

# Aplikasi Game Edukasi Tarian Daerah Dan Rumah Adat Daerah Berbasis Android

Elva Yundra Rindyana<sup>1</sup>, Rahman Abdillah<sup>2</sup>, V. H Valentino<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup> Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Indraprasta PGRI  
email: <sup>1</sup>elvayundra8@gmail.com

**Abstrak** Tujuan penelitian adalah sebagai media pembelajaran tarian daerah dan rumah adat daerah dan dapat dijadikan sebagai pembekalan masyarakat agar lebih mengetahui tarian daerah dan rumah adat daerah dengan benar. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *System Development Life Cycle (SDLC) waterfall* suatu metode penelitian yang mempunyai ciri khas pengerjaan setiap fase dalam waterfall harus diselesaikan terlebih dahulu sebelum melanjutkan ke fase selanjutnya. Alat bantu analisis yang digunakan yaitu *Flowchart* dan *Unified Modeling Language*. Perangkat lunak yang digunakan dengan bantuan bahasa pemrograman Java, Editor Android Studio, Android Standar Development Kit, dan Android Development Tools. Kesimpulannya adalah aplikasi ini dibangun agar dapat memberikan kemudahan dalam pembelajaran edukasi tarian daerah dan rumah adat daerah.

**Kata Kunci** – Letakkan 3-8 kata kunci Anda di sini, kata kunci dipisahkan dengan koma.

**Abstract** – *The purpose of the research is as a medium for learning traditional dances and regional traditional houses and can be used as a debriefing for the community to better know the traditional dances and regional traditional houses properly. The research method used is the System Development Life Cycle (SDLC) waterfall method, a research method that has the characteristics of each phase in the waterfall must be completed before proceeding to the next phase. The analytical aid used is Flowchart and Unified Modeling Language. Software used with the help of the Java programming language, Android Studio Editor, Android Standard Development Kit, and Android Development Tools. The conclusion is that this application was built so that it can provide convenience in learning regional dance education and local traditional houses.*

**Keywords** – write 3-8 keywords here. Keywords separated with comma.

## I. PENDAHULUAN

Perkembangan dunia teknologi serta digitalisasi sebagai salah satu bagian yang ikut berperan dalam membawa era baru dalam menyikapi segala aspek kehidupan. Namun salah satu dampak negative dari kemajuan teknologi adalah terisihkannya kebudayaan kita. Oleh karena itu, ketikapengetahuan budaya semakin memudar, maka bayangan akan kepunahan dan kehancuran budaya Indonesia semakin dekat. Seiring dengan perkembangan zaman, kebudayaan yang ada di Indonesia saat ini secara perlahan tapi pasti mulai terlupakan. Banyak masyarakat khususnya para siswa sekolah dasar dan generasi muda tidak mengetahui dan mengenal begitu banyak keanekaragaman budaya yang ada di Indonesia yang seharusnya pembelajaran mengenai budaya tanah air dilakukan sejak dini karena untuk melestarikan warisan budaya tersebut. Hal ini terjadi karena begitu banyak kebudayaan asing yang masuk ke negara kita dan dengan mudah diterima oleh masyarakat, khususnya para siswa sekolah dasar dan generasi muda yang lebih menyukai budaya asing dari pada budaya tanah air, sehingga banyak kebudayaan asing yang negatif justru diserap oleh generasi muda penerus saat ini.

Masalah yang dialami adalah kesulitan untuk memindahkan pengetahuan budaya dari generasi ke generasi. Kekayaan budaya bangsa perlu diperkenalkan kepada generasi muda sejak usia dini. Dengan memanfaatkan kemajuan teknologi multimedia bagi

pendidikan yang saat ini telah menjadi cerminan pengetahuan, tidak terkecuali dengan video-game.

Dalam game yang akan dikembangkan berisi tentang tarian daerah dan rumah adat daerah. Indonesia merupakan salah satu dari sekian banyak Negara di dunia yang kaya akan kebudayaan tersebar di hampir semua aspek kehidupan, mulai dari alat musik tradisional, adat istiadat, tarian adat, pakaian hingga bangunan arsitektural yang berupa rumah adat di tiap provinsi di Indonesia.

Oleh karenanya, peneliti tertarik untuk membuat “Aplikasi Game Edukasi Tarian Daerah dan Rumah Adat Daerah Berbasis Android”. Peneliti berharap dengan aplikasi program ini dapat memudahkan pengguna dalam mencari informasi tentang tarian daerah dan rumah adat daerah yang ada di Indonesia.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

Penelitian [1] yang diterbitkan pada tahun 2015 dengan judul “Perancangan Aplikasi Game Edukasi Pembelajaran Anak Usia Dini Menggunakan *Linear Congruet Method (LCM)* Berbasis Android” membahas pengembangan *game* untuk mendidik anak agar anak dapat selalu mempunyai keinginan dalam belajar dengan mengandalkan metode *linear congruet method* berbasis android. Penelitian ini menghasilkan *game* untuk anaka usia dini yang berisikan tentang membaca dan menulis dengan sajian tampilan membuat anak betah dalam memainkannya.

Penelitian [2] yang diterbitkan pada tahun 2019 dengan judul “Game Edukasi Pengenalan Budaya dan

Wisata Kalimantan Barat Menggunakan Metode *Finite State Machine* Berbasis Android” membahas tentang *game* edukasi untuk pengenalan wisata maupun budaya yang ada dikalimantan barat. Tujuan dari pembuatan dari *game* ini sebagai media promosi pengenalan yang ada di kota tersebut. Hasil dari penelitian ini menghasilkan *game* yang berjudul “*Borneo Adventure*” yang berisikan pertanyaan, tebak gambar, dan *puzzle*.

Penelitian [3] yang diterbitkan pada tahun 2016 dengan judul “Pengembangan *Game* Edukasi Pengenalan Nama Hewan dan Habitatnya dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia” membahas tentang *game* untuk melatih meningkatkan konsentrasi anak dalam pemanfaatan teknologi. Penelitian ini menghasilkan *game* yang berisikan 3 menu yaitu hewan, permainan, dan tentang dengan menambahkan tampilan yang menarik untuk dilihat.

Penelitian [4] yang diterbitkan pada tahun 2017 dengan judul “Pengembangan *Game* Edukasi Berbasis Android Tentang Domain Teknologi Pendidikan” membahas tentang pengembangan produk *game* sebagai media pembelajaran yang berisikan materi Domain TP. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dari validasi media, materi, calon pengguna, serta uji daya guna. Penilaian ahli materi masuk dalam kategori sangat layak, sedangkan ahli media dan calon pengguna masuk dalam kategori layak.

Penelitian [5] yang diterbitkan pada tahun 2016 dengan judul “*Game* Edukasi Pengenalan Kebudayaan Indonesia Berbasis Android” membahas tentang *game* edukasi pengenalan kebudayaan Indonesia pada *platform* Android yang memberikan informasi mengenai kebudayaan Indonesia. Metodologi yang digunakan adalah analisis dengan pengumpulan informasi, perancangan sistem, implementasi, dan pengujian. Informasi mengenai kebudayaan Indonesia ditampilkan dalam bentuk aplikasi *game* edukasi berbasis Android. Pengguna nantinya diharapkan akan mendapatkan banyak informasi berkenaan dengan kebudayaan Indonesia.

### III. METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan untuk mengetahui hasil dari penelitian dengan cara mengumpulkan, mencatat, dan menganalisa informasi data yang ada. Metode pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis untuk mendapatkan data-data dan informasi untuk mendukung penyempurnaan hasil dari penelitian ini, antara lain:

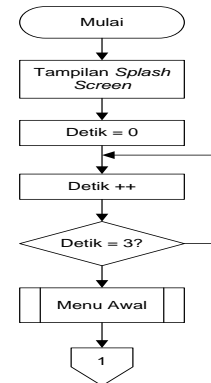
#### A. Studi Keputusan

Pengumpulan data dan informasi dari kutipan-kutipan buku, serta hasil laporan dan penulisan melakukan studi keputusan berdasarkan referensi dan berbagai diskusi pembahasan baik dengan dosen pembimbing maupun dengan orang yang berkompeten pada kasus ini. Studi kepustakaan bertujuan untuk mempelajari dan memahami dasar teori yang berhubungan dengan analisa kebutuhan yang telah dilakukan. Selain itu, penulis juga melakukan studi dari berbagai media yang berupa artikel-artikel baik dari internet maupun media cetak untuk menunjang demi terselesaikannya tugas akhir ini.

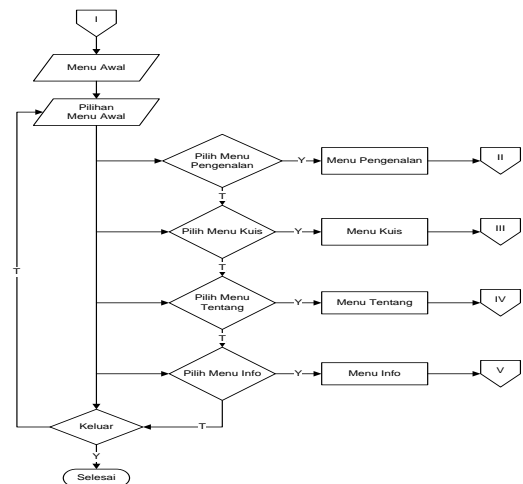
### B. Keterangan Gambar

Wawancara merupakan suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara tanya jawab antara penanya (*interviewer*) dengan penjawab (*responden*). Penulis melakukan *interview* kepada masyarakat di sekitar rumah penulis untuk mendapatkan data informasi yang dikumpulkan.

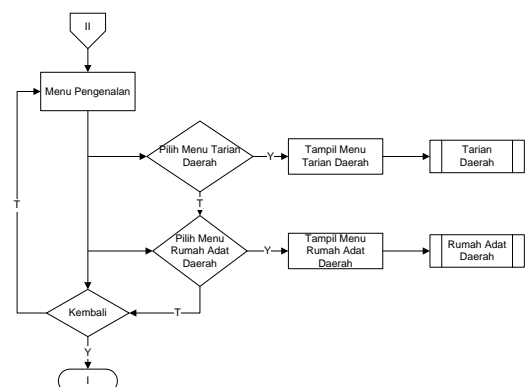
## IV. HASIL DAN PEMBAHASAN



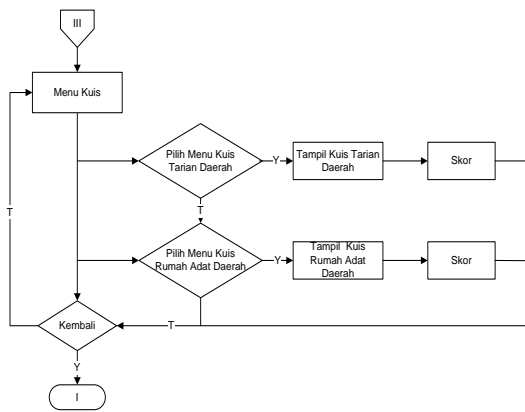
Sumber: Data Premier Pribadi  
Gambar 1. Flowchart Splashscreen



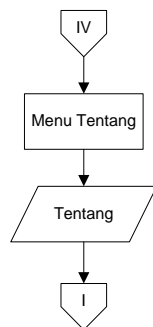
Sumber : Data Primer Pribadi  
Gambar 2. Flowchart Menu Awal



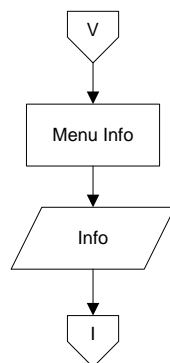
Sumber : Data Primer Pribadi  
Gambar 3. Flowchart Menu Pengenalan



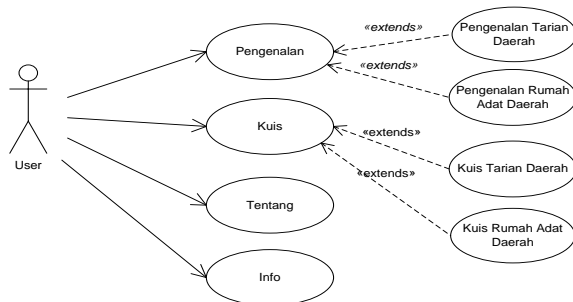
Sumber : Data Primer Pribadi  
Gambar 4. Flowchart Menu Kuis



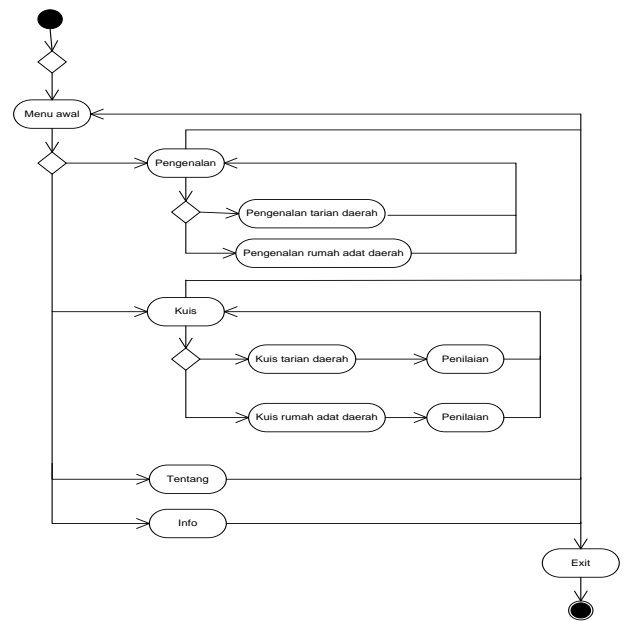
Sumber : Data Primer Pribadi  
Gambar 5. Flowchart Menu Tentang



Sumber : Data Primer Pribadi  
Gambar 6. Flowchart Menu Info



Sumber : Data Primer Pribadi  
Gambar 7. Use Case Diagram Game Edukasi



Sumber : Data Primer Pribadi  
Gambar 8. Activity Diagram Game Edukasi

Selanjutnya penulis membuat aplikasi dengan menggunakan *Android Studio*. Berikut ini adalah tampilan dari aplikasi tarian daerah dan rumah adat daerah berbasis android :



Sumber : Data Primer Pribadi  
Gambar 9. Tampilan Splashscreen

Tampilan ini menampilkan *splash screen* yang pertama kali muncul saat membuka aplikasi, pada menu ini menampilkan gambar yang merupakan logo aplikasi.



Sumber : Data Primer Pribadi  
Gambar 10. Tampilan Menu Awal

Tampilan menu ini ditujukan agar pengguna dapat memilih jenis menu yang akan dibuka. Dengan menklik salah satu *Button menu* dan akan menuju kehalaman yang sesuai dengan menu yang dipilih pengguna.



Sumber : Data Primer Pribadi  
Gambar 11. Tampilan Menu Pengenalan

Tampilan menu ini ditujukan agar pengguna dapat memilih pengenalan yang akan ditampilkan, ada dua *Button* pengenalan yaitu: pengenalan tarian daerah dan pengenalan rumah adat daerah.



Sumber : Data Primer Pribadi  
Gambar 12. Tampilan Pengenalan Tarian Daerah

Tampilan ini ditujukan agar pengguna dapat memilih nama provinsi yang akan dibuka dan akan tampil nama tarian daerah, gambar dan informasi singkat mengenai tarian daerah yang di buka. Dengan pilih provinsinya, dan klik *Button* dan akan tampil deskripsi dari tarian daerah yang provinsi nya telah dipilih.



Sumber : Data Primer Pribadi  
Gambar 13. Tampilan Isi Pengenalan Tarian Daerah

Tampilan ini ditujukan agar pengguna dapat melihat isi dari deskripsi tarian daerah dari provinsi yang dipilih.



Sumber : Data Primer Pribadi  
Gambar 14. Tampilan Pengenalan Rumah Adat Daerah

Tampilan ini ditujukan agar pengguna dapat memilih nama provinsi yang akan dibuka dan akan tampil nama tarian daerah, gambar dan informasi singkat mengenai rumah adat daerah yang di buka. Dengan pilih provinsinya, dan klik *Button* dan akan tampil deskripsi dari rumah adat daerah yang provinsi nya telah dipilih.



Sumber : Data Primer Pribadi  
Gambar 15. Tampilan Isi Pengenalan Rumah Adat Daerah

Tampilan Info ini menampilkan halaman info rumah adat daerah dalam aplikasi ini, yang ditampilkan berupa gambar rumah adat daerah, nama rumah adat daerah dan info singkat mengenai rumah adat yang di buka.



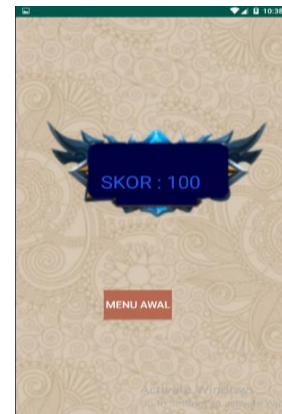
Sumber : Data Primer Pribadi  
Gambar 16. Tampilan Menu Kuis

Tampilan menu ini menampilkan informasi singkat mengenai Tarian Daerah dan Rumah Adat Daerah. Jika ingin kembali ke menu awal klik *button* kembali.



Sumber : Data Primer Pribadi  
Gambar 17. Tampilan Kuis Tarian Daerah

Tampilan ini menampilkan pertanyaan dan *radio button* pilihan jawaban untuk dapat dipilih dan akan muncul skornya di bagian atas layar.



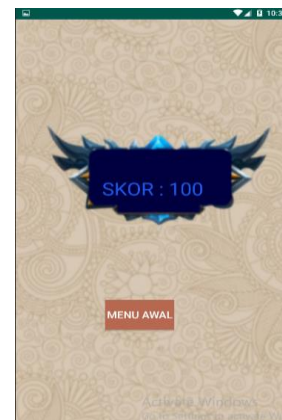
Sumber : Data Primer Pribadi  
Gambar 18. Tampilan Skor Kuis Tarian Daerah

Tampilan ini menampilkan jumlah skor dari kuis tarian daerah yang telah dimainkan.



Sumber : Data Primer Pribadi  
Gambar 19. Tampilan Kuis Rumah Adat Daerah

Tampilan ini menampilkan pertanyaan dan *radio button* pilihan jawaban untuk dapat dipilih dan akan muncul skornya di bagian atas layar.



Sumber : Data Primer Pribadi  
Gambar 20. Tampilan Skor Kuis Rumah Adat Daerah

Tampilan ini menampilkan jumlah skor dari kuis tarian daerah yang telah dimainkan.



Sumber : Data Primer Pribadi  
Gambar 21. Tampilan Menu Tentang

Tampilan ini menampilkan tentang informasi singkat mengenai tarian daerah dan rumah adat daerah.



Sumber : Data Primer Pribadi  
Gambar 22. Tampilan Menu Info

Tampilan Layar ini menampilkan maksud dari dibuatnya aplikasi tarian daerah dan rumah adat daerah.

## V. KESIMPULAN

Game Edukasi Tarian Daerah dan Rumah Adat Daerah Berbasis Android dengan dasar pemrograman *Android Studio* ini telah berhasil dan berjalan Berdasarkan hasil analisis dan perancangan yang penulis lakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- Aplikasi dengan baik pada perangkat android dengan minimum sistem *ICE CREAM SANDWICH 4.0*.
- Aplikasi pembelajaran edukasi untuk anak usia dini ini cukup mudah digunakan oleh anak-anak sebagai panduan pembelajaran.

Materi yang diajarkan dalam aplikasi sangat sesuai dengan anak-anak prasekolah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Irsa, D., Wiryasaputra, R., & Primaini, S. (2015). PERANCANGAN APLIKASI GAME EDUKASI PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI MENGGUNAKAN LINEAR CONGRUENT METHOD (LCM) BERBASIS ANDROID. *Jurnal Informatika Global*, 6(1), 7–14.
- Ramadhan, H. F., Sitorus, S. H., Rahmayuda, S., Rekayasa, J., Komputer, S., & Informasi, J. S. (2019). Game Edukasi Pengenalan Budaya dan Wisata Kalimantan Barat Menggunakan Metode Finite State Machine Berbasis Android. *Jurnal Komputer Dan Aplikasi*, 7(1), 108–119.
- Rahman, R. A., & Tresnawati, D. (2016). PENGEMBANGAN GAME EDUKASI PENGENALAN NAMA HEWAN DAN HABITATNYA DALAM 3 BAHASA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA. *Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut*, 13(1), 184–190.
- Pratama, U. N., & Haryanto. (2017). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Tentang Domain Teknologi Pendidikan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(2), 167–184.
- Salman, A. G., & Chandra, N. (2013). GAME EDUKASI PENGENALAN KEBUDAYAAN INDONESIA BERBASIS ANDROID. *Comtech*, 4(9), 1138–1154.
- M. P. Suprianto, Dodit., Rini Agustina, S.Kom, *Pemrograman Aplikasi Android*, MediaKom. Yogyakarta, 2012.
- Sulihati & Andriyani, *Aplikasi Akademik Online Berbasis Mobile Android pada Universitas Tama Jagakarsa*. 2016.
- N. Safaat, *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*, Informatik. Bandung, 2012.
- J. Enterprise, *Belajar sendiri Photoshop cs6*, Kompas Gra. Yogyakarta, 2013.
- Wahana Komputer, *Step by step menjadi pemrogramer Android*, Andi. Yogyakarta, 2013.