

# GAMELAN, Game Edukasi untuk Mengenal Budaya Nusantara

Dikirim oleh **dinaoktavia** pada **08 Juni 2018** | Komentar : **0** | Dilihat : **324**



**Sosialisasi Game Gamelan**

Budaya merupakan kekayaan bangsa Indonesia yang harus selalu dijaga kelestariannya. Dalam rangka pelestarian budaya nusantara, lima mahasiswa Universitas Brawijaya yaitu Aditya Yusril Fikri (Teknik Informatika), Guedho Augnifico Mahardika (Teknik Informatika), Lina Fitra (Teknik Informatika), Farid Adi Wijaya S. (Teknik Informatika) dan Hidayatul Mahmudah (Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia) memperkenalkan inovasi kreatif sebuah media pembelajaran berbasis game untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam mempelajari kebudayaan nusantara. Inovasi media pembelajaran ini diberinama Game Mengenal Budaya Nusantara ( GAMELAN ).

Dijelaskan lebih lanjut oleh Aditya, GAMELAN adalah inovasi media pembelajaran berbasis *game desktop* sebagai upaya pengenalan budaya nusantara pada siswa sekolah dasar, khususnya bagi siswa SDN Polehan 2 Malang. Dari hasil penelitian yang dilakukan tim GAMELAN, diketahui bahwa di SDN Polehan 2 Malang menerapkan Kurikulum 2013 dengan sistem *full day school*

. Pada sistem kurikulum 2013 ini siswa mendapat beberapa buku tematik yang setiap bukunya mewakili satu tema, termasuk salah satunya adalah tema kebudayaan. Namun yang menjadi permasalahan pada SDN Polehan 2 Malang adalah rendahnya pengetahuan dan minat siswa terhadap budaya nusantara. Hal ini dikarenakan buku tematik yang harus dibaca tersebut berisi banyak teks dan beberapa gambar. Teks yang banyak tersebut membuat siswa cepat jenuh dan tidak tertarik untuk belajar. Karenanya dengan ketersediaan laboratorium komputer di SDN Polehan 2 Malang yang dilengkapi 20 set komputer, kemudian dimanfaatkan untuk mengimplementasikan penggunaan game GAMELAN untuk mengajarkan budaya nusantara dengan cara yang lebih menyenangkan. Melalui program ini siswa diajak belajar sambil bermain. Siswa diajak mengenal budaya Indonesia bagian Timur, Tengah dan Barat.

*“Dengan game GAMELAN ini siswa akan diajak untuk berkeliling Indonesia melalui berbagai mini games, komik atau media interaktif lainnya,”* jelas Aditya.

Cara mengimplementasikan game GAMELAN untuk pembelajaran siswa SD perlu dilakukan dengan beberapa tahapan. Pertama siswa dalam kelas perlu dibagi dalam beberapa kelompok yang terdiri atas dua hingga tiga siswa. Pembagian kelompok ini dimaksudkan untuk menyesuaikan ketersediaan komputer dengan jumlah siswa. Kemudian setiap siswa akan dibagikan buku pegangan berisi modul, latihan, tugas dan tempat penempelan stiker sebagai *reward*.

Siswa kemudian akan diarahkan untuk memainkan game GAMELAN. Pada awal permainan, siswa akan diminta untuk membuat akun kelompok dengan mengisi biodata setiap anggota siswa. Setelahnya, game akan dimulai dengan menampilkan peta Indonesia yang terbagi dalam tiga bagian yaitu Indonesia Barat, Tengah dan Timur. Pada setiap bagian terdapat beberapa *stage* yang masing-masing berupa lima *mini games* untuk diselesaikan oleh siswa. Pada setiap *mini games* siswa akan mendapat penjelasan mengenai *mini games* dan kebudayaan yang diangkat dalam *mini games*. Di akhir *mini games*

menyenangkan.

Disampaikan oleh Aditya, GAMELAN dalam pengembangan dan implementasinya di SDN 2 Polehan Malang mendapatkan pendanaan dari Direktorat Pendidikan Tinggi (DIKTI) karena telah lolos seleksi pendanaan pada Program Kreativitas Mahasiswa – Pengabdian Kepada Masyarakat (PKMM) 2017 pendanaan tahun 2018.[\*/Humas UB]