperti tarian tradisional, menjadi terbatas. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan interaktif, yang mampu meningkatkan minat belajar siswa serta membuat materi budaya daerah menjadi lebih menarik dan mudah dipahami.

Permainan edukasi merupakan contoh media pendidikan yang dapat digunakan menjadi alat pembelajaran. Permainan tipe ini umumnya digunakan untuk mengundang penggunanya agar dapat memperoleh ilmu pengetahuan. sehingga permainan edukasi digunakan dalam dunia pembelajaran[1]. *Game* edukasi memiliki tujuan untuk menumbuhkan minat belajar siswa terhadap materi pembelajaran yang didalamnya terdapat suatu permainan sehingga dengan perasaan senang diharapkan siswa bisa lebih mudah untuk memahami materi pelajaran yang telah disampaikan guru dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, *game* edukasi juga

memiliki manfaat untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis.

Game edukasi menawarkan solusi yang tepat dalam menghadapi tantangan ini, dengan menyediakan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Penggunaan *game* edukasi sebagai media pengenalan nama-nama tarian tradisional diharapkan dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar serta memperkuat pemahaman mereka terhadap keberagaman budaya Indonesia. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan *game* edukasi sebagai alat bantu pembelajaran SBDP serta fokus pada pengenalan tarian daerah, guna memperkaya proses belajar di sekolah dasar.

Dari tujuan penelitian tersebut maka rumusan masalah dalam penelitian adalah sebagai berikut:

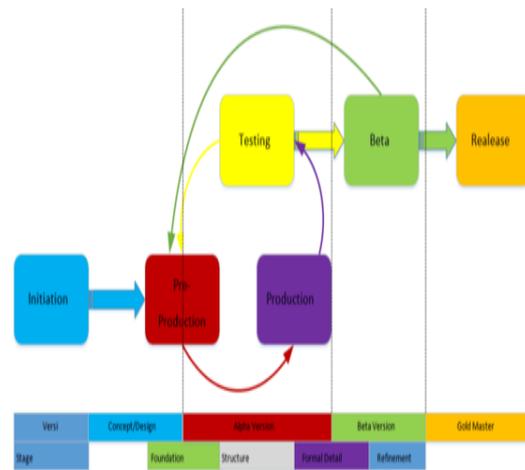
1. Bagaimana mengimplementasikan media pembelajaran yang dapat mendukung pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP)?
2. Bagaimana memperkenalkan nama-nama tarian tradisional dari berbagai daerah di Indonesia kepada siswa sekolah dasar?

Penelitian ini menjadi penting karena adanya kebutuhan mendesak untuk melestarikan dan mengenalkan budaya daerah di tengah arus globalisasi yang semakin kuat. Generasi muda, terutama siswa sekolah dasar, saat ini cenderung lebih tertarik dengan budaya populer yang berasal dari luar negeri daripada mengenal dan mengapresiasi budaya lokal mereka sendiri. Jika dibiarkan, kondisi ini dapat menyebabkan luntarnya identitas budaya serta penurunan minat generasi muda dalam melestarikan warisan budaya bangsa, termasuk tarian tradisional

II. METODE PENELITIAN

Penggunaan *Game Development Life Cycle* (GDLC) Merupakan metodologi untuk pengembangan aplikasi berbasis *game* penelitian ini akan menerapkan metode GDLC sebagai panduan atau fase pengembangan aplikasi *game* pembelajaran Edukasi Pengenalan Budaya Daerah dengan pendekatan iteratif yang terdiri dari 6 fase / langkah pengembangan, dimulai pada fase Initialitations atau pembentukan konsep *game*, pra-produksi (*Pre-Production*), produksi *game*

(*Production*, ujicoba (*Testing*), Beta Realease dan Rilis Aplikasi (Realease) [9].



Gambar 1. Fase Metode GDLC

A. Tahap Penelitian

Untuk Tahap Penelitian yang digunakan adalah Game Development Life Cycle, yang terdiri dari tahapan-tahapan sebagai berikut:

a. Pra-Produksi

- Analisis Kebutuhan
Mengidentifikasi tujuan pendidikan, sasaran audiens, dan konten yang akan dimasukkan ke dalam *game*. Menentukan fokus pada pengenalan tarian tradisional Indonesia.
- Perancangan Konsep
Membuat sketsa awal mengenai konsep *game*, mekanika permainan, alur cerita, dan elemen visual yang akan digunakan. Mengembangkan dokumen desain *game* (*Game Design Document*) sebagai panduan.
- Perencanaan Proyek
Menyusun timeline dan anggaran proyek, termasuk penjadwalan pengembangan, pengujian, dan peluncuran *game*.

b. Produksi

- Pengembangan Konten
Membuat konten *game*, termasuk desain karakter, latar belakang, dan informasi mengenai tarian tradisional. Mengumpulkan sumber daya visual dan audio yang diperlukan.
- Pengembangan Perangkat Lunak

Mengimplementasikan kode dan logika permainan, mengintegrasikan konten, dan menciptakan antarmuka pengguna (*user interface*) yang menarik. Melakukan pengujian unit untuk memastikan semua komponen berfungsi dengan baik.

- **Pengujian Internal**
Melakukan pengujian internal untuk mengidentifikasi dan memperbaiki bug serta masalah dalam *gameplay*. Memastikan *game* berjalan sesuai dengan rencana dan tujuan pendidikan.

c. Pengujian

- **Uji Coba Beta**
Melakukan uji coba beta dengan melibatkan sekelompok siswa dari sekolah dasar. Mengamati interaksi mereka dengan *game* dan mengumpulkan umpan balik.
- **Analisis Umpan Balik**
Menganalisis hasil umpan balik untuk menentukan area yang perlu diperbaiki atau ditingkatkan. Mengidentifikasi aspek yang disukai siswa dan tantangan yang mereka hadapi selama bermain.

d. Peluncuran

- **Finalisasi *Game***
Melakukan perbaikan berdasarkan hasil pengujian dan umpan balik yang diterima. Menyelesaikan semua elemen *game* dan memastikan kualitas yang tinggi.
- **Peluncuran Resmi**
Meluncurkan *game* edukasi secara resmi di sekolah dasar yang terlibat dalam penelitian. Menyediakan panduan penggunaan dan dukungan bagi guru dan siswa.

e. Pasca-Peluncuran

- **Pemantauan dan Pemeliharaan:** Memantau penggunaan *game* dan performanya di kelas. Mengumpulkan data tentang efektivitas *game* dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang tarian tradisional.
- **Perbaikan Berkelanjutan:** Melakukan pembaruan dan perbaikan berdasarkan umpan balik dan kebutuhan pengguna. Merencanakan pengembangan fitur

baru atau konten tambahan yang dapat memperkaya pengalaman belajar.

f. Evaluasi

- **Analisis Hasil:** Mengevaluasi hasil pembelajaran siswa melalui *pre-test* dan *post-test*. Menilai dampak *game* terhadap minat dan pemahaman siswa mengenai budaya daerah.
- **Pelaporan Penelitian:** Menyusun laporan penelitian yang mendokumentasikan seluruh proses pengembangan, hasil, dan rekomendasi untuk penelitian lebih lanjut.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

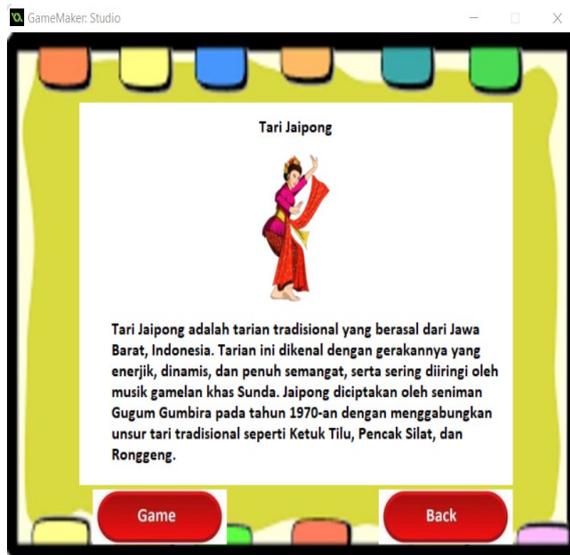
Sesuai dengan metode pengembangan *game* dengan GDLC di atas maka pada bagian ini disajikan hasil yang telah dijabarkan pada setiap tahap dalam GDLC.

Game edukasi pengenalan Budaya ini dirancang dengan tujuan untuk memperkenalkan berbagai macam Budaya kepada para murid SD. Aplikasi ini menawarkan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan melalui *game* edukasi. Setiap bagian dari aplikasi ini didesain dengan mempertimbangkan preferensi dan tingkat pemahaman anak-anak SD (kelas 1 s.d 2), sehingga menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami bagi mereka. Hasil penelitian ini adalah berupa aplikasi media dan *game* edukasi pengenalan budaya dengan tampilan awal sebagai berikut:



Gambar 2. Tampilan Awal *Game*

Gambar 2 merupakan halaman awal *game*. Pada halaman awal ini, disajikan 3 (tiga) tari daerah yaitu Tari Jaipong, Tari Serimpi, dan Tari Piring. Pengguna dapat memilih tari yang ingin dimainkan. Pada halaman awal juga dilampirkan petunjuk bermain serta 2 (dua) tombol yaitu tombol mulai dan tombol keluar. Saat pengguna akan mulai permainan, maka dapat memilih tombol mulai. Namun apabila ingin menyelesaikan permainan maka dapat memilih tombol keluar. Tampilan permainan disusun dengan cara yang sederhana sesuai dengan rencana target pengguna dari *game*.



Gambar 3. Contoh Deskripsi Setiap Tarian

Pada gambar 3 ini merupakan jendela / menu detail setelah pengguna memilih jenis tarian yang ada pada menu sebelumnya. Pada jendela ini ditampilkan deskripsi dari tarian tersebut. Pengguna yang merupakan siswa dapat membaca deskripsi tersebut dengan teliti. Pada bagian ini proses pembelajaran mulai dilibatkan. Dengan tampilan sederhana dan warna grafis yang bagus dapat menarik minat siswa untuk membaca deskripsi tersebut. Lalu, setelah siswa membaca deskripsi maka selanjutnya pengguna mulai memilih tombol *game* pada menu tersebut. Namun jika siswa telah selesai bermain maka dapat memilih tombol *back*. Saat siswa memilih tombol *game* maka disajikan permainan terkait jenis tarian yang dipilih tersebut. Permainan berupa pertanyaan dengan format pilihan berganda sesuai dengan kompetensi siswa sekolah dasar *SD) kelas 1 (satu) dan 2 (dua).

Hasil analisis menunjukkan bahwa *Game* edukasi ini berhasil meningkatkan pemahaman anak-anak SD tentang pengenalan beberapa budaya yang ada di Indonesia, seperti Tari Jaipong berasal dari Jawa Barat, Tari Serimpi dan lain sebagainya. Anak-anak dapat menunjukkan daya minat yang tinggi dalam menggunakan aplikasi ini dan terlihat mereka lebih mudah memahami berbagai macam budaya melalui *game* edukasi ini dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah disajikan, dapat disimpulkan bahwa *game* edukasi pengenalan budaya untuk anak SD memiliki manfaat yang cukup besar dalam menambah pengetahuan anak-anak tentang pengenalan budaya yang ada.

Pada *Game* Edukasi ini berhasil menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif bagi anak-anak, sehingga mereka lebih mudah mengetahui berbagai macam budaya yang ada didalam masyarakat.

Berdasarkan kesimpulan di atas terdapat beberapa saran sebagai berikut:

- a. Pengembangan konten *Game* Edukasi ditambahkan fitur-fitur baru yang lebih menarik bagi anak-anak, seperti cerita, musik dan suara ketika memilih budaya yang ingin di ketahui.
- b. Perlu melibatkan stakeholder terkait seperti guru dan orang tua dalam proses pengembangan dan implementasi *game* edukasi ini. Dukungan dari mereka akan menjadi kunci keberhasilan dalam mengintegrasikan *game* edukasi ini ke dalam kurikulum pembelajaran anak-anak SD.
- c. Perlu dilakukan upaya untuk sosialisasi sehingga *game* edukasi ini dapat diakses oleh sebanyak mungkin anak-anak SD di sekolah ini terutama untuk anak SD kelas 1-3.

Dengan menerapkan saran-saran tersebut, diharapkan *game* edukasi pengenalan budayata ini dapat terus berkembang dan memberikan dampak yang positif pada anak-anak SD sehingga sejak kecil mereka sudah mulai

memikirkan profesi apa yang nantinya akan mereka pilih saat dewasa nanti.

Pare-Pare dengan Pasca Sarjana UIN Alauddin Makassar.

DAFTAR RUJUKAN

- [1] Yulianti, A. & E. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis *game* edukasi menggunakan aplikasi construct 2 pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 5(01), 527–533
- [2] Reza Mar H. P., Joni Maulindar, Afu Ichsan P. (2022). Rancang Bangun *Game* Edukasi Pengenalan Budaya Jawa Sebagai Media Pembelajaran Menggunakan Construct 2. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Bisnis (SENATIB) 2022*, 3-13
- [3] Vega Vitianingsih, A. (2016). *Game* edukasi sebagai media pembelajaran pendidikan anak usia dini. *Inform*, 1(1), 25–32.
- [4] Hidayatullah, A., Wardani, A. K., & Nusantara, U. D. (2022). Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Huruf Vokal Berbasis Animasi Multimedia untuk Anak. *Jurnal Tera* (2022). 2(2)
- [5] H Septanto, B Yuliadi, A Hidayatullah. (2024). Pelatihan Penggunaan Aplikasi *Game* Edukasi Pengenalan Vitamin Pada Buah dan Sayur Untuk Guru TK Vianney. *Jurnal Karya untuk Masyarakat (JKuM)*.
- [6] Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1), 171–187.
- [7] Santoso, B., & Purnama, B. E. (2011). Perancangan Studio Mini Berbasis Multimedia Universitas Surakarta. *Speed-Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, 2(2).
- [8] Septanto, H., & Dirgantara, H. B. (2020). Perancangan Media Pembelajaran Pengenalan Hewan Berbasis Animasi Multimedia Untuk Anak-anak TK. *Jurnal Komputer Dan Informatika*, 15(1), 99–109.
<https://journal.untar.ac.id/index.php/JKI/article/view/7192>.
- [9] R. Andriyat Krisdiawan and Darsanto, “Penerapan Model Pengembangan *Game* (Game Development Life Cycle) dalam Membangun *Game* Platform Berbasis Mobile,” *Teknokom*, vol. 2, no. 1, pp. 31–40, 2019.
- [10] Arsyad. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta.
- [11] Bahar, M. A. T. (2017). Filsafat Kebudayaan Dan Sastra (Dalam Perspektif Sejarah). *Jurnal Ilmu Budaya*, 5, 69–75.
- [12] Siti Maesaroh, Agustinus Sirumapea & Cokro Setiaji (2016). Pembelajaran Interaktif Pengenalan Hewan Menggunakan Bahasa Inggris Pada Siswa SD Kelas 3 Berbasis Android, *JURNAL SISFOTEK GLOBAL*, Vol. 6 No. 1
- [13] Budiman, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-learning Pada SMK di Pontianak. *Jurnal Nasional Komputasi dan Teknologi Informasi*, 2, No.2, 134.
- [14] Yaumi. (2017). *Media Pembelajaran: Pengertian, Fungsi dan Urgensinya bagi Anak Milenial*. Makasar: Seminar Nasional Pemanfaatan Media bagi Anak Milenial, kerjasama Pasca Sarjana Universitas