

ABSTRAK

GAME EDUKASI PENGENALAN PETA DAN BUDAYA SUMATERA PADA ANAK SD MENGGUNAKAN *CUNSTRUCT 2*

Oleh:

ZAKARIA SANI ASSUBHI

14312612

Sumatera dibagi menjadi 10 Provinsi dimulai dari paling barat pulau yaitu Aceh, Sumatera Utara, Riau, Kep. Riau, Sumatera Barat, Jambi, Bengkulu, Bangka Belitung, Sumatera Selatan, dan yang paling timur dari Pulau Sumatera yaitu Lampung. Dengan demikian, Pulau Sumatera mempunyai banyak keanekaragaman budaya yang belum diketahui banyak orang khususnya pelajar. Pada hakikatnya mengenalkan budaya pada anak usia sekolah dasar dengan penyesuaian kurikulum pada tiap tahunnya masih dinilai kurang. Mereka masih belum mampu menyebutkan nama rumah adat, baju adat, alat musik tradisional, senjata tradisional, dan kerajinan khas dari tiap wilayah provinsi. Padahal keanekaragaman budaya Indonesia dapat dipelajari melalui ensiklopedia yang ada pada perpustakaan sekolah atau buku RPUL (Rangkuman Pengetahuan Umum Lengkap) pada tingkat sekolah dasar. Namun tidak semua anak memiliki minat baca yang tinggi. Oleh karena itu perlu adanya alternatif lain yang lebih efektif untuk mengenalkan keanekaragaman budaya Indonesia pada anak usia dini yaitu dengan melalui media interaktif. Salah satu media interaktif yang menarik adalah menggunakan sistem pembelajaran melalui game, dimana media ini sangat diminati oleh anak-anak usia sekolah dasar yang secara harfiah masih sangat menyukai bermain. Adanya game ini diharapkan dapat membantu anak-anak usia sekolah dasar agar lebih mengenal dan menambah pengetahuan mereka tentang keanekaragaman budaya Indonesia. Dari uraian diatas, maka perlu dibuat sebuah game edukasi. Nantinya, game ini menyampaikan sebuah informasi berupa pengenalan peta dan kebudayaan Pulau Sumatera yang terdiri dari 10 Provinsi beserta Ibukota Provinsi dan kebudayaan yang ada di setiap Provinsi tersebut. Disajikan dengan tampilan yang dapat meningkatkan minat belajar siswa serta berguna untuk mendukung pembelajaran. Sehingga siswa tidak mudah bosan, dan tertarik dengan materi yang disajikan. Untuk mendukung aplikasi ini disertakan juga latihan soal, untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa mendalami materi yang didapat dari *game* ini. Sistem ini diuji menggunakan *Black-Box*. Pengujian dilakukan pada pengguna akhir, dengan hasil setiap pengujian berjalan dengan baik dan dapat digunakan pada *Smartphone Android*.

Kata Kunci: Game Edukasi, Peta dan Budaya Sumatera, *Cunstruct2*, *Black-Box*.