

## Pengenalan Budaya Bengkulu Melalui Puzzle Game Bagi Siswa Sekolah Dasar

1) Lena Elfianty

Universitas Dehasen Bengkulu, Jalan Meranti Raya No. 32, Bengkulu, Indonesia  
E-Mail: [lena.elfianty@unived.ac.id](mailto:lena.elfianty@unived.ac.id)

2) Jusuf Wahyudi

Universitas Dehasen Bengkulu, Jalan Meranti Raya No. 32, Bengkulu, Indonesia  
E-Mail: [jusuf.wahyudi@unived.ac.id](mailto:jusuf.wahyudi@unived.ac.id)

### ABSTRACT

Teaching aids at the higher education level are not something strange and rare, because the level of need in terms of material presentation is felt more useful and easy. Especially for the basic education level, a tool for delivering material to elementary school children which have been more conventional in the form of teachers reading or writing material, meanwhile, students copy what the class teacher writes. This habit of course will be slow and monotonous and can increase boredom in following the teaching and learning process. To reduce the level of boredom and the less attractive way of delivering this teaching material, it is necessary to have a way that can arouse learning enthusiasm for students at the basic education level, namely in the form of visual displays using computers as the main tool with more material content. new and innovative. This is even more so if it is applied in the form of introduction to nature reserves, history, and cultural heritage. The enthusiasm of the students while trying the puzzle game application based on the introduction of Bengkulu's culture and natural wealth encouraged the students to get to know and understand more about the importance of maintaining and being proud of the natural and cultural wealth of the Bengkulu people.

**Keyword : Puzzle Game, Cultural Heritage**

### PENDAHULUAN

Kecerdasan yang dijelaskan sebagai kapasitas untuk menyelesaikan masalah-masalah dan membuat cara penyelesaiannya dalam konteks yang beragam dan wajar. Sebagai alat bantu ajar pada jenjang pendidikan tinggi sudah bukan merupakan hal aneh dan langka, karena tingkat kebutuhan dalam hal presentasi materi lebih terasa manfaat dan kemudahannya. Khususnya untuk jenjang pendidikan dasar, alat bantu penyampaian materi kepada anak-anak sekolah dasar yang selama ini lebih bersifat konvensional dalam bentuk guru membacakan atau menulis materi, sementara itu anak didik menyalin apa yang ditulis oleh guru kelas. Kebiasaan ini sudah tentu akan bersifat lambat dan monoton serta dapat meningkatkan kebosanan dalam mengikuti proses belajar mengajar (Sefrina, 2009) dalam [1].

Untuk mengurangi tingkat kebosanan dan kurang menariknya cara penyampaian materi ajar ini, perlu adanya suatu cara yang dapat membangkitkan gairah belajar bagi anak-anak didik pada jenjang pendidikan dasar yakni dalam bentuk tampilan-tampilan visual dengan memakai komputer sebagai alat bantu utama dengan muatan materi lebih bersifat baru dan inovatif. Terlebih lagi apabila diterapkan dalam bentuk pengenalan cagar alam, sejarah maupun cagar budaya. Bentuk pengajaran pengenalan cagar alam, sejarah maupun cagar budaya kepada anak didik sekolah dasar lebih menarik

apabila disampaikan dalam bentuk *Puzzle game* edukasi sehingga akan lebih menarik untuk diperhatikan. Dimana diharapkan dengan konsep pengajaran yang inovatif ini akan dapat meningkatkan minat belajar anak-anak sekolah dasar yang masih memerlukan pengembangan jiwa kebangsaan dan nasionalisme[6].

### DASAR

Tari Tabot merupakan tarian khas masyarakat Bengkulu yang diajarkan secara turun temurun. Sehingga akhirnya menjadi kekayaan budaya masyarakat Bengkulu. Ritual pesta seni tahunan Tabot ini pada awalnya untuk mengenang peristiwa meninggalnya cucu Nabi Muhammad yakni Hasan dan Husin bin Abi Tholib r.a. yang ada di negeri Iran. Namun masyarakat Bengkulu yang memiliki ciri khas dan ritual pesta tahunan ini yang dipelihara secara kokoh dan teguh. Sehingga simbol Tabot pun akhirnya menjadi *Icon* uliskan semua bahan-bahan penelitian yang anda gunakan dalam penelitian anda lakukan guna mendapatkan data hasil penelitian[5].

Selain Tari Tabot sebagai bagian dari ritual perayaan Tabot, dikenal juga dengan alat musik Dol, yang sering digunakan untuk keperluan acara formal dimana sering dijadikan sebagai penanda dimulai suatu acara atau peristiwa tertentu yang bersifat formal[7]. Dan sesuai dengan perkembangan dari manfaat alat musik Dol yang telah mengalami banyak kemajuan juga diungkapkan oleh[2].

Unsur budaya masyarakat Bengkulu yang lain adalah kain besurek yang merupakan kebanggaan masyarakat Bengkulu berwujud kain yang memiliki pola tertentu berupa kaligrafi Arab[8]. Dimana seni melukis alur, motif dan pola yang ada pada kain batik besurek telah disinggung dengan cukup jelas di dalam[12]. Namun bagaimanapun juga dilestarikan secara turun menurun melalui pengajaran teknik menulis kaligrafi arab yang menjadi ciri khas batik di Bengkulu[4].

Pemahaman tentang pemanfaatan puzzle game sebagai cara pengajaran suatu ilmu kepada anak-anak sebenarnya akan mengaktifkan syaraf motorik dari otak sebelah kanan[9].

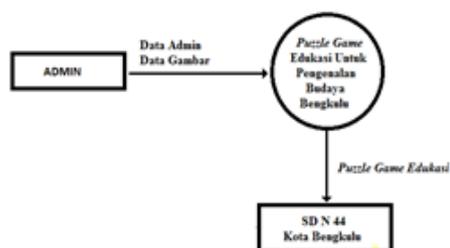
Adapun cara pengajaran yang diberikan, mengikuti gaya pengajaran dari pemberi materi (guru) kepada siswanya. Ada yang berupa teka-teka menyatukan gambar, membandingkan gambar, memilih gambar yang tepat dan sebagainya, tergantung pada kreatifitas dari guru dalam menerapkan teknik puzzle game untuk pengajarannya[10].

## METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Pengumpulan Data
  - a. Penelusuran Pustaka, yakni untuk mendapatkan berbagai informasi yang berkenaan dengan cakupan ajar pada bagi anak sekolah dasar serta kekayaan budaya yang dimiliki oleh masyarakat Bengkulu melalui buku-buku dan jurnal yang telah dipublikasi
  - b. Wawancara dengan pihak sekolah
2. Pembuatan Sistem
 

Untuk melakukan pembuatan sebuah sistem yang berbentuk *Puzzle Game* pengenalan budaya masyarakat Bengkulu bagi anak sekolah dasar adalah mengikuti kaidah-kaidah yang berlaku pada metode *Waterfalls*.
3. Diagram Alir Data, yang dijelaskan untuk menggambarkan konsep aliran data yang terdapat pada sistem. Yang secara ringkas dapat diuraikan melalui tahapan berikut :
  - a. Diagram Konteks

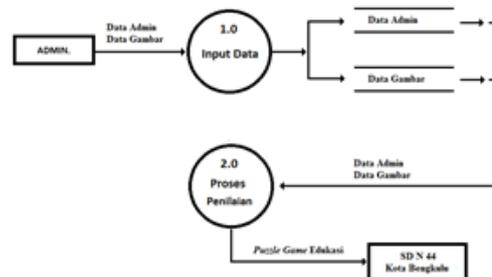


Gambar 1. Diagram Konteks

Pada Gambar 1 di atas adalah penjelasan umum keterkaitan antar sistem yang berlaku

dengan lingkungan yang ada, yakni pihak sekolah dan admin selaku pengelola data.

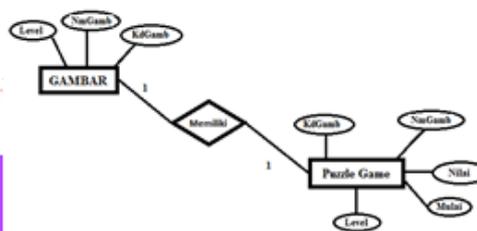
- b. Diagram Alir Data Level 0 dan 1



Gambar 2. DAD Level 0 dan 1

Pada Gambar 2 di atas merupakan penjelasan umum aliran data yang berlaku pada setiap komponen yang terdapat pada sistem yang dirancang.

- c. Entity Relationship Diagram (ERD)



Gambar 3. Entity Relationship Diagram

Pada Gambar 3 di atas merupakan penjelasan tentang bentuk hubungan antar entitas dan sifat hubungannya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

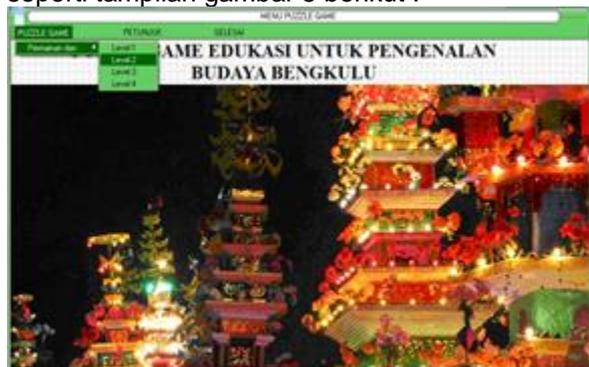
Hasil dari pembuatan aplikasi yang dibangun dengan bahasa pemrograman Visual Basic, memberikan hasil seperti dijelaskan berikut ini :



Gambar 4. Tampilan Menu Utama

Gambar 4 di atas merupakan tampilan awal program yang memiliki 3 pilihan menu pop-up, yakni Puzzle-Game, Petunjuk dan Selesai. Dimana bagian utama dari menu ini terletak pada menu Puzzle-Game. Pada menu Puzzle-Game

ini jika di-klik, maka akan muncul sub-menu seperti tampilan gambar 5 berikut :



**Gambar 5.** Tampilan Sub-menu Puzzle-Game

Pada gambar 5, terlihat adanya submenu sebanyak 4 buah, yakni Level 1, Level 2, Level 3 dan Level 4. Dimana masing-masing level yang tersedia tersebut tentunya untuk memberikan kesempatan bagi pengguna untuk memilih tingkat kesulitan. Dan apabila dipilih Permainan mulai Level 1, maka muncul tampilan berikut :



**Gambar 6.** Tampilan awal Level 1

Penjelasan yang muncul seperti tampilan gambar 6 di atas adalah untuk memberikan pemahaman cara menjalankan program *Puzzle Game* tersebut dengan meng-klik tombol Lanjut. Program akan menampilkan soal pertama level 1 seperti tampilan gambar 7 berikut :



**Gambar 7.** Tampilan Soal 1 Level 1

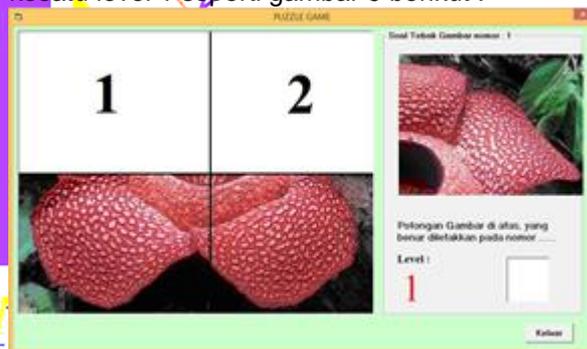
Gambar 7 di atas akan muncul beberapa detik dengan maksud memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengingat-ingat bentuk dari obyek soal. Kemudian gambar akan berangsur-angsur menghilang dengan muncul pertanyaan

di sebelah kanan seperti tampilan gambar 8 berikut:



**Gambar 8.** Tampilan Soal 1 Level 1 (lanjutan)

Angka 1 warna merah pada gambar 8 tersebut menunjukkan posisi level dan soal nomor tertentu pada suatu level ditunjukkan pada label dari frame. Sedangkan potongan gambar pada bagian sebelah kanan muncul secara acak yang mana pengguna diminta menentukan nomor gambar yang sesuai melalui textbox. Jika jawaban benar, maka gambar akan diletakkan pada posisi yang sesuai, namun jika nomor gambar yang diisi tersebut salah, maka akan ada pemberitahuan kalau jawaban tersebut salah. Berikut ini contoh hasil pengisian jawaban soal kesatu level 1 seperti gambar 9 berikut :



**Gambar 9.** Tampilan lanjutan soal 1 level 1

Akhirnya apabila seluruh nomor potongan gambar diisi dengan benar, program menampilkan ulang bentuk gambar yang benar dengan diikuti keterangan seperti gambar 10 ini:



**Gambar 10.** Tampilan lanjutan soal 1 level 1 (akhir soal 1 level 1)

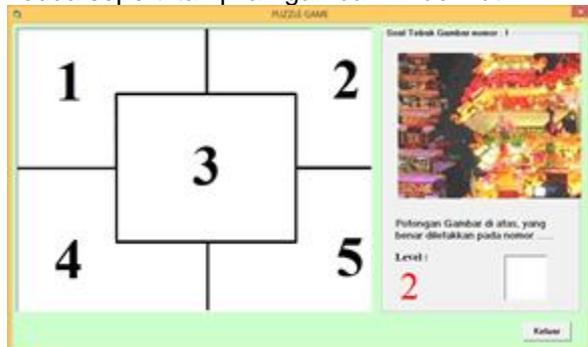
Berikutnya program secara otomatis berlanjut ke soal 2 level 1 seperti tampilan gambar 11 berikut:



Gambar 11. Tampilan soal 2 level 1

Proses yang terjadi pada gambar 11 tersebut mirip dengan soal nomor 1 sebelumnya, yakni memberi kesempatan kepada siswa untuk mengingat-ingat bentuk dan posisi gambar. Hal seperti itu berlaku untuk semua soal pada level 1 yang setiap gambar akan diikuti dengan meningkatnya kesulitan dan kerumitan gambar.

Berikut ini disajikan ilustrasi soal untuk level kedua seperti tampilan gambar 12 berikut :



Gambar 12. Tampilan soal 1 level 2

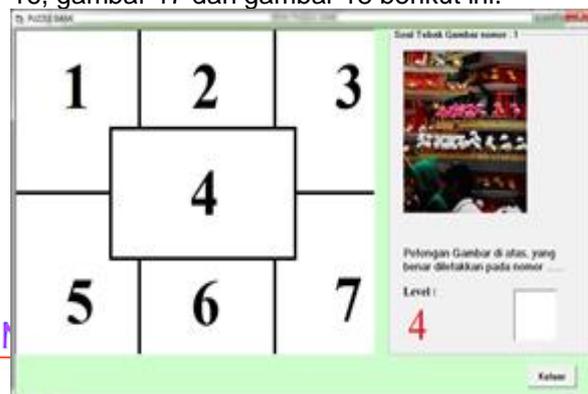
Pada Gambar 12 di atas, terlihat banyaknya potongan gambar ada 5 buah, yang mana ini lebih sulit dari level sebelumnya yang hanya 4 buah potongan meskipun dengan gambar obyek yang sama. Sedangkan tahap penyelesaian soalnya juga mirip dengan soal pada level 1 sebelumnya seperti gambar 13 berikut:



Gambar 13. Tampilan soal 1 level 2 (lanjutan)

Program dirancang untuk versi pertama dengan 4 level permainan, yang masing-masing memiliki 4 soal. Jadi secara keseluruhan terdapat 16 soal dengan kesulitan yang terus meningkat sampai hampir tidak terlihat perbedaan potongan gambar yang ditawarkan pada setiap soalnya. Adapun langkah-langkah yang harus diikuti oleh siswa adalah dengan menjawab nomor potongan gambar yang mungkin pada matrik pola gambar aslinya.

Secara ringkas, berikut ini ditampilkan beberapa gambar soal pada Level 4 (level terakhir untuk program versi pertama yang dapat dilihat pada gambar 14, gambar 15 dan gambar 16, gambar 17 dan gambar 18 berikut ini.



Gambar 14. Tampilan soal 1 level 4

Pada gambar 14 di atas, terlihat bahwa untuk level 4, potongan gambar dipecah menjadi 7 buah. Yang berarti potongan gambar akan lebih kecil dari soal sejenis pada level sebelumnya.



Gambar 15. Tampilan soal 2 level 4

Pada gambar 15 di atas, kesulitan yang dibuat adalah terletak pada adanya sisi gelap dan sisi terang dari obyek gambar. Tujuan dari soal ini adalah untuk melatih siswa membandingkan potongan gambar berdasarkan ratio sisi terang dan sisi gelap dari potongan obyek gambar.



**Gambar 16. Tampilan soal 3 level 4**

Pada gambar 16 di atas, kesulitan yang dibuat adalah terletak pada kemiripan pola dari obyek gambar. Sedangkan untuk tingkat kesulitan yang paling tinggi pada program *Puzzle game* ini ada pada soal terakhir, yakni soal nomor 4 level 4. Yang merupakan konstruksi gambar yang kompleks penuh dengan kemiripan dan gangguan pola warna.



**Gambar 17. Tampilan soal 4 level 4**

Pada gambar 17 di atas, terlihat pola yang ada pada gambar obyek dari soal memiliki tingkat yang paling sulit, karena nuansa dari gambar yang nyaris dibedakan antara potongan obyek gambar yang satu dengan yang lain.

Akhir dari permainan adalah gambaran secara rinci dari proses pemberian jawaban pada setiap soal setiap levelnya. Hal ini dapat dilihat pada gambar 18 berikut ini.



**Gambar 18. Tampilan Akhir Permainan**

Yang mana pada gambar 18 di atas, dijelaskan kegagalan atau keberhasilan jawaban yang diberikan oleh siswa pada setiap soalnya.

### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa 1) Siswa menjadi lebih bersemangat dan tekun dan mengenali bagian dari unsure budaya yang ada di Provinsi Bengkulu. 2) Pengenalan budaya yang berbentuk permainan ini dapat menjadikan siswa lebih tersugesti untuk menghafal bentuk dan dari unsure budaya yang ada.

### UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih kepada Yayasan Dehasen Bengkulu melalui Rektor Universitas Dehasen Bengkulu yang telah memberikan dukungan atas pelaksanaan penelitian ini untuk masa penugasan penelitian tahun anggaran 2020.

### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Anjani, D.A, & Nurjanah, S. 2014. Permainan Puzzle Mempengaruhi Perkembangan Kecerdasan Visual-Spatial Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Al-Fath Desa Kebon Anom Gedangan Sidoarjo. *Jurnal Ilmu Kesehatan*, **7(2)**: 186-192
- [2] Apridiansyah, Y.A & Pahrizal. 2019. Pengenalan Alat Musik Tradisional Bengkulu (Dol) Digital Berbasis Android. *JTIS: Journal of Technopreneurship and Information Systems*, **2(1)**: 186-192
- [3] Chandrawati, T. B. 2016. "Smart Puzzle" Game Helping Children Learn To Read. *Jurnal Sisforma*, **3(1)**:13-19.
- [4] Deppendra, M., Yusuf, S. & Dhita, A.N. 2020. Kain Batik Besurek Di Kota Bengkulu. *Journal of History Education and Culture : Keraton*, **2(1)**:50-59
- [5] Febrianty, S.D, Asril & Erlinda. 2020. Tari Tabot Sebagai Manifestasi Budaya Masyarakat Kota Bengkulu. *Journal Melayu: Arts And Performance*, **3(2)**: 12-17
- [6] Handayani, R. 2013. Dinamika Kultural Tabot Bengkulu. *Buletin Al-Turas*, **13(2)**:241-253.
- [7] Haque, Z. M, 2014. Perkembangan Musik Dol Di Kota Bengkulu. *Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Karya Seni : Ekspresi Seni*, **16(1)**: 156-167
- [8] Haryono, L. 2012. Nilai dan Makna Pada Kain Batik Besurek Yang Mengandung Unsur Kaligrafi Arab Di Bengkulu. *eJournals : Students*. **1(1)**:1-15.
- [9] Nira, N, Akmay, D.Y. & Sasmita, D. 2019. Penerapan permainan puzzle untuk meningkatkan kemampuan membilang. *Jurnal Pembangunan dan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, **7(1)**:44-52

- [10] Neteria, F., Mulyadiprana, A. & Respati, R.. 2020. Puzzle sebagai Media Pembelajaran Inovatif Dalam Mata Pelajaran IPS Bagi Guru Di Sekolah Dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, **7(4)**:82-90.
- [11] Permata, R. D. 2020. Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, **5(2)**:1-10.
- [12] Ranelis, R., & Washinton, R. 2016. Seni Kerajinan Batik Besurek Di Bengkulu. *Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Karya Seni : Ekspresi Seni*, **18(1)**: 113-130
- [13] Yunanto, S. H. & Chandrawati, B. 2016 . "Smart Puzzle" Game Helping Children Learn to Read. *Jurnal SISFORMA: Journal of Information Systems*, **3(1)**:13-19.

