

Perancangan Game Edukasi Reminder Anthem Sebagai Media Pengenalan Lagu Nasional Pada Siswa Sekolah Dasar

Diterima:

10 Mei 2023

Revisi:

10 Juli 2023

Terbit:

1 Agustus 2023

^{1*}Christa Witta Putra Santoso, ²Julian Sahertian,
³Resty Wulanningrum

¹⁻³Universitas Nusantara PGRI Kediri

Abstrak— Game merupakan sebuah hal yang populer akhir – akhir ini, dikarenakan itu banyak orang berlomba -lomba berinovasi membuat sebuah game yang bermanfaat dan bersifat edukatif. Hal ini terjadi karena melihat situasi dan kondisi sekarang yang notabene perkembangan teknologi sangatlah pesat. Penelitian ini bertujuan untuk membantu pembelajaran menjadi sebuah media bahan ajar yang memudahkan guru dan siswa khususnya di bagian pelestarian lagu – lagu nasional yang mungkin sekarang sudah sangat jarang diperdengarkan. Dalam game ini pemain bisa menikmati sekaligus mendapatkan pengetahuan tentang lagu – lagu nasional dengan mengisi lirik lagu yang hilang dan menebak judul lagu dari nada yang akan diputar. Dan pemain akan mendapatkan skor dan skor akan terus bertambah jika pemain bisa menjawab pertanyaan dengan benar, sebaliknya jika pemain tidak dapat menjawab nyawa akan terus berkurang dan akan *game over*. Game ini berjudul “Reminder Anthem” yang dirancang menggunakan Construct 2 dan hanya berbasis android. Fokus penelitian ini adalah game edukasi dengan tampilan dua dimensi dan hanya ditunjukkan untuk siswa sekolah dasar. Terciptanya game edukasi ini diharapkan dapat menumbuhkan rasa nasionalisme dan dapat membantu sebagai media bahan pembelajaran.

Kata Kunci—Game; Edukasi; Lagu; Nasional

Abstract— *Game is something that is popular lately, because many people are competing to innovate to make a game that is useful and educational. This happens because you see the current situation and conditions, which in fact, the development of technology is very rapid. This research aims to help learning become a teaching material medium that makes it easier for teachers and students, especially in the section on preserving national songs which are probably very rarely heard now. In this game players can enjoy and at the same time gain knowledge about national songs by filling in the missing song lyrics and guessing the title of the song from the tone that will be played. And the player will get a score and the score will continue to increase if the player can answer the questions correctly, otherwise if the player cannot answer the life will continue to decrease and the game will be over. This game is titled "Reminder Anthem" which was designed using Construct 2 and is only based on Android. The focus of this research is an educational game with a two-dimensional display and is only shown for elementary school students. This educational game creation is expected to foster a sense of nationalism and can help as a medium for learning materials*

Keywords— Games; Education; Song; National

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



Penulis Korespondensi:

Christa Witta Putra Santoso
Fakultas Teknik
Universitas Nusantara PGRI Kediri,
Email: christa.witta8@gmail.com

I. PENDAHULUAN

Game merupakan suatu media penghilang penat yang diminati oleh banyak kalangan, tidak hanya dari kalangan anak, hingga usia dewasa. Dulu game hanya dijadikan media hiburan saja karena masyarakat beralasan bahwa game dapat dijadikan alat untuk penyegaran otak saat bosan[1]. Game edukasi merupakan suatu permainan yang dirancang untuk merangsang daya pikir serta melatih peningkatan konsentrasi penggunaannya dan dalam hal ini ditujukan untuk peserta didik[2]. Era 4.0 yang telah berkembang pesat ini mendorong manusia untuk dapat menerapkan suatu teknologi dalam pembelajaran. Namun kondisi tersebut masih belum didukung dengan ketersediaan sarana prasarana dan media yang digunakan di sekolah (Pratama, Lestari, dan Bahauddin, 2019)[2].

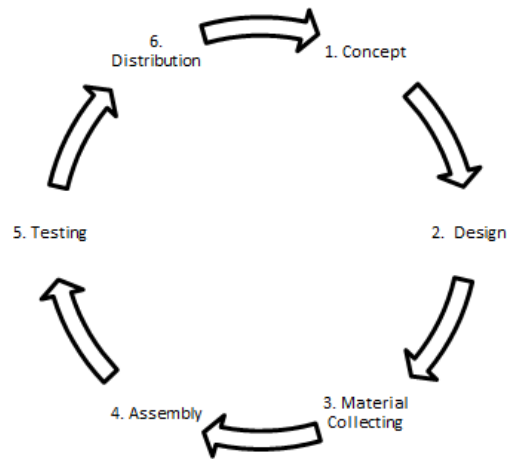
Lagu merupakan sarana untuk mengungkapkan perasaan penciptanya, namun lagu tidak memiliki bagian banyak seperti pada novel(Astuti,2013: 33). Pada tahun 1959[3]. Mengenai pengertian Lagu Wajib Nasional dijelaskan oleh Astuti (2013, hlm 35) dituliskan "hal tentang lagu wajib nasional, bahwa lagu nasional itu wajib dipelajari, dipahami, dan dihayati arti dan isinya oleh seluruh aspek seluruh Bangsa Indonesia"(Gunawan Santoso, dkk., 2023)[4]. Pentingnya pengertian mengenai lagu nasional maka pembelajaran SBDP di Indonesia memuat materi tentang lagu nasional, pada pembelajaran di Indonesia bernyanyi sudah diajarkan sejak peserta didik duduk dikelas satu sekolah dasar dengan lagu –lagu nasional[5]. untuk membentuk karakter bisa dengan cara memperkenalkan lagu-lagu nasional[6]. Lagu nasional merupakan lagu yang telah resmi diakui sebagai simbol negara atau daerah[7].

Penelitian sebelumnya oleh Tirsa I. I. Tatilu dkk. Tahun 2018 berjudul “Aplikasi Pembelajaran Lagu Nasional dan Daerah untuk Anak Sekolah Dasar” menghasilkan game Hasil dari penelitian ini adalah menghasilkan aplikasi game pembelajaran lagu-lagu nasional dan daerah untuk anak sekolah dasar[8]. Kedua dilakukan oleh Baharani (2015) dengan judul “Membangun game edukasi tebak lagu nasional dan surah pendek Al-qur’an dengan menggunakan swish max4” hasil dari penelitian ini berupa game tebak lagu nasional dan surah pendek Al-Qur’an dengan algoritma random[9]. Ketiga ada penelitian dari Nur Arif dan Iedam Fardian tahun 2023 berjudul “Aplikasi Pembelajaran Materi Dan Kuis Lagu Wajib Nasional” yang bertujuan untuk media pembelajaran di SDN 1 Kondangjajar[15]

Dari penelitian dan masalah diatas penulis membuat sebuah game edukasi “ Reminder Anthem” dengan konsep kuis yang berisikan pertanyaan seputar lagu nasional dengan tampilan potrait dan berbasis android yang dirancang dengan game engine *construct 2*, berlandaskan masalah yang ada maka muncul ide dibuatnya game *Reminder Anthem* yang memiliki tujuan sebagai media pembelajaran yang memudahkan dan edukatif.

II. METODE

2.1 Metode Perancangan



Gambar 1. Metode MDLC

Metode pengembangan sistem pada penelitian ini menggunakan metode pengembangan sistem Multimedia Development Live Cycle (MDLC) yang dikembangkan oleh Luther (1994) dalam Rohmat dan Yogi[10]. Ada 6 tahapan dalam metodologi pengembangan multimedia ini antara lain adalah yaitu concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution[14].

2.2 Perancangan Sistem

perancangan system merupakan proses untuk perencanaan dan hal ini memberikan gambaran rancangan yang lengkap sebagai pedoman bagi programmer dalam pengembangan aplikasi[11].

Judul dan logo

Judul Game ini *Reminder Anthem* dengan logo game seperti pada Gambar



Gambar 2. Logo Game

2.2.1 Game Overview

a. Konsep

Game *Reminder Anthem* adalah game dua dimensi yang dirancang untuk merangsang daya ingat siswa tentang lagu nasional dan membantu proses pembelajaran.

b. Target User

Di tujukan kepada siswa sekolah dasar kelas 1

c. Genre

Game ini bergenre kuis yang edukatif

2.2.2 Gameplay dan Mekanik

a. Gameplay

Pada permainan *Reminder Anthem* ini *users* diharuskan menjawab pertanyaan yang terdapat di game tersebut. Contoh di pilihan sambung lirik *users* harus menjawab soal di bagian teks lirik lagu yang hilang dan di bagian tebak lagu *users* harus menjawab ketika lagu sudah dimainkan

1. Misi

Misi dalam game ini menjawab seluruh soal dengan benar jika tidak dapat menjawab atau jawaban salah akan mengurangi kesempatan atau nyawa dan jika tiga kali menjawab dengan salah akan game over.

2. Objective

Tujuan dalam permainan ini antara lain :

- a. Mengisi lirik yang hilang pada game sambung lirik dan memilih jawaban benar yang telah disediakan
- b. Menebak dan menjawab judul lagu pada game tebak lagu

3. Consequences

- a. Mengeklik atau memilih antara sambung lirik dan tebak lagu ada soal yang harus dijawab
- b. Menjawab pertanyaan dengan benar maka game akan berlanjut
- c. Menjawab pertanyaan dengan benar maka akan mendapat skor lebih banyak
- d. Menjawab pertanyaan dengan salah game akan mengurangi satu kesempatan
- e. Menjawab pertanyaan dengan salah selama berulang tiga kali akan game over

b. Mekanik

1. Pergerakan

Pemain dalam game *Reminder Anthem* harus menekan tombol di awal tampilan game dan akan muncul pilihan game yang ingin dimainkan. Dan mengikuti alur dari game lalu diharuskan menjawab seluruh pertanyaan yang muncul.



2. Game Rule

Dalam game pemain diharuskan menjawab pertanyaan yang muncul jika dalam permainan pemain tidak dapat menjawab akan mengurangi kesempatan satu kali dan jika pemain tidak dapat menjawab sebanyak tiga kali kesempatan akan habis dan akan game over.

3. Objek

objek adalah benda yang dapat berinteraksi yang digunakan sebagai elemen utama untuk digerakan diatur ukurannya[12]

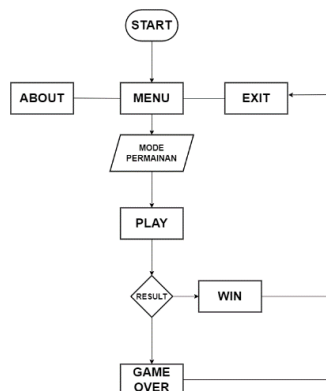
Tabel 1. Objek

	<p>Keterangan :</p> <p>Kesempatan merupakan nyawa dalam game reminder anthem jika pemain menjawab salah kesempatan akan berkurang dan berubah warna menjadi hitam</p>
	<p>Keterangan :</p> <p>Silang adalah tanda jika pemain menjawab pertanyaan dengan salah</p>

2.2.3 Screen Flow

Gambar flowchart menunjukkan tahapan proses dari tujuan sistem. Namun, flowchart program menggambarkan sebuah perintah program komputer secara berurutan [13].

berikut adalah diagram flowchart dari game *Reminder Anthem*:



Gambar 3. Flowchart Game

2.2.4 Story and World

a. Story



Di tampilan awal game terdapat menu play dan about, jika pemain ingin langsung ingin bermain dapat memilih tombol play, setelah menekan tombol play pemain diarahkan pada pilihan permainan lalu setelah memilih pemain langsung dapat bermain

b. *Game Word*

Pada game *Reminder Anthem* terdapat latar hijau yang melambangkan Indonesia memiliki alam yang hijau dan beberapa rumah adat melambangkan keberagaman negara Indonesia.

c. Pilihan permainan

Tabel 2. Pilihan Permainan

	Sambung Lirik di dalamnya akan terdapat lirik lagu yang sebagian liriknya hilang dan <i>users</i> diharuskan menjawab dalam waktu 10 - 15 <i>second</i> per soal. Dengan <i>Playlist</i> : Hymne Guru, Bagimu Negeri, Dari Sabang Sampai Merauke, Syukur, dll
	Tebak Lagu akan di <i>play</i> sebuah lagu dan <i>users</i> disediakan pilihan jawaban, dengan waktu 20 – 30 <i>second</i> pada tiap soalnya. Dengan <i>playlist</i> Terimakasihku, Rayuan Pulau Kelapa, Indonesia Raya, Indonesia Pusaka, Gugur Bunga, dll

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

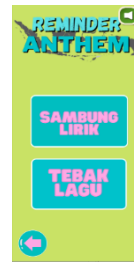
Aplikasi *Construct 2* digunakan untuk membuat game edukasi lagu nasional. Game ini dirancang menggunakan metode perancangan *Multimedia Life Cycle* (MDLC). Terdapat dua pilihan game yang ada pada *Reminder Anthem* ini yaitu sambung lirik dan tebak lagu. Dalam permainan sambung lirik *users* harus dapat menjawab dan melengkapi teks lirik yang hilang, sedangkan pada sambung lirik *users* akan diperdengarkan dengan instrumen lagu dan *users* harus bisa menebak judul lagu tersebut jika tidak dapat menjawab akan hilang satu kesempatan dan tidak mendapatkan poin. Jika terjadi kesalahan tiga kali tidak dapat menjawab kesempatan akan habis dan akan *game over* dan akan muncul perolehan hasil selama bermain.

3.1 Hasil.

3.1.1 Menu Awal dan Menu Pilihan Permainan



Gambar 4. Menu awal



Gambar 5. Menu pilihan permainan

Pada tampilan menu awal terdapat *button* play, musik, about dan exit di dalamnya, lalu pada menu selanjutnya terdapat *button* pilihan permainan ada sambung lirik, tebak lagu, musik, back untuk kembali ke menu utama.

3.1.2 Tampilan soal



Gambar 6. Tampilan soal sambung lirik



Gambar 7. Tampilan soal tebak lagu

Dalam tampilan soal sambung lirik akan muncul soal yang hilang yang harus dilengkapi, sedangkan pada menu tebak lagu akan muncul sebuah lagu dan harus ditebak judulnya.

3.2 Pengujian Sistem

Pengujian aplikasi game edukasi *Reminder Anthem* dilakukan supaya mengetahui jalannya aplikasi sesuai perancangan.

Tabel 3. Pengujian sistem

Aspek	Pengujian	Keterangan
<i>Button in game</i>	Berfungsi	Sukses
<i>All audio in game</i>	Berfungsi	Sukses
Kesempatan dan ketentuan salah benar	Berfungsi	Sukses

Dalam table 3 merupakan sebuah tabel yang berisikan pengujian sistem mulai dari button/tombol yang ada didalam game hingga respon permainan.

IV. KESIMPULAN

Dalam game ini di buat menggunakan game engine construct 2 , game Reminder Anthem termasuk game yang sederhana. Didalam game terdapat beberapa soal yang berkaitan dengan lagu – lagu nasional. Game Reminder Anthem ini dibuat dengan tujuan sebagai bahan pembelajaran

dan edukasi dan ditujukan bagi siswa kelas satu sekolah dasar dan ditujukan guna merangsang siswa agar mau mempelajari lagu lagu nasional yang semakin hari semakin dilupakan

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Setiawan, S., Astuti, I. F., & Khairina, D. M. (2016). Rancang Bangun Game Edukasi Berbasis Android Tebak Lagu Nusantara: Senara. *Informatika Mulawarman: Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*, 9(2), 24-30.
- [2] Santoso, T. N. B. (2021). Pengembangan Media Game Edukasi Sebagai Sistem Informasi Alternatif Ice Breaking Pembelajaran Di Masa Pandemi. *Ecodunamika*, 4(1).
- [3] Sari, D. P. (2016). Peranan Lagu Nasional Dalam Pembentukan Nilai Karakter Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri di Kecamatan Tugu Kota Semarang. *Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang*.
- [4] Ramadhania, A., Geifira, G., & Santoso, G. (2023). Mengenal Lagu Daerah dan Lagu Nasional Republik Indonesia sebagai Pendidikan Multikultural bagi Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Transformatif*, 2(2), 325-335.
- [5] Witantina, A., Budyartati, S., & Tryanasari, D. (2020). Implementasi pembelajaran lagu nasional pada pembelajaran SBDP di sekolah dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 2, 117-121.
- [6] Widjanarko, P. (2019). Penanaman Karakter Melalui Lagu-Lagu Nasional Di Paud Pelita Harapan Bangsa Kota Tegal. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2).
- [7] Yati, N., Sofyan, F. S., & Syalendra, N. P. (2021). Peran Guru Membiasakan Menyanyikan Lagu Nasional Sebagai Pembentukan Nasionalisme Siswa. *De Cive: Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 1(1), 28-33.
- [8] Tatilu, T. I., Sompie, S. R., & Najoan, X. B. (2018). Aplikasi Pembelajaran Lagu Nasional dan Daerah untuk Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Teknik Informatika*, 13(3).
- [9] Bahrani, B. (2015). *MEMBANGUN GAME EDUKASI TEBAK LAGU NASIONAL DAN SURAH PENDEK AL-QUR'AN DENGAN MENGGUNAKAN SWISH MAX4* (Doctoral dissertation, Teknik Informatika).
- [10] Borman, R. I., & Purwanto, Y. (2019). Impelementasi Multimedia Development Life Cycle pada Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Bahaya Sampah pada Anak. *JEPIN (Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika)*, 5(2), 119-124.
- [11] Riswantoro, H. (2018). Perancangan Prosedur Pengeluaran Kas Pada Mini Market Syar'e Mart.

- [12] Tjahyadi, M., Sinsuw, A., Tulenan, V., & Sentinuwo, S. (2014). Prototipe Game Musik Bambu Menggunakan Engine Unity 3D. *Jurnal Teknik Informatika*, 4(2).
- [13] Suryadi, A. (2017). Perancangan aplikasi game edukasi menggunakan model waterfall. *PETIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 3(1), 8-13.
- [14] Septian, D., Fatman, Y., Nur, S., Islam, U., & Bandung, N. (2021). Implementasi Mdlc (Multimedia Development Life Cycle) Dalam Pembuatan Multimedia Pembelajaran Kitab Safinah Sunda. *Jurnal Computech & Bisnis*, 15(1), 15-23.
- [15] Taufiq, N. A., & Anshori, I. F. (2023). Aplikasi Pembelajaran Materi Dan Kuis Lagu Wajib Nasional. *Jurnal Nasional Komputasi dan Teknologi Informasi (JNKTI)*, 6(2), 194-206.