

**“ICU-EDU GAMES” BOARD GAME BERBASIS DIGITAL  
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAGI  
GENERASI MUDA MENGENAI BUDAYA INDONESIA DI  
ERA SOCIETY 5.0 MENUJU INDONESIA EMAS 2045**

**Ni Kadek Lira Dwikayani<sup>1</sup>, Ni Luh Made Divani Aisyawari<sup>2</sup>, Made Adella**

**Divya Jayanthi<sup>3</sup>**

**SMA Negeri 1 Bangli**

<sup>1</sup>deklira06@gmail.com ; <sup>2</sup>madedivani61@gmail.com; <sup>3</sup>adelladivya69@gmail.com

**ABSTRACT**

The low interest and interest of the younger generation in learning and getting to know Indonesian culture requires a special strategy to overcome it. One strategy that can be implemented is the development of digital-based learning media. The learning media that will be developed is "ICU-Edu Games" digital-based boardgame as an interactive learning medium about Indonesian culture in the Age of Society 5.0 towards Golden Indonesia 2045. The purpose of this study is to find out and describe the picture of the needs and level of acceptance of the younger generation as well as the results of the SWOT analysis towards digital-based "ICU-Edu Games" Boardgames as interactive learning media about Indonesian culture in the Age of Society 5.0 towards Golden Indonesia 2045. This research is a Research and Development research with the development of the game "ICU-Edu Games" following the flow of game development starting from needs analysis, game model development, designing, concept and feasibility validation, revision, field test (product acceptance rate), and SWOT analysis. Game creation is carried out on the digital media platform website <https://genial.ly/>. The results of the study show that respondents need an innovation in the form of learning media, especially cultural learning media to support the interest and interest of respondents in studying Indonesian culture. The level of acceptance of ICU-Edu Games products is very high both in terms of perception of the game, perceptions of aspects of using The and aspects of perception of increasing knowledge. From the results of the SWOT analysis, it was found that ICU-Edu Games has strengths and opportunities that can be optimized as well as weaknesses and challenges that need to be overcome and improved. Thus, the ICU-Edu Games product is suitable for use as a digital-based learning medium as an interactive learning medium about Indonesian culture in Era Society 5.0 towards Golden Indonesia 2045.

**Keywords:** ICU-Edu Games, board game, Indonesian culture, Indonesia Gold 2045.

## **PENDAHULUAN**

Indonesia merupakan negara yang terdiri atas ribuan pulau dengan pola masyarakat yang beragam. Keberagaman pola masyarakat menghasilkan adanya keanekaragaman budaya. Indonesia salah satu negara yang kaya akan budaya dan tersebar dari Sabang sampai Merauke. Secara umum, budaya dapat diartikan sebagai pikiran, akal budi, adat istiadat, maupun sesuatu yang sudah menjadi kebiasaan dan sukar diubah. Menurut Koentjaraningrat (2009), budaya merupakan keseluruhan sistem, tindakan, gagasan, dan hasil karya manusia dalam kehidupan masyarakat yang dijadikan milik diri manusia dengan belajar. Dengan kata lain, dapat dikatakan bahwa budaya merupakan sebuah hasil karya manusia yang dapat berupa gagasan maupun tindakan, yang sudah menjadi kebiasaan dan sukar untuk diubah maupun dihilangkan.

Kemajemukan tatanan, aktivitas, pola kehidupan dan nilai-nilai lokal masyarakat Indonesia membuat bentuk budaya di Indonesia menjadi beragam. Keberagaman tersebut kemudian menjadi satu kesatuan yang dikenal dengan kebudayaan Indonesia. Nahak (2019) menyatakan bahwa kebudayaan Indonesia adalah keseluruhan kebudayaan lokal yang ada di setiap daerah di Indonesia. Keberagaman budaya yang ada di Indonesia dikelompokkan menjadi beberapa bentuk, seperti rumah adat, tari tradisional, pakaian adat, tradisi, hingga adat istiadat yang diturunkan secara turun-temurun oleh nenek moyang.

Seiring berkembangnya zaman dan meningkatnya arus globalisasi di Indonesia, terutama di kalangan generasi muda, membuat berbagai budaya dari luar ikut masuk ke Indonesia. Budaya luar yang masuk tanpa tersaring membuat

budaya-budaya lokal mulai tergeser dan minat serta rasa cinta generasi muda terhadap budaya Indonesia mulai menurun. Hal itu tentunya akan berdampak bagi keberadaan budaya-budaya di Indonesia yang kemungkinan di masa mendatang dapat memudar dan bahkan menghilang akibat ditelan arus globalisasi. Sekarang ini, budaya Indonesia mulai dilupakan generasi muda dikarenakan kurangnya minat generasi muda untuk belajar dan mewarisi kebudayaan sendiri. Rendahnya ketertarikan dan minat generasi muda dalam mempelajari kebudayaan nusantara berdampak pada lemahnya peran generasi muda dalam menjaga dan melestarikan budaya khususnya budaya lokal yang terdapat di setiap daerah di Indonesia. Dengan demikian, diperlukan sebuah upaya strategis dalam rangka mengedukasi generasi muda untuk meningkatkan wawasan, pemahaman serta minat terkait dengan wawasan budaya nusantara.

Untuk mengatasi dampak globalisasi yang menyebabkan pudarnya keberadaan budaya bangsa dan meningkatkan ketertarikan generasi muda tentang budaya nusantara diperlukan sebuah upaya strategis dalam rangka mengedukasi generasi muda untuk meningkatkan wawasan, pemahaman serta minat terkait dengan wawasan budaya nusantara. Hal tersebut menjadi penting karena kedepan generasi mudalah yang akan menjadi agen yang menjaga dan melestarikan budaya nusantara yang ada. Perlu diingat bahwa bangsa yang besar adalah bangsa yang mampu mempertahankan potensi negaranya yakni salah satunya adalah kebudayaan. Kebudayaan merupakan aset negara yang terpenting dan merupakan identitas bangsa yang sangat diperlukan atau menjadi salah satu pondasi dalam pembangunan bangsa.

Salah satu upaya dalam meningkatkan pengetahuan dan minat generasi muda terhadap budaya Indonesia atau nusantara adalah melalui pengembangan pembelajaran budaya nusantara yang memanfaatkan perkembangan teknologi sebagai medianya. Selama ini, dalam sistem pendidikan di Indonesia, pembelajaran mengenai budaya Indonesia cenderung melirik pada rumpun Ilmu Pengetahuan Sosial dan Seni Budaya. Dalam pembelajaran tersebut, seringkali media pembelajaran yang digunakan dalam mempelajari budaya Indonesia terkesan monoton, membosankan, dan kurang menarik. Pelajar atau generasi muda seringkali dituntut untuk menghafal seluruh provinsi di Indonesia beserta kebudayaan-kebudayaannya melalui media pembelajaran berupa buku, yang terkadang tidak bergambar dan cenderung sulit untuk dipahami oleh pelajar atau generasi muda, hal tersebut menyebabkan mereka cenderung kehilangan minatnya untuk mempelajari budaya Indonesia dikarenakan media pembelajarannya yang membosankan dan kurang menarik. Oleh karena itu, untuk mengakomodasi kebutuhan belajar generasi muda era sekarang (era *society 5.0*) maka diperlukan pengembangan media pembelajaran yang menarik, inovatif, interaktif dan tentunya dapat memberi dampak pada peningkatan wawasan budaya nusantara sehingga generasi muda akan tertarik dalam mengenal budaya bangsanya, salah satu medianya adalah media permainan atau *games*.

Permainan atau *game* merupakan kompetisi antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan menggunakan aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula, yang mana tujuan utama dari *game* adalah untuk menciptakan kompetisi dan mencapai kemenangan bagi para pemain

(Sadirman, 2010). Menurut Handriyantini (2009) *game* edukasi adalah salah satu jenis media yang digunakan dalam memberikan pengajaran yang berupa permainan dengan tujuan untuk merangsang daya pikir dan meningkatkan konsentrasi melalui media yang unik dan menarik. *Game* sebagai media pembelajaran memiliki beberapa keunggulan, seperti mampu memotivasi dalam diri, mendorong keinginan untuk belajar dan membuat proses belajar lebih menyenangkan, sehingga ilmu dan informasi yang disampaikan lebih mudah diterima (Santoso, 2019). *Game* sebagai media pembelajaran memiliki beberapa keunggulan, seperti mampu memotivasi dalam diri, mendorong keinginan untuk belajar dan membuat proses belajar lebih menyenangkan, sehingga ilmu dan informasi yang disampaikan lebih mudah diterima (Santoso, 2019).

Produk media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini guna meningkatkan pengetahuan dan minat generasi muda terhadap budaya Indonesia adalah produk *board game* atau permainan papan digital yang bernama *ICU-Edu Games*, yang mana sejauh ini pengembangan media pembelajaran budaya Indonesia dalam bentuk *board game* atau permainan papan digital masih belum dilakukan. Permainan papan secara digital dipilih karena permainan ini memiliki mekanisme permainan yang mudah dipahami oleh berbagai kalangan usia. Selain itu, bentuk digital dipilih karena generasi muda di era globalisasi ini sangat dekat dengan dunia digital, seperti *handphone*, laptop, dan internet.

Dalam penelitian ini akan dilakukan pengembangan *board games* yang difokuskan pada bagaimanakah gambaran kebutuhan dan tingkat penerimaan generasi muda serta hasil analisis SWOT terhadap "*ICU-Edu Games*" *Board game*

berbasis digital sebagai media pembelajaran interaktif mengenai budaya Indonesia di Era *Society 5.0* menuju Indonesia Emas 2045?

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan gambaran kebutuhan dan tingkat penerimaan generasi muda serta hasil analisis SWOT terhadap “*ICU-Edu Games*” *Board game* berbasis digital sebagai media pembelajaran interaktif mengenai budaya Indonesia di Era *Society 5.0* menuju Indonesia Emas 2045. Melalui penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman, minat, dan wawasan generasi muda terhadap budaya Indonesia melalui *ICU-Edu Games, board game* berbasis digital sebagai media pembelajaran interaktif mengenai budaya Indonesia di era *society 5.0*. Penelitian ini diharapkan juga mampu menghasilkan dan memberikan inovasi terhadap bentuk media pembelajaran yang baru dalam mempelajari budaya Indonesia, khususnya dalam bentuk *game* interaktif.

### **Kebudayaan Nasional**

Kebudayaan nasional Indonesia adalah kebudayaan yang berasal dari bangsa Indonesia itu sendiri, yaitu semua nilai-nilai luhur dan falsafah bangsa yang berada di dalam masyarakat dan hal tersebut murni dari Indonesia itu sendiri. Kebudayaan nasional juga diartikan sebagai suatu kebudayaan yang didukung oleh sebagian besar masyarakat atau warga suatu negara, dan memiliki syarat mutlak bersifat khas atau dibanggakan serta memberikan identitas bagi masyarakatnya.

### **Media Pembelajaran**

Media pembelajaran berasal dari kata media dan pembelajaran, di mana media berasal dari bahasa Latin yakni *medium* yang berarti perantara atau

pengantar, yang mana lebih lanjut media diartikan sebagai sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut (Nunu Mahnun, 2012).

### **Permainan atau *Game***

Menurut Joan Freeman dan Utami Munandar dalam Ismail, (2009) menyebutkan bahwa permainan merupakan suatu aktifitas yang membantu anak untuk mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional. Adapun menurut Clark (2006) *game* adalah kegiatan yang melibatkan keputusan pemain dan berupaya mencapai tujuan dengan dibatasi oleh konteks tertentu.

### **Media Pembelajaran dengan *Games Digital***

Media pembelajaran baru yang kini berkembang di era digital adalah media pembelajaran dalam bentuk *game* edukasi. *Game* edukasi merupakan media pembelajaran baru yang dipercayai dapat meningkatkan motivasi anak dalam belajar dan dapat meningkatkan pemahaman anak terhadap materi pembelajaran dengan menggunakan sebuah media pembelajaran berupa *game* yang menarik. *Game* edukasi memiliki beberapa keunggulan dibandingkan media pembelajaran konvensional, yang mana salah satu keunggulannya adalah adanya animasi yang dapat meningkatkan daya ingat, sehingga orang yang menerima materi dapat menyimpan dan memahami materi lebih mudah.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

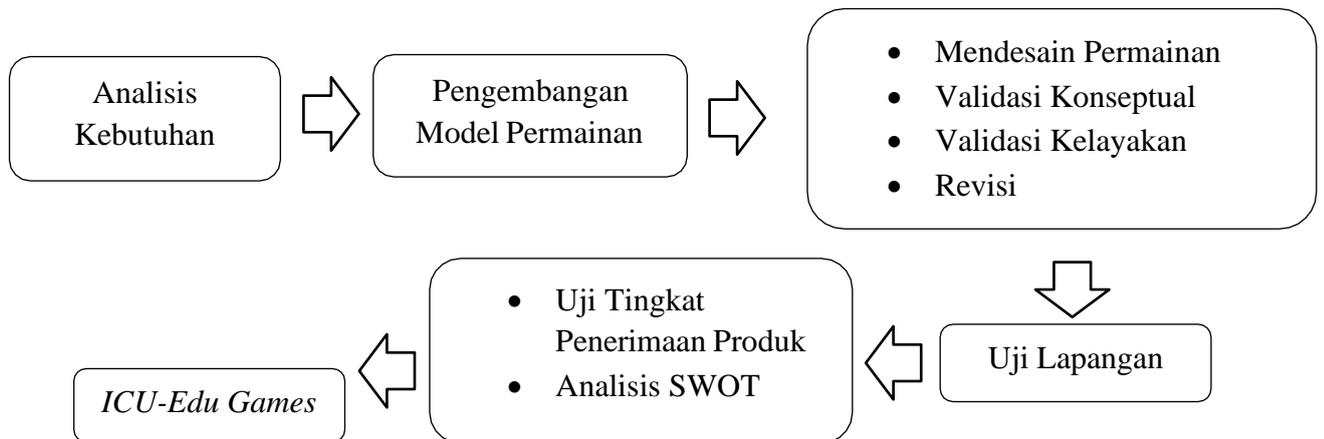
Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Research and Development*. *Research and Development* (Penelitian dan Pengembangan) merupakan metode penelitian untuk mengembangkan dan menguji produk yang nantinya akan dikembangkan. Menurut Sugiyono (2016), *Research and Development (R&D)* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

### **Lokasi dan Waktu Penelitian**

Lokasi penelitian ini bertempat di SMA Negeri 1 Bangli, yang berlokasi di Jalan Brigjen Ngurah Rai No. 36 Kawan, Kecamatan Bangli, Kabupaten Bangli, Bali. Penelitian ini dilaksanakan dalam kurun waktu dua bulan (November-Desember).

### **Desain Penelitian**

Pengembangan permainan "*ICU-Edu Games*" ini menggunakan model penelitian adaptasi dari *model Research and Development*. Metode *research and development* atau penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016). Pembuatan *game* dilakukan pada media *platform* digital website <https://genial.ly/>. Berikut alur pengembangan permainan *ICU-Edu Games*.



Gambar 1. Bagan Pengembangan permainan “*ICU-Edu Game*”

## Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa-siswi SMA Negeri 1 Bangli yang dipilih berdasarkan pada kebutuhan penelitian, yaitu secara sengaja (*purposive sampling*). Sementara, objek penelitian ini adalah hasil analisis kebutuhan, tingkat penerimaan, dan hasil analisis SWOT terhadap produk “*ICU-Edu Games*”.

## Prosedur Pengembangan Permainan dan Instrumen Pengumpulan Data

### 1. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan dengan menggunakan kuesioner dengan respon pilihan (tertutup) secara *online* melalui *googleform* kepada 50 responden. Dalam kuesioner terdapat 5 penilaian, yakni mulai dari sangat setuju (SS), setuju (S), cukup setuju (CS), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS).

### 2. Pengembangan Model Permainan

#### a. Mendesain Permainan

*ICU-Edu Games* merupakan permainan papan dalam bentuk digital, di mana dalam *ICU-Edu Games* terdapat komponen-komponen pendukung

permainan, yakni aturan cara bermain, pion, dadu, dan kartu dalam bentuk ikon yang terdiri atas *Mystery Card*, *Quick Question*, *FunFact*, *Mini Games*, dan *Get To Know*.

- Kartu *Mystery Card* berisi kejutan pada pemain, di mana pemain bisa mendapatkan *Quick Question*, *Fun fact*, poin, maupun suruhan untuk memutar dadu sekali lagi.
- Kartu *Quick Question* berisi pertanyaan-pertanyaan singkat terkait budaya-budaya yang ada di tiap-tiap provinsi di Indonesia, baik itu berupa tradisi, pakaian adat, tarian tradisional, hingga rumah adat.
- Kartu *FunFact* berisi fakta-fakta unik terkait budaya yang ada di tiap-tiap provinsi di Indonesia.
- Kartu *Mini Games* merupakan kartu yang hanya ada di *board game* bagian Indonesia tengah, yang berisi mengenai *games* berupa hompimpa bersama teman bermain, jebakan-jebakan, hingga bonus berupa poin secara cuma-cuma.
- Kartu *Get to Know* merupakan kartu yang hanya berada di *board game* bagian Indonesia tengah, yang berisi ajakan untuk mengetahui budaya-budaya yang ada di daerah dalam *board game* tersebut.

#### **b. Validasi Konseptual**

Validasi konseptual dilakukan melalui dua tahap, yakni tahap pertama melakukan studi literatur atau melakukan penelusuran berbagai sumber informasi berupa artikel, jurnal, buku, prosiding, dan sumber-sumber lain yang memuat informasi budaya Indonesia dan tahap kedua validasi melalui validator ahli.

### **c. Validasi Kelayakan**

Validasi kelayakan dilakukan oleh peneliti dengan mencoba memainkan *ICU-Edu Game* didampingi oleh pembimbing penelitian yang tujuannya untuk melakukan uji coba awal terhadap produk yang akan dilakukan uji lapangan.

### **d. Melakukan Revisi**

Hasil validasi konseptual dan kelayakan selanjutnya dievaluasi dan dilakukan revisi guna menyempurnakan *ICU-Edu Games*, baik dari segi konten maupun dari segi penggunaannya.

## **3. Uji Lapangan**

Pada uji lapangan dilakukan penilaian terhadap produk oleh 50 responden, yang meliputi persepsi terhadap permainan *ICU-Edu Games*, persepsi terhadap aspek penggunaan *ICU-Edu Games*, dan persepsi terhadap aspek peningkatan pengetahuan menggunakan kuesioner dengan respon pilihan (tertutup). Dalam kuesioner terdapat 5 penilaian, yakni mulai dari sangat setuju (SS), setuju (S), cukup setuju (CS), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS).

## **Analisis Data**

### **1. Analisis Kebutuhan dan Penerimaan Produk**

Analisis kebutuhan dan penerimaan produk dilakukan dengan pemberian angket/kuesioner pada subjek penelitian. Data yang telah terkumpul melalui kuesioner kemudian diterjemahkan ke dalam bentuk kualitatif yaitu dengan cara menetapkan skor jawaban dari pertanyaan yang telah dijawab oleh responden yang mana pemberian skor tersebut didasarkan pada ketentuan-ketentuan tertentu. Model

yang digunakan dalam kuesioner ini adalah dengan menggunakan Skala Likert yang terdiri lima kategori yaitu:

**Tabel 1.**  
**Skala jawaban dan skor**

Skala Jawaban	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Cukup Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Data hasil kuesioner ini dideskripsikan secara kuantitatif dengan interval penilaian yaitu:

**Tabel 2.**  
**Indeks dan kategori interval**

Indeks (%)	Kategori
80-100	Sangat Setuju
60-79,99	Setuju
40-59,99	Cukup
20-39,99	Tidak Setuju
0-19,99	Sangat Tidak Setuju

## 2. Analisis SWOT

Analisis SWOT (*Strength, Weakness, Opportunities, dan Threats*) merupakan pendekatan yang digunakan untuk mengkaji kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman dari *ICU-Edu Games* yang akan dikembangkan sebagai media pembelajaran mengenai budaya Indonesia.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1 Gambaran Umum *ICU-Edu Games*

*ICU-Edu Games* merupakan sebuah permainan papan berbasis digital yang mengadaptasi konsep dari permainan monopoli karena sama-sama digerakkan oleh dadu dan pion, yang mana permainan papan ini bertujuan untuk mengenalkan,

meningkatkan pemahaman, dan mengajak Generasi Z untuk melestarikan budaya-budaya yang ada di Indonesia.

*ICU-Edu Games* pada dasarnya memiliki sistem permainan yang hampir sama dengan permainan monopoli, di mana permainan ini dapat dimainkan oleh dua sampai empat orang dengan memilih pion yang mewakili diri mereka masing-masing. Selain itu, pada permainan papan berbasis digital, *ICU-Edu Games*, terdapat kartu-kartu yang menambah nilai hiburan serta mengajak pemain mengenal budaya Indonesia melalui *game* ini, adapun empat kartu dalam bentuk ikon yang terdapat di dalam *ICU-Edu Games* di antaranya:

- Kartu ***Mystery Card*** berisi kejutan pada pemain dengan ikon berupa lonceng, di mana pemain bisa mendapatkan *Quick Question*, *Funfact*, poin, maupun suruhan untuk memutar dadu sekali lagi.
- Kartu ***Quick Question*** berisi pertanyaan-pertanyaan singkat terkait budaya-budaya yang ada di tiap-tiap provinsi di Indonesia, baik itu berupa tradisi, pakaian adat, tarian tradisional, hingga rumah adat, di mana kartu *quick question* dilambangkan dengan ikon bintang dan berfungsi sebagai poin bagi para pemain.
- Kartu ***FunFact*** berisi fakta-fakta unik terkait budaya yang ada di tiap-tiap provinsi di Indonesia, yang dilambangkan dengan ikon lampu.
- Kartu ***Mini Games*** merupakan kartu yang hanya ada di *board game* bagian Indonesia tengah, yang berisi mengenai *games* berupa hompimpa bersama teman bermain, jebakan-jebakan, hingga bonus berupa poin secara Cuma-cuma, yang mana kartu ini dilambangkan dengan ikon lingkaran.

- Kartu *Get to Know* merupakan kartu yang hanya berada di *board game* bagian Indonesia tengah, yang berisi ajakan untuk mengetahui budaya-budaya yang ada di daerah dalam *board game* tersebut.

Adapun cara untuk memenangkan permainan ini cukup mudah, di mana para pemain harus bisa mengumpulkan poin sebanyak-banyaknya dalam satu putaran atau sesuai dengan ketentuan yang pemain inginkan, di mana poin ini bisa diperoleh dari menjawab *quick question* maupun mendapatkannya dari *mystery card* dan *mini games*. Namun, jika pemain tidak beruntung dan tidak bisa menjawab pertanyaan dari *quick question*, maka pemain harus mengorbankan poinnya sebanyak satu poin. Berikut adalah *display* atau tampilan dari permainan papan berbasis digital, *ICU-Edu Games*.



Gambar 2. Halaman *Start Game*



Gambar 3. Peraturan *Game*



Gambar 4. Menu Pilihan *Arena*



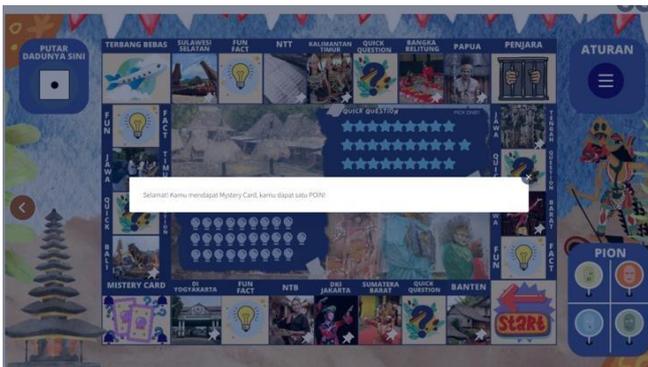
Gambar 5. *Mini Games*



Gambar 6. Fun Fact



Gambar 7. Quick Question



Gambar 8. Mystery Card



Gambar 9. Display Game

Dalam pengembangan permainan papan digital ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan. Menurut Foremen dalam Paul (2015) ada beberapa prinsip yang harus diterapkan dalam aplikasi sebuah game edukasi adalah : (1) *Individualization*; (2) *Feedback Active*; (3) *Active learning*; (4) *Motivation*; (5) *Social*; (6) *Scaffolding*; (7) *Transfer*; dan (8) *Assessment* (Paul, 2005). Shi dan Shih menyampaikan konsep pembelajaran melalui game dengan fokus pada 11 faktor desain game yang menjadi konsep makro sebuah game, yaitu: target (*game goals*), mekanisme (*game mechanism*), fantasi (*game fantasy*), nilai (*game value*), interaksi (*interaction*), kebebasan (*freedom*), cerita (*narrative*), sensasi (*sensation*), tantangan (*challenges*), sosial (*sociality*) dan misteri (*mystery*). Kesebelas faktor ini memiliki keterkaitan dan dapat digunakan untuk membangun model desain pembelajaran berbasis game (Shi & Shih, 2015).

Dalam perancangan dan pengembangan permainan *ICU-Edu Games* disajikan aturan main (*games goals and mechanism*), adanya proses interaksi dan pernyataan dalam tiga kategori yakni 1) Pernyataan yang berisi informasi tentang budaya Indonesia yang terbagi menjadi tiga bagian yakni Indonesia Barat, Timur dan Tengah (*prinsip active learning*); 2) Pernyataan yang berisi tantangan, suruhan aktivitas berupa langkah maju, mundur dan sebagainya (*prinsip challenge and feedback active*); 3) Pernyataan yang berisi motivasi (*prinsip motivation*).

### 3.2 Analisis Kebutuhan Produk *ICU-Edu Games*

Untuk melihat tingkat kebutuhan responden terhadap media pembelajaran budaya Indonesia dalam bentuk *ICU-Edu Games*, dilakukan penyebaran kuesioner pada responden. Dari analisis kebutuhan tersebut, diperoleh hasil sebagai berikut (sesuai tabel 3).

**Tabel 3.**  
**Hasil analisis kebutuhan responden**

No	Pernyataan	Indeks (%)	Kategori
1	Saya senang belajar dan mencari tahu mengenai budaya Indonesia	87,2	Sangat Setuju
2	Media pembelajaran budaya Indonesia cenderung kurang menarik dan membosankan	90,4	Sangat Setuju
3	Media pembelajaran budaya Indonesia yang cenderung kurang menarik dan membosankan membuat saya kesulitan belajar mengenai budaya Indonesia	86	Sangat Setuju
4	Saya pernah belajar budaya Indonesia melalui media interaktif	30	Tidak Setuju
5	Saya tertarik untuk belajar budaya Indonesia melalui media interaktif	88,4	Sangat Setuju

Dari data yang diperoleh melalui kuesioner yang diisi oleh 50 responden (sebagaimana disajikan pada tabel 3), secara umum responden menyatakan sangat setuju bahwa responden senang belajar dan mencari tahu mengenai budaya

Indonesia. Responden juga menyatakan sangat setuju bahwa media pembelajaran budaya Indonesia cenderung kurang menarik dan membosankan, sehingga membuat mereka enggan dan kesulitan untuk belajar budaya Indonesia. Di samping itu, sebagian kecil responden menyatakan bahwa mereka pernah belajar budaya Indonesia melalui *game* interaktif, sehingga dapat dikatakan bahwa sebagian besar responden belum pernah belajar budaya Indonesia melalui *game* interaktif dan menyatakan sangat setuju bahwa responden tertarik untuk belajar budaya Indonesia melalui media pembelajaran berupa *game* interaktif.

Dari hasil analisis kebutuhan tersebut, dapat disimpulkan bahwa responden membutuhkan sebuah inovasi dari bentuk media pembelajaran, khususnya media pembelajaran budaya guna menunjang ketertarikan dan minat responden dalam mempelajari budaya Indonesia. Dikarenakan media pembelajaran budaya Indonesia saat ini cenderung membosankan, kurang menarik, dan hanya mengandalkan buku yang cenderung monoton dan kurang interaktif.

### 3.3 Analisis Tingkat Penerimaan Produk *ICU-Edu Games*

Untuk melihat tingkat penerimaan responden dan kelayakan produk untuk dimainkan sebagai media pembelajaran budaya Indonesia dalam bentuk *ICU-Edu Games*, dilakukan pemberian kuesioner analisis penerimaan bagi responden. Dari analisis penerimaan tersebut, didapatkan data sebagai berikut (tabel 4).

**Tabel 4.**  
**Hasil analisis penerimaan *ICU-Edu Games***

No	Pernyataan	Indeks (%)	Kategori
Persepsi Terhadap Permainan <i>ICU-Edu Games</i>			
1	Saya merasa antusias dan bersemangat dalam bermain <i>game "ICU-Edu Games"</i> ini	92	SS
2	Saya senang bermain <i>game "ICU-Edu Games"</i> ini	92	SS
Persepsi Terhadap Aspek Penggunaan <i>ICU-Edu Games</i>			

1	Permainan " <i>ICU-Edu Games</i> " ini mudah dimainkan	89	SS
2	Petunjuk permainan mudah dimengerti	88,4	SS
3	Komponen dari permainan mudah digunakan	91,2	SS
4	Isi dari komponen permainan jelas	89,6	SS
Persepsi Terhadap Aspek Peningkatan Pengetahuan			
1	Permainan ini sangat bermanfaat dan juga menghibur untuk orang-orang yang awam dengan budaya Indonesia	93,6	SS
2	Melalui permainan ini, saya jadi lebih mengenal mengenai budaya-budaya di Indonesia	94,8	SS
3	Melalui permainan ini, saya jadi tahu pentingnya melestarikan budaya-budaya di Indonesia	94	SS
4	Melalui " <i>ICU-Edu Games</i> " ini, saya jadi lebih tertarik untuk mengenal dan mempelajari budaya Indonesia	93,6	SS
5	Saya akan mengenalkan permainan " <i>ICU-Edu Games</i> " agar mereka juga lebih mengenal budaya Indonesia	91,8	SS

\* SS: Sangat Setuju

Dari hasil yang diperoleh melalui kuesioner yang diisi oleh 50 responden sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 3.2, secara umum responden menyatakan sangat setuju bahwa *ICU-Edu Games* dapat meningkatkan pengetahuan dan minat generasi muda dalam mempelajari budaya Indonesia. Dari segi persepsi terhadap permainan *ICU-Edu Games*, responden sangat setuju bahwa permainan ini menimbulkan rasa antusias, semangat, dan senang dalam bermain *ICU-Edu Games*. Analisis penerimaan dari segi persepsi terhadap penggunaan *ICU-Edu Games* didapatkan bahwa responden rata-rata menyatakan sangat setuju bahwa permainan *ICU-Edu Games* mudah untuk dimainkan, petunjuk dari permainan mudah dimengerti, komponen dalam permainan mudah dimainkan dan isi dari komponen permainan yang sudah jelas.

Berdasarkan hasil analisis penerimaan produk menunjukkan bahwa dari segi produk permainan, *ICU-Edu Games* memenuhi kriteria permainan yang mana dapat digunakan dengan mudah, jelas, dan isi dalam setiap komponen permainan dapat dipahami dengan baik. Ditinjau dari segi persepsi terhadap aspek peningkatan pengetahuan, responden menyatakan bahwa permainan *ICU-Edu Games*

menyenangkan untuk dimainkan, berguna, dan bermanfaat untuk meningkatkan pengetahuan mengenai budaya Indonesia. Permainan *ICU-Edu Games* dapat meningkatkan pemahaman responden terhadap budaya Indonesia dengan mendapatkan informasi mengenai tarian tradisional, rumah adat, adat istiadat, hingga tradisi-tradisi yang unik di tiap-tiap daerah di Indonesia. Dari hasil penilaian responden, terlihat bahwa responden sangat setuju dan berkeinginan untuk menyebarluaskan dan memperkenalkan permainan *ICU-Edu Games* kepada teman sebaya dengan tujuan agar dapat lebih meningkatkan pengetahuan serta minat mereka dalam mengenal dan melestarikan budaya Indonesia.

Peningkatan pengetahuan melalui *ICU-Edu Games* dikarenakan dalam *ICU-Edu Games* sudah terintegrasi konten informasi wawasan budaya Indonesia dari Indonesia bagian Barat, Timur dan Tengah. Media pembelajaran dengan menggunakan permainan pada dasarnya memberikan hasil yang baik untuk meningkatkan penguasaan seseorang terhadap suatu materi. Media pembelajaran dengan menggunakan permainan pada dasarnya memberikan hasil yang baik terhadap peningkatan penguasaan seseorang terhadap suatu konsep tertentu. Sejalan dengan Firdaus, Hapidin, & Tarwiyah (2019) yang juga mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan melaporkan bahwa media permainan sebagai sarana pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman konseptual anak-anak (Firdausi, Hapidin, & Tarwiyah, 2019). Maria dkk (2021) juga melaporkan bahwa edukasi dalam bentuk *games* memberikan pengaruh positif terhadap pengetahuan, sikap dan perilaku tentang suatu materi (Maria, Amry, Rahayu, & Oktavianto, 2021).

### 3.4 Hasil Analisis SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, Threats*) terhadap “*ICU-Edu Games*”

Analisis SWOT (*Strength, Weakness, Opportunities, and Threats*) merupakan pendekatan yang digunakan untuk mengkaji kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman dalam pengembangan *ICU-Edu Games* sebagai media pembelajaran budaya Indonesia, dengan memaksimalkan kekuatan (*Strength*) dan peluang (*Opportunities*) yang ada sekaligus meminimalisir kelemahan (*Weakness*) dan ancaman (*Threats*). Berpedoman pada perumusan variabel SWOT, maka ditentukan pokok-pokok di masing-masing variabel SWOT. Adapun isi dari masing-masing variabel SWOT tersebut didapatkan dari hasil analisis penerimaan dan disesuaikan dengan literatur-literatur yang relevan dengan penelitian ini, yang selanjutnya dibuat strategi-strategi dan perumusan untuk mengembangkan *ICU-Edu Games* sebagai media pembelajaran budaya Indonesia. Berdasarkan analisis penerimaan oleh responden dan penelitian yang dilakukan, berikut adalah hasil SWOT (*Strength, Weakness, Opportunities, and Threats*) dari *ICU-Edu Games* sebagai media pembelajaran budaya Indonesia.

#### 1. *Strengths*

- *Game* ini menggunakan sistem poin dan kompetisi antar pemain, sehingga dapat menumbuhkan motivasi untuk memenangkan *game* ini dari para pemain.
- *Game* ini didesain dengan sederhana dan mengadaptasi konsep monopoli, sehingga mudah dipahami oleh siapa saja.

- *Game* ini berisi pengetahuan mengenai budaya Indonesia yang mudah diterima dan dipahami oleh generasi muda.
- *Game* ini memiliki tampilan desain yang menyajikan gambaran mengenai budaya Indonesia dan menarik bagi pemain.
- *Game* ini dapat dimainkan pada perangkat *smartphone*, laptop, maupun pada komputer.

## **2. Weakness**

- Ukuran *font* (huruf) dari desain permainan cenderung kecil, sehingga agak sulit dibaca pemain.
- *Game* tidak berisi *background music*.
- *Game* termasuk ke dalam *game online* satu *device* yang memerlukan jaringan internet yang baik dan perangkat yang memadai.

## **3. Opportunities**

- Masyarakat, khususnya remaja banyak yang menggunakan *handphone*, laptop, maupun komputer.
- *Game* edukasi sebagai media pembelajaran interaktif dinilai lebih efektif dan menyenangkan, sebab pemain bisa belajar sekaligus bermain dalam permainan ini.
- Belum terdapat *game* edukasi mengenai budaya dalam bentuk monopoli.

## **4. Threats**

- Banyak jenis *game* edukasi yang lain dan bisa dimainkan secara *offline*, serta dapat dimainkan tanpa memerlukan kualitas perangkat yang tinggi.

Analisis SWOT secara lengkap yang mencakup analisis internal dan eksternal produk *ICU-Edu Games* disajikan pada tabel 5.

**Tabel 5.**  
**Analisis SWOT *ICU-Edu Games***

<b>ANALISIS INTERNAL</b>	<b>KEKUATAN (S)</b>	<b>KELEMAHAN (W)</b>	
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Game</i> ini menggunakan sistem poin dan kompetisi antar pemain, sehingga dapat menumbuhkan motivasi untuk memenangkan <i>game</i> ini dari para pemain</li> <li>2. <i>Game</i> ini didesain dengan sederhana dan mengadaptasi konsep monopoli, sehingga mudah dipahami oleh siapa saja</li> <li>3. <i>Game</i> ini berisi pengetahuan mengenai budaya Indonesia yang mudah diterima dan dipahami oleh generasi muda</li> <li>4. <i>Game</i> ini memiliki tampilan desain yang menyajikan gambaran mengenai budaya Indonesia dan menarik bagi pemain</li> <li>5. <i>Game</i> ini dapat dimainkan pada perangkat <i>smartphone</i>, laptop, maupun pada komputer</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ukuran <i>font</i> (huruf) dari desain permainan cenderung kecil, sehingga agak sulit dibaca pemain</li> <li>2. <i>Game</i> tidak berisi background music</li> <li>3. <i>Game</i> termasuk ke dalam <i>game online</i> satu <i>device</i> yang memerlukan jaringan internet yang baik dan perangkat yang memadai</li> </ol>	
<b>ANALISIS EKSTERNAL</b>	<b>PELUANG (O)</b>	<b>STRATEGI S-O</b>	<b>STRATEGI W-O</b>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Masyarakat, khususnya remaja banyak yang menggunakan <i>handphone</i>, laptop, maupun komputer</li> <li>2. <i>Game</i> edukasi sebagai media pembelajaran interaktif dinilai lebih efektif dan menyenangkan, sebab pemain bisa belajar sekaligus bermain dalam permainan ini</li> <li>3. Belum terdapat <i>game</i> edukasi mengenai budaya dalam bentuk monopoli</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengembangkan sebagai <i>game</i> interaktif berbasis aplikasi dan dapat dimainkan secara multiplayer di perangkat yang berbeda. (S1+S2+S3+S5+O1+O2)</li> <li>2. Mengembangkan <i>ICU-Edu Games</i> sebagai <i>game</i> edukasi dengan tampilan visual yang menarik dan materi yang mudah dipahami, serta tetap menyenangkan dimainkan sebagai <i>game</i>. (S1+S2+S3+S4+S5+O1+O3)</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengembangkan <i>ICU-Edu Games</i> dengan tampilan yang lebih menyesuaikan pengguna, seperti menambah background music maupun ukuran <i>font</i>nya. (W1+W2+O1+O2+O3)</li> <li>2. Mengembangkan <i>ICU-Edu Games</i> sebagai <i>game</i> edukasi <i>multiplayer</i> yang dapat dimainkan dalam <i>device</i> yang berbeda dan tanpa jaringan internet yang tinggi. (W3+O1+O2+O3)</li> </ol>
	<b>ANCAMAN (T)</b>	<b>STRATEGI S-T</b>	<b>STRATEGI W-T</b>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Banyak <i>game</i> edukasi yang lain dan bisa dimainkan secara</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengembangkan <i>ICU-Edu Games</i> sebagai <i>game</i> berbasis</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengembangkan dan meningkatkan kualitas</li> </ol>

<i>offline</i> , serta dapat dimainkan tanpa memerlukan kualitas perangkat yang tinggi	aplikasi yang dapat dimainkan secara <i>offline</i> maupun <i>online</i> di semua jenis <i>device</i> . (S1+S2+S3+S4+S5+T1)	tampilan <i>ICU-Edu Games</i> , yang dapat dimainkan secara <i>offline</i> dan dapat dimainkan di semua jenis <i>device</i> . (W1+W2+W3+T1)
--	--	--

## SIMPULAN DAN SARAN

### 4.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Responden membutuhkan sebuah inovasi dari bentuk media pembelajaran, khususnya media pembelajaran budaya guna menunjang ketertarikan dan minat responden dalam mempelajari budaya Indonesia.
2. Tingkat penerimaan produk *ICU-Edu Games* sangat tinggi dengan rata-rata indeks 91.75 %. Penerimaan produk ditinjau dari segi persepsi terhadap permainan *ICU-Edu Games* sangat baik (rata-rata indeks 92%), penerimaan produk dari segi persepsi terhadap aspek penggunaan *ICU-Edu Games* sangat baik (rata-rata indeks 89). Tingkat penerimaan produk ditinjau dari segi persepsi terhadap aspek peningkatan pengetahuan menghasilkan nilai yang sangat baik dengan rata-rata indeks 94.
3. Analisis SWOT dari *ICU-Edu Games* sebagai media pembelajaran budaya Indonesia antara lain 1) Kekuatan terletak pada desain/komponen dan konten *games* yang sederhana sehingga mudah dipahami dan diterima oleh siapa saja, serta tampilan desain yang menarik bagi pemain; 2) Kelemahan terletak *font* (huruf) dari desain permainan cenderung kecil, tidak terdapat *background music*, *game* termasuk ke dalam *game online* satu *device* yang memerlukan jaringan internet yang baik dan perangkat yang memadai; 3) Kesempatan sebagai media pembelajaran interaktif dinilai lebih efektif dan menyenangkan, sebab pemain bisa belajar sekaligus bermain dalam permainan ini; 5) Tantangan yakni banyak jenis media pembelajaran bisa dimainkan secara *offline*, serta dapat dimainkan tanpa memerlukan kualitas perangkat yang tinggi.

### 4.2 Saran-saran

Dari hasil penelitian ini dapat disarankan untuk dilakukan pengembangan lebih lanjut terhadap *ICU-Edu Games* meliputi penambahan fitur dan komponen

pendukung *game*. Selain itu diperlukan penelitian lebih lanjut terkait efektivitas *ICU-Edu Games* dalam meningkatkan pemahaman generasi muda terhadap wawasan kebudayaan Indonesia.

## REFERENSI

- Firdausi, M. I., Hapidin, & Tarwiyah. (2019). Pengembangan Media Permainan Monaya Untuk Meningkatkan Pemahaman Multikultural Pada Anak Usia 7-8 Tahun. *EduHumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 127-134.
- Handriyantini, E. (2009). Permainan Edukatif (Educational Game) Berbasis Komputer Untuk Siswa Sekolah Dasar. *e-Indonesia Initiative 2009 (eII2009)* (pp. 130-134). Bandung: Konferensi dan Temu Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Indonesia.
- Koentjaraningrat. (2009). *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Maria, D. Y., Amry, R. Y., Rahayu, B. A., & Oktavianto, E. (2021). Game Edukasi Sehat Jiwa sebagai Manajemen Pencegahan Bullying. *Jurnal Keperawatan Jiwa (JKJ): Persatuan Perawat Nasional Indonesia*, 9(3), 529 - 538.
- Nahak, H. M. (2019). Upaya Melestarikan Budaya Indonesia di Era Globalisasi. *Jurnal Sosiologi Nusantara*, 5(1), 65-76.
- Paul, N. (2005). Mooding Education: Engaging Today's Learners. *The International Digital & Arts Association Journal*, 2(1), pp.
- Rangkuti, F. (2018). *Analisis SWOT: Teknik Membedah Kasus Bisnis Cara Perhitungan Bobot, Rating, dan OCAI*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Sadirman, A. S. (2010). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Santoso, M. (2019). Rancang Bangun Game Edukatif Duta Indonesia (Dadu Dan Peta) Indonesia. *Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 20-31.
- Shi, Y. R., & Shih, J. L. (2015). Game Factors and Game-Based Learning Design Model. *International Journal of Computer Games Technology*, 1-11.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.