

Studi Literatur: *Game* Pengenalan Lagu Daerah untuk Anak

Nabila Okta Emiliana¹, Sheila Nurul Huda²

^{1,2}Program Studi Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia

¹21523210@students.uii.ac.id, ²sheila.nurulhuda@uii.ac.id

Abstrak

Indonesia sebagai negara yang kaya akan keragaman budaya memiliki banyak lagu daerah yang merupakan bagian penting dari warisan budaya bangsa. Namun, pengaruh musik modern yang semakin kuat dan kurangnya paparan terhadap tradisi lokal menyebabkan penurunan pengetahuan dan apresiasi terhadap lagu-lagu daerah, khususnya di kalangan generasi muda. Penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan literatur tentang pengembangan *game* edukasi untuk memperkenalkan lagu daerah untuk anak, literatur tersebut kemudian dianalisis dengan mengelompokkan literatur tersebut untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dibuat. Terdapat 15 literatur yang relevan menunjukkan bahwa bentuk *game* yang paling sering diterapkan dalam *game* pengenalan lagu daerah adalah *game* yang berbentuk kuis dengan sistem *reward* yang paling umum diterapkan adalah *reward* berbasis skor. Selain itu, fitur pendukung yang paling banyak diterapkan adalah fitur belajar sehingga *game* juga dapat berfungsi sebagai penyedia materi. Penelitian ini memberikan gambaran tentang penerapan *game* pengenalan lagu daerah untuk anak di masa mendatang.

Kata kunci: gim, lagu daerah, edukasi.

Literature Review: Educational Game for Introducing Traditional Songs

Abstract

Indonesia, as a rich country in cultural diversity, has many traditional songs that are an important part of the nation's cultural heritage. However, the growing influence of modern music and the lack of exposure to local traditions have led to a decline in knowledge and appreciation of traditional songs, especially among the younger generation. This study was conducted by collecting literature on the development of educational games aimed at introducing traditional songs to children. The selected literature was then analyzed and categorized to answer the formulated research questions. A total of 15 relevant studies indicate that the most commonly applied game format for introducing traditional songs is quiz-based games, with score-based rewards being the most frequently implemented reward system. In addition, the most widely used supporting feature is the learning feature, which allows the game to also serve as a material provider. This study provides an overview of how traditional song introduction games can be applied for children in the future.

Keywords: game, traditional songs, education.

Pendahuluan

Indonesia merupakan negara yang terdiri dari pulau - pulau yang memiliki banyak keberagaman budaya. Salah satu keragaman budaya yang dimiliki Indonesia adalah lagu daerah. Lagu daerah adalah budaya Indonesia berupa lagu yang dimiliki setiap daerah di Indonesia menggunakan bahasa daerah asal lagu. Lagu setiap daerah dibedakan oleh ciri khas daerah asal yang memiliki sifat dan keunikan yang berbeda (Santoso dkk., 2022). Lagu daerah di Indonesia saat ini kurang lebih berjumlah 439 yang tersebar di 38 provinsi dengan lagu daerah yang beragam pada provinsi tersebut. Kebudayaan lagu daerah ini harus kita jaga dan lestarian karena kebudayaan lagu daerah merupakan warisan leluhur yang harus kita wariskan pada generasi - generasi selanjutnya (Aisara & Widodo, 2020).

Kebudayaan Indonesia selalu mengalami perubahan dari berkembangnya zaman ke zaman, perubahan tersebut disebabkan oleh masyarakat yang ingin perubahan dan unsur globalisasi yang masuk dalam kebudayaan Indonesia (Nahak, 2019). Budaya - budaya baru yang masuk seiring berkembangnya zaman, merubah pandangan budaya di mata masyarakat. Hal ini membuat budaya sebagai salah satu identitas bangsa ini mulai terkikis disebabkan perkembangan zaman (Aisara & Widodo, 2020). Seiring berkembangnya zaman, semakin banyak lagu - lagu modern yang diciptakan dan dengan meningkatnya teknologi dalam penyebaran lagu modern, membuat anak - anak lebih sering terpapar lagu modern dan budaya populer daripada budaya lokal seperti lagu daerah. Terlebih lagi banyak lagu modern yang *easy listening* seperti lagu pop membuat lagu modern banyak diminati dan lagu daerah mulai dilupakan (Syarifah dkk., 2022). Kurangnya informasi terkait lagu - lagu daerah dan pengetahuan anak tentang lagu daerah juga menjadi faktor yang membuat lagu daerah mulai terlupakan (Pratiwi & Jupriani, 2022). Dari permasalahan - permasalahan tersebut, diperlukan upaya untuk memperkenalkan lagu daerah secara kreatif dan menarik khususnya untuk anak sebagai generasi penerus bangsa agar mereka dapat mengenal dan terhubung dengan akar budaya sejak dini.

Perkembangan zaman dengan majunya teknologi tidak selalu berdampak negatif, tapi dapat juga berdampak positif jika memanfaatkan teknologi sebaik mungkin. Dengan teknologi kita dapat mewujudkan upaya memperkenalkan lagu daerah secara kreatif dan tentunya mengikuti perkembangan zaman. Salah satu upaya tersebut adalah dengan menggunakan permainan edukatif dan interaktif untuk memperkenalkan lagu daerah kepada anak sehingga dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam belajar. Dengan pembelajaran platform *game* ini dapat memfasilitasi anak untuk belajar sambil bermain sehingga anak dapat belajar dengan menyenangkan, tidak cepat bosan, dan meningkatkan motivasi belajar anak.

Gim atau dalam bahasa Inggrisnya adalah *game* merupakan suatu aktivitas yang melibatkan satu atau lebih pemain yang harus mengikuti aturan permainan yang telah ditetapkan dan dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu dalam permainan dengan tantangan yang ada (Misky & Ananda, 2024). *Game* dapat dimainkan oleh berbagai kalangan usia, mulai dari anak – anak, remaja, hingga orang dewasa (Aula dkk., 2020). Biasanya *game* dimainkan oleh seseorang untuk menghilangkan rasa bosan dan jenuh. Oleh karena itu *game* dapat menjadi salah satu sarana untuk memperoleh hiburan dan kesenangan. Dengan perkembangan teknologi yang ada saat ini, *game* semakin bervariasi dan semakin mudah dimainkan oleh siapa saja. *Game* tradisional yang mengandalkan alat fisik seperti papan permainan dan kartu, kini berkembang menjadi *game* digital yang dimainkan melalui perangkat komputer atau smartphone. Hal ini memberikan kemudahan bagi pemain untuk mengakses berbagai jenis *game* yang sesuai dengan minat dan kebutuhan mereka. *Game* digital juga dapat memberikan pengalaman efek visual dan audio yang dapat membuat permainan menjadi lebih menarik (Khoiriyah, 2024).

Game juga mencakup beberapa genre mulai dari *game* strategi, *game* simulasi, *game* petualangan hingga *game* aksi yang masing masing menawarkan cara bermain yang unik dan berbeda beda (Rangan & Hendy, 2023). *Game* memiliki beberapa unsur di dalamnya seperti fitur, *gameplay*, interface, rules, dan level (Maulana & Rosyidah, 2023). Unsur – unsur inilah yang menjadi pembeda antara satu *game* dengan *game* lainnya, sekaligus menciptakan daya tarik tersendiri untuk menarik minat pemain.

Game edukasi merupakan bentuk *game* yang tidak hanya digunakan untuk memperoleh hiburan dan kesenangan, namun juga bertujuan untuk pendidikan atau pembelajaran. *Game* edukasi dirancang untuk meningkatkan minat belajar terhadap materi pendidikan sambil bermain, sehingga pemain dapat belajar dengan perasaan senang dan dapat lebih mudah memahami materi pendidikan yang diberikan atau disampaikan di dalam *game* (Putra dkk., 2023).

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur, yaitu jenis penelitian yang dilakukan dengan mengumpulkan dan menganalisis data dari berbagai sumber pustaka tanpa melakukan pengumpulan data langsung ke lapangan. Melalui pendekatan ini, penulis dapat mengkaji dan menyimpulkan temuan berdasarkan teori dan hasil penelitian terdahulu (Munib & Wulandari, 2021). Sebelum mengkaji literatur terkait, perlu untuk merumuskan pertanyaan yang dibutuhkan dalam penelitian ini.

A. Pertanyaan Penelitian

Perumusan pertanyaan penelitian dilakukan dengan menetapkan poin – poin penting yang akan dikaji dalam literatur. Langkah ini bertujuan untuk memastikan penelitian ini memiliki arah yang jelas dan sistematis dalam melakukan studi literatur tentang *game* edukasi lagu daerah untuk

anak. Beberapa poin – poin penting yang digunakan meliputi bentuk *game* yang diterapkan, *reward* yang diberikan, dan fitur pendukung yang terdapat dalam *game*. Dengan mengetahui poin – poin tersebut, penelitian ini dapat memberikan gambaran mengenai penerapan *game* edukasi lagu daerah untuk anak dari literatur terdahulu yang relevan. Berikut pertanyaan penelitian yang dibuat dari poin penting yang telah ditetapkan:

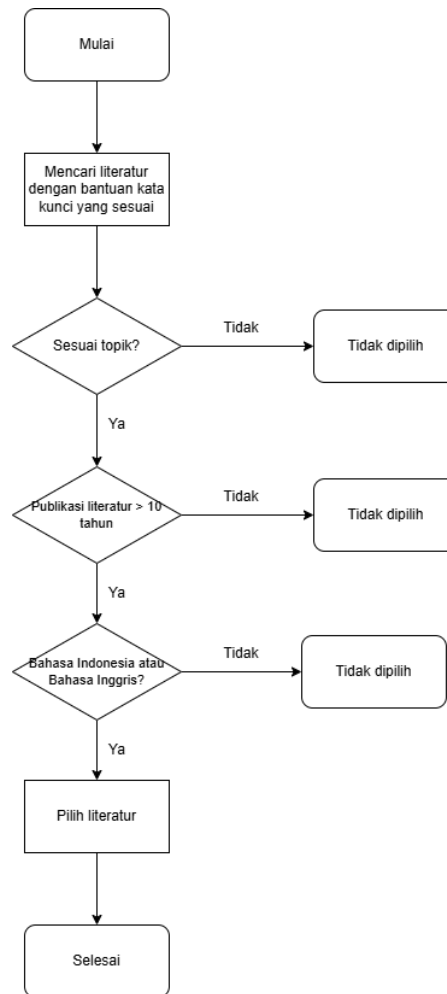
1. Bentuk *game* seperti apa yang paling banyak digunakan dalam *game* edukasi pengenalan lagu daerah untuk anak?
2. Jenis *reward* apa yang paling banyak diterapkan?
3. Fitur pendukung apa saja yang dapat diterapkan dalam *game* edukasi pengenalan lagu daerah untuk anak?

B. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan cara mencari dan mengumpulkan literatur terdahulu yang relevan dengan menggunakan kata kunci yang sesuai. Untuk mengetahui bahwa literatur tersebut relevan adalah dengan cara memastikan bahwa literatur yang diperoleh sesuai dengan kriteria literatur yang sedang dicari. Berikut beberapa kriteria literatur yang digunakan dalam proses pemilihan literatur:

1. Literatur yang dikaji merupakan literatur tentang pengembangan *game* edukasi pengenalan lagu daerah.
2. Literatur yang digunakan berasal dari 10 tahun terakhir.
3. Literatur menggunakan Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris untuk kemudahan aksesibilitas dan pemahaman isi

Adapun diagram alur dalam proses pengumpulan literatur terdapat pada gambar 1:



Gambar 1. Diagram alur pengumpulan literatur

Setelah mencari literatur menggunakan kata kunci dan kriteria yang sesuai, diperoleh 15 literatur serupa yang relevan. Literatur tersebut kemudian dikelompokkan dan dikategorikan berdasarkan poin penting yang telah ditentukan sebelumnya untuk menjawab pertanyaan penelitian.

Penelitian ini dilakukan untuk memberikan gambaran mengenai *game* edukasi pengenalan lagu daerah untuk anak dari literatur sebelumnya yang relevan. Dengan penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam melakukan penelitian selanjutnya tentang *game* pengenalan lagu daerah untuk anak.

Pembahasan

Pertanyaan Penelitian 1: Bentuk *game* seperti apa yang digunakan dalam *game* edukasi pengenalan lagu untuk anak?

Setiap *game* pasti memiliki bentuk *game* nya tersendiri yang dapat menjadi ciri khas. Dalam konteks *game* edukasi, bentuk *game* perlu diperhatikan karena harus sesuai dengan tujuan edukatif yang ingin dicapai.

Tabel 1. Tabel pengelompokan literatur berdasarkan bentuk *game* yang diterapkan

Bentuk <i>Game</i>	Referensi	Jumlah
Kuis	(Kreswanto, 2018), (Ardiansyah & Rizki Amalia, 2017), (Laksono dkk., 2023), (Haddid dkk., 2023), (Tatilu dkk., 2018), (Harpad dkk., 2019), (Limanto, 2019), (Sya'bandyah & Putri, 2023), (Diany, 2021), (Sonya dkk., 2024), (Mewengkang dkk., 2024)	11
<i>Rhythm</i>	(Nasser dkk., 2018), (Baya dkk., 2022), (Widyananda dkk., 2023)	3
Drag and drop	(Rohman dkk., 2023)	1

Dari tabel 1 pengelompokan literatur berdasarkan bentuk *game* yang diterapkan pada literatur yang terkait pengembangan *game* pengenalan lagu daerah untuk anak, terdapat tiga bentuk *game* yang dapat digunakan dalam *game* pengenalan lagu daerah, yaitu *game* berbentuk kuis, *rhythm*, dan *drag and drop*. *Game* berbentuk kuis menjadi bentuk yang paling banyak digunakan dengan jumlah referensi berjumlah 11 dari 15 literatur atau sebanyak 73%.

Game kuis merupakan salah satu *game* yang dapat juga menjadi media pembelajaran dikarenakan *game* ini dibuat tidak hanya untuk sebagai hiburan atau kesenangan saja melainkan dapat membantu dalam memahami materi dengan cara yang menarik (Ghozali, 2020). Kuis dapat menjadi salah satu bentuk evaluasi untuk menilai sejauh mana seseorang dalam memahami suatu materi yang telah dipelajari dengan cara menyenangkan dan tidak terlalu serius (Wahyuni & Tambunan, 2022). Oleh karena itu, *game* kuis cocok digunakan dalam *game* edukatif yang memuat materi pembelajaran, karena isi materi tersebut dapat diubah menjadi soal – soal yang menarik untuk dijawab oleh pemain. Jenis permainan ini juga sesuai diterapkan pada *game* pengenalan lagu daerah karena lagu daerah termasuk bagian dari materi edukatif yang bisa dipelajari melalui kuis.

Namun, *game* berbentuk kuis juga memiliki kekurangan seperti bentuk permainannya cenderung berulang, sehingga dapat membuat pemain cepat bosan jika soal yang diberikan tidak bervariasi. Selain

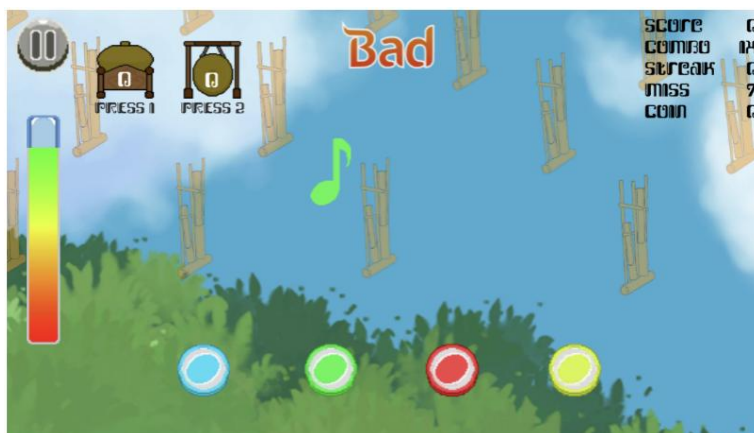
itu, format kuis ini mirip dengan soal yang biasa ada pada ujian di sekolah sehingga pemain bisa merasa seperti sedang diuji bukan bermain. Hal ini dapat menimbulkan rasa tertekan dan mengurangi kesenangan saat bermain, apalagi jika isi pertanyaan terlalu serius atau terlalu mirip dengan tugas sekolah.

Game berbentuk kuis biasanya dimainkan dengan cara memilih satu jawaban yang benar dari beberapa opsi pilihan yang tersedia. Dalam konteks *game* pengenalan lagu daerah untuk anak, *game* dengan bentuk kuis dapat dimanfaatkan untuk menguji pemahaman anak terhadap lirik dan lagu dengan cara yang lebih menyenangkan. Seperti pada literatur (Haddid dkk., 2023), di mana pemain diminta menebak lirik atau judul lagu daerah dari empat pilihan jawaban dalam batas waktu tertentu. Jika pemain menjawab salah, maka nyawa akan berkurang. Mekanisme ini tidak hanya melatih daya ingat, tetapi juga mendorong anak untuk berpikir cepat dan lebih fokus saat bermain.



Gambar 2. *Game* berbentuk kuis (Haddid dkk., 2023)

Selain *game* berbentuk kuis, terdapat pula *game* berbentuk *rhythm* dengan jumlah tiga literatur. *Game rhythm* merupakan jenis permainan berbasis musik, di mana pemain menekan not atau tombol tertentu mengikuti beatmap yang disesuaikan dengan irama lagu (Ng dkk., 2020). Seperti pada literatur (Baya dkk., 2022) pemain diminta menekan area hitbox saat not tiles tepat berada pada hitbox dengan waktu yang tersedia untuk mendapatkan skor.



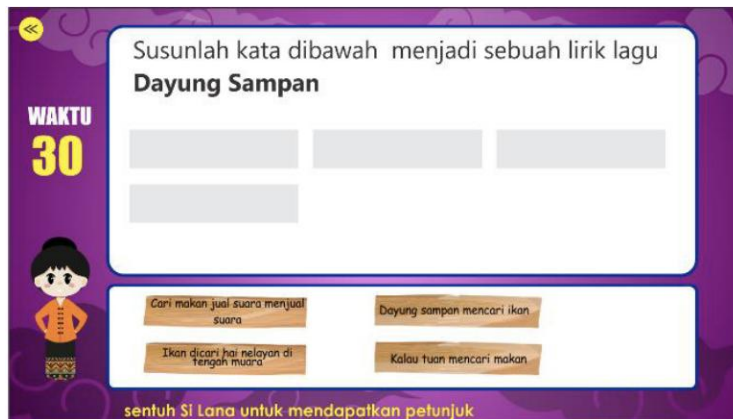
Gambar 3. *Game* berbentuk *rhythm* (Widyananda dkk., 2023)

Bentuk *game* seperti ini akan membantu pemain untuk mengingat irama dan melodi lagu dengan cara menyenangkan karena pemain akan mendengarkan musik terus menerus dan bermain dengan mencocokkan not sesuai dengan irama musik. *Game* bentuk ini juga dapat memperkuat daya ingat musikal dan juga melatih koordinasi antara pendengaran dan gerakan tangan. Menurut (Nursita, 2018), *game rhythm* tidak hanya melatih kemampuan mendengar dan bergerak, tetapi juga mendorong perkembangan kognitif, motorik, emosional, dan sosial secara bersamaan. *Game rhythm* cocok diterapkan dalam *game* pengenalan lagu daerah karena keduanya sama sama berbasis musik. Anak dapat terbiasa dengan pola nada dan tempo lagu – lagu daerah yang mungkin belum pernah mereka dengar sebelumnya. Karena selama permainan pemain harus terus mendengar melodi lagu secara berulang dan mengikuti iramanya, proses mengenal dan menghafal lagu menjadi lebih alami tanpa harus menghafal secara langsung. Hal ini menjadikan pembelajaran lagu daerah terasa lebih menyenangkan dan tidak membebani.

Meskipun menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan, *game rhythm* juga memiliki beberapa kekurangan. Salah satunya adalah jika tingkat kesulitannya terlalu tinggi bagi anak, terutama jika irama terlalu cepat atau tombol harus ditekan dalam waktu yang tepat. Jika tidak diatur dengan baik, hal ini dapat membuat anak kesulitan dan cepat frustrasi. Selain itu, fokus permainan ini lebih banyak pada pendengaran melodi dan koordinasi tangan, sehingga tidak terlalu cocok untuk menyampaikan materi yang bersifat teks, seperti lirik atau asal lagu daerah secara langsung, sehingga pemain hanya menghafal melodi irama lagu daerah tetapi belum tentu mengetahui liriknya.

Bentuk *game* yang terakhir adalah drag and drop yang ditemukan pada 1 literatur. *Game* ini biasanya mengajak pemain untuk menyusun kembali bagian – bagian informasi yang telah teracak. Dalam konteks pengenalan lagu daerah, bentuk *game* ini dapat berupa aktivitas menyusun potongan – potongan lirik menjadi urutan yang benar agar membentuk lirik lagu yang utuh. Pemain akan diminta

untuk menarik (drag) dan menempatkan (drop) potongan lirik ke posisi yang sesuai. Seperti pada literatur oleh (Rohman dkk., 2023) yang terdapat mini game dengan bentuk drag and drop yang digunakan dalam pengenalan lagu daerah. Pada permainan ini, pemain diminta untuk Menyusun Kembali potongan – potongan lirik yang telah diacak agar membentuk satu bait lagu yang utuh dan sesuai. Potongan lirik disajikan dalam bentuk kotak – kotak teks yang dapat digeser dan diletakkan ke kolom kosong yang tersedia sesuai dengan urutan yang sesuai. Permainan ini memiliki batas waktu dan fitur bantuan berupa karakter Si Lana yang dapat disentuh untuk mendapatkan petunjuk.



Gambar 4. Game berbentuk *drag and drop* (Rohman dkk., 2023)

Bentuk permainan seperti ini mendorong anak untuk memahami struktur lirik lagu sekaligus melatih daya ingat mereka terhadap urutan kalimat. Dengan mencoba Menyusun Kembali potongan lirik, pemain juga dilatih untuk memperhatikan isi lagu secara lebih teliti. Jika digabungkan dengan petunjuk melodi atau irama yang diputar saat bermain, game ini dapat memperkuat keterkaitan antara lirik dan melodi. Dalam hal ini, bentuk game drag and drop cocok diterapkan dalam game lagu daerah karena dapat digunakan untuk menyusun lirik lagu daerah secara tepat. Namun, bentuk game ini juga memiliki kekurangan. Tanpa adanya petunjuk yang cukup, pemain dapat merasa bingung dalam menentukan urutan lirik yang benar, terutama jika potongan lirik memiliki struktur yang mirip dan lirik yang panjang.

Setiap bentuk *game* memiliki karakteristik dan cara yang berbeda dalam menyampaikan materi edukasi. Seperti *game* berbentuk kuis untuk menguji pemahaman pemain, sedangkan *game* berbentuk *rhythm* mengandalkan ritme untuk memperkuat daya ingat terhadap lagu yang dimainkan, dan game bentuk drag and drop dirancang untuk melatih pemain dalam menyusun potongan lirik dengan tepat. Perbedaan karakteristik ini menunjukkan bahwa setiap bentuk game memiliki peran masing – masing dalam mendukung proses pembelajaran. Pemilihan bentuk *game* ini menjadi salah satu daya Tarik tersendiri bagi pemain yang akan memainkan *game* edukasi.

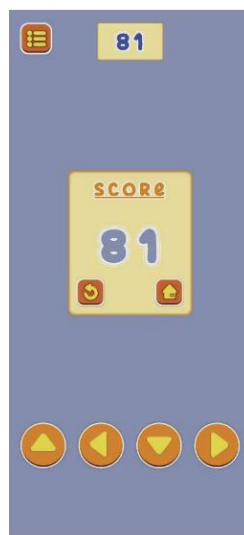
Pertanyaan Penelitian 2: Jenis *reward* apa yang paling banyak diterapkan?

Reward dalam *game* edukasi berperan dalam memotivasi pemain untuk bermain dan belajar. Jenis *reward* yang diberikan dapat bervariasi tergantung pada desain *game*. Berikut daftar *reward* yang diterapkan pada literatur yang ditemukan.

Tabel 2. Tabel pengelompokan literatur berdasarkan bentuk *reward* yang diterapkan

Bentuk <i>reward</i>	Referensi	Jumlah
Skor	(Ardiansyah & Rizki Amalia, 2017), (Tatilu dkk., 2018), (Harpad dkk., 2019), (Limanto, 2019), (Nasser dkk., 2018), (Baya dkk., 2022), (Diany, 2021), (Sonya dkk., 2024), (Mewengkang dkk., 2024)	9
Poin/Koin	(Laksono dkk., 2023), (Haddid dkk., 2023), (Widyananda dkk., 2023)	3
Tidak ada/tidak dicantumkan	(Kreswanto, 2018), (Sya'bandyah & Putri, 2023)	2
<i>Unlock level</i>	(Rohman dkk., 2023)	1

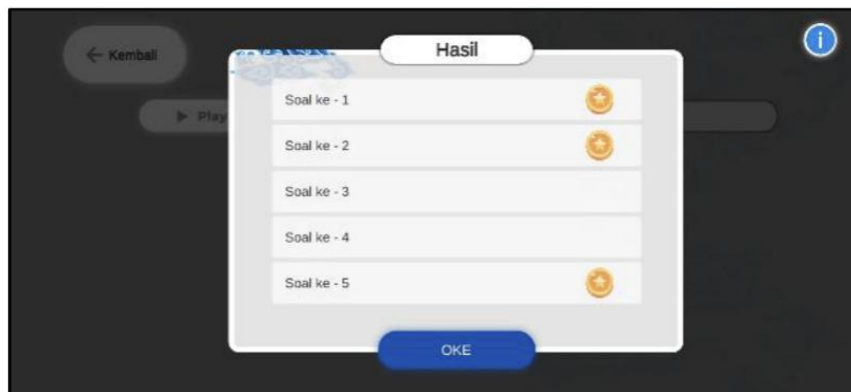
Pada tabel 2 pengelompokan literatur berdasarkan bentuk *reward* yang diberikan menunjukkan bahwa bentuk *reward* paling banyak diterapkan pada penelitian sebelumnya adalah *reward* yang berbentuk skor dengan jumlah 9 literatur. *Reward* berbentuk skor dalam literatur tersebut merupakan akumulasi jumlah skor yang didapat dalam suatu permainan untuk setiap tantangan yang berhasil diselesaikan. Contohnya dalam *game* berbentuk *rhythm*, skor akan ditampilkan berdasarkan akumulasi jumlah skor yang didapat dari ketepatan pemain dalam menekan not seperti pada literatur (Baya dkk., 2022). Dengan adanya skor di akhir permainan, dapat memotivasi pemain untuk terus bermain dan belajar agar mendapatkan skor yang tinggi.



Gambar 5. *Game* dengan *reward* skor (Baya dkk., 2022)

Penggunaan *reward* berbentuk skor memiliki beberapa kelebihan seperti mudah dipahami oleh pemain dan dapat langsung menunjukkan hasil permainan secara objektif. Hal ini mendorong pemain untuk mencoba lebih baik di permainan berikutnya dan menciptakan semangat kompetisi, baik dengan diri sendiri maupun dengan pemain lain. Selain itu, skor bersifat fleksibel dan dapat diterapkan pada berbagai jenis game seperti kuis maupun *rhythm*. Namun, reward bentuk skor juga memiliki kekurangan seperti hanya berfokus pada skor tinggi, pemain dapat menjadi terlalu kompetitif atau merasa tertekan, terutama anak – anak yang merasa tertinggal. Skor dapat membuat anak bermain hanya untuk mengejar angka dan kurang menikmati proses belajarnya.

Reward berbentuk poin/koin ditemukan dalam 3 literatur. Poin/koin ini merupakan *reward* dikumpulkan selama permainan dan nantinya dapat ditukarkan dengan hadiah atau fitur lainnya yang ada di dalam *game* di luar permainan. Seperti pada literatur oleh (Laksono dkk., 2023) yang menggunakan koin, satu koin pada literatur ini diperoleh dari satu jawaban yang dijawab benar oleh pemain dengan maksimal koin yang dapat diperoleh dalam suatu permainan adalah 5 koin. Koin yang terkumpul ini dapat digunakan untuk membuka item pencapaian di daftar pencapaian yang berisi daftar lagu. Lagu tersebut hanya dapat dibuka menggunakan koin yang terkumpul. Dengan menggunakan *reward* ini, pemain akan lebih bersemangat bermain untuk mengumpulkan poin/koin tersebut.



Gambar 6. *Game* dengan *reward* koin (Laksono dkk., 2023)

Reward berupa poin atau koin memiliki kelebihan dalam hal memberikan motivasi bagi pemain. Berbeda dengan skor yang langsung terlihat di akhir permainan, poin/koin biasanya dikumpulkan selama permainan dan nantinya dapat ditukar dengan fitur tertentu seperti membuka lagu baru pada item pencapaian. Reward seperti ini dapat menciptakan rasa penasaran dan dorongan kepada pemain agar terus bermain untuk dapat mencapai target tertentu atau membuka sesuatu hal yang baru. Selain itu, system ini juga memberi pemain control atas pilihan mereka seperti memilih lagu mana yang ingin

dibuka. Namun, system poin koin juga memiliki kekurangan. Jika jumlah poin/koin yang dibutuhkan terlalu besar, pemain dapat merasa permainan berjalan lambat atau membosankan karena butuh waktu lama untuk mendapatkan reward yang diinginkan. Oleh karena itu, desain sistem poin/koin harus disesuaikan tingkat kesulitannya agar tetap menarik dan tidak membebani.

Reward berupa unlock level ditemukan pada satu literatur, yaitu pada studi oleh Rohman dkk., (2023). Dalam game ini, pemain hanya dapat mengakses level berikutnya setelah berhasil menyelesaikan seluruh mini-game pada level sebelumnya. Sistem ini dikenal sebagai *progression reward*, yaitu bentuk penghargaan berupa akses ke konten permainan selanjutnya, bukan dalam bentuk skor atau item.



Gambar 7. Game dengan reward *unlock level* (Rohman dkk., 2023)

Dalam game tersebut, terdapat enam level permainan yang masing-masing mewakili satu provinsi di Pulau Jawa. Level satu dimulai dari provinsi Banten, lalu diikuti oleh DKI Jakarta, Jawa Barat, Jawa Tengah, DI Yogyakarta, hingga Jawa Timur di level terakhir. Pemain harus menyelesaikan tantangan pada satu level untuk bisa melanjutkan ke level berikutnya. Urutan provinsi ini tidak hanya menjadi latar permainan, tetapi juga memperkuat alur belajar bertahap, di mana anak diajak mengenal lagu daerah dari barat ke timur.

Penggunaan *unlock level* sebagai *reward* memiliki beberapa kelebihan seperti dapat mendorong pemain untuk menyelesaikan setiap bagian permainan secara berurutan, sehingga lebih memahami alur materi yang disajikan. Selain itu, bentuk *reward* ini dapat menumbuhkan rasa penasaran dan mendorong *eksplorasi*, karena pemain ingin mengetahui apa yang tersedia di level selanjutnya. *Reward* seperti ini cocok diterapkan dalam game edukasi yang memiliki struktur pembelajaran bertahap. Namun, sistem *unlock level* juga memiliki kekurangan. Jika tantangan pada satu *level* terlalu sulit atau kurang menarik, pemain bisa kehilangan semangat karena tidak dapat mengakses *level* berikutnya.

Selain skor dan poin/koin, terdapat dua literatur yang tidak mencantumkan reward secara eksplisit dalam penjelasan game-nya, yaitu pada studi Kreswanto (2018) dan Sya'bandyah & Putri (2023). Dalam kedua artikel tersebut, fokus lebih diarahkan pada proses pembelajaran dan pengembangan konten edukatif, tanpa penjelasan detail mengenai sistem penghargaan atau imbalan yang diterapkan dalam permainan.

Bentuk *reward* yang diberikan pada literatur terkait cukup bermacam mulai dari skor, poin/koin, *unlock level*, dan ada juga yang tidak memiliki *reward*. Pemilihan jenis *reward* dapat menjadi salah satu cara untuk meningkatkan motivasi pemain dalam memainkan *game* dan memberikan ketertarikan terhadap pemain.

Tabel 3. Tabel pengelompokan literatur berdasarkan bentuk *game* dan *reward* yang diterapkan

Bentuk <i>reward</i>	Bentuk <i>Game</i>	Referensi	Jumlah
Skor	Kuis	(Ardiansyah & Rizki Amalia, 2017), (Tatilu dkk., 2018), (Harpad dkk., 2019), (Limanto, 2019), (Diany, 2021), (Sonya dkk., 2024), (Mewengkang dkk., 2024)	7
Skor	<i>Rhythm</i>	(Nasser dkk., 2018), (Baya dkk., 2022), (Widyananda dkk., 2023)	3
Poin/Koin	Kuis	(Laksono dkk., 2023), (Haddid dkk., 2023)	2
Tidak ada/Tidak dicantumkan	Kuis	(Kreswanto, 2018), (Sya'bandyah & Putri, 2023)	2
<i>Unlock level</i>	<i>Drag and drop</i>	(Rohman dkk., 2023)	1

Tabel 3 menunjukkan bahwa reward berbentuk skor dapat diterapkan pada dua jenis game sekaligus, yaitu kuis dan *rhythm*. Hal ini menunjukkan bahwa skor merupakan *reward* yang fleksibel dan dapat disesuaikan dengan berbagai bentuk mekanisme permainan. Sebaliknya, *reward* seperti poin/koin cenderung lebih cocok untuk permainan yang memiliki sistem pengumpulan dan penukaran item seperti fitur pencapaian. *Game drag and drop* hanya ditemukan satu literatur, dan menggunakan model *unlock level* sebagai bentuk progresi permainan. Variasi ini memperlihatkan bahwa pemilihan jenis reward sebaiknya disesuaikan dengan karakteristik game serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Pertanyaan Penelitian 3: Fitur pendukung apa saja yang dapat diterapkan dalam *game* edukasi pengenalan lagu daerah untuk anak?

Fitur pendukung adalah elemen tambahan dalam game yang berfungsi untuk memperkuat proses pembelajaran atau meningkatkan motivasi pemain. Fitur ini tidak wajib ada dalam setiap game, namun kehadirannya dapat memberikan nilai tambah yang dapat menarik pemain. Berikut merupakan tabel pengelompokan literatur berdasarkan fitur pendukung yang diterapkan:

Tabel 4. Tabel pengelompokan literatur berdasarkan fitur pendukung yang diterapkan

Fitur pendukung	Referensi	Jurnal
Belajar	(Kreswanto, 2018), (Ardiansyah & Rizki Amalia, 2017), (Tatilu dkk., 2018), (Harpad dkk., 2019), (Limanto, 2019), (Sya'bandyah & Putri, 2023), (Sonya dkk., 2024), (Mewengkang dkk., 2024), (Rohman dkk., 2023)	9
Pencapaian	(Laksono dkk., 2023)	1
Tidak ada	(Haddid dkk., 2023), (Nasser dkk., 2018), (Baya dkk., 2022), (Diany, 2021), (Widyananda dkk., 2023)	5

Berdasarkan pengelompokan pada Tabel 4, terdapat 10 literatur yang mencantumkan fitur pendukung, dan 5 literatur lainnya yang tidak menyebutkannya secara eksplisit. Fitur ini memungkinkan pemain untuk melihat dan mempelajari lagu daerah sebelum memainkan permainan. Materi yang disediakan biasanya berupa audio lagu dan lirik tertulis. Sebagai contoh, dalam literatur oleh (Sonya dkk., 2024), terdapat menu belajar lagu daerah yang dapat diputar serta lirik yang ditampilkan secara lengkap. Fitur ini membantu pemain memahami isi lagu sebelum menghadapi tantangan, sehingga meningkatkan kesiapan dan mengurangi kebingungan saat bermain.

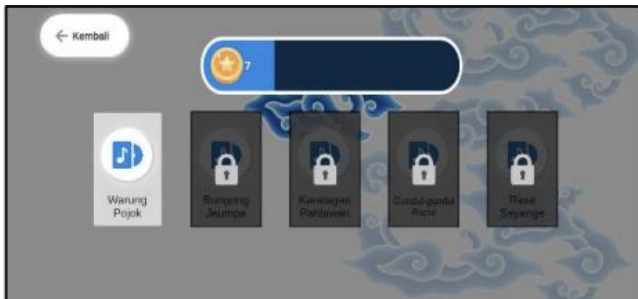


Gambar 8. Game dengan fitur belajar (Sonya dkk., 2024)

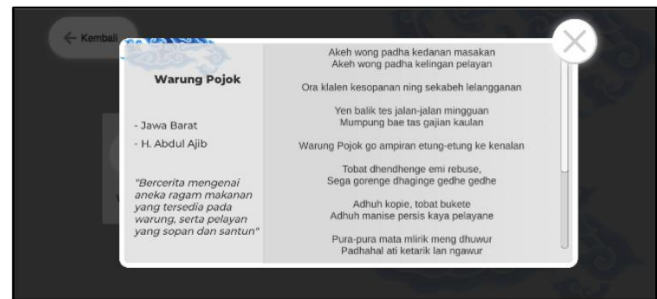
Fitur belajar memberikan nilai edukatif tambahan karena game tidak hanya menjadi sarana bermain, tetapi juga menjadi media untuk menyampaikan materi budaya daerah. Selain itu, fitur ini memberi waktu bagi anak untuk mendengar dan membaca terlebih dahulu, yang berguna terutama jika game berisi soal atau ritme lagu. Fitur ini sangat cocok digunakan untuk game edukatif termasuk untuk game edukasi pengenalan lagu daerah, di mana fitur ini dapat berfungsi untuk menampilkan informasi – informasi lagu daerah seperti lirik, asal, dan pencipta sehingga menambah wawasan kepada pemainnya.

Fitur pendukung lainnya terdapat fitur pencapaian yang berjumlah 1 literatur. Pada literatur yang dikemukakan oleh (Laksono dkk., 2023), pemain dapat melihat daftar pencapaian yang di dalamnya

berisi daftar lagu daerah yang dapat dibuka menggunakan koin yang telah dikumpulkan selama bermain *game*. Setiap lagu yang berhasil dibuka akan menampilkan informasi lengkap mengenai judul, pengarang, lirik, dan makna dari lagu daerah tersebut. Dengan fitur ini, pemain terdorong untuk terus bermain untuk mengumpulkan koin dan membuka lebih banyak item pencapaian, sehingga memberikan motivasi tambahan selama permainan berlangsung.



Gambar 9. *Game* dengan fitur pencapaian (Laksono dkk., 2023)



Gambar 10. *Game* dengan fitur pencapaian (Laksono dkk., 2023)

Fitur pencapaian tidak hanya memberikan rasa progres atau pencapaian visual, tetapi juga memperkenalkan konten budaya secara bertahap. Pemain memiliki kendali dalam memilih lagu mana yang ingin dibuka terlebih dahulu, yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan.

Sementara itu, terdapat 5 literatur yang tidak mencantumkan fitur pendukung secara eksplisit. *Game* dalam kategori ini cenderung langsung mengarahkan pemain ke inti permainan tanpa adanya fitur tambahan seperti menu belajar atau daftar progres. Pendekatan ini membuat permainan menjadi lebih sederhana dan cepat dimainkan. Namun dalam konteks *game* edukasi pengenalan lagu daerah, hal ini dapat berisiko menurunkan pemahaman atau keterlibatan pemain, terutama jika tidak disertai dengan penjelasan materi yang cukup sebelum bermain.

Berdasarkan temuan tersebut, fitur pendukung seperti belajar dan pencapaian dapat memperkaya pengalaman pemain dalam *game* edukasi. Fitur belajar mendukung penguasaan materi sebelum bermain, sedangkan fitur pencapaian memberikan motivasi tambahan dan mendorong eksplorasi konten. Penambahan fitur pendukung seperti ini dapat meningkatkan efektivitas dan keterlibatan dalam *game* pengenalan lagu daerah.

Kesimpulan

Penelitian ini mengkaji literatur mengenai *game* pengenalan lagu daerah untuk anak dengan tujuan memberikan gambaran mengenai bentuk *game*, jenis *reward*, dan fitur pendukung yang diterapkan. Hasil

kajian menunjukkan bahwa bentuk game yang paling banyak digunakan adalah kuis, karena mudah diimplementasikan dan dapat dimanfaatkan untuk menguji atau mengevaluasi pemahaman anak terhadap lagu daerah. Selain kuis, ditemukan pula bentuk game *rhythm* yang mengandalkan irama musik untuk memperkuat daya ingat musikal, serta bentuk drag and drop yang membantu pemain memahami struktur lirik lagu. Masing-masing bentuk game memiliki kelebihan dan kekurangan, sehingga pemilihannya perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.

Dari sisi reward, skor merupakan jenis *reward* yang paling umum digunakan karena bersifat fleksibel dan dapat diterapkan dalam berbagai bentuk game. *Reward* berupa poin/koin juga ditemukan, yang berfungsi untuk membuka konten tambahan dan meningkatkan motivasi bermain. Reward lainnya seperti *unlock level* mendorong progres bertahap dalam permainan, sementara beberapa game tidak mencantumkan *reward* secara eksplisit dan lebih menekankan pada proses pembelajaran. Variasi *reward* ini menunjukkan bahwa pemilihan sistem penghargaan sebaiknya disesuaikan dengan karakteristik pemain dan desain game.

Fitur pendukung seperti menu belajar lagu menjadi salah satu fitur yang paling sering diterapkan karena dapat membantu pemain mengenal lagu sebelum bermain. Fitur pencapaian juga ditemukan sebagai cara untuk meningkatkan rasa keterlibatan dan dapat menjadi motivasi pemain. Sementara itu, beberapa game tidak memiliki fitur pendukung, yang berisiko mengurangi pemahaman jika tidak diimbangi dengan penjelasan materi yang cukup.

Secara keseluruhan, game edukasi pengenalan lagu daerah memiliki potensi besar sebagai media pelestarian budaya lokal yang dikemas secara menarik dan menyenangkan bagi anak-anak. Penelitian ini dapat menjadi landasan bagi pengembangan game edukatif yang tidak hanya fokus pada hiburan, tetapi juga memperhatikan bentuk permainan, sistem *reward*, dan fitur pendukung yang sesuai dengan karakteristik anak dan tujuan edukatif.

Referensi

- Aisara, F., & Widodo, A. (2020). Melestarikan Kembali Budaya Lokal Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler untuk Anak Usia Sekolah Dasar. *Cakrawala Jurnal Penelitian Sosial*, Vol. 9 No. 2 (2020).
- Ardiansyah, W., & Rizki Amalia, D. (2017). *Pembangunan Aplikasi Media Pembelajaran Lagu Daerah Berbasis Teknologi Multimedia*. 16(2), 48.
- Aula, S., Ahmadian, H., & Majid, B. A. (2020). Analisa dan Perancangan Game Edukasi Students Adventure 2D Menggunakan Scratch 2.0 pada SMK Negeri 1 Al-Mubarkeya. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informatika*, 4(1), 21–28.
- Baya, M. E. J., Tulenan, V., & Paturusi, S. D. E. (2022). Design and Building an Indonesian Folk Songs Rhythm Game. *Jurnal Teknik Informatika*, Vol. 7 no. 1.

- Diany. (2021). Penerapan Multimedia Development Life Cycle pada Game Edukasi Pembelajaran Lagu Nasional dan Lagu Daerah Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, 8(1).
- Ghozali, A. (2020). *Media Pembelajaran Game Kuis Pelajaran Umum Sekolah Dasar Berbasis Mobile*. <https://repository.atmaluhur.ac.id/handle/123456789/3422>
- Haddid, A., Aufar, M. Q., Ramadhan, A., & Pratama, Y. (2023). Perancangan Game Edukasi Menebak Lirik Lagu-Lagu Daerah Berbasis Unity 2D untuk Platform Android. *TIN: Terapan Informatika Nusantara*, 4(2), 140–151. <https://doi.org/10.47065/tin.v4i2.4201>
- Harpad, B., Salmon, & Paran, Y. R. (2019). Penerapan Algoritma Shuffle Random pada Game Edukasi Tebak Lagu Daerah Kalimantan Timur. *SEBATIK*. <https://doi.org/https://doi.org/10.46984/sebatik.v23i2.801>
- Widyananda, G. P. T., Pranata, C. A., & Purwanto, I. H. (2023). Pengembangan Game Lagu Daerah Nusantara Rhythms dengan Metode GDLC. *Indonesian Journal of Computer Science Attribution*, 12(6), 3835.
- Khoiriyah, S. (2024). *Digitalisasi Permainan: Dampak dan Tren Pergeseran dari Permainan Tradisional ke Dunia Digital*. 320–333. <https://doi.org/10.58192/sidu.v3i4.2801>
- Kreswanto, F. N. (2018). I-SCEM (Indonesia Song Culture Education Mobile) Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Lagu Daerah Indonesia. *PEDAGOGIA : JURNAL PENDIDIKAN*, 7(1). <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v6i1>
- Laksono, A., Irawan, B., & Faqih, A. (2023). Meningkatkan Minat Belajar Terhadap Lagu Daerah dengan Menggunakan Game Edukasi Berbasis Android. Dalam *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 7, Nomor 2).
- Limanto, H. D. (2019). *Pembuatan Aplikasi Game Kuis Lagu Daerah pada Android*. <https://doi.org/http://digilib.ubaya.ac.id/pustaka.php/255740>
- Maulana, D. A., & Rosyidah, U. A. (2023). Jurnal Explore IT|52 Analisis dan Pengembangan Game Edukasi “Earth Defender” dengan Metode Agile Berbasis Android. *Jurnal Keilmuan dan Aplikasi Teknik Informatika*. <https://doi.org/10.35891/explorit>
- Mewengkang, A., Heydemans, C. D., & Lampus, E. R. (2024). Game Edukasi pembelajaran Lagu Nasional dan Daerah. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi, Volume 4 Nomor 1*.
- Misky, F., & Ananda, D. D. (2024). Analisis Perubahan Desain Karakter Gim (Game) Mobile Legends Pendekatan Manga Matrix. *Jurnal Seni Nasional Cikini*, 10(1), 07–14. <https://doi.org/10.52969/jsnc.v10i1.264>
- Munib, A., & Wulandari, F. (2021). Studi Literatur: Efektivitas Model Kooperatif Tipe Course Review Horay Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR NUSANTARA*, 7(1), 160–172. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v7i1.16154>
- Nahak, H. M. I. (2019). Upaya Melestarikan Budaya Indonesia di Era Globalisasi. *Jurnal Sosiologi Nusantara*, 5(1), 65–76. <https://doi.org/10.33369/jsn.5.1.65-76>
- Nasser, G., Fajri Mmd, H., Satrya, F., & Kusumah, F. (2018). Perancangan Rhytym Game Pengenalan Lagu Nasional, Lagu Daerah dan Lagu Anak “NUSA” Menggunakan Unity 2D Game Engine. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Universitas Ibn Khaldun Bogor*.
- Ng, J., Pragantha, J., & Haris, D. A. (2020). *Pembuatan Game Rhythm “Rhythm Holic!” pada Platform Android*.
- Nursita, W. (2018). *Rhythm Game Sebagai Model Pembelajaran Kreativitas dalam Bermain Musik di Kelompok Bermain Bahrul Ilmi Gumelar Banyumas*. <http://digilib.isi.ac.id/5685/1/Bab%20I.pdf>
- Pratiwi, I., & Jupriani, J. (2022). Picture Book Lagu-Lagu Daerah Indonesia Untuk Anak-Anak. *DEKAVE : Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 12(2), 177. <https://doi.org/10.24036/dekave.v12i2.117275>

- Putra, K. A. A. P., Adhi, R. W., Fadlilah, N. I., & Helyana, C. M. (2023). Game Edukasi “Perjalanan Si Koko” Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Informatics and Computer Engineering Journal*, 3(1). <https://jurnal.bsi.ac.id/index.php/ijec/>
- Rangan, A. Y., & Hendy. (2023). Penerapan Line of Sight dan Finit State Machine pada Game Platformer “RUN!” *Digital Transformation Technology (Digitech) | e*, 3(1). <https://doi.org/10.47709/digitech.v3i1.2745>
- Rohman, T., Assani’, S., Fu’adah, L., Naja, N. Q., & Rahmawati, S. (2023). Rancang Bangun Game Edukasi Si Lana sebagai Media Pembelajaran Budaya Pulau Jawa Berbasis Mobile. Dalam *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 7, Nomor 1).
- Santoso, G., Septia Hidayat, A., Ramadhania, A., Nur Sabila, T., Safitri, D., Geifira, G., Sakinah, R., Asbari, M., Lestari, S., Yanuar, H. F., Agustina, Fadli, S. A., Royana, I., Gunawan, A., Azzahra, F., Gumelar, A., Purwanto, A., Yani, A., Irhamni, ... Rantina, M. (2022). Manfaat Hafalan: Lagu Daerah dan Lagu Nasional Republik Indonesia. *Tantri Wenny Sitanggang*, 10.
- Sonya, Andriyanto, S., & Fujiyanti, L. (2024). *Implementasi Game Edukasi Pengenalan Budaya Bangka Belitung untuk Anak SD (Studi Kasus : SDN 13 KOBA)*. 02(2), 426.
- Sya’bandyah, F., & Putri, W. I. (2023). Aplikasi Berbasis Android Sebagai Pengembangan Edukasi Mengenai Lagu dan Alat Musik Daerah Jawa Barat dalam Bentuk Permainan. *Jurnal Elektro & Informatika*, Vol. 03 No. 01.
- Syarifah, F. N., Cahyani, H. D., Kamilah, I. N., & Santoso, G. (2022). Pengenalan Lagu Daerah dan Lagu Nasional Republik Indonesia Untuk Calon Guru Sekolah Dasar Abad 21. *Jurnal Pendidikan Transformatif (Jupetra)*, Vol. 01 No.03.
- Tatilu, T. I. I., Sompie, S., & Najoan, X. B. N. (2018). Aplikasi Pembelajaran Lagu Nasional dan Daerah untuk Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Teknik Informatika*, 13(3).