

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BUDAYA KOMERING UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR BERBASIS *GAME* (Studi kasus pada SD Negeri Karang Binangun)

Oleh

NASYA FHADILA NURULSYAH

Perkembangan teknologi *smartphone* Android menuntut inovasi dalam pembelajaran, salah satunya melalui *game* edukasi. Budaya Komering sebagai kekayaan daerah Sumatera Selatan menghadapi tantangan globalisasi yang menyebabkan semakin mudarnya pemahaman dan apresiasi generasi muda terhadap warisan budaya lokal. SD Negeri Karang Binangun telah mengintegrasikan mata pelajaran bahasa Komering sebagai muatan lokal untuk siswa kelas 6, namun pembelajaran masih menggunakan metode konvensional dengan media buku pelajaran tanpa pengembangan media digital. Penelitian ini bertujuan mengembangkan dan mengevaluasi media pembelajaran budaya Komering berbasis *game* untuk meningkatkan pembelajaran budaya lokal pada siswa sekolah dasar. Penelitian menggunakan metode *Game Development Life Cycle* (GDLC) yang mencakup tahap *Initiation*, *Pre-production*, *Production*, *Testing*, *Beta* hingga *Release*. *Game* dikembangkan mencakup materi aksara, bahasa, rumah adat, tarian, pakaian khas, dan makanan tradisional Komering yang dirancang untuk satu pengguna. Evaluasi dilakukan melalui *User Acceptance Testing* (UAT) yang melibatkan siswa dan guru. Hasil penelitian menunjukkan tingkat kepuasan responden dalam UAT mencapai 91,88% dari 22 responden, menunjukkan *game* sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. *Game* telah dirilis dan dapat diakses melalui Google Drive untuk digunakan secara luas. Media pembelajaran digital ini diharapkan dapat berkontribusi dalam pelestarian budaya Komering melalui pendekatan modern, interaktif, dan efektif.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Budaya Komering, *Game* Edukasi, Sekolah Dasar, GDLC, Pelestarian Budaya

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF GAME-BASED KOMERING CULTURE LEARNING MEDIA FOR ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS (A Case Study at SD Negeri Karang Binangun)

By

NASYA FHADILA NURULSYAH

The development of Android smartphone technology demands innovation in learning, particularly through educational games. Komering culture as a regional treasure of South Sumatra faces globalization challenges that cause the fading understanding and appreciation of young generation toward local cultural heritage. SD Negeri Karang Binangun has integrated Komering language subjects as local content for 6th grade students, but learning still uses conventional methods with textbook media without digital media development. This research aims to develop and evaluate Komering culture learning media based on games to improve local cultural learning among elementary school students. The research uses Game Development Life Cycle (GDLC) method which includes Initiation, Pre-production, Production, Testing, Beta to Release stages. The game was developed covering materials of scripts, language, traditional houses, dances, traditional clothing, and traditional Komering foods designed for single user. Evaluation was conducted through User Acceptance Testing (UAT) involving students and teachers. Research results show respondent satisfaction level in UAT reached 91.88% from 22 respondents, indicating the game is highly feasible for use as learning media. The game has been released and can be accessed through Google Drive for widespread use. This digital learning media is expected to contribute to Komering culture preservation through modern, interactive, and effective approaches.

Keywords: Learning Media, Komering Culture, Educational Games, Elementary School, GDLC, Cultural Preservation