

PEMBUATAN GAME EDUKASI SENI BUDAYA TEBAK NAMA TARIAN TRADISIONAL BAGI ANAK (STUDI KASUS SD NO.3 KEROBOKAN KAJA)

I Gede Agus Rama Junior¹⁾, Ketut Queena Fredlina²⁾,
I Gede Putu Krisna Juliharta³⁾

Program Studi Teknik Informatika¹⁾²⁾

Program Studi Sistem Informasi³⁾

Fakultas Teknologi Informasi Dan Desain, Universitas Primakara, Denpasar, Bali^{1) 2) 3)}

gusrama858@gmail.com ¹⁾ queena@primakara.ac.id ²⁾ krisna@primakara.ac.id ³⁾

ABSTRACT

Indonesian has the of dance. In today's technological developments not only in the field of knowledge but also in children's game tools such as smartphones. Games can be used to facilitate learning activities. As is the case with students of Elementary School No. 3 Kerobokan Kaja, the results of interviews indicated that there was still a lack of digital learning media for students, especially regarding the art of dance. The research method used to develop this educational game was the Game Development Life Cycle (GDLC) method. started implementing the creation of educational games using construct 2 and testing game applications on students. in this test also used a Likert scale questionnaire or questionnaire to see the results of student satisfaction regarding making educational games as digital learning media to add insight to children or students at Elementary School No. 3 Kerobokan Kaja, it can be concluded from the results of the questionnaire that educational games sentai received a good response from the students by obtaining a percentage of 94% in the "Very Good" category.

Keywords : Game, GDLC, Education, Traditional Dances, Construct 2.

ABSTRAK

Indonesia memiliki kesenian tari. Dalam perkembangan teknologi seperti saat ini tidak hanya pada bidang pengetahuan saja tetapi sudah ke alat permainan game anak seperti smartphone. Game dapat dipergunakan untuk mempermudah dalam kegiatan belajar. Seperti halnya pada siswa Sekolah Dasar No.3 Kerobokan Kaja, dalam hasil wawancara bahwa masih kurangnya media pembelajaran secara digital untuk siswanya terutama pada mengenai kesenian tari. Metode penelitian yang digunakan untuk membangun game edukasi ini adalah metode Game Development Life Cycle (GDLC). peneliti mulai mengimplementasi pembuatan game edukasi menggunakan construct 2 dan melakukan pengujian aplikasi game kepada siswa. dalam pengujian ini juga menggunakan kuesioner atau angket skala Likert untuk melihat hasil kepuasan siswa mengenai pembuatan game edukasi sebagai media pembelajaran secara digital guna menambah wawasan untuk anak atau siswa di Sekolah Dasar No.3 Kerobokan Kaja, dapat di tarik kesimpulan dari hasil angket bahwa game edukasi sentai mendapat respon baik dari pihak siswa dengan memperoleh persentase 94% dengan kategori "Sangat Baik".

Kata kunci : Game, GDLC, Edukasi, Tarian Tradisional, Construct 2.

PENDAHULUAN

Indonesia memiliki berbagai banyak jenis kesenian dan budaya. Dari berbagai kesenian terdapat seni tradisional yang sering menjadi sorotan, umumnya tarian ini digunakan untuk penyambutan tamu bahkan sebagai sarana keagamaan. Kepribadian suatu bangsa, daerah dan tempat akan tercermin melalui kebudayaan termasuk kesenian tari[1]. Selain itu seni tari dapat menjadi hiburan kepada masyarakat dan juga menjadi sebuah sarana belajar untuk anak.

Dalam perkembangan teknologi seperti saat ini tidak hanya pada bidang pengetahuan saja tetapi sudah ke alat permainan anak seperti smartphone, komputer, konsol dan sebagainya. Saat ini banyak sekali anak-anak yang sudah memiliki perangkat gadgetnya sendiri dengan berbagai jenis aplikasi didalamnya. Mereka lebih cenderung menggunakan gadgetnya tersebut untuk hal lain dari pada belajar khususnya mengenai kesenian tari tradisional.

Tarian tradisional merupakan sebuah warisan budaya lokal yang harus dilestarikan tetapi saat ini tarian luarlah yang lebih populer jika dibandingkan tarian tradisional dan bahkan mulai diabaikan oleh generasi muda[2]. Salah satu media yang dapat digunakan dalam belajar anak ialah melalui sebuah perangkat lunak atau software permainan game. Game dapat dipergunakan untuk mempermudah dalam kegiatan belajar[3].

Saat ini game memiliki begitu banyak jenis seperti Quiz, Puzzel, Racing, Edukasi dan sebagainya tergantung dari kebutuhan pengguna. Dari semua jenis itu, game edukasilah yang didalamnya berisikan sebuah pengetahuan dan informasi sesuai kebutuhan sehingga dapat memperluas wawasan anak, game edukasi akan membuat anak atau siswa lebih tertarik dan semangat dalam belajar[4].

Seperti halnya pada siswa Sekolah Dasar No.3 Kerobokan Kaja, dalam hasil wawancara secara lisan dengan kepala dan wakil kepala sekolah bahwa masih kurangnya media pembelajaran secara digital untuk siswanya terutama pada mengenai kesenian khususnya tarian dalam mata pelajaran.

Pada permasalahan yang sudah dijabarkan di atas penelitian ini memiliki tujuan untuk membangun sebuah game edukasi sebagai media belajar pengenalan seni tari tradisional yang menarik kepada anak atau siswa pada Sekolah Dasar No.3 Kerobokan Kaja. Pembuatan game ini menggunakan metode Game Development Life Cycle (GDLC). Metode ini sudah di gunakan oleh beberapa peneliti di karenakan memudahkan dalam kegiatan perancangan dan pembuatan khususnya game.

Dari hasil penelitian ini nantinya dapat diharapkan menjadi sebuah acuan dalam pembuatan permainan game lainnya yang ditujukan untuk sarana edukasi dalam pendidikan.

TINJAUAN PUSTAKA

Pengertian Game

Game adalah sebuah aktivitas yang dilakukan dengan tujuan menghibur atau menghilangkan kejenuhan. Game dapat berupa permainan fisik atau permainan yang dimainkan secara digital. Game juga dapat menjadi sumber belajar bagi seseorang terutama jika game tersebut mengajarkan keterampilan atau edukasi terhadap pemainnya[5].

Quiz Game

Quiz Game Quiz Game dengan jenis quiz ini umumnya memiliki gameplay yang menyajikan sebuah pertanyaan dan pemain diharuskan untuk memilih jawaban yang tepat dari sebuah pilihan jawaban yang disediakan dalam game tersebut[6].

Pengertian Edukasi

Edukasi merupakan suatu proses belajar baik itu dalam dunia pendidikan formal maupun di kehidupan sehari-hari non formal yang dapat dilakukan oleh seseorang. Tujuan dari proses pendidikan itu sendiri ialah agar seseorang ataupun sekelompok orang tersebut mengerti mengenai sesuatu yang diajarkan dan mampu berpikir lebih kritis[7].

Game Edukasi

Game edukasi umumnya sebuah perangkat lunak yang dibangun dengan memiliki tujuan sebagai sarana pendidikan terutama bagi anak. Permainan game seperti ini dirancang untuk mendukung sebuah proses belajar. Permainan edukasi dapat membantu merangsang daya pikir, meningkatkan konsentrasi dan guna untuk berusaha dalam memecahkan masalah[8].

Seni Tari Tradisional

Seni tarian tradisional adalah bentuk seni tarian yang berkembang dari kebudayaan suatu daerah atau negara. Tarian tradisional biasanya menceritakan sejarah, legenda atau kebiasaan dari suatu tempat tertentu. Tarian tradisional memiliki gerakan dan mengandung simbolik yang terkait dengan kebudayaan daerah tersebut dan sering-seringkali dipertunjukan pada acara keagamaan dan perayaan dari daerah tersebut[9].

Game Development Life Cycle (GDLC)

Game Development Life Cycle (GDLC) adalah serangkaian proses yang dilakukan dalam pengembangan game dari awal hingga selesai. Secara umum, GDLC meliputi beberapa tahap yaitu perancangan, pra-produksi, produksi, pengujian, beta, release[10].

Construct 2

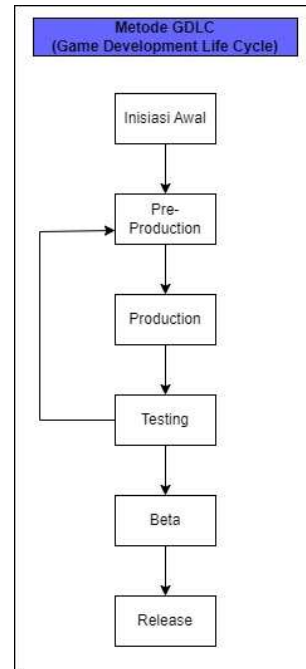
Perangkat lunak Construct 2 ini merupakan sebuah software yang berbasis HTML5 yang digunakan untuk membangun sebuah permainan. software Construct 2 ini dibangun dengan tujuan mempermudah bagi pengembang yang ingin membangun sebuah permainan yang mereka inginkan. Construct 2 ini digunakan untuk membangun permainan yang berbasis 2D. Dengan tool ini pengguna dapat mempublikasikan softwrenya ke dalam beberapa tempat atau platform seperti android atau komputer[11].

Android

Sistem operasi Android atau android Os merupakan sistem yang berbasis Linux. Android ini umumnya digunakan pada perangkat seperti smartphone, televisi dan perangkat elektronik lainnya. Sistem android merupakan sebuah sistem atau platform terbuka yang sering digunakan para developer yang ingin mengembangkan softwrenya dengan sistem platform android[12].

METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan untuk membangun game edukasi ini adalah metode Game Development Life Cycle (GDLC). Ada beberapa tahapan didalam metode ini diantaranya Inisiasi Awal, Pre-Production, Production, Testing, Beta, Release.



Gambar 1. Metode GDLC

1. *Initiation* (Inisiasi Awal)

Tahap ini merupakan tahap atau fase pengumpulan bahan dan *tools* yang akan digunakan baik itu berupa hardware hingga software sebagai pendukung pembuatan game.

2. *Pre-Production* (Tahap Persiapan)

Tahap ini merupakan tahap atau fase awal dimana mulai merancang dari game seperti mendefinisikan jenis game, storyboard, flowchart sistem, gameplay, tantangan dan sebagainya

3. *Production* (Implementasi)

Tahap ini merupakan tahap atau fase akan mulai melakukan pengerjaan bagian utama dari game yang akan dibuat seperti *asset-asset* yang dibutuhkan.

4. *Testing* (Alpha Test)

Tahap ini merupakan tahap atau fase akan menguji game yang telah dibuat yang berkaitan dengan kemudahan penggunaan dan kelengkapan fitur-fitur dalam game. Jika ada perubahan dari tampilan ataupun fitur-fitur tertentu maka peneliti akan memperbaikinya pada tahap pre-production.

5. *Beta* (Uji Coba)

Tahap ini merupakan tahap atau fase akan menguji dari masing-masing fungsi dalam game sampai kualitas keseluruhan game kepada user. User akan memberikan penilaian untuk hasil keseluruhan game baik dari fungsi tombol, audio hingga visual. Pada tahap ini juga akan diuji cobakan kepada siswa/siswi.

6. *Release* (Peluncuran)

Bagian akhir dari pembuatan game yaitu release atau game ke pihak ketiga

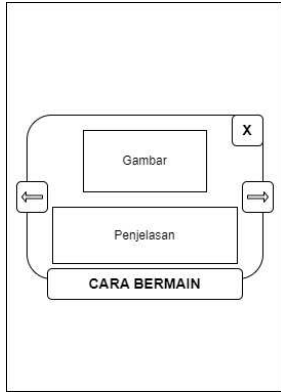
HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti menjelaskan hasil dari implementasi dari game edukasi yang dibuat baik itu dari storyboard, tampilan game, melakukan pengujian game tersebut kepada siswa hingga melakukan angket guna mengetahui game dapat berjalan dengan sesuai.

Storyboard Game**Tabel 1.** Storyboard Menu Awal

	
ID Scene	1. Menu Awal
Ukuran Sene	720 x1280 Pixel
Deskripsi Scene	Pada tampilan awal atau home ini terdapat judul dari game yang telah dibuat dan juga terdapat 4 tombol yang diletakan secara vertikal dari atas ke bawah. Setiap tombol yang berbeda memiliki fungsi dari masing-masing tombol. Pada bagian paling bawah terdapat jumlah skor tertinggi yang telah didapat.

Tabel 2. Storyboard Cara Bermain

	
ID Scene	1.1 Cara Bermain
Ukuran Sene	720 x1280 Pixel
Deskripsi Scene	Pada halaman ini akan menampilkan sebuah penjelasan bagaimana cara bermain atau bantuan dalam menggunakan game dan terdapat 3 buah tombol.

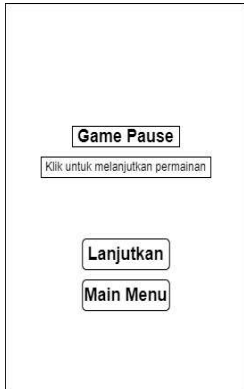
Tabel 3. Storyboard Info Pengembang

	
ID Scene	1.2 Info Pengembang
Ukuran Sene	720 x1280 Pixel
Deskripsi Scene	Pada halaman ini akan menampilkan data diri dari pengembang seperti: 1. Foto Pengembang 2. Nama 3. Nomor Telephone/Wa 4. Instansi

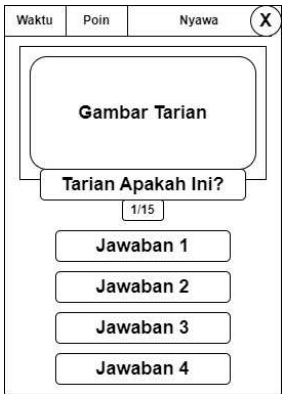
Tabel 4. Storyboard Menu Level

	
ID Scene	2. Menu Level
Ukuran Sene	720 x1280 Pixel
Deskripsi Scene	Halaman ini adalah tampilan dimana pemain dapat memilih level yang ingin mereka mainkan. Terdapat 4 buah tombol

Tabel 6. Storyboard Game Pause

	
ID Scene	3.1. Game Pause
Ukuran Sene	720 x1280 Pixel
Deskripsi Scene	Halaman ini merupakan tampilan dari game pause atau menunda game untuk sementara. Terdapat 2 buah tombol

Tabel 5. Storyboard Game Quiz

	
ID Scene	3. Game Quiz
Ukuran Sene	720 x1280 Pixel
Deskripsi Scene	Halaman ini merupakan tampilan game quiz utama yang akan dimainkan oleh pemain dan terdapat 5 tombol

Tabel 7. Storyboard Akhir Game

	
ID Scene	3.2 Akhir Game
Ukuran Sene	720 x1280 Pixel
Deskripsi Scene	Tampilan ini merupakan tampilan akhir ketika sudah menyelesaikan game dan terdapat 2 buah tombol.

Implementasi

Setelah melakukan Perancangan game selesai maka selanjutnya adalah tahap implementasi permainan game.



Gambar 1. Tampilan Menu Awal

Ketika pemain mulai memasuki game mereka akan dibawa ke tampilan awal dari game. pada tampilan awal ini mereka dapat menekan beberapa tombol sesuai dengan keterangan yang ada pada masing-masing tombol. Dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 2. Tampilan Level Game

Ketika pemain akan bermain mereka akan di arahkan ke menu atau halaman pilih level sebelum melanjutkan permainan. pada game ini terdapat 3 buah level di antaranya level 1 tari daerah bali, level 2 tari daerah jawa dan terakhir level 3 tari daerah acak (dari berbagai daerah di Indonesia. Dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 3. Tampilan Gameplay

Ketika pemain sudah memasuki game quiz utama, mereka akan di arahkan untuk menjawab soal dengan total 1/15 per level dan terdapat 4 buah tombol jawaban yang dimana mereka akan memilih salah satu yang menurut pemain benar. Dalam game ini terdapat sebuah sistem diantaranya waktu dengan batas 2 menit per level, poin yang dimana pemain harus mengumpulkan sejumlah poin untuk mendapatkan skor sebanyak mungkin dan nyawa/health dimana pemain memiliki 5 kesempatan dalam menjawab untuk dapat menyelesaikan game tetapi jika 5 nyawa habis sebelum pemain menyelesaikan permainan maka secara otomatis akan mengakhiri game tersebut. Dapat dilihat pada gambar 3.

Angket Pengujian

Sebelum akngket pengujian disebarkan kepada responden, mereka akan mencoba game yang diberikan. Total responden yang

mengikuti kegiatan ini adalah 29 siswa. Dari hasil angket dapat disimpulkan bahwa game edukasi sentari ini mendapat respon baik dengan total 94% (sangat baik). Adapun 5 kategori skala *Likert* yang dipergunakan, yaitu:

Tabel 8. Nilai Kategori Jawaban

Interval Skor	Kategori Tingkat
5	Sangat Baik (SB)
4	Baik (B)
3	Cukup (C)
2	Kurang (K)
1	Sangat Kurang (SK)

Tabel 9. Kategori Kreteria Jawaban

Persentase%	Kreteria
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang
0% - 20%	Sangat Kurang

Untuk mengetahui penilaian responden pada game edukasi "SENTARI" ini peneliti menggunakan perhitungan persentase dengan rumus berikut:

$$p = \frac{x}{xi} \cdot 100\%$$

Keterangan Rumus :

p = Nilai persentase yang di cari

x = Total jumlah nilai kategori yang didapat

xi = Total skor maks 5 dari nilai kategori

100 = Bilangan konstan

Berikut merupakan hasil dari perhitungan angket kuesioner dapat dilihat pada Tabel 10.

Tabel 10. Hasil Angket Responden

Responden	Jumlah : x	Skor Maks xi
1	45	55
2	46	55
3	46	55
4	48	55
5	52	55
6	54	55
7	53	55
8	54	55
9	54	55
10	51	55
11	55	55
12	55	55
13	55	55
14	55	55
15	55	55
16	55	55
17	54	55
18	54	55
19	55	55
20	54	55
21	52	55
22	53	55
23	53	55
24	52	55
25	52	55
26	50	55
27	49	55
28	47	55
29	49	55
Total Jumlah : x	1502	
Total Jumlah Skor Maks : xi	1595	
Persentase (1502/1595).100	94%	
Keterangan	Sangat Baik	

SIMPULAN

Berdasarkan uraian yang telah di jabarkan sebelumnya mengenai pembuatan game edukasi sebagai media pembelajaran secara digital guna menambah wawasan untuk anak atau siswa di Sekolah Dasar No.3 Kerobokan Kaja dengan menggunakan metode Game Development Life Cycle (GDLC), dapat di tarik kesimpulan dari hasil angket bahwa game edukasi sentai mendapat respon baik dari pihak siswa dengan memperoleh persentase 94% dengan kategori “Sangat Baik”.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] P. W. & W. Handyaningrum, “Pesona Tari sebagai Aset Pariwisata Budaya Indonesia,” vol. Vol.7 No4, 2020.
- [2] H. Nuryani, B. Hutagulung, W. Purwaningsih, and A. Mustadi, “Implementasi Karakter Cinta Tanah Air Pada Kesenian Tradisional Jawa Indonesia,” *J. Pendidik. Dasar*, vol. 11, no. 1, pp. 75–85, 2020.
- [3] F. Y. Al Irsyadi, R. Annas, and Y. I. Kurniawan, “Game Edukasi Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Pengenalan Benda-Benda di Rumah bagi Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar,” *J. Teknol. dan Inf.*, vol. 9, no. 2, pp. 78–92, 2019, doi: 10.34010/jati.v9i2.1844.
- [4] F. Yasin Al Irsyadi, A. Prasuci Priambadha, and Y. Indra Kurniawan, “Game Edukasi Bahasa Arab untuk Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar Islam Terpadu Nahdlatul Ulama Cepogo,” *J. Manaj. Inform.*, vol. 10, no. April, pp. 55–66, 2020, doi: 10.34010/jamika.v10i1.
- [5] A. Yusnita, A. Y. Rangan, and F. Setiawan, “Membangun Game Fun Animal Puzzle Menggunakan Algoritma Shuffle Random,” *Sebatik*, vol. 15, no. 1, pp. 1–6, 2016, doi: 10.46984/sebatik.v15i1.68.
- [6] N. A. Sriwahyuni and Mardono, “Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Iis Sma Laboratorium Universitas Negeri Malang,” *J. Pendidik. Ekon.*, vol. 9, no. 2, pp. 116–127, 2016.
- [7] H. Kusniyati and N. S. Pangondian Sitanggang, “Aplikasi Edukasi Budaya Toba Samosir Berbasis Android,” *J. Tek. Inform.*, vol. 9, no. 1, pp. 9–18, 2016, doi: 10.15408/jti.v9i1.5573.
- [8] S. . Ayu, Sutardi, and L. Tajidun, “Rancang Bangun Game Edukasi Puzzle Kebudayaan Sulawesi Tenggara Dengan Algoritma Fisher-Yates Shuffle,” *semanTIK*, vol. 3, no. 1, pp. 29–38, 2017.
- [9] N. V. Sandi, “Pembelajaran Seni Tari Tradisional Di Sekolah Dasar,” *J. Dialekt. Jur. PGSD*, vol. 8, no. 2, pp. 147–161, 2018.
- [10] A. A. Saputra, F. N. Putra, and R. D. R. Yusron, “Pembuatan Game Edukasi Pengenalan Kebudayaan Indonesia Menggunakan Metode Game Development Life Cycle (GDLC) Berbasis Android,” *J. Autom. Comput. Inf. Syst.*, vol. 2, no. 1, pp. 66–73, 2022.
- [11] A. D. Hartanto, W. Mega, P. Dhuhiha, and A. Tinangon, “Perancangan Game Multiplatform Menggunakan Scirra Construct 2 Dan Html 5,” *Simp. Nas. RAPI XIII*, pp. 91–98, 2014.
- [12] M. K. Hakky, R. H. Wirasasmita, and M. Z. Uska, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android untuk Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi,” *EDUMATIC J. Pendidik. Inform.*, vol. 2, no. 1, p. 24, 2018, doi: 10.29408/edumatic.v2i1.868.