

## ABSTRAK

# RANCANG BANGUN *GAME* 2D SEBAGAI MEDIA EDUKASI CERITA RAKYAT BABAD PASIRLUHUR MENGGUNAKAN *GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE* (STUDI KASUS: SD NEGERI 2 PURWOKERTO LOR)

Oleh

Virginawan Alessandro Chevin

19102235

Cerita rakyat bisa disebut juga sebagai salah satu budaya Indonesia yang menceritakan tentang hiburan, sejarah, dan budaya dari suatu daerah di Indonesia. Selain sebagai hiburan juga terdapat nilai edukasi dan unsur budaya yang dapat dipelajari. Pembelajaran mengenai cerita rakyat dapat diimplementasikan salah satunya melalui *game*. *Game* dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena selain dapat menghasilkan informasi juga dapat sebagai hiburan bagi yang memainkannya. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti sudah melakukan wawancara dengan guru pada Sekolah Dasar Negeri 2 Purwokerto Lor dan mendapat hasil jika dibutuhkan media pengenalan cerita rakyat. Di SD tersebut, cerita rakyat tentang Babad Pasirluhur belum dimengerti oleh siswa. Sehingga diusulkan rancang bangun *game* 2D sebagai media edukasi cerita rakyat Babad Pasirluhur yang diimplementasikan ke dalam *genre* petualangan. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah merancang sebuah *game* edukasi petualangan cerita rakyat Babad Pasirluhur dengan menggunakan metode *Game Development Life Cycle (GDLC)*. *Game* ini dibangun menggunakan *game engine Construct 3* karena cocok untuk *game* petualangan sederhana. Hasil dari penelitian ini berupa pengujian dengan menggunakan metode *black box* dan *user acceptance test (UAT)*. Hasil dari pengujian *black box* yang terdiri dari 8 layout dan mendapat hasil 8 layout dapat berfungsi dengan nilai keberhasilan 100% yang dilakukan oleh 5 penguji. Sedangkan pengujian UAT mendapatkan hasil 84,7% yang termasuk ke dalam kategori “sangat setuju”. Hasil tersebut sudah diuji dengan uji normalitas dan uji *one sample t-test* dan mendapatkan kesimpulan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Berdasarkan hasil tersebut *game* dapat diterima sebagai media edukasi untuk cerita rakyat Babad Pasirluhur kelas 4 SD Negeri 2 Purwokerto Lor. Saran untuk pengembangan selanjutnya adalah diperlukan perbaikan desain yang disesuaikan dengan karakter kelas 4 SD berdasarkan hasil UAT pada bagian desain yang mendapat skor paling rendah yaitu 84%.

**Kata Kunci:** *Black Box Testing*, Babad Pasirluhur, *Game* Edukasi, *Game Development Life Cycle (GDLC)*, *User Acceptance Test (UAT)*.