

Aplikasi Game Cerita Rakyat Bali Sebagai Sarana Pendidikan Karakter Anak Berbasis *Mobile*

I Dewa Gede Agung Pandawana¹, Dewa Putu Yudhi Ardiana²

Program Studi Teknik Informatika, STMIK STIKOM Indonesia
JL. Tukad Pakerisan 97 Denpasar, Bali
¹vandawaa@yahoo.com
²dewayudhi@stiki-indonesia.ac.id

Abstrak

Cerita rakyat mempunyai nilai kearifan lokal yang dapat digunakan dalam pembelajaran karakter pada anak. Penyampaian cerita rakyat kepada anak lebih banyak dilakukan orang tua dengan bercerita. Fenomena kurang diminati cerita rakyat oleh anak salah satunya disebabkan oleh kurangnya waktu orang tua untuk menyampaikan cerita. Penelitian ini bertujuan mentransformasikan cerita rakyat Bali ke dalam aplikasi game berbasis mobile sehingga lebih menarik dan dapat digunakan sebagai sarana mengajarkan pendidikan karakter yang didapat dari nilai kearifan lokal cerita rakyat dan memperkenalkan budaya lokal kepada anak. Pesan moral yang ingin disampaikan dalam game ini adalah tepat janji, jujur dan suka menolong melalui cerita *crucuk kuning*, *i kekua* dan *i lacur*. Hasil Black-box testing pada beberapa perangkat seluler dengan sistem operasi android menunjukkan fungsionalitas secara umum aplikasi sudah sesuai dengan yang diharapkan. Berdasarkan penilaian menggunakan kuesioner didapat aplikasi Game Cerita Rakyat Bali dari aspek media, hiburan dan isi mempunyai kategori baik.

Kata kunci: Pendidikan Karakter, Kearifan Lokal, Cerita Rakyat, Game, Mobile.

Abstract

Folklore has a value of local wisdom that can be used in character learning for children. The delivery of folklore to children is mostly done by parents through telling stories. The phenomenon of less popular folklore by children one of them due to lack of time parents to convey the story. This study goals to transform Balinese folklore into mobile-based game applications, in order to make it more interesting, further, it could be use as a means of character education teaching gained from the local wisdom of folklore and introducing local culture to children. Moral messages that want to be presented in this game is the right promise, honest and helpful through *crucuk kuning* story, *i kekua* and *i lacur*. The results of black-box testing on several mobile devices with Android operating system show the general functionality of the application is in accordance with the expected. Based on the assessment using questionnaires obtained the application of the Bali Folklore Game from the aspect of media, entertainment, and content has a good category.

Keywords: Character Building, Local Wisdom, Folklore, Game, Mobile.

1. Pendahuluan

Salah satu karya sastra yang mempunyai nilai kearifan lokal adalah cerita rakyat. Nilai-nilai pembentukan karakter dapat digali dari kearifan-kearifan lokal yang berasal dari budaya sendiri sebagaimana yang terdapat dalam cerita rakyat [1]. Cerita rakyat dalam kaitan dengan media pendidikan karakter dapat digunakan sebagai bahan permenungan dalam konteks *self education*, yang mana *self education* sendiri dapat dikaitkan dengan upaya seorang pribadi untuk mengolah dirinya sepanjang hayat [2].

Budaya Bali kaya akan cerita rakyat. Setiap cerita memiliki kearifan lokal nya sendiri-sendiri. Hasil penelitian Parmini tentang peran cerita rakyat Bali dalam pendidikan karakter

menunjukkan perubahan sikap positif dari anak setelah disugahi cerita rakyat empat kali saat sebelum tidur maupun dalam kondisi santai [3]. Perubahan yang terjadi umumnya sikap anak sesuai dengan yang dicontohkan dalam cerita. Penelitian tersebut menunjukkan bagaimana cerita rakyat Bali dapat memberikan nilai kearifan lokal dan pengaruh karakter positif pada anak.

Penyampaian cerita rakyat Bali lebih banyak disampaikan ke anak melalui cara bercerita atau *storytelling*, jika dalam bahasa Bali diistilahkan *mesatua*. Seiring perkembangan zaman, banyak tantangan yang dihadapi dalam bercerita, Rahmawati dalam penelitiannya mengemukakan tantangan yang dihadapi dalam bercerita salah satunya dari orang tua sendiri yang sibuk dan tidak punya waktu untuk bercerita. Tantangan lain yang muncul seiring perkembangan teknologi adalah daya tarik yang ditawarkan oleh televisi atau permainan yang lebih modern oleh *gadget*.

Penelitian yang dilakukan oleh Santoso, Sunarya dan Arieshanti di latar belakang oleh kurang populernya cerita rakyat dibandingkan cerita dari luar Indonesia, hal tersebut disebabkan karena orang tua jarang meluangkan waktu untuk menceritakan cerita rakyat kepada anak dan kurang dikemas secara menarik cerita rakyat Indonesia dibandingkan cerita luar yang didukung oleh media *digital* [4]. Hal senada juga disampaikan oleh Grady, Karnadi dan Hendra dalam penelitiannya juga berlatar belakang fenomena lebih senangnya anak usia sekolah terhadap cerita luar negeri dibandingkan cerita lokal [5]. Dua penelitian tersebut mempunyai latar belakang kurang populernya cerita rakyat di kalangan anak. Senada dengan dua penelitian itu, cerita rakyat Bali juga mengalami fenomena mulai kalah populer dibandingkan cerita asing dengan penyebab kurangnya waktu orang tua bercerita dan kurang menariknya pengemasan ke dalam media yang didukung teknologi.

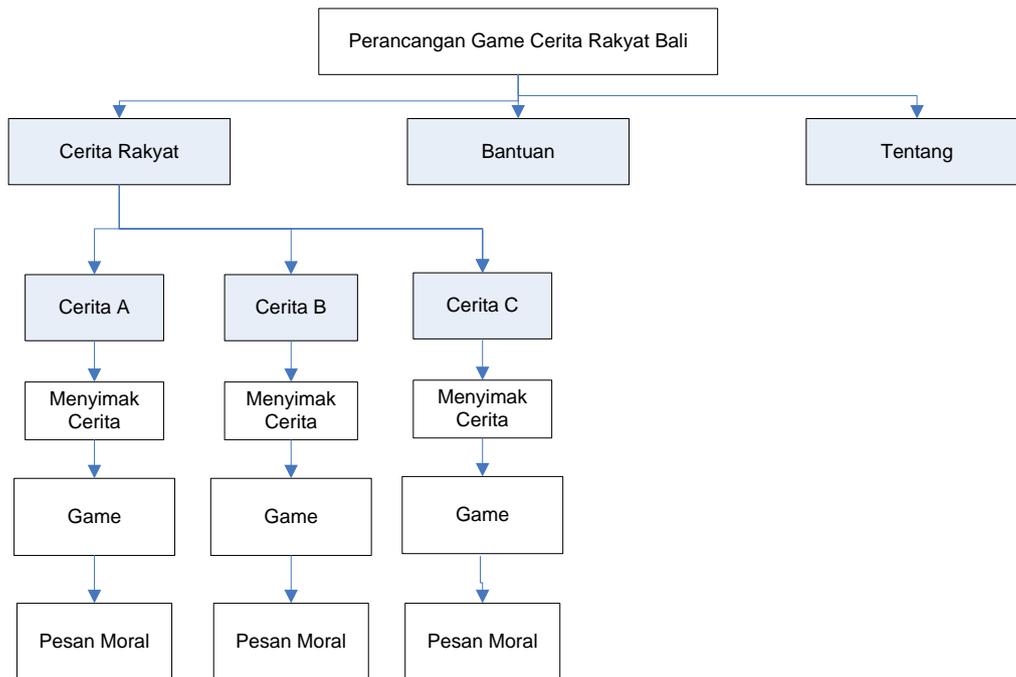
Berdasarkan permasalahan kurang populernya cerita rakyat di kalangan anak, penelitian ini difokuskan untuk mentransformasikan cerita rakyat ke dalam basis media yang saat ini populer yaitu *mobile*. Cerita rakyat yang digunakan dalam penelitian ini adalah cerita rakyat Bali yang mengandung nilai kearifan lokal yang baik dalam perkembangan karakter anak dan ditransformasikan ke dalam bentuk *game* (permainan elektronik) berbasis *mobile*. Pemilihan bentuk *game* mengacu pada hasil penelitian yang berjudul Pengenalan Tradisi Budaya Bali Melalui Aplikasi *Game Explore Bali* Berbasis Android, dimana hasil penelitian tersebut menunjukkan peningkatan pengetahuan pengguna tentang tradisi budaya Bali setelah bermain *game Explore Bali* [6]. Pemilihan basis *mobile* karena teknologi tersebut banyak digunakan anak dan sangat pesat perkembangannya.

2. Metodologi Penelitian

Aplikasi *Game Cerita Rakyat Bali* dikembangkan menggunakan model *waterfall* melalui tahapan *analysis*, *design*, *code* dan *test*. Pada tahapan *analysis*, Data yang diperlukan terkait kebutuhan aplikasi terkait cerita rakyat Bali yang mengandung pesan moral yang baik untuk karakter anak dikumpulkan melalui wawancara, observasi dan studi literatur.

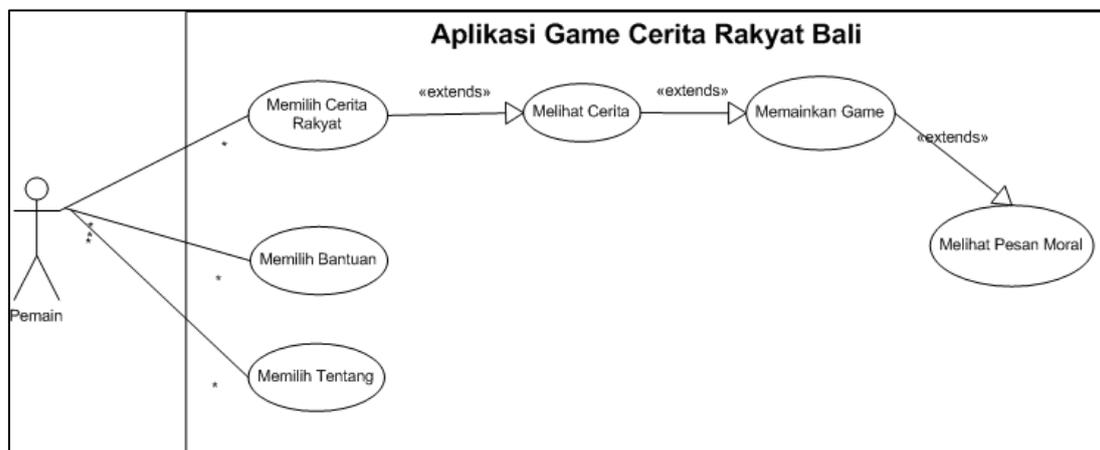
Game Cerita Rakyat Bali merupakan sebuah *game* yang mencoba untuk mengenalkan kearifan lokal yang terdapat dalam cerita rakyat pada anak usia 6-12 tahun. Cerita Rakyat yang digunakan dalam aplikasi *Game Cerita Rakyat Bali* ini adalah I Kekua yang mempunyai pesan moral tepat janji, Crukcuk Kuning yang mempunyai pesan moral kejujuran dan I Lacur yang mempunyai pesan moral suka menolong.

Game akan menyuguhkan pemain dengan cerita pengantar sebelum memasuki permainan. Setiap permainan yang akan dihadapi pemain akan berbeda tergantung dari cerita masing-masing. Setelah pemain mencapai skor yang ditentukan maka pemain akan diarahkan menuju ke cerita penutup disertai dengan pesan moral yang terkandung dalam cerita tersebut. Gambar 1 menunjukkan *sitemap* dari aplikasi *Game Cerita Rakyat Bali*.



Gambar 1. Sitemap Aplikasi Game Cerita Rakyat Bali

Pada tahapan *Design*, hasil tahapan *analysis* diterjemahkan kedalam representasi perangkat lunak. *Diagram Use Case* pada Gambar 2 dipergunakan untuk menunjukkan fungsi yang terdapat pada aplikasi *game* dan interaksinya dengan pemain. Pemain memiliki fitur untuk melihat cerita dan memainkan *game*, terdapat juga fitur bantuan dan informasi tentang pembuat aplikasi *game* cerita rakyat.



Gambar 2. Diagram Use Case dari Aplikasi Game Cerita Rakyat Bali

Pada tahapan *code*, hasil tahapan *design* diterjemahkan kedalam kode program. Hasil implementasi terdandung dari hasil tahapan *design* pada tahapan sebelumnya. Setelah tahapan *code*, selanjutnya tahapan *test* yang melakukan pengujian terhadap aplikasi yang sudah dibuat. Pengujian pada penelitian ini menggunakan *Black-box testing* pada perangkat seluler bersistem operasi android untuk menguji fungsionalitas dari aplikasi dan menggunakan kuesioner untuk melihat respon dari pengguna terhadap aplikasi yang dibuat.

3. Kajian Pustaka

3.1. Cerita Rakyat

Cerita rakyat mengisahkan suatu kejadian di suatu tempat atau asal muasal suatu tempat. Fungsi cerita rakyat selain sebagai hiburan, juga sebagai suri tauladan terutama cerita yang mengandung pesan pendidikan moral [7].

3.2. *Mobile Games*

Permainan *mobile* adalah video game dimana pengguna menggunakan media smartphone atau PDA. *Mobile Games* mempunyai beberapa keuntungan yaitu mudah dibawa karena mempunyai baterai yang bisa diisi ulang, mudah ditempatkan dimana saja dan kebanyakan game bersifat gratis [8].

4. Hasil dan Pembahasan

Cerita Rakyat Bali dapat dikembangkan kedalam aplikasi *game mobile* berbasiskan sistem operasi Android. Kuesioner digunakan untuk melihat antusiasme pemain dalam memainkan *Game Cerita Rakyat Bali*.

4.1. Tampilan *Game Cerita Rakyat Bali*

Sub bab ini membahas mengenai tampilan *game* Cerita Rakyat bali. Pada menu utama yang ditunjukkan Gambar 3, terdapat beberapa tombol yaitu cerita rakyat, bantuan, pengaturan, dan tentang. Pemain dapat memulai permainan dengan memilih tombol cerita rakyat.



Gambar 3. Menu Utama Aplikasi *Game Cerita Rakyat Bali*

Bagian memilih cerita pada Gambar 4, menampilkan cerita-cerita yang terdapat pada *game*. Untuk menuju kesalah satu cerita, pengguna dapat menekan tombol sesuai dengan nama cerita. Terdapat tombol kembali pada pojok kiri atas untuk kembali ke tampilan menu utama.



Gambar 4. Bagian Memilih Cerita

Sebelum memasuki bagian permainan, pemain akan ditampilkan bagian cerita yang ditunjukkan pada Gambar 5. Terdapat beberapa tampilan cerita yang dinarasikan dengan audio. Terdapat tombol panah kiri dan kanan untuk kembali ke tampilan cerita sebelum dan sesudahnya. Terdapat tombol pada pojok kiri atas untuk kembali ke tampilan memilih cerita.



Gambar 5. Bagian Cerita

Setelah bagian cerita usai, pemain akan diarahkan menuju bagian mulai permainan yang ditunjukkan pada Gambar 6. Pada bagian ini terdapat petunjuk untuk memainkan *game*. Terdapat tombol main untuk memulai permainan, tombol menu dipojok kiri atas untuk kembali ke tampilan memilih cerita dan tombol kembali di kiri bawah untuk kembali ke tampilan cerita.



Gambar 6. Bagian Mulai Permainan

Gambar 7 adalah bagian permainan, pemain mulai memainkan permainan terkait dengan cerita yang dipilih. Setiap cerita pengguna akan mempunyai peran yang berbeda dan tugas yang berbeda. Terdapat skor batas yang jika pengguna sampai meraihnya maka pengguna dapat melanjutkan ke tahap selanjutnya. Jika tidak maka tampilan permainan akan diulang kembali.



Gambar 7. Bagian Permainan.

Setelah pemain dapat mencapai skor yang telah ditentukan, akan tampil bagian hasil untuk melanjutkan ke tampilan berikutnya. Terdapat tombol untuk kembali ke tampilan memilih cerita dan tombol kembali mengulang permainan. Bagian hasil dapat dilihat pada Gambar 8.



Gambar 8. Bagian Hasil.

Gambar 9 menunjukkan bagian cerita penutup yang akan muncul setelah pengguna berhasil mencapai skor tertentu dalam *game*. Pada tampilan ini, pengguna akan disuguhkan cerita akhir dari yang cerita yang dipilih. Tombol pada kanan bawah untuk menuju ke halaman tampilan pesan moral.



Gambar 9. Bagian Cerita Penutup

Bagian pesan moral berisi pesan moral yang terdapat pada cerita yang dipilih. Terdapat tombol kembali ke menu tampilan memilih cerita pada pojok kanan atas, tombol kembali ke tampilan cerita penutup pada tombol kiri bawah. Bagian pesan moral ditunjukkan pada Gambar 10.



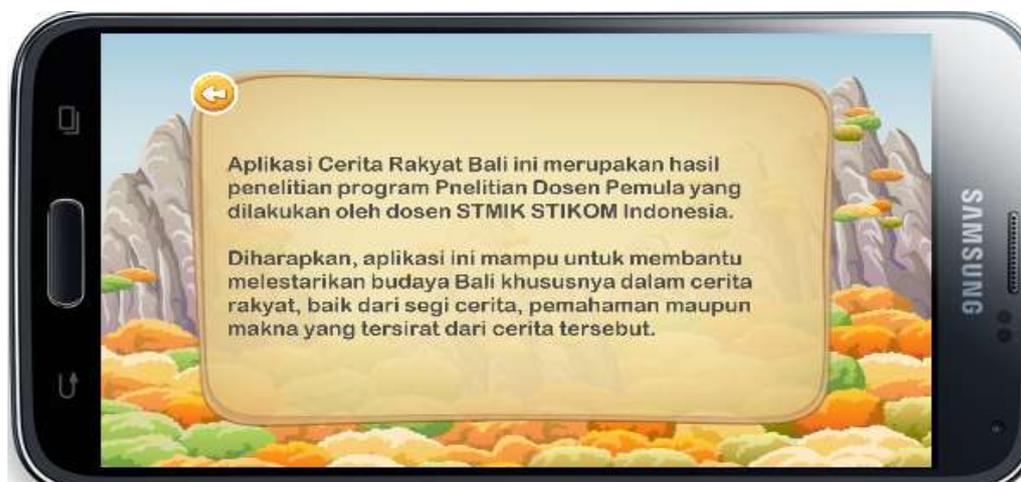
Gambar 10. Bagian Pesan Moral

Gambar 11 menunjukkan tampilan setting yang dipergunakan untuk menonaktifkan musik dan suara yang ada pada aplikasi *game*.



Gambar 11. Bagian Setting

Gambar 12 memperlihatkan bagian tentang yang terdapat informasi tentang pembuat dari aplikasi *game*.



Gambar 12. Bagian Tentang

4.2. Hasil Analisa dan Pembahasan

Pengujian dari aplikasi *Games Cerita Rakyat Bali* yang menggunakan *Black-Box testing* untuk melihat fungsionalitas dan metode survey untuk melihat respon dari pengguna.

4.2.1. *Black-box testing*

Pengujian aplikasi menggunakan tiga perangkat seluler yaitu Xiaomi Redmi 2 versi android 4.4.4, Samsung J2 dengan versi android 5.1.1, dan Asus Zenfone 2 Laser dengan versi android 6.0.1. Pengujian dilakukan untuk mengetahui apakah fungsionalitas secara umum dari aplikasi sudah berjalan sesuai yang direncanakan. Tabel 1 menunjukkan hasil *Black-box testing* secara umum telah sesuai dengan hasil yang diharapkan.

Tabel 1. Hasil *Black-box testing* fungsionalitas aplikasi secara umum

Nama Pengujian	Bentuk Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil
Pengujian tampilan utama	Membuka aplikasi	Tampilan muncul dengan musik latar belakang	Berhasil
Pengujian tombol cerita rakyat	Menekan tombol cerita rakyat	Masuk ke bagian memilih cerita	Berhasil
Pengujian tombol bantuan	Menekan tombol bantuan	Masuk ke bagian bantuan	Berhasil
Pengujian tombol setting	Menekan tombol setting	Masuk ke bagian setting	Berhasil
Pengujian tombol tentang	Menekan tombol tentang	Masuk ke bagian tentang	Berhasil
Pengujian Tombol memilih Cerita	Menekan salah satu cerita rakyat	Masuk ke bagian cerita sesuai dengan cerita rakyat yang dipilih	Berhasil
Pengujian Tombol fungsional pada bagian cerita	Menekan tombol fungsional yang ada pada bagian cerita	Tombol berfungsi sesuai dengan fungsinya	Berhasil
Pengujian pergerakan karakter pada <i>game</i>	Menekan pada layar untuk melakukan pergerakan karakter	Karakter game bergerak sesuai dengan penekanan yang dilakukan dan skor bertambah	Berhasil

4.2.2. Metode Survey

Metode survey digunakan untuk pengambilan data yang akan digunakan menganalisa aplikasi *Game* Cerita Rakyat Bali yang dikembangkan. Kuesioner dibagikan kepada 30 orang anak sampel secara acak dengan rentang usia 6-12 tahun yang memainkan aplikasi *Game* Cerita Rakyat Bali yang dikembangkan. Kriteria yang digunakan adalah sangat baik, baik, cukup, kurang baik dan tidak baik. Terdapat tiga aspek yang digunakan yaitu aspek media, aspek hiburan dan aspek isi.

Aspek media yang digunakan dalam aplikasi *Games* Cerita Rakyat Bali meliputi.

1. Visual (layout, desain, warna)
2. Audio (musik dan suara)
3. Animasi

Tabel 2 menampilkan hasil penilaian 30 orang anak usia 6-12 tahun yang diambil secara acak didapat penilaian aspek media adalah Baik. Jumlah nilai berkriteria baik yang diberikan oleh responden adalah 49. Jumlah nilai untuk kriteria sangat baik adalah 32 dan kriteria cukup adalah 9.

Tabel 2. Jumlah Nilai Berdasarkan Aspek Media (visual, audio, animasi)

Kriteria	Jumlah Nilai
Sangat Baik	32
Baik	49
Cukup	9
Kurang Baik	0
Tidak Baik	0
TOTAL	90

Aspek hiburan yang ada dalam aplikasi *Games* Cerita Rakyat Bali meliputi.

1. Tingkat kesulitan dalam memainkan *game* untuk anak usia 6-12 tahun.
2. Tingkat menyenangkan dalam memainkan *game*.

Tabel 3 menampilkan hasil penilaian 30 orang anak usia 6-12 tahun yang diambil secara acak didapat penilaian aspek hiburan adalah Baik. Jumlah nilai berkriteria baik yang diberikan oleh responden adalah 36. Jumlah nilai untuk kriteria sangat baik adalah 18 dan kriteria cukup adalah 6.

Tabel 3. Jumlah Nilai Berdasarkan Aspek Hiburan

Kriteria	Jumlah Nilai
Sangat Baik	18
Baik	36
Cukup	6
Kurang Baik	0
Tidak Baik	0
TOTAL	60

Aspek isi yang ada dalam aplikasi *Games* Cerita Rakyat Bali meliputi.

1. Pengetahuan tentang cerita crukcuk kuning, i kekua dan i lacur.
2. Pengetahuan tentang pesan moral yang terdapat pada masing-masing cerita.

Tabel 4 menampilkan hasil penilaian 30 orang anak usia 6-12 tahun yang diambil secara acak didapat penilaian aspek isi adalah Baik. Jumlah nilai berkriteria baik yang diberikan oleh responden adalah 31. Jumlah nilai untuk kriteria sangat baik adalah 29.

Tabel 4. Penilaian Responden Berdasarkan Aspek Isi

Kriteria	Jumlah Nilai
Sangat Baik	29
Baik	31
Cukup	0
Kurang Baik	0
Tidak Baik	0
TOTAL	60

5. Kesimpulan

Aplikasi *Game* Cerita Rakyat Bali menggunakan cerita rakyat bali I Kekua yang mempunyai pesan moral tepat janji, Crukcuk Kuning yang mempunyai pesan moral kejujuran dan I Lacur yang mempunyai pesan moral suka menolong. Aplikasi *Game* Cerita Rakyat Bali dikembangkan berbasis sistem operasi Android dan diperuntukkan untuk anak usia 6 sampai 12 tahun. Berdasarkan pengujian *Black-box testing* pada perangkat seluler bersistem operasi android didapat fungsionalitas umum aplikasi sudah berjalan sesuai dengan harapan dan penilaian menggunakan kuesioner didapat aplikasi *Game* Cerita Rakyat Bali berkategori baik.

Daftar Pustaka

- [1] Rahmawati, "Cerita Rakyat Makassar Sebagai Media Pembentukan Karakter," *Jantra*, vol. 10, no. 2, pp. 153–162, 2015.
- [2] H. Insriani, "Cerita Rakyat Sebagai Media Pendidikan Karakter: Sebuah Upaya Pembacaan Reflektif," *Jantra*, vol. 10, no. 2, pp. 143–152, 2015.
- [3] N. P. Parmini, "Eksistensi Cerita Rakyat dalam Pendidikan Karakter Siswa SD di Ubud," *Jurnal Kajian Bali*, vol. 5, no. 2, pp. 441–460, 2015.
- [4] R. A. Santoso, D. Sunaryono, and I. Ariesanti, "Rancang Bangun Aplikasi Buku ' Dongeng ' - iOS," *Jurnal Teknik Publikasi Online Mahasiswa ITS*, vol. 2, no. 2, pp. 407–412, 2013.
- [5] M. K. Grady, H. Karnadi, and Y. H. Yulianto, "Perancangan Game Edukasi Cerita Rakyat Malin Kundang Untuk Anak," *J. DKV Adiwarna*, vol. 1, no. 4, p. 15, 2014.
- [6] D. P. A. Sanjaya, I. K. A. Purnawan, and N. K. D. Rusjyanthi, "Pengenalan Tradisi Budaya Bali melalui Aplikasi Game Explore Bali Berbasis Android," *Lontar Komputer: Jurnal Ilmiah Teknoogi Informasi*, vol. 7, no. 3, pp. 162–173, 2016.
- [7] S. Gusnetti and R. Isnanda, "Struktur dan Nilai-Nilai Pendidikan Dalam Cerita Rakyat Kabupaten Tanah Datar Provinsi Sumatera Barat," *Jurnal gramatika*, vol. 2, no. 1, pp. 128–140, 2016.
- [8] G. G. P.S, "Platform Comparison Between Games Console, Mobile Games And PC Games," *SISFORMA*, vol. 2, no. 1. pp. 23–26, 2015.