

Media Pembelajaran Pengenalan Budaya Pesisir (Sibolga) Melalui Game Interaktif Pada Anak Sekolah Dasar

Ananda Pratama Putra¹, Munjiat Setiani Asih², Yessi Fitri Annisah Lubis³

^{1,2,3} Fakultas Teknik dan Komputer, Teknik Informatika, Universitas Harapan Medan, Medan, Indonesia

Email: ¹anandapratama2503@email.com, ²munjiat.stth@gmail.com, ³yessy.annisa@gmail.com

Abstrak

Di Sibolga pengenalan budaya pesisir (Sibolga) masih belum ada, akibatnya banyak generasi muda belum mengetahui budaya asli mereka, untuk itu perlu adanya media pembelajaran untuk pengenalan budaya pesisir (Sibolga) agar generasi muda mengenali budaya asli mereka. Media pembelajaran yang di gunakan yaitu media pembelajaran berbasis game interaktif agar anak usia sekolah dasar dapat melakukan PBM (proses belajar mengajar) dengan semangat karena mereka dapat bermain dan belajar dalam waktu bersamaan. Aplikasi pengenalan budaya Sibolga di implementasikan dengan tools atau software *unity* 3D. Berdasarkan dari hasil penelitian 25 responden umum pada pertanyaan ketiga mengenai pengaruh media pembelajaran ini dalam meningkatkan minat belajar anak-anak, 84% memilih “Ya bias” dan 16 memilih mungkin. Penelitian ini menghasilkan kategori sangat baik dan penelitian ini menghasilkan bahwa media pembelajaran ini dapat meningkatkan minat belajar anak-anak

Kata Kunci: Globalisasi, Budaya, Media pembelajaran, Game

Abstract

In Sibolga there is still no introduction to coastal culture (Sibolga), as a result many young people do not know their native culture. For this reason, there is a need for learning media for the introduction of coastal culture (Sibolga) so that the younger generation recognizes their original culture. The learning media used are interactive game-based learning media so that elementary school-aged children can do PBM (teaching and learning process) with enthusiasm because they can play and learn at the same time. The Sibolga culture introduction application is implemented with Unity 3D tools or software. Based on the result of research on 25 general respondents in the third question regarding the influence of this learning media in increasing children's learning interest, 84% voted “Yes can” and 16 voted maybe. This study resulted in a very good category and this study resulted that this learning media could increase children's interest in learning

Keywords: Globalization, culture, learning media, Games

1. PENDAHULUAN

Budaya adalah suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang dan diwariskan dari generasi ke generasi. Budaya terbentuk dari banyak unsur yang rumit, termasuk sistem agama dan politik, adat istiadat, bahasa, perkakas, pakaian, bangunan, dan karya seni. Bahasa, sebagaimana juga budaya, merupakan bagian tak terpisahkan dari diri manusia sehingga banyak orang cenderung menganggapnya diwariskan secara genetis. Ketika seseorang berusaha berkomunikasi dengan orang-orang yang berbeda budaya dan menyesuaikan perbedaan-perbedaannya, membuktikan bahwa budaya itu dipelajari. [1].

Kebudayaan sebagai karya besar kelompok manusia memiliki fungsi dalam kehidupan. dapat memenuhi kebutuhan minimal fisiologis dan psikologis warga masyarakat, membangun hubungan sosial yang harmonis antar warga. Kebudayaan adalah pengetahuan yang diperoleh dan digunakan penduduk untuk menginterpretasikan pengalaman dan melahirkan tingkah laku sosial. [2]

Kota Sibolga merupakan Salah satu kota yang berada di provinsi Sumatera Utara. Kota ini tumbuh dari sebuah dusun kecil di Teluk Tapan Nauli. [3]. Game yaitu media pembelajaran berupa permainan yang dapat merangsang daya pikir manusia termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan sebuah masalah. Berdasarkan pola yang dimiliki oleh game tersebut, pemain dituntut untuk belajar sehingga dapat menyelesaikan permasalahan yang ada. Status game, instruksi, dan tools yang disediakan oleh game akan membimbing pemain secara aktif untuk menggali informasi sehingga dapat memperkaya pengetahuan dan strategi saat bermain. [4]. definisi media pembelajaran adalah alat dan bahan yang dapat digunakan dalam rangka mencapai tujuan pendidikan serta pembelajaran seperti radio, televisi, koran, majalah dan sebagainya [5].

Game interaktif merupakan kegiatan atau permainan kreatif yang berkaitan dengan penciptaan, produksi, distribusi permainan game komputer yang merupakan hiburan dan ketangkasan dan pendidikan interaktif. [6]. *Storyboard* adalah penyusunan grafik seperti sekumpulan ilustrasi atau gambar yang di tampilan secara berurutan untuk tujuan visualisasi grafik bergerak atau urutan media interaktif, termasuk interaktivitas website. [7]

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis mengangkat judul “Media Pembelajaran Pengenalan Budaya Pesisir (Sibolga) Melalui Game Interaktif Pada Anak Sekolah Dasar”. Penulis memilih judul ini dengan harapan agar budaya pesisir(Sibolga) dapat terlestarikan.

2. METODOLOGI PENELITIAN

1. Studi Literatur

Penulis mencari referensi yang berhubungan dengan budaya dan media pembelajaran pada buku serta jurnal - jurnal yang sudah tersedia dari berbagai sumber serta mengumpulkan data yang diperlukan untuk mendukung dari tugas akhir yang akan dibuat.

2. Observasi dan Pengumpulan Data

Penulis melakukan observasi untuk mengamati dan mengumpulkan data media pembelajaran apa yang digunakan. Penulis juga melakukan pengumpulan data dengan bantuan buku ajar yang biasa digunakan guru untuk melakukan proses pembelajaran dalam kelas.

3. Perancangan Media Pembelajaran

Penulis melakukan perancangan media pembelajaran ini menggunakan *software* Unity 3D, aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran pengenalan budaya pesisir (Sibolga) melalui game interaktif pada anak sekolah dasar ,yang dirancang agar mudah digunakan

4. Implementasi

Pembuatan game interaktif dilakukan dengan menggunakan *software* Unity 3D. Implementasi dilakukan dengan memasukkan *marker*, yang telah dibuat ke dalam *software development kit* bernama vuforia untuk mendapatkan *library* yang akan digunakan di Unity 3D. serta rancangan – rancangan asset lainnya akan di impor ke dalam Unity 3D untuk diproses menjadi aplikasi Android, dimana android adalah sistem operasi berbasis linux.

5. Penyebaran Kuesioner

Dimana Kuesioner adalah kumpulan atau daftar pertanyaan [9] yang dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan kepada para siswa di beberapa sekolah dasar di Sibolga untuk mendapatkan informasi tentang penggunaan media pembelajaran yang telah dibuat

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini memerlukan beberapa tahapan yang akan diperoleh untuk mencapai hasil rancangan yang baik dan sesuai. Beberapa tahapan tersebut akan dijelaskan sebagai berikut.

3.1 Analisis Kebutuhan Sistem

Analisis kebutuhan sistem menggambarkan proses kegiatan yang akan diterapkan dalam sebuah aplikasi dan menjelaskan kebutuhan yang diperlukan aplikasi agar dapat berjalan dengan baik.


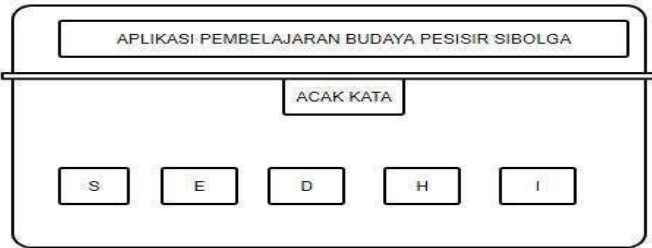


Perangkat lunak digunakan dalam sebuah sistem merupakan perintah-perintah yang diberikan kepada perangkat keras agar bisa saling berinteraksi di antara keduanya. Perangkat lunak yang dibutuhkan untuk membuat aplikasi media pembelajaran ini adalah sebagai berikut :

1. Komputer/Laptop core i3
2. Unity 3D
3. Hardisk 250gb
4. Ram 8 gb
5. Windows 10

3.2 Storyboard

Storyboard sering juga disebut papan cerita. *Storyboard* berfungsi untuk menggambarkan alur cerita, mulai dari awal hingga akhir. Selain itu, *storyboard* juga berfungsi untuk merencanakan proses pengambilan gambar agar lebih terstruktur. Perancangan *storyboard* merupakan rancangan awal untuk masuk kedalam aplikasi pembelajaran dan awal menggunakan program atau *software* unity3D. Tampilan menu utama terdiri Acak Kata, *Fuzzle*, Soal Dan Informasi

Tabel 1. Storyboard

No	Gambar	Keterangan
1		Pada tampilan utama dari aplikasi akan menjelaskan bahwa aplikasi terdapat menu kata acak, <i>fuzzle</i> dan soal yang dapat digunakan untuk memulai <i>game</i> pembelajaran budaya sibolga
2		Pada tampilan menu acak kata akan menampilkan isi dari menu acak kata yang berfungsi menampilkan kata yang diacak kemudian pengguna dapat melakukan penyusunan menjadi kata yang benar
3		Pada menu <i>fuzzle</i> akan menampilkan <i>fuzzle</i> yang berisi gambar yang sudah diacak menjadi 9 bagian sehingga pengguna dapat menyusun gambar sesuai dengan gambar aslinya
4		Pada menu soal akan menampilkan soal soal dari pembelajaran budaya sibolga yang dapat menambah pengetahuan pengguna

3.3. Implementasi

1. Tampilan Menu Utama

Tampilan pada menu awal diatas dapat dijelaskan bahwa halaman menu awal akan menampilkan seperti menu play, informasi, petunjuk dan keluar, dapat dilihat pada gambar 3.1:



Gambar 3.1 Tampilan Halaman Menu Utama

2. Tampilan Menu Play

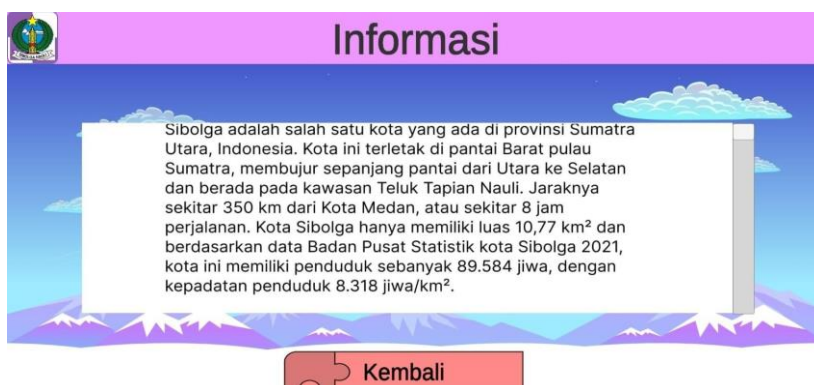
Tampilan menu *play* akan menampilkan keseluruhan menu *Play* seperti *puzzle*, *scramble* dan *quiz* untuk media pembelajaran pengenalan budaya pesisir sibolga dibangun menggunakan *software unity 3D* sesuai dengan kebutuhan sistem, seperti pada gambar 3.2 berikut ini



Gambar 3.2 Tampilan Halaman Biodata

3. Tampilan Informasi

Tampilan informasi akan menampilkan informasi berupa *teks* sehingga pengguna dapat mengetahui tentang informasi dari aplikasi pada media pembelajaran pengenalan budaya pesisir sibolga dibangun menggunakan *software unity 3D*. seperti pada gambar 3.3 berikut:



Gambar 3.3 Tampilan Halaman Materi

4. Tampilan Petunjuk

Tampilan petunjuk akan menampilkan informasi berupa *teks* sehingga pengguna dapat mengetahui tentang tata cara penggunaan aplikasi pada media pembelajaran pengenalan budaya pesisir sibolga dibangun menggunakan *software unity 3D*. seperti pada gambar 3.4 berikut:



Gambar 3.4 Tampilan Halaman Ayo Belajar

5. Tampilan puzzle

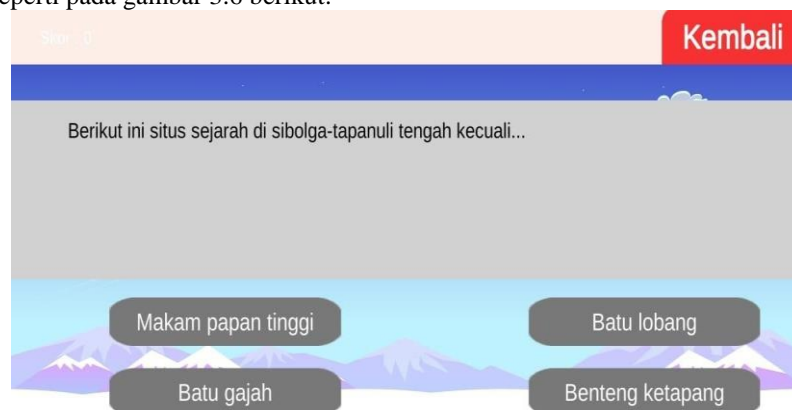
Tampilan *game fuzzle* akan menampilkan gambar yang diacak secara random kemudian disusun sehingga dapat meningkatkan daya pikir pada media pembelajaran pengenalan budaya pesisir sibolga dibangun menggunakan *software unity 3D*. seperti pada gambar 3.5 berikut:



Gambar 3.5 Tampilan Halaman Scan Marker

6. Tampilan Game Quiz

Tampilan *game quiz* akan menampilkan soal soal tentang budaya sibolga kemudian dapat dijawabn sehingga dapat meningkatkan daya pikir pada media pembelajaran pengenalan budaya pesisir sibolga dibangun menggunakan *software unity 3D*. seperti pada gambar 3.6 berikut:



Gambar 3.6 Tampilan Halaman Kuis

7. Tampilan Game Scramble

Tampilan *game scramble* akan menampilkan kata kata tentang budaya sibolga yang diacak secara random kemudian dapat disusun sehingga dapat meningkatkan daya pikir pada media pembelajaran pengenalan budaya pesisir sibolga dibangun menggunakan *software unity 3D*. seperti pada gambar 3.7 berikut



Gambar 3.7 Pop Up selesai kuis

4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dibuat dengan judul Media Pembelajaran Pengenalan Budaya Pesisir (Sibolga) Melalui Game Interaktif Pada Anak Sekolah Dasar, dapat di tarik kesimpulan Menghasilkan aplikasi pengenalan budaya pesisir (Sibolga) yang memberikan informasi kepada pelajar tentang budaya pesisir (Sibolga). Aplikasi pengenalan budaya pesisir (Sibolga) di implementasikan dengan tools atau software Unity 3D. Hasil dari penelitian terhadap 25 responden umum pada pertanyaan ketiga mengenai pengaruh media pembelajaran ini dalam meningkatkan minat belajar anak-anak, 84% memilih 'Ya bias' dan 16% memilih "Mungkin". Penelitian ini menghasilkan kategori sangat baik dan penelitian ini menghasilkan bahwa media pembelajaran ini dapat meningkatkan minat belajar anak-anak

REFERENCES

- [1] Endah Maryamah dan Etty Ratnawati. (2018). Akulturasi Islam Dan Budaya Lokal Pada Tradisi Bongkar Bumi Di Desa Cupang Kecamatan Gempol Kabupaten Cirebon. Cirebon; Eduksos : Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi, 7(2), 207–220. <https://doi.org/10.24235/edueksos.v7i2.316>
- [2] Mansur. (2019). Sumbangsih Kebudayaan Pada Manusia Dalam Perspektif Islam. Malang: VICRATINA : Jurnal Pendidikan Islam Volume 4 Nomor 2 Tahun 2019. Vicratina, 4(1), 65–71.
- [3] Situmeang, dkk. (2022). Peranan Pemerintah Daerah Kota Sibolga dalam Pembangunan Pariwisata Berbasis Pelestarian Lingkungan. Medan: Nommensen Journal of Constitutional and Administrative Law. 01(12), 1–1
- [4] Huda Mardhotillah dan Rakimahwati. (2021). Pengembangan Game Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini. Padang: Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(2), 779–792. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1361>
- [5] Manik. (2022). Integrasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Teknologi Integration Of Islamic Religious Education Learning Media Technology Based. Medan: Book Chapter of Proceedings Journey-Liaison Academia and Society (1), 181– 188.
- [6] Cahya, dkk. (2019). Pengaruh Game Interaktif Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMP. Lampung: Jurnal Pendidikan Matematika, 2(2), 83–92
- [7] Kunto, dkk. (2021). Ragam Storyboard Untuk Produksi Media Pembelajaran. Jakarta: Jurnal Pembelajaran Inovatif, 4(1), 108–120. <https://doi.org/10.21009/jpi.041.14>