

ABSTRAK

GAME EDUKASI PLATFORMER TENTANG SENI BUDAYA JAWA TENGAH DENGAN METODE GDLC (STUDI DATA: SEKOLAH DASAR NEGERI 05 ADIPALA)

Oleh

Yuda Rinaldi
NIM 20102207

Indonesia merupakan negara yang memiliki beragam warisan budaya yang unik di setiap wilayahnya, salah satu wilayah yang memiliki warisan kebudayaan yang kaya dan beragam adalah Jawa Tengah. Beragam bentuk budaya seperti aktivitas manusia, tradisi, alat musik, adat istiadat, senjata tradisional, peninggalan budaya, tarian tradisional, rumah adat, makanan dan minuman khas tiap daerah. Seiring dengan kemajuan zaman, kebudayaan di Jawa Tengah kini perlahan mulai terlupakan. Oleh karena itu, penting untuk memperkenalkan budaya kepada generasi muda. Pada Sekolah Dasar Negeri 05 Adipala terdapat mata pelajaran yang membahas terkait kebudayaan Indonesia. Proses pembelajaran yang dilakukan masih secara konvensional, masih menggunakan media cetak atau buku. Hal tersebut membuat pembelajaran monoton dan kurang meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Maka dari itu, untuk menarik pembelajaran dibutuhkan media untuk memperkenalkan budaya, khususnya di daerah Jawa Tengah. Salah satu contoh media pembelajaran tersebut adalah *game*. Seperti yang diketahui *game* adalah sarana untuk bermain dalam berbagai bentuk. Berbagai jenis *game* yaitu salah satunya adalah *action platformer*. Saat ini, *game platformer* berbasis *Android* yang lebih berfokus pada hiburan semata. Pemain hanya perlu melompati rintangan dengan tujuan mencetak skor tertinggi, sementara aspek edukatif seringkali kurang diperhatikan. *Game* edukasi yang berjenis *platformer* mengenai pembelajaran seni budaya di Jawa Tengah mempunyai peran yang penting untuk mendukung dapat menjadi motivasi bagi anak-anak untuk belajar dan mengenal materi kebudayaan di Jawa Tengah. Pengembangan *game* edukasi ini menggunakan metode *Game Development Life Cycle* (GDLC) yang terdiri dari enam fase tahapan, yaitu inialisasi/pembuatan konsep, *pre production*, *production*, *testing*, *beta* dan *release*. Dalam pembuatan *game* edukasi ini menggunakan *software Construct 2*, dengan tahap uji coba untuk menguji fungsionalitas *game* dengan metode *black box* dan *System Usability Scale* (SUS). Hasilnya menunjukkan rata-rata nilai SUS sebesar 78,91667, menandakan tingkat kepuasan yang tinggi dengan antarmuka dan kemudahan penggunaan aplikasi. Dengan peringkat Good dan grade C. Penelitian ini bertujuan sebagai sarana menghibur dan memberikan pengetahuan tentang kebudayaan.

Kata Kunci : *Android, Construct 2, Game Edukasi, GDLC, Kebudayaan.*