

Analisis Pemahaman Budaya dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Melalui *Game Puzzle* Rumah Adat Indonesia

^{1*}Mohamad Irfan Fuatdi, ²Julian Sahertian, ³Ratih Kumalasari Niswatin

^{1,2,3} Teknik Informatika, Universitas Nusantara PGRI Kediri

E-mail: ¹fanatdi7170@gmail.com, ²juliansahertian@unpkediri.ac.id, ³ratih.k@unpkediri.ac.id

Penulis Korespondens : Mohamad Irfan Fuatdi

Abstrak— Rendahnya pemahaman siswa sekolah dasar terhadap budaya lokal, khususnya rumah adat Indonesia, disebabkan oleh metode pembelajaran konvensional yang kurang interaktif sehingga minat dan keterlibatan siswa dalam mempelajari materi budaya cenderung rendah. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemahaman budaya dan motivasi belajar siswa sekolah dasar melalui penggunaan *game puzzle* rumah adat Indonesia. Metode yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dengan pengumpulan data melalui kuesioner berskala Likert yang diberikan kepada 32 siswa kelas IV SDN Kayen Lor setelah memainkan *game* edukasi *puzzle*. Data dianalisis menggunakan rumus persentase berdasarkan kriteria kelayakan. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata persentase keseluruhan sebesar 82,0 persen yang termasuk kategori sangat layak, dengan aspek tampilan visual memperoleh persentase tertinggi sebesar 96,9 persen. *Game* edukasi *puzzle* terbukti efektif sebagai media pembelajaran alternatif yang menarik dalam mendukung pemahaman budaya dan motivasi belajar siswa sekolah dasar.

Kata Kunci— *game* edukasi, pemahaman budaya, rumah adat indonesia

Abstract— The low understanding of elementary school students regarding local culture, particularly Indonesian traditional houses, is caused by conventional learning methods that are less interactive, resulting in low student interest and engagement. This study aims to analyze cultural understanding and learning motivation of elementary school students through the use of an Indonesian traditional house puzzle game. The method used is descriptive quantitative with data collected through a Likert scale questionnaire administered to 32 fourth-grade students of SDN Kayen Lor after playing the puzzle educational game. Data were analyzed using a percentage formula based on feasibility criteria. The results showed an overall average percentage of 82.0 percent, categorized as very feasible, with the visual display aspect obtaining the highest percentage of 96.9 percent. The puzzle educational game is proven effective as an attractive alternative learning medium to support cultural understanding and learning motivation of elementary school students.

Keywords— cultural understanding, education game, traditional houses

This is an open access article under the CC BY-SA License.



I. PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang memiliki keberagaman budaya yang sangat kaya, mulai dari bahasa daerah, pakaian adat, tarian tradisional, hingga rumah adat yang menjadi identitas setiap daerah. Rumah adat tidak hanya berfungsi sebagai tempat tinggal, tetapi juga merepresentasikan nilai-nilai budaya, sejarah, dan kearifan lokal yang diwariskan secara turun-temurun [1].

Keberagaman budaya tersebut merupakan aset bangsa yang harus dijaga dan dilestarikan agar tidak hilang di tengah perkembangan zaman. Namun, perkembangan teknologi dan arus globalisasi yang semakin pesat telah membawa berbagai pengaruh terhadap kehidupan masyarakat, termasuk dalam aspek budaya [2]. Globalisasi menyebabkan masuknya budaya asing yang dapat memengaruhi pola pikir, gaya hidup, dan preferensi generasi muda sehingga minat terhadap budaya lokal cenderung mengalami penurunan [3]. Globalisasi memberikan dampak positif berupa kemudahan akses informasi, perkembangan teknologi, dan peningkatan kualitas pendidikan. Akan tetapi, globalisasi juga menimbulkan tantangan bagi pelestarian budaya lokal karena budaya asing lebih mudah diakses dan lebih menarik bagi generasi muda dibandingkan budaya daerah yang menjadi identitas bangsa. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian generasi muda lebih mengenal budaya populer dari luar negeri dibandingkan budaya daerahnya sendiri [4]. Penurunan minat terhadap budaya lokal dapat berdampak pada melemahnya identitas budaya nasional apabila tidak diimbangi dengan upaya pelestarian dan pendidikan budaya yang berkelanjutan [5].

Pendidikan memiliki peran penting dalam menanamkan pemahaman budaya kepada generasi muda sejak usia dini. Sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan yang strategis untuk memperkenalkan berbagai unsur budaya Indonesia karena pada tahap ini siswa sedang berada pada masa perkembangan kognitif dan pembentukan karakter. Pemahaman budaya yang diberikan sejak dini diharapkan mampu menumbuhkan rasa cinta tanah air, meningkatkan kesadaran akan pentingnya pelestarian budaya, serta memperkuat identitas nasional peserta didik [6]. Namun, pembelajaran budaya di sekolah masih sering menggunakan metode konvensional yang berpusat pada guru sehingga siswa cenderung kurang aktif dan kurang tertarik dalam mempelajari materi budaya. Seiring dengan perkembangan teknologi digital, penggunaan media pembelajaran interaktif menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran budaya [7]. Media pembelajaran berbasis teknologi memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan mudah dipahami. Salah satu bentuk media pembelajaran yang banyak dikembangkan adalah *game* edukasi. *Game* edukasi mampu menggabungkan unsur hiburan dan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi, konsentrasi, dan keterlibatan siswa dalam proses belajar [8]. Selain itu, *game* edukasi juga dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran melalui pengalaman langsung dan aktivitas yang bersifat interaktif.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa teknologi digital dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran budaya yang efektif. Penelitian mengenai aplikasi pembelajaran mengenal rumah adat di Pulau Jawa berbasis *Augmented Reality* menunjukkan bahwa penggunaan teknologi interaktif mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam mempelajari budaya daerah [8]. Penelitian lain mengenai aplikasi *game puzzle* pengenalan seni dan budaya Suku Bugis berbasis Android menunjukkan bahwa *game puzzle* dapat menjadi media pembelajaran yang menarik dalam mengenalkan unsur budaya kepada pengguna [9]. Selain itu, berbagai penelitian tentang *game* edukasi juga menunjukkan bahwa penggunaan permainan digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar, hasil belajar, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung [10].

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan *game puzzle* rumah adat Indonesia terhadap pemahaman budaya siswa sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran budaya berbasis *game* edukasi yang interaktif, menarik, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai rumah adat Indonesia. Selain itu, hasil penelitian ini

diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif solusi dalam upaya pelestarian budaya Indonesia melalui pemanfaatan teknologi digital yang sesuai dengan karakteristik generasi muda saat ini.

II. METODE

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif kuantitatif bertujuan untuk menggambarkan dan mendeskripsikan suatu kondisi atau fenomena secara sistematis berdasarkan data numerik tanpa melakukan manipulasi atau pemberian perlakuan khusus terhadap variabel yang diteliti. Pendekatan ini dipilih karena peneliti tidak bermaksud mencari hubungan sebab-akibat, melainkan hanya ingin memperoleh gambaran nyata mengenai kondisi yang ada di lapangan. Dalam penelitian ini, metode deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan tingkat pemahaman budaya dan motivasi belajar siswa sekolah dasar setelah menggunakan *game puzzle* Rumah Adat Indonesia. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang objektif dan terukur mengenai sejauh mana *game puzzle* tersebut mampu memfasilitasi pemahaman siswa terhadap kekayaan budaya Indonesia, khususnya ragam rumah adat yang tersebar di berbagai daerah.

B. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa sekolah dasar yang berjumlah 32 siswa. Penentuan subjek penelitian dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, yakni suatu metode pemilihan sampel yang didasarkan pada pertimbangan-pertimbangan tertentu sesuai dengan tujuan dan kebutuhan penelitian. Teknik ini dipilih karena peneliti memerlukan subjek yang memenuhi kriteria spesifik, sehingga data yang diperoleh benar-benar relevan dan dapat menjawab permasalahan yang dikaji.

Adapun kriteria yang menjadi dasar pemilihan subjek mencakup keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran berbasis media digital, serta kesesuaian tingkat perkembangan kognitif siswa dengan materi yang disampaikan melalui media permainan yang dikembangkan. Seluruh subjek penelitian merupakan siswa yang telah mendapatkan akses terhadap *game puzzle* rumah adat Indonesia dan telah menggunakannya secara langsung sebelum proses pengisian kuesioner dilaksanakan. Hal ini dimaksudkan agar respons dan penilaian yang diberikan oleh siswa benar-benar mencerminkan pengalaman nyata mereka dalam berinteraksi dengan media pembelajaran tersebut, sehingga data yang terkumpul memiliki tingkat validitas dan relevansi yang tinggi terhadap tujuan penelitian.

C. Media Pembelajaran

Game edukasi Puzzle Kita merupakan media pembelajaran berbasis Android yang dirancang untuk memperkenalkan keragaman rumah adat Indonesia kepada siswa sekolah dasar melalui pendekatan permainan yang interaktif dan menyenangkan. *Game* ini menggabungkan tiga mekanisme permainan utama, yaitu *puzzle* geser yang dirancang untuk melatih kemampuan kognitif siswa sekaligus memperkuat pemahaman mereka terhadap konten budaya yang disajikan.

Mekanisme utama dalam game ini adalah *puzzle* geser, di mana siswa diminta untuk menyusun potongan gambar rumah adat yang telah diacak menjadi susunan yang benar. Tampilan *gameplay* mekanisme *puzzle* geser dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tampilan *Gameplay*

Melalui mekanisme ini, siswa tidak hanya dilatih untuk mengenali bentuk dan ciri khas rumah adat dari berbagai daerah di Indonesia, tetapi juga dilatih untuk berpikir secara logis dan sistematis dalam menyelesaikan tantangan yang diberikan.

D. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen kuesioner (angket) yang diberikan satu kali kepada siswa setelah mereka menggunakan *game puzzle* rumah adat Indonesia. Kuesioner disusun untuk mengukur dua variabel, yaitu pemahaman budaya dan motivasi belajar siswa. Kuesioner menggunakan Skala Likert dengan rentang nilai 1 sampai 4, dengan keterangan: 1 = Sangat Tidak Setuju, 2 = Tidak Setuju, 3 = Setuju, dan 4 = Sangat Setuju. Penggunaan skala 4 poin tanpa pilihan netral bertujuan agar responden menentukan kecenderungan jawaban secara tegas.

E. Teknik Analisa Data

Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif. Data yang diperoleh dari kuesioner terlebih dahulu ditabulasi, kemudian skor total setiap responden dihitung berdasarkan jumlah skor seluruh butir pernyataan pada masing-masing variabel. Setelah data terkumpul, dilakukan perhitungan nilai rata-rata, nilai minimum, nilai maksimum, dan standar deviasi untuk memperoleh gambaran umum mengenai distribusi data secara keseluruhan. Nilai rata-rata digunakan sebagai acuan utama dalam menentukan kecenderungan tingkat pemahaman budaya dan motivasi belajar siswa secara klasikal. Selanjutnya, skor dikonversi ke dalam bentuk persentase agar hasil dapat diinterpretasikan secara lebih mudah dan dikategorikan ke dalam kriteria yang telah ditetapkan, menggunakan rumus:

$$Presentase = \left(\text{Skor} \frac{\text{Diperoleh}}{\text{Skor}} \text{Maksimal} \right) \times 100\% \quad (1)$$

Bobot nilai setiap pilihan jawaban ditentukan berdasarkan skala Likert sebagai berikut:

Tabel 1. Bobot Nilai

Pilihan	Keterangan	Bobot
A	Sangat Positif	4
B	Positif	3
C	Kurang Positif	2
D	Tidak Positif	1

Skor maksimal per pertanyaan dihitung berdasarkan jumlah responden dikalikan bobot tertinggi, yaitu $32 \times 4 = 128$. Skor maksimal keseluruhan (4 pertanyaan) adalah $128 \times 4 = 512$. Persentase setiap butir pertanyaan dihitung menggunakan rumus (1), kemudian rata-rata keseluruhan dihitung menggunakan rumus:

$$P_{total} = \left(\text{Jumlah Skor Seluruh} \frac{\text{Butir}}{\text{Skor}} \text{Maksimal Keseluruhan} \right) \times 100\% \quad (2)$$

Hasil persentase kemudian dikategorikan berdasarkan tabel kriteria sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria

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

Pada Tabel 2 berisi rentang persentase sejumlah lima kategori, yaitu Sangat Baik (81%–100%), Baik (61%–80%), Cukup (41%–60%), Kurang (21%–40%), dan Sangat Kurang (0%–20%). Kategori ini digunakan sebagai acuan untuk menentukan tingkat kelayakan game edukasi puzzle berdasarkan hasil penilaian yang diperoleh dari responden.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Tampilan *Game*

Salah satu hasil pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini adalah *game* edukasi puzzle yang dapat dioperasikan pada perangkat berbasis Android. Tampilan *gameplay* game edukasi puzzle dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Tampilan *Gameplay*

Berdasarkan Gambar 2, tampilan *gameplay* pada game edukasi puzzle menampilkan potongan gambar rumah adat Indonesia yang telah disusun menjadi gambar yang utuh dan benar. Mekanisme puzzle geser ini dirancang untuk melatih kemampuan berpikir logis siswa sekaligus memperkenalkan keragaman rumah adat dari berbagai daerah di Indonesia secara visual dan interaktif. Desain antarmuka yang sederhana namun menarik diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa sekolah dasar.

B. Hasil Penilaian

Penilaian ini dilakukan melalui kuesioner yang diberikan kepada 32 siswa kelas IV SDN Kayen Lor setelah mencoba memainkan *game* edukasi *puzzle* secara langsung. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui respons dan penilaian siswa terhadap *game* edukasi yang dikembangkan, mencakup aspek kemudahan penggunaan, tampilan visual, kebermanfaatan dalam pembelajaran budaya, serta minat siswa untuk memainkan kembali. Kuesioner terdiri dari 4 butir pertanyaan dengan 4 pilihan jawaban yang diberi bobot berdasarkan skala Likert, yaitu A (Sangat Positif) = 4, B (Positif) = 3, C (Kurang Positif) = 2, dan D (Tidak Positif) = 1. Skor maksimal per butir pertanyaan adalah 128, diperoleh dari jumlah responden dikalikan bobot tertinggi (32×4). Hasil rekapitulasi jawaban seluruh responden disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 3. Hasil Rekapitulasi

No	Pertanyaan	A	B	C	D	Skor	Presentase	Kategori
1	Apakah game puzzle mudah dimainkan?	7	15	6	4	89	69,5%	Layak
2	Bagaimana tampilan pada game puzzle?	29	2	1	0	124	96,9%	Sangat Layak
3	Apakah game puzzle membantu mengenal rumah adat?	20	11	1	0	115	89,8%	Sangat Layak
4	Apakah ingin bermain game puzzle	11	10	7	4	92	71,9%	Layak
						420	82,0%	Sangat Layak

Rata-rata persentase keseluruhan kuesioner mencapai 82,0% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil ini menunjukkan secara umum mendapat respons yang sangat positif dari siswa sebagai media pembelajaran alternatif pengenalan rumah adat Indonesia. Aspek tampilan *game* memperoleh persentase tertinggi sebesar 96,9%, menunjukkan bahwa desain visual bergaya *pixel art* yang diterapkan pada antarmuka *game* dinilai sangat menarik oleh siswa sekolah dasar. Tingginya persentase pada aspek ini mengindikasikan bahwa pemilihan gaya visual yang sesuai dengan karakteristik dan selera estetika siswa usia sekolah dasar merupakan faktor penting dalam meningkatkan daya tarik media pembelajaran berbasis *game*. Aspek kebermanfaatan *game* dalam membantu siswa mengenal rumah adat Indonesia juga memperoleh persentase yang tinggi, yaitu sebesar 89,8%, mengindikasikan bahwa konten budaya yang disajikan melalui mekanisme *puzzle* geser efektif dalam mendukung pemahaman siswa terhadap keragaman rumah adat di Indonesia.

Sementara itu, aspek kemudahan bermain memperoleh persentase sebesar 69,5% dan aspek keinginan bermain kembali sebesar 71,9%, keduanya masuk dalam kategori layak. Meskipun demikian, persentase pada kedua aspek ini relatif lebih rendah dibandingkan aspek tampilan dan kebermanfaatan. Rendahnya persentase kemudahan bermain kemungkinan disebabkan oleh mekanisme *puzzle* geser yang membutuhkan pemahaman awal sebelum siswa dapat memainkannya dengan lancar, sehingga sebagian siswa masih merasa kesulitan pada sesi pertama bermain. Hal ini juga berdampak pada aspek keinginan bermain kembali, di mana siswa yang mengalami kesulitan cenderung kurang termotivasi untuk mencoba kembali. Oleh karena itu, pada pengembangan selanjutnya perlu dipertimbangkan penambahan fitur tutorial

interaktif di awal permainan serta penyesuaian tingkat kesulitan secara bertahap agar seluruh siswa dapat menikmati pengalaman bermain yang lebih menyenangkan dan mudah dipahami.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, *game* edukasi *puzzle* terbukti efektif sebagai media pembelajaran alternatif dalam mendukung pemahaman budaya dan motivasi belajar siswa sekolah dasar terhadap keragaman rumah adat Indonesia. Hal ini ditunjukkan dari hasil penilaian kuesioner yang diberikan kepada 32 siswa kelas IV SDN Kayen Lor, dengan rata-rata persentase keseluruhan sebesar 82,0% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Aspek tampilan visual memperoleh persentase tertinggi sebesar 96,9%, diikuti aspek kebermanfaatan dalam mengenal rumah adat sebesar 89,8%, serta aspek kemudahan bermain dan keinginan bermain kembali yang masing-masing memperoleh 69,5% dan 71,9% dalam kategori layak. Dengan demikian, penggunaan *game* edukasi berbasis Android dapat menjadi solusi inovatif dalam mengatasi rendahnya pemahaman siswa terhadap budaya lokal yang selama ini disebabkan oleh metode pembelajaran konvensional yang kurang interaktif. Pada pengembangan selanjutnya, perlu dipertimbangkan penambahan fitur tutorial interaktif dan penyesuaian tingkat kesulitan secara bertahap guna meningkatkan kemudahan penggunaan dan motivasi siswa untuk terus memainkan *game* tersebut.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Nusantara PGRI Kediri yang telah memberikan dukungan dan fasilitas dalam pelaksanaan penelitian ini, serta kepada SDN Kayen Lor yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian bersama siswa kelas IV.

DAFTAR PUSTAKA

- [1]. I. Tasya, M. Raihan, L. Luren, dan W. Sapitri, "Analisis Pengaruh Arus Globalisasi Terhadap Budaya Lokal (Indonesia) " Analisis Dampak Globalisasi Terhadap Kebudayaan Lokal di Era Digital .", vol. 3, no. 2, hal. 40–47, 2023.
- [2]. J. K. Budaya, "TANDA: Jurnal Kajian Budaya, Bahasa dan Sastra, Volume 03 No. 03 Tahun (2023)," vol. 03, no. 03, hal. 26–31, 2023.
- [3]. U. Ngurah dan R. Denpasar, "Jurnal Sistem Hukum dan Keadilan Sosial Jurnal Sistem Hukum dan Keadilan Sosial," vol. 9, no. 3, hal. 18–34, 2025.
- [4]. A. G. Putri, A. Widya, dan F. B. Panamuan, "Dampak Globalisasi Terhadap Kebudayaan Lokal pada Era Modernisasi," vol. 2, no. 3, hal. 3–12, 2025.
- [5]. A. Luthfianda dan D. Sufriadi, "Peran Pemuda dalam Melestarikan Adat Istiadat," vol. 1, no. 1, hal. 1–9, 2024.
- [6]. K. Amri *dkk.*, "Dampak globalisasi terhadap perkembangan sosial dan kultural siswa sekolah dasar," vol. 9, no. 1, hal. 30–40, 2024.
- [7]. J. Ilmiah dan K. Pendidikan, "Jurnal global citizen," no. 2, 2021.

- [8]. A. Sirumapea, S. Ramdhan, dan D. Rismana, “Aplikasi Pembelajaran Mengenal Rumah Adat di Pulau Jawa Berbasis Android dengan Teknologi Augmented Reality,” vol. 11, no. 1, 2021.
- [9]. R. A. Zoya *dkk.*, “Dampak globalisasi terhadap budaya lokal di indonesia,” vol. 2, no. 12, 2024.
- [10]. J. Anuggera dan U. Suwardoyo, “S i l i t e k,” vol. 05, no. 02, hal. 980–988, 2025.