



**RANCANG BANGUN *GAME* DALAM MEDIA
INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA BANTU
PEMBELAJARAN KULINER KHAS BETAWI PADA
PLBJ UNTUK SISWA KELAS 6 SDN KALI ANYAR 02
PETANG**

SKRIPSI

HABIBIE MUHAMMAD AR RAHIM

1907431014

**PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA DIGITAL
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN
KOMPUTER
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

2023



**RANCANG BANGUN *GAME* DALAM MEDIA
INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA BANTU
PEMBELAJARAN KULINER KHAS BETAWI PADA
PLBJ UNTUK SISWA KELAS 6 SDN KALI ANYAR 02
PETANG**

SKRIPSI

**Dibuat untuk Melengkapi Syarat-Syarat yang Diperlukan untuk
Memperoleh Diploma Empat Politeknik**

HABIBIE MUHAMMAD AR RAHIM

1907431014

**PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA DIGITAL
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN
KOMPUTER
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

2023

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Habibie Muhammad Ar Rahim
NIM : 1907431014
Jurusan/Program Studi : Teknik Informatika dan Komputer / Teknik
Multimedia Digital
Judul Skripsi : Rancang Bangun Game Dalam Media Interaktif
Sebagai Media Bantu Pembelajaran Kuliner Khas
Betawi Pada PLBJ Untuk Siswa Kelas 6 SDN
Kali Anyar 02 Petang

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bebas dari peniruan terhadap karya orang lain. Kutipan pendapat dan tulisan orang lain ditunjuk sesuai dengan cara-cara penulisan karya ilmiah yang berlaku.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa dalam skripsi ini terkandung ciri-ciri plagiat dan bentuk-bentuk peniruan lain yang dianggap melanggar peraturan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Depok, 04 Agustus 2023

Yang membuat pernyataan



Habibie Muhammad Ar Rahim

NIM. 1907431014

© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi diajukan oleh:


Nama : Habibie Muhammad Ar Rahim
NIM : 1907431014
Jurusan/Program Studi : Teknik Informatika dan Komputer / Teknik
Multimedia Digital
Judul Skripsi : Rancang Bangun Game Dalam Media Interaktif
Sebagai Media Bantu Pembelajaran Kuliner Khas
Betawi Pada PLBJ Untuk Siswa Kelas 6 SDN
Kali Anyar 02 Petang

Telah diuji oleh tim penguji dalam sidang skripsi pada hari Jumat, Tanggal
04, Bulan Agustus, Tahun 2023 dan dinyatakan **LULUS** ~~BUKAN LULUS~~.

Disahkan oleh

Pembimbing : Sinantya Feranti Anindya S.T., M.T. ()
Penguji I : Iwan Sonjaya, S.T., M.T. ()
Penguji II : Hata Maulana, S.Si., M.Ti. ()
Penguji III : Noorlela Marcheta, S.Kom., M.Kom. ()

Mengetahui:
Jurusan Teknik Informatika dan Komputer
Ketua


Dr. Anita Hidayati, S.Kom., M.Kom.
NIP. 197908032003122003

© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta





KATA PENGANTAR

Segala Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan karunia-Nya lah penulis bisa menyelesaikan skripsi tentang media bantu pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini. Penulisan skripsi ini dilakukan sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Diploma Empat Politeknik Negeri Jakarta. Penulis menyadari dalam penulisan laporan skripsi ini masih banyak kekurangan, dan tidak terlepas dari banyak dukungan yang telah membantu penulis menyelesaikan laporan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih sebanyak-banyaknya kepada:

1. Ibu Dr. Anita Hidayati, S.Kom., M.Kom. selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika dan Komputer Politeknik Negeri Jakarta.
2. Ibu Noorlela Marcheta, S.Kom., M.Kom. selaku Kepala Program Studi Teknik Multimedia Digital.
3. Ibu Sinantya Feranti Anindya, S.T., M.T. selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikirannya untuk membimbing dan mengarahkan penulis dalam penyusunan skripsi.
4. Bapak Purwito selaku narasumber dan pihak SDN Kali Anyar 02 Petang yang telah memberikan izin dan kesediaannya untuk melakukan penelitian pada skripsi ini.
5. Bapak Hamidin dan Ibu Siti Aliyah selaku orang tua penulis, Muhammad Maulana Yusuf sebagai kakak penulis, dan Muhammad Khalid Attasbih selaku adik serta keluarga besar penulis yang telah memberikan dukungan, doa, dan dorongan untuk penulis bisa mencapai sampai ke titik ini.
6. Teman-teman satu penelitian Amrul Haqqi Zulkarnain dan Ratu Nabila Fazriani atas kerja samanya dari awal sampai akhir penulisan skripsi ini selesai.
7. Teman dan sahabat yang senantiasa membantu dan menyemangati yaitu Rifika Noviyanti, Tafa Kurnia, Zaki Farros, Irsyad Fadhilah, Krisdani Fauzi Ramadhan, dan sahabat-sahabat lainnya.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

8. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Akhir kata, penulis berharap semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas semua kebaikan pihak yang telah membantu dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat menjadi ilmu yang bermanfaat dan berguna bagi siapa pun yang membacanya sampai kapan pun.

Depok, 04 Agustus 2023

Habibie Muhammad Ar Rahim





© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Politeknik Negeri Jakarta, saya bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Habibie Muhammad Ar Rahim
NIM : 1907431014
Jurusan/Program Studi : Teknik Informatika dan Komputer / Teknik Multimedia Digital

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Jakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah saya yang berjudul:

“Rancang Bangun Game Dalam Media Interaktif Sebagai Media Bantu Pembelajaran Kuliner Khas Betawi Pada PLBJ Untuk Siswa Kelas 6 SDN Kali Anyar 02 Petang”

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Politeknik Negeri Jakarta Berhak menyimpan, mengalihmediakan/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan skripsi saya tanpa meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Depok, 04 Agustus 2023
Yang Menyatakan



Habibe Muhammad Ar Rahim
NIM. 1907431014



ABSTRAK

Penyampaian materi kuliner khas Betawi pada mata pelajaran Pendidikan Lingkungan dan Budaya Jakarta (PLBJ) pada kelas 6 SDN Kali Anyar 02 Petang selama ini hanya menggunakan metode konvensional seperti ceramah, buku, dan praktik. Guru dari kelas tersebut yang merupakan narasumber penelitian ini menilai, bahwa metode-metode tersebut kurang efektif serta mudah membuat siswa menjadi lupa setelah belajar. Jika materi ini tidak tersampaikan dengan baik, maka siswa bisa menjadi tidak mengenali kuliner khas Betawi yang ada di sekitarnya. Penelitian ini bertujuan menghasilkan inovasi media interaktif untuk membantu pembelajaran materi kuliner khas Betawi pada PLBJ untuk guru dan siswa kelas 6 SDN Kali Anyar 02 Petang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) versi Luther yang terdiri dari 6 tahap utama yaitu Pengonsepan, Perancangan, Pengumpulan Bahan, Perakitan, Pengujian, dan Pendistribusian. Penelitian ini menghasilkan media edukasi interaktif dalam bentuk *game* yang menyimulasikan langkah memasak yang disederhanakan. Hasilnya adalah sebanyak 85,05% siswa sangat setuju bahwa penyajian materi lewat *game* KulBet lebih menarik bagi pengguna dibandingkan menggunakan metode konvensional seperti lewat buku atau metode ceramah. Selain itu, *game* KulBet juga lebih menarik minat belajar siswa dan membangkitkan semangat, dan motivasi belajar mereka terhadap kuliner khas Betawi pada PLBJ.

Kata Kunci: *Game Edukasi, Kuliner Khas Betawi, Multimedia Interaktif, PLBJ*

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	I
LEMBAR PENGESAHAN	II
KATA PENGANTAR.....	III
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	V
ABSTRAK	VI
DAFTAR ISI.....	VII
DAFTAR GAMBAR.....	IX
DAFTAR TABEL	XI
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	3
1.5 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Penelitian Terdahulu Terkait Multimedia Untuk Media Pembelajaran ...	5
2.2 Pendidikan Lingkungan dan Budaya Jakarta (PLBJ).....	6
2.3 Kuliner Tradisional.....	7
2.4 Betawi.....	7
2.5 Kuliner Tradisional dalam Budaya.....	8
2.6 Media Interaktif untuk Edukasi	8
2.7 <i>Education Game</i>	9
2.8 <i>Simulation Game</i>	9
2.9 Abstraksi.....	10
2.10 Unity.....	10
2.11 <i>ScriptableObject</i>	11
2.12 Skala Likert	11
BAB III METODE PENELITIAN	12
3.1 Rancangan Penelitian	12
3.1.1 Teknik Pengumpulan Data	12
3.1.2 Teknik Analisis Data	13
3.2 Tahapan Penelitian	13
3.3 Objek Penelitian	15
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	16
4.1 Analisis Kebutuhan	16
4.1.1 Pengonsepan (<i>Concept</i>)	17
4.2 Perancangan Produk	18
4.2.1 Perancangan (<i>Design</i>).....	18

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



- Hak Cipta :**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
 2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

4.3	Implementasi Produk.....	46
4.3.1	Implementasi Game.....	46
4.3.2	Implementasi Aplikasi.....	71
4.4	Pengujian	75
4.4.1.	Deskripsi Pengujian.....	75
4.4.2.	Prosedur Pengujian.....	76
4.4.3.	Data Hasil Pengujian.....	77
4.4.4.	Analisis Data	88
BAB V PENUTUP.....		96
5.1	Kesimpulan.....	96
5.2	Saran.....	97
DAFTAR PUSTAKA		98
DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS		100





DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tahapan Penelitian	14
Gambar 4.1 <i>Flowchart Game</i>	19
Gambar 4.2 <i>Flowchart Aplikasi</i>	38
Gambar 4.3 Tata Letak Halaman Aplikasi	46
Gambar 4.4 Implementasi Tata Letak Pilih Resep	47
Gambar 4.5 Potongan Kode <i>ScriptableObject</i> Resep	48
Gambar 4.6 Akses Menu Membuat Aset <i>ScriptableObject</i> Resep	49
Gambar 4.7 Halaman <i>Inspector</i> Resep Kerak Telur	49
Gambar 4.8 Kode <i>ScriptableObject</i> Bahan	50
Gambar 4.9 Akses Menu Membuat Aset <i>ScriptableObject</i> Bahan	50
Gambar 4.10 Halaman <i>Inspector</i> Bahan Gula Merah	51
Gambar 4.11 Implementasi Halaman Kuis	52
Gambar 4.12 Kode <i>ScriptableObject QuizSO</i> dan Kode <i>QuizAnswer</i>	52
Gambar 4.13 Akses Menu Membuat Aset <i>ScriptableObject</i> Kuis	53
Gambar 4.14 Halaman <i>Inspector QuizSO</i>	53
Gambar 4.15 Tata Letak Halaman Pilih Bahan	54
Gambar 4.16 Implementasi Tata Letak Halaman Pilih Bahan	55
Gambar 4.17 Potongan Kode <i>ScriptableObject</i> Langkah Memasak	56
Gambar 4.18 Transisi Langkah	57
Gambar 4.19 Akses Menu Membuat Aset <i>ScriptableObject</i> Langkah	57
Gambar 4.20 Halaman <i>Inspector</i> Aset Langkah 1 Selendang Mayang	58
Gambar 4.21 <i>Flowchart</i> Langkah Memasak	58
Gambar 4.22 Potongan Kode <i>ScriptableObject</i> Kelompok Mencampur	58
Gambar 4.23 Halaman <i>Inspector</i> Salah Satu Kelompok Langkah Abstraksi Mencampur	59
Gambar 4.24 <i>Flowchart</i> Kelompok Langkah Mencampur	60
Gambar 4.25 Tampilan Halaman <i>Drag And Drop</i> Kelompok Abstraksi Mencampur	60
Gambar 4.26 Tampilan Masukkan Takaran Bahan	61
Gambar 4.27 Potongan Kode <i>ScriptableObject</i> Kelompok Menunggu	61
Gambar 4.28 Halaman <i>Inspector</i> Salah Satu Kelompok Langkah Abstraksi Menunggu	62
Gambar 4.29 <i>Flowchart</i> Kelompok Langkah Menunggu	63
Gambar 4.30 Tampilan Memilih Aksi Langkah	63
Gambar 4.31 Tampilan Memilih Waktu	64
Gambar 4.32 Potongan Kode <i>ScriptableObject</i> Kelompok Gerakan	64
Gambar 4.33 Halaman <i>Inspector</i> Salah Satu Kelompok Langkah Abstraksi Gerakan	65
Gambar 4.34 <i>Flowchart</i> Kelompok Langkah Gerakan	66
Gambar 4.35 Tampilan Garis Gerakan Yang Harus Diikuti	66
Gambar 4.36 Tampilan Ketika Mengikuti Garis Gerakan	67
Gambar 4.37 Tampilan Ketika Salah Mengikuti Garis Gerakan	67
Gambar 4.38 Potongan Kode <i>ScriptableObject GameLevelSO</i>	68
Gambar 4.39 Akses Menu Membuat Aset <i>ScriptableObject</i> Level	69

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritis atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Gambar 4.40 Halaman <i>Inspector</i> Aset Level Jarang	69
Gambar 4.41 Tampilan Buku Resep pada Resep Dengan Level Masih Terkunci	70
Gambar 4.42 Tampilan Pemberitahuan Level Masih Terkunci	70
Gambar 4.43 Tampilan <i>Status Bar</i> Pada Level Biasa	71
Gambar 4.44 Tampilan Status Bar Pada Level Jarang	71
Gambar 4.45 Tampilan Status Bar Pada Level Langka	71
Gambar 4.46 Halaman Utama Aplikasi	71
Gambar 4.47 Halaman Pilih Animasi	72
Gambar 4.48 Halaman Pemutar Video Animasi	73
Gambar 4.49 Pilihan Panduan	74
Gambar 4.50 Halaman Panduan <i>Game</i>	74
Gambar 4.51 Halaman Tentang	75



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Konsep	17
Tabel 4.2 <i>Storyboard Game</i>	20
Tabel 4.3 Tabel Rangkuman Materi Kuliner	23
Tabel 4.4 Tabel Bahan dan Cara Pembuatan Kuliner	26
Tabel 4.5 Tabel Abstraksi Langkah Memasak.....	31
Tabel 4.6 Tabel Kelompok Abstraksi	34
Tabel 4.7 Tabel Pemetaan Desain Level Terhadap Jalannya <i>Game</i>	36
Tabel 4.8 <i>Storyboard Aplikasi</i>	38
Tabel 4.9 Pengumpulan Bahan	41
Tabel 4.10 Hasil <i>Alpha Testing</i>	77
Tabel 4.11 Hasil Wawancara <i>Beta Testing</i> Narasumber.....	80
Tabel 4.12 Hasil Wawancara Beta Testing Ahli <i>Game</i>	81
Tabel 4.13 Hasil Kuesioner dan Perhitungan Indeks.....	86



- Hak Cipta :**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
 2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan Lingkungan dan Budaya Jakarta (PLBJ) merupakan salah satu mata pelajaran muatan lokal yang ada di sekolah-sekolah dasar yang menerapkan kurikulum 2013 di Jakarta. Menurut Keputusan Kepala Dinas Pendidikan DKI Jakarta Nomor 1114 tahun 2018, salah satu tujuan PLBJ adalah agar siswa mengenal, memahami, dan membiasakan berperilaku hidup sehat, disiplin, aman, tertib, akrab, serta menghargai seni dan budaya Jakarta. (Keputusan Kepala Dinas Pendidikan DKI Jakarta Nomor 1114, 2018).

SDN Kali Anyar 02 Petang termasuk yang memasukkan muatan lokal PLBJ ke dalam mata pelajaran yang diajarkan. Menurut hasil wawancara dengan narasumber Pak Purwito yang merupakan seorang guru PLBJ kelas 6 di SDN Kali Anyar 02 Petang, pembelajaran PLBJ khususnya pada materi makanan tradisional selama ini kurang karena hanya satu kuliner untuk satu semester, dan hanya menggunakan metode ceramah dan sesekali menggunakan metode praktik masak yang menurut beliau metode ini kurang efektif, karena setelah praktik selesai dan siswa pulang ke rumah maka akan dilupakan begitu saja makanan yang sudah dipraktikkan. Hal ini sejalan juga dengan hasil wawancara kepada 9 siswa yang beliau ajar, 7 siswa mengungkapkan bahwa selama ini setelah pembelajaran materi kuliner khas Betawi metode-metode tersebut, mereka cepat lupa terhadap materi tersebut. Kesulitan lain juga dihadapi siswa seperti penjelasan di buku sulit dipahami, dan tidak bisa membayangkan cara pembuatan kulinernya.

Jika materi kuliner ini tidak tersampaikan dengan baik, maka siswa bisa tidak mengenali atau bahkan melupakan kuliner khas Betawi yang ada di sekitarnya. Melupakan kuliner Betawi sama seperti melupakan budaya Betawi itu sendiri, karena kuliner bukan hanya sebagai pemenuh kebutuhan fisiologis manusia, tetapi kuliner juga merupakan representasi sosial budaya dari sebuah masyarakat (Avenzora *et al.*, 2014). Narasumber pun juga berpendapat bahwa dibutuhkan media lain selain buku yang dapat membantu pembelajaran materi kuliner khas Betawi. Selain itu, medianya juga harus sesuatu yang memanfaatkan kemajuan

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

teknologi digital, karena menurut beliau siswa akan senang, tertarik, dan antusias jika belajar menggunakan media yang memanfaatkan kemajuan teknologi digital.

Salah satu produk dari kemajuan teknologi digital adalah *game*. Penelitian yang dilakukan oleh (Novia *et al.*, 2020) menunjukkan bahwa penggunaan *game* edukasi paling dominan dilakukan di sekolah dasar. *Game* edukasi adalah permainan yang berisi konten pendidikan agar memudahkan tenaga pengajar dalam menyampaikan materi pelajaran supaya siswa menjadi lebih bertanggung jawab, cerdas, dan terampil (Pradana, 2019). Menurut (Irsyadi, 2016), *game* edukasi yang mengenalkan makanan khas Indonesia memudahkan anak-anak untuk mengingat materi, mengenal bahan-bahan makanan, dan cara membuat makanan, sehingga anak-anak pun tertarik untuk memainkannya. Oleh karena itu, *game* dapat dijadikan solusi dari masalah-masalah yang dialami oleh guru dan siswa kelas 6 SDN Kali Anyar 02 Petang.

Berdasarkan uraian di atas, maka dibutuhkan suatu media yang dapat membantu pembelajaran materi kuliner khas Betawi dalam mata pelajaran PLBJ. Media tersebut memanfaatkan teknologi digital, dan memiliki elemen interaktif untuk melibatkan siswa secara aktif. Media ini tetap harus menyampaikan materi makanan khas Betawi sesuai dengan substansi RPP PLBJ Kelas 6 atau yang ada dalam buku PLBJ yang dipakai, yaitu nama dan gambar makanan, sejarah atau asal mula makanan, ciri-ciri, bahan-bahan, hingga cara pembuatan. Penelitian ini difokuskan pada merancang dan membangun *game* dalam media interaktif sebagai media bantu pembelajaran kuliner khas Betawi untuk siswa kelas 6 SDN Kali Anyar 02 Petang.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka penulis merumuskan masalah penelitian ini yaitu bagaimana merancang dan membangun *game* dalam media interaktif sebagai media bantu pembelajaran kuliner khas Betawi pada PLBJ untuk siswa kelas 6 SDN Kali Anyar 02 Petang?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah untuk menghindari penyimpangan dari topik penelitian dijabarkan ke dalam poin-poin berikut:



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

- a) Materi kuliner khas Betawi yang disajikan disesuaikan dengan RPP PLBJ Kelas 6 atau buku PLBJ yang digunakan yaitu “Aku Cinta Lingkungan dan Budaya Jakarta” untuk kelas 6 SD dan MI karya Momon Sulaeman;
- b) *Game* yang dikembangkan adalah *game* 2D;
- c) Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan *game* dan aplikasi media interaktif, serta proses penyatuan semua aset gambar, *sprite*, suara, dan animasi dilakukan menggunakan Unity;
- d) Target pengguna aplikasi ini adalah siswa kelas 6 dipandu oleh guru pada SDN Kali Anyar 02 Petang;
- e) Hasil akhir aplikasi dalam format (.apk) untuk platform Android.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang dan membangun *game* dalam media interaktif sebagai media bantu pembelajaran kuliner khas Betawi pada PLBJ untuk siswa kelas 6 SDN Kali Anyar 02 Petang.

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Mempermudah guru dalam penyampaian materi kuliner khas Betawi pada mata pelajaran PLBJ pada siswa kelas 6 SDN Kali Anyar 02 Petang;
- b) Membuat media alternatif yang menarik dan interaktif untuk membantu pembelajaran kuliner khas Betawi pada siswa kelas 6 SDN Kali Anyar 02 Petang;
- c) Menjadikan teknologi *game* sebagai inovasi media pengenalan kuliner khas Betawi.

1.5 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan penelitian dijabarkan ke dalam lima bab utama yaitu: Pendahuluan, Tinjauan Pustaka, Perencanaan dan Realisasi atau Rancang Bangun, Pembahasan, dan Penutup. Dengan penjelasan masing-masing bab sebagai berikut:

a) BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan topik penelitian secara umum meliputi latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan laporan.



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

b) BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjabarkan teori-teori yang dibutuhkan dalam pengerjaan laporan. Teori-teori tersebut diambil dari penelitian yang berkaitan berupa jurnal atau buku.

c) BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang rancangan penelitian seperti teknik pengumpulan data, teknik analisis data, metode yang digunakan, tahapan-tahapan penelitian, dan objek penelitian.

d) BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan secara detail tahap pembuatan rancang bangun media interaktif berdasarkan metode pada bab perencanaan. Selain itu juga dipaparkan tahap pengujian aplikasi yang sudah dibuat.

e) BAB V PENUTUP

Bab terakhir ini berisi kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah dilakukan untuk penulis atau terhadap penelitian.

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi hasil penelitian yang diringkas menjadi kesimpulan, dan saran-saran dari penulis terkait penelitian ini.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan yaitu tentang bagaimana membuat *game* dalam media interaktif sebagai media bantu pembelajaran kuliner khas Betawi pada PLBJ untuk siswa kelas 6 SDN Kali Anyar 02 Petang, maka didapat beberapa kesimpulan berikut:

- a. Media interaktif KulBet telah berhasil dibuat dan menghasilkan aplikasi berbasis platform Android yang memiliki fitur animasi yang menyajikan video animasi informasi beberapa kuliner khas Betawi dan *game* simulasi sederhana memasak kuliner tersebut.
- b. Rancang bangun *game* simulasi sederhana memasak kuliner khas Betawi telah berhasil dibuat sesuai dengan konsep dan rancangan.
- c. Berdasarkan hasil *alpha testing*, fitur-fitur aplikasi multimedia interaktif “KulBet” dan *game* simulasi memasak sudah berjalan dengan baik dan semestinya sesuai dengan konsep dan rancangan.
- d. Berdasarkan hasil *beta testing* oleh narasumber dan ahli *game*, dari aspek materi, *game* sudah menyajikan materi dengan baik dan tepat. Dari aspek teknik, *game* mudah dimainkan dan intuitif, semua fungsional dalam *game* berjalan dengan baik tanpa ada hambatan, serta sudah sangat baik memberikan pengalaman simulasi sederhana langkah-langkah memasak. Secara keseluruhan, *game* sudah cukup dan tepat untuk digunakan sebagai media bantu pembelajaran kuliner khas Betawi pada PLBJ untuk kelas 6 SDN Kali Anyar 02 Petang.
- e. Berdasarkan hasil *beta testing* oleh target pengguna, *game* yang dibuat sudah menarik, mudah dimainkan, mudah dimengerti, berjalan dengan lancar tanpa hambatan, dan sudah memberikan pengalaman simulasi sederhana langkah memasak kuliner. Selain itu, materi dalam *game* mudah



dimengerti dan sudah memberikan pemahaman tentang materi kuliner khas Betawi, dan penyajiannya lebih menarik dibandingkan dengan metode konvensional seperti hanya dengan buku atau metode ceramah mendengar guru. *Game* KulBet membuat siswa lebih tertarik dalam pembelajaran kuliner khas Betawi pada PLBJ dibandingkan dengan metode konvensional seperti hanya dengan buku atau metode ceramah mendengar guru, serta memacu minat dan motivasi belajar siswa dalam belajar kuliner khas Betawi pada PLBJ.

- f. Dengan demikian, *game* KulBet berhasil mencapai tujuan sebagai media bantu pembelajaran kuliner Khas Betawi pada PLBJ yang menarik dan efektif baik dari perspektif ahli maupun pengguna.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka berikut ini beberapa saran yang bisa diterapkan:

- a. Penelitian sejenis dapat dilakukan dengan rentang subjek penelitian yang lebih luas misalnya dilakukan ke kelas selain kelas 6 dan juga untuk ke sekolah lainnya.
- b. Penggunaan warna dan gambar pada *game* dapat dibuat lebih mencolok dan lebih menarik agar siswa-siswa semakin tertarik.
- c. *Game* dapat dibuat lebih intuitif dengan memberikan indikator perintah apa yang harus dilakukan agar pemain tidak bingung.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



DAFTAR PUSTAKA

- Avenzora, R. *et al.* (2014) *The business potentials of Betawi traditional culinary on Traditional Culinary Ecotourism Market in the DKI-Jakarta*. Resort and Leisure Management
- Bahrin, S., Alifah, S. and Mulyono, S. (2017) 'Rancang bangun sistem informasi survey pemasaran dan penjualan berbasis web', *Jurnal Transistor Elektro dan Informatika (TRANSISTOR EI)*, 2(2), pp. 81–88.
- Bates, B. (2004) 'Game Design'.
- Cholifah, W.N., Yulianingsih, Y. and Sagita, S.M. (2018) 'Pengujian black box testing pada aplikasi action & strategy berbasis android dengan teknologi phonegap', *STRING (Satuan Tulisan Riset dan Inovasi Teknologi)*, 3(2), pp. 206–210.
- Darmawan, D. (2012) 'Inovasi Pendidikan', *Bandung: Rosydakarya* [Preprint].
- Dinas Pendidikan Provinsi DKI Jakarta (2018) *Keputusan Kepala Dinas Pendidikan Provinsi DKI Jakarta Nomor 1114 Tahun 2018 Tentang Standar Isi Muatan Lokal Kurikulum 2013 Jenjang Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah*. Indonesia: Keputusan Kepala Dinas Pendidikan Provinsi DKI Jakarta.
- Faizah, T.I. and Fatayan, A. (2022) 'Pengaruh Media Youtube pada Pelajaran Pendidikan Lingkungan & Budaya Jakarta (PLBJ) Materi Alat Musik Gambang Kromong kepada Minat Siswa Sekolah ...', *Jurnal Basicedu* [Preprint]. Available at: <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/2992>.
- Feil, J. and Scattergood, M. (2005) *Beginning game level design*. Thomson Course Technology.
- Goldstone, W. (2011) *Unity 3. x game development essentials*. Packt Publishing Ltd.
- Irsyadi, M.F.Y. Al (2016) 'PENGENALAN MAKANAN KHAS ASLI INDONESIA MELALUI GAME EDUKASI', *Jurnal Ilmiah SINUS* [Preprint]. Available at: https://p3m.sinus.ac.id/jurnal/index.php/e-jurnal_SINUS/article/view/250.
- Juul, J. (2007) 'A Certain Level of Abstraction.', *DiGRA Conference* [Preprint]. Available at: <https://citeseerx.ist.psu.edu/document?repid=rep1&type=pdf&doi=2577acea85250536df1139c122cf81ad7175ae72>.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

- Medrilzam, K.A.Z. and Prasetyo, D. (2021) 'Perancangan Mobile Game untuk Memperkenalkan Ikon Kuliner Nasional Nusantara', *Jurnal Sains dan Seni ITS* [Preprint]. Available at: http://ejournal.its.ac.id/index.php/sains_seni/article/view/58689.
- Munir, M. (2012) 'Multimedia konsep & aplikasi dalam pendidikan', *Bandung: Alfabeta* [Preprint].
- Novia, N. *et al.* (2020) 'Tren penelitian educational game untuk peningkatan kreativitas siswa: Sebuah systematic review dari literatur', *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 6(2), pp. 217–226.
- Ono, R.S. and Ismiati, M.B. (2019) 'Perancangan Game Edukasi Kulnas (Kuliner Nusantara) dalam Melestarikan Kekayaan Nusantara menggunakan Visual Basic', *MEANS (Media Informasi Analisa dan Sistem ...* [Preprint]. Available at: http://www.ejournal.ust.ac.id/index.php/Jurnal_Means/article/view/498.
- Pradana, A.G. (2019) 'Rancang Bangun Game Edukasi "AMUDRA" Alat Musik Daerah Berbasis Android', in *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi (SENATIK)*, pp. 49–53.
- Prayogha, A.P.D. and Pratama, M.R. (2020) 'Implementasi Metode Luther Untuk Pengembangan Media Pengenalan Tata Surya Berbasis Virtual Reality', *BIOS : Jurnal Teknologi Informasi dan Rekayasa Komputer*, 1(1), pp. 1–14.
- Sugiyono, S. (2016) 'Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, R&D', *Bandung: Alfabeta* [Preprint].
- Tjahjono, G. (2003) 'Reviving the Betawi Tradition: The Case of Setu Babakan, Indonesia', *Traditional Dwellings and Settlements Review* [Preprint]. Available at: <https://www.jstor.org/stable/41758030>.
- Untari, D.T. *et al.* (2018) 'Strategi pengembangan kuliner tradisional Betawi di DKI Jakarta', ... (*Jurnal Ekonomi dan ...* [Preprint]. Available at: <https://ejournal.stiesia.ac.id/ekuitas/article/view/4011>.
- Wahyudi, I., Bahri, S. and Handayani, P. (2019) 'Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Budaya Indonesia', *Jurnal Teknik Komputer AMIK ...* [Preprint]. Available at: <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/jtk/article/view/4470>.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS



Habibie Muhammad Ar Rahim

Lahir di Bekasi pada tanggal 30 Mei 2001. Lulus dari SDN Aren Jaya XVIII pada tahun 2013, SMPN 6 Tambun Selatan pada tahun 2016, dan SMA Negeri 3 Tambun Selatan pada tahun 2019. Menjadi mahasiswa D4 Teknik Multimedia Digital, jurusan Teknik Informatika dan Komputer di Politeknik Negeri Jakarta pada tahun 2019.

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Habibie : Apakah penempatan materi kuliner yaitu pada buku resep sudah tepat?

Pak Purwito : Buku resepnya, sudah, sudah tepat, cukup jelas.

Habibie : Apakah materi kuliner yang disampaikan dalam game ini sudah mencukupi, sesuai dengan RPP materi PLBJ yang selama ini dipakai?

Pak Purwito : Sudah, sudah mencukupi, sudah mencakup, seperti kerak telur, ya kan, dari bahan, proses, sampai selesai sudah cukup. Termasuk selendang mayang, dari bahan, dari apa, sampe proses sudah ada, termasuk kue geplak sudah ada. Secara materi sudah cukup bagus.

Habibie : Apakah game ini sudah cukup dalam menerapkan materi, misalnya penggunaan kuis untuk membuka resep yang ingin dimainkan?

Pak Purwito : Nah, itu sebuah tantangan, sudah cukup bagus juga, memang harus begitu, harus ada kuis terlebih dahulu. Setelah kuis selesai, baru melanjutkan proses memasak. Itu sudah cukup bagus.

Habibie : Apakah game ini sudah cukup memberikan simulasi sederhana tentang langkah-langkah memasak kuliner khas Betawi?

Pak Purwito : Kalau langkah-langkah memasak itu sudah lebih dari sederhana, sudah cukup banget, buat saya sendiri memuaskan, bagus, langkah-langkah sudah tepat. Hanya tinggal teliti saja dalam memainkannya. Secara umum sudah bagus.

Habibie : Apakah menurut bapak game ini mudah dimainkan?

Pak Purwito : Untuk anak-anak, karena biasa main *game*, ya biasanya kayaknya bisa. Untuk orang tua agak lemot dikit, tetapi untuk anak Casey mungkin lebih bisa karena anak-anak sudah terbiasa main *game*.

Habibie : Apakah panduan yang disampaikan sudah memberikan pemahaman yang cukup tentang cara memainkan game?

Pak Purwito : Sangat membantu petunjuknya. Sebelum main, wajib dibaca dan dipahami. Setelah petunjuk diikuti pasti benar.

Habibie : Apakah menurut bapak game ini sudah cocok dijadikan untuk media bantu pembelajaran kuliner khas Betawi pada PLBJ untuk kelas 6 SDN Kali Anyar 02 Petang?

Pak Purwito : Sudah cocok dan tepat.

Habibie : Adakah saran yang ingin disampaikan terkait game ini?

Pak Purwito : Kalau saran, ada, *game* nya sudah cukup bagus. Memang warnanya saja, lebih mencolok, lebih menarik, sehingga anak tertarik. Karena kan warna dan gambar dulu. Gambarnya bagus, warna menarik, pasti anak tertarik. Hanya itu saja saran saya.



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Habibie : Seperti apakah spesifikasi android yang digunakan? (Kapasitas RAM, jumlah core CPU, versi android, dll)

Ian Edbert : Oke, dengan spesifikasi yang dipakai untuk testing adalah menggunakan Xiaomi Mi A1 dengan RAM 4GB, CPU Octa Core 2GHz sama chipsetnya Snapdragon 625.

Habibie : Apakah *game* ini sudah cukup intuitif dan mudah dimainkan?

Ian Edbert : *Game* nya sudah cukup intuitif dan mudah dimainkan.

Habibie : Apakah panduan yang disediakan sudah cukup memberikan pemahaman tentang cara memainkan *game* ini?

Ian Edbert : Panduannya sudah cukup jelas, untuk memberikan pemahaman untuk cara permainannya, bagi saya sendiri sudah cukup jelas.

Habibie : Apakah tampilan *game* ini sudah tepat? Baik dari penataan, penempatan, maupun aset yang digunakan?

Ian Edbert : Untuk tampilannya sendiri gamenya sudah tepat, hanya saja untuk sizing seperti di panduannya sendiri untuk tombol sebelumnya dan setelahnya, terlihat lebih kecil sehingga tidak terlalu terlihat, atau tidak terlalu cukup bisa membantu *player* untuk tau apa yang dipencet berikutnya, itu yang pertama. Lalu untuk yang kedua, tampilan-tampilan UI di dalam *game* sudah cukup jelas, serta untuk fungsi-fungsinya pun sudah dijalankan dengan baik. Hanya saja, ada beberapa fungsi yang terbatas seperti salah satunya adalah menggerakkan tangan untuk menggerakkan motion-motion di dalam *game* nya tersebut, sehingga yang terjadi adalah ada beberapa kasus dimana jari tersebut keluar dari layar sehingga pergerakannya tidak fluid. Selain itu, mungkin untuk tampilan seperti slider dalam buku resep, seperti panduan untuk cara pembuatan makanan tersebut, dari awal sampai akhir itu, di buku resepnya, sepertinya tidak terlalu jelas apakah harus digeser atau tidak. Jadi, sepertinya agak terbatas jadi tidak tau apakah harus dipencet atau digeser, karena begitu karakter. Mungkin bisa juga dikasih indikator untuk bisa dislide ke atas ke bawah atau ke bawah, atau begitu juga bisa ada indikator untuk tap, sehingga dia bisa membuka pop up baru untuk

Lampiran 2. Wawancara *Beta Testing* Oleh Ahli *Game* (Lanjutan)

bisa menjelaskan step-stepnya lebih jelas lagi. Slider yang dimaksud adalah scroll-nya, karena scroll-nya tidak terlalu jelas, terlalu kecil, nyaru.

Habibie : Apakah tombol-tombol yang ada dalam *game* ini sudah berfungsi semestinya?

Ian Edbert : Tombol-tombolnya sudah berfungsi dengan semestinya dan berfungsi dengan baik semuanya.

Habibie : Apakah *game* ini sudah berjalan dengan baik dan lancar? Apakah ada hambatan misalnya bug, lag, atau hal lain yang mengganggu jalannya permainan?

Ian Edbert : Dengan spesifikasi android yang cukup updated, yang rilis tahun 2017, *game* nya tersebut sudah berjalan dengan sangat baik, tidak ada bug, ataupun tidak ada lag.

Habibie : Apakah penempatan materi dalam *game* ini, yaitu pada buku resep sudah tepat?

Ian Edbert : Penempatan materinya sudah tepat, karena menjelaskan sejarah dalam kuliner-kuliner tersebut, dan begitu juga bahan dan cara pembuatannya sudah sangat detail.

Habibie : Apakah *game* ini sudah memanfaatkan materi yang disampaikan dengan baik? Terutama terhadap desain level yang diterapkan?

Ian Edbert : Jadi, untuk materinya tersebut, sebenarnya sudah disampaikan dengan baik. Hanya saja, untuk menjawab kuis tersebut, tidak ada kewajiban untuk playernya membaca sejarahnya, karena ketika dicoba, untuk pencet pada jawaban yang salah, itu bisa diberi kesempatan lagi dan lagi sampai menjawab benar, dan akhirnya *player* bisa saja men-skip untuk membaca sejarahnya, sehingga *player* hanya perlu pencet-pencet jawaban saja sampai selesai. Jadi, lebih baik kalau misalkan dikasih kesempatan untuk menjawabnya, misalkan dalam 5 pertanyaan hanya bisa dikasih 2 kali atau 3 kali salah, sehingga kalau misalkan salah, *player* diwajibkan untuk benar-bener membaca keseluruhan. Lalu untuk berikutnya,



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

pertanyaannya di-shuffle lagi dan jawabannya juga di-shuffle, sehingga *player* juga tidak perlu menghafal posisi jawaban masing-masing dan *player* juga bisa benar-benar mendapat dan mendalami materi tersebut dan bisa menjawab pertanyaan kuis dengan baik.



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta





© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Ian Edbert

GAME DESIGNER

Profile

I am a graduate, passionate in the game industry. I've been working in the game industry since studying at Binus University, and always passionate in games.

Since high school, I always wanted to make games that is impactful for players to feel and understand. To achieve that, I wanted to learn and study more to make games. Having the chance to study game development, I focused game design to create concepts based on my vision.

Working and experiencing my career as a game designer since graduated, I am eager and willing to learn more from the best, and also develop my experience more to create video games.

Employment History

Game Designer/Producer, SEMISOFT Studios, Indonesia

SEPTEMBER 2021 - PRESENT

- Finished game design documents, from hyper-casual games to AAA games (vertical slice)
- Created and managed an upcoming indie RPG game and preparing it to share to publishers
- Managed few outsourcing projects with clients
- Joined an advanced mentoring class from experts to study game industry

Game Designer & Human/Public Relations, Akhir Pekan Studios, Indonesia

JUNE 2019 - JUNE 2021

- An Indie Game Studio made with classmates from university
- Projects include mobile phone and computer games
- Created OLIMPYAKIDS, a game which focuses on educating local children ages 4 - 12 with a fun and enjoyable way

Education

Bachelor of Game Application and Technology, Binus University, Indonesia

SEPTEMBER 2015 - MAY 2019

- IP/GPA After Graduating : 3.34
- Joined the student exchange program in the first half of 2018 to South Korea to study Public Key Cryptography and Computer Graphics

Projects

Game Designer / Programmer, Digikidz Indonesia, Indonesia

AUGUST 2018 - FEBRUARY 2019

- Created a game for kids to learn how to type well in a computer keyboard
- a 3-man project

Details

Jakarta
Indonesia
081213886017
ianedbert.d@gmail.com

NATIONALITY

Indonesian

DATE OF BIRTH

17 July 1997

Links

[LinkedIn](#)
[Instagram](#)

Skills

Problem Solving
Leadership
Communication Skills
Teamwork
Microsoft Office
Computer Skills
Communication
Adaptability
Fast Learner
Ability to Work in a Team
Ability to Multitask

Hobbies

Listening and Playing Music
Computer games
Coffee
Sports
Organization

Languages

English
Indonesian



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
1	Game yang disajikan menarik					
2	Game yang disajikan mudah dimengerti					
3	Game yang disajikan mudah dimainkan					
4	Panduan game yang disajikan mudah dimengerti dan memberikan pemahaman cara bermain game-nya					
5	Game yang disajikan berjalan lancar dan mulus, tanpa ada lag, atau hambatan yang mengganggu jalannya permainan					
6	Game yang disajikan telah memberikan simulasi sederhana langkah-langkah memasak kuliner khas Betawi					
7	Materi kuliner yang disajikan dalam game mudah dimengerti					
8	Materi kuliner yang disajikan dalam game sudah memberikan pemahaman tentang asal usul, ciri plasernya, acara-acara kemunculan, bahan-bahan, dan cara pembuatan kuliner khas Betawi					
9	Penyajian materi lewat game lebih menarik dibandingkan hanya lewat buku atau metode ceramah hanya mendengar guru					
10	Game yang disajikan lebih menarik minat saya untuk belajar kuliner khas Betawi pada PLBJ dibandingkan hanya dengan buku atau metode ceramah hanya mendengar guru					
11	Game yang disajikan memacu semangat dan motivasi saya belajar kuliner khas Betawi pada PLBJ					



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

KUESIONER BETA TESTING GAME PADA APLIKASI "KULBET" TERHADAP SISWA KELAS 6 SDN KALI ANYAR 02 PETANG

Nama : Haniqal Aditya

Berikan centang (✓) pada kolom nilai dibawah.

Nilai 1 untuk sangat tidak setuju, Nilai 2 tidak setuju, Nilai 3 biasa saja, Nilai 4 untuk setuju, dan Nilai 5 untuk sangat setuju

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
1	Game yang disajikan menarik					✓
2	Game yang disajikan mudah dimengerti				✓	
3	Game yang disajikan mudah dimainkan				✓	
4	Panduan game yang disajikan mudah dimengerti dan memberikan pemahaman cara bermain game-nya				✓	
5	Game yang disajikan berjalan lancar dan mulus, tanpa ada lag, atau hambatan yang mengganggu jalannya permainan			✓		
6	Game yang disajikan telah memberikan simulasi sederhana langkah-langkah memasak kuliner khas Betawi				✓	
7	Materi kuliner yang disajikan dalam game mudah dimengerti				✓	
8	Materi kuliner yang disajikan dalam game sudah memberikan pemahaman tentang asal usul, ciri ciri, acara-acara kemunculan, bahan-bahan, dan cara pembuatan kuliner khas Betawi				✓	
9	Penyajian materi lewat game lebih menarik dibandingkan hanya lewat buku atau metode ceramah hanya mendengar guru					✓
10	Game yang disajikan lebih menarik minat saya untuk belajar kuliner khas Betawi pada PLBJ dibandingkan hanya dengan buku atau metode ceramah hanya mendengar guru					✓
11	Game yang disajikan memacu semangat dan motivasi saya belajar kuliner khas Betawi pada PLBJ				✓	



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

KUESIONER BETA TESTING GAME PADA APLIKASI "KULBET" TERHADAP SISWA KELAS 6 SDN KALI ANYAR 02 PETANG

Nama : *Cikal syabniroh*

Berikan centang (✓) pada kolom nilai dibawah.

Nilai 1 untuk sangat tidak setuju, Nilai 2 tidak setuju, Nilai 3 biasa saja, Nilai 4 untuk setuju, dan Nilai 5 untuk sangat setuju

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
1	Game yang disajikan menarik					✓
2	Game yang disajikan mudah dimengerti					✓
3	Game yang disajikan mudah dimainkan				✓	
4	Panduan game yang disajikan mudah dimengerti dan memberikan pemahaman cara bermain game-nya				✓	
5	Game yang disajikan berjalan lancar dan mulus, tanpa ada lag, atau hambatan yang mengganggu jalannya permainan				✓	
6	Game yang disajikan telah memberikan simulasi sederhana langkah-langkah memasak kuliner khas Betawi					✓
7	Materi kuliner yang disajikan dalam game mudah dimengerti				✓	✓
8	Materi kuliner yang disajikan dalam game sudah memberikan pemahaman tentang asal usul, ciri ciri, acara-acara kemunculan, bahan-bahan, dan cara pembuatan kuliner khas Betawi			✓	✓	
9	Penyajian materi lewat game lebih menarik dibandingkan hanya lewat buku atau metode ceramah hanya mendengar guru			✓		
10	Game yang disajikan lebih menarik minat saya untuk belajar kuliner khas Betawi pada PLBJ dibandingkan hanya dengan buku atau metode ceramah hanya mendengar guru				✓	
11	Game yang disajikan memacu semangat dan motivasi saya belajar kuliner khas Betawi pada PLBJ					✓



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Jawaban yang benar diberi tulisan **tebal (bold)**.

1. Pada awalnya masyarakat Betawi membuat Kerak Telur dikarenakan banyak pohon yang tumbuh di wilayah Jakarta. Pohon apakah yang dimaksud?

A. Kelapa	B. Mangga	C. Aren	D. Jambu
------------------	-----------	---------	----------
2. Bahan dasar Kerak Telur adalah

A. Beras ketan dan gula aren	B. Tepung hunkwe dan tepung sagu aren	C. Tepung beras dan telur bebek	D. Beras ketan dan telur bebek
------------------------------	---------------------------------------	---------------------------------	---------------------------------------
3. Kuliner Betawi Kerak Telur memiliki tekstur dan rasa yang

A. Keras dan gurih	B. Lembut dan manis	C. Renyah dan gurih	D. Renyah dan manis
--------------------	---------------------	----------------------------	---------------------
4. Kerak telur dapat dengan mudah ditemukan di, kecuali

A. Pekan raya Jakarta (PRJ)	B. Monumen Nasional (Monas)	C. Setu Babakan	D. Pasar Modern
-----------------------------	------------------------------------	-----------------	------------------------
5. Telur yang dapat digunakan sebagai bahan dasar kerak telur berasal dari telur

A. Telur ayam dan telur puyuh	B. Telur bebek dan telur ayam	C. Telur bebek dan telur puyuh	D. Telur ayam dan telur ikan
-------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------	------------------------------
6. Kue Geplak Betawi diambil dari kata Geplak yang berasal dari bahasa Betawi klasik yang artinya

A. Keras	B. Lembut	C. Renyah	D. Halus
-----------------	-----------	-----------	----------
7. Filosofi kue Geplak Betawi dapat dilihat dari filosofi bahannya yaitu tepung beras yang menunjukkan

A. Keberkahan dan silaturahmi	B. Kebersamaan dan kesejahteraan	C. Keharmonisan dan kebahagiaan	D. Kemakmuran dan kesejahteraan
--------------------------------------	----------------------------------	---------------------------------	---------------------------------
8. Kue geplak biasa dijadikan hantaran pada acara

A. Kelahiran	B. Sunatan	C. Pernikahan	D. Kelulusan
--------------	------------	----------------------	--------------
9. Salah satu ciri dari kue geplak adalah memiliki warna

A. Hijau, putih, dan merah	B. Putih kecoklatan	C. Hijau dan merah	D. Kuning
----------------------------	----------------------------	--------------------	-----------
10. Selain pada acara pernikahan, kue geplak juga banyak dinanti pada saat

A. Sunatan	B. Kelahiran	C. Lamaran	D. Lebaran
------------	--------------	------------	-------------------
11. Ciri-ciri unik dari sayur babanci adalah

A. Disajikan dengan lontong	B. Terdapat daging buah kelapa muda	C. Memiliki kuah yang unik	D. Terdapat daging buah pepaya
-----------------------------	--	----------------------------	--------------------------------
12. Sayur babanci merupakan kuliner perpaduan 3 budaya, yaitu

A. Arab, Tionghoa, dan Betawi	B. India, Tionghoa, dan Betawi	C. Arab, Betawi, dan India	D. Tionghoa, Betawi, dan India
--------------------------------------	--------------------------------	----------------------------	--------------------------------
13. Berikut merupakan yang **bukan** kemungkinan penyebab nama sayur babanci adalah

A. Keberadaan buah kelapa muda yang	B. Seperti banci yang identitasnya	C. Akronim dari Baba-Enci	D. Memiliki tiga warna
-------------------------------------	------------------------------------	---------------------------	-------------------------------

Lampiran 6. Daftar Pertanyaan Kuis Pada *Game* (Lanjutan)



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

terasa manis
dalam sajian
gurih

sulit
ditentukan,
bukan gulai,
kare, maupun
soto

panggilan
khas Tionghoa

**khas yang
berbeda**

14. Walaupun sayur babanci langka, namun kuliner ini biasanya disajikan saat
A. Tahlilan **B. Lebaran Idul Fitri/Idul Adha** C. Sunatan anak D. Kelahiran anak
15. Bahan-bahan berikut merupakan bahan yang sulit dicari untuk sayur babanci, kecuali
A. **Jahe** B. Tai angin/kayu angin C. Botor D. Kedaung
16. Selendang mayang merupakan minuman yang mulai populer sejak tahun
A. 1930-an B. 1945-an C. 1935-an **D. 1940-an**
17. Warna-warna yang ada pada selendang mayang adalah
A. Merah, kuning, dan putih **B. Hijau, putih, dan merah** C. Kuning, merah, dan hijau D. Hijau, merah, dan kuning
18. Kata "Mayang" pada selendang mayang memiliki arti
A. **Kenyal dan manis** B. Keras dan Asin C. Kenyal dan asin D. Manis dan Keras
19. Berikut merupakan ciri selendang mayang yang benar
A. Terdapat buah kelapa B. Bertekstur renyah dan gurih **C. Terbuat dari tepung hunkwe** D. Memiliki 2 warna
20. Selain pada acara-acara keluarga, selendang mayang dapat ditemukan di tempat babani berikut, kecuali
A. Petak Sembilan B. Setu Babakan C. Kampung Condet **D. Kawasan Kotamuda**

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Narasumber	Pak Purwito (Wali Kelas 6 SDN Kalianyar 02 Petang)
Pertanyaan	Jawaban
Apakah terdapat mata pelajaran PLBJ di SD ini? Jika ada, di kelas berapa? Dan di kelas berapa bapak mengajar?	“PLBJ itu ada mulai kelas 4, 5, 6. Saya kebetulan ngajar di kelas 6. Khusus PLBJ memang tidak ada, jadi saya kan guru kelas, merangkap seluruh mata pelajaran kecuali agama dan olahraga, ada guru khusus.”
Seberapa penting mata pelajaran PLBJ ini untuk dipelajari di tingkat sekolah dasar?	“PLBJ itu kan termasuk muatan lokal ya, penting dan tidak pentingnya tergantung tergantung pemda, kan muatan lokal itu ada 2 pilihan, ada PLBJ ada bahasa inggris. Kalau di suatu sekolah itu ada guru yang bisa bahasa inggris, berarti yang dipake PLBJ bahasa inggris, materinya PLBJ cuman bahasa pengantar pake bahasa inggris, dicampur bahasa inggris. Karena disini guru bahasa inggris tidak ada, makanya kami ambil muatan lokalnya PLBJ pakai pengantar bahasa Indonesia. Kalau dibidang penting ya tergantung sudut pandangnya. Kalau menurut saya itu ya penting, karena itu memuat muatan lokal yang ada di Jakarta ini, tentang lingkungan Jakarta, berkaitan dengan wilayahnya, tempat rekreasinya, tertib masyarakatnya, termasuk keseniannya, termasuk kuliner khas di DKI Jakarta.”
Materi apa saja yang diajarkan dalam PLBJ di kelas 6?	“Di kelas 6 ini ya dari tertib lalu lintas ada, budaya Betawi ada, adat Betawi tentang orang meninggal, orang menikah, palang pintu, itu kita pelajari, cuman kan gak secara detil, secara umum aja kita kasih ke anak. Termasuk tempat rekreasi di Jakarta, mall-mall di Jakarta, pasar modern, pasar tradisional, kita sampaikan apa untung dan tidaknya itu disampaikan. Termasuk apa itu manfaat tertib lalu lintas, ada juga. Termasuk kereta cepat, transjakarta itu kita ajarkan juga walupun tidak secara mendetil, secara umum biar anak tau, intinya pengenalan dulu. Materi kelas 4, 5, 6 mirip-mirip aja, itu itu aja materinya, sama.”
Selama mengajar PLBJ, materi apa yang paling banyak hambatan atau permasalahan dalam penyampaianya?	“Hambatan itu paling banyak kalau masalah praktek, masalah budaya, masalah kuliner. Karena guru kan gak menguasai palang pintu, gak menguasai kuliner. Paling-paling kita buka power-point, karena untuk mempraktkannya agak sulit karena kita gak menguasai, atau minta tolong guru perempuan atau orang tua murid. Mestinya kalau pas pelajaran budaya kita harus panggil guru dari luar yang menguasai budaya daerah sini, atau kalau



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

	kuliner kita harus panggil guru khusus kuliner tentang masakan Betawi, itu kan terkendala semua, itu kendalanya.”
Menurut bapak, seberapa penting materi kuliner Betawi?	“Dibilang penting kan itu termasuk sejarah, kan gaboleh kita lupakan, kalo bisa ya kita kembangkan, kalo nggak ya jangan sampai dilupakan, harus tetep ada, nggak bisa nggak, karena kita di Betawi. Walaupun disini kan pelajarnya bukan asli Betawi semua, dari seluruh Indonesia ada, paling tidak mereka mengetahui oh ini loh makanan khas Betawi.”
Apa hambatan dalam menggunakan komite ahli budaya atau kuliner?	“Kalau kendala dalam pemanggilan ahli budaya atau kuliner itu selama ini terkendala keterbatasan waktu dan biaya”
Menurut bapak, bagaimana minat siswa terhadap pembelajaran materi makanan tradisional Betawi?	“Kalau minatnya cukup bagus, tapi kalau sudah di masyarakat, mereka tuh kayak lupa. Karena kan condongnya ke makanan praktis, makanan dari luar, karena memang orang tua di rumah jarang bikin bir pletok, makanan khas Betawi. Kecuali kan kalau ada Jakarta Fair, itu pun setahun sekali, orang jarang berkunjung, masuk sudah mahal, apalagi jajannya. Jadi akhirnya, kalau di rumah tuh bisa tergerus, malah gak bisa. Orang hajatan kan jarang bikin bir pletok. Cuman kalo rapat-rapat dinas biasanya minumannya pakai bir pletok iya, cuman kalau untuk keseharian jarang.”
Selama ini dari materi yang bermasalah tersebut, metode apa yang digunakan dalam penyampaian materinya? Apakah menggunakan metode ceramah atau ada metode lain misalnya praktik?	“Selain buku, dan power point, ya kita tanya jawab aja, ukurannya ini, bahannya ini, anak-anak tanya, kita jawab sesuai buku saja, anak-anak lebih mengenang. Sebelum itu dijelasin dulu pengantarnya, hari ini kita praktek buat kuliner, untuk tahap awal yang perlu disiapkan bahannya apa apa saja, caranya apa apa saja, setelah itu kita ke anak, bahan ini kenal, nanti tanya ke orang tua, siapkan di rumah, untuk minggu depan kita prakteknya. Kalau waktunya gak cukup, minggu depan hanya kelompok ini yang ini ya dua kelompok aja ni.”
Apa hambatan dalam metode tersebut?	“Kekurangannya anak kan beda, ada anak yang aktif, ada anak yang nggak. Biasanya anak yang aktif lebih sibuk daripada anak yang pasif, dia taunya jadi lah pokoknya ikut saja ngeliatin. Tapi kalau anak yang memang punya kemauan ingin bisa kuliner, hobi gitu, lebih gampang daripada anak yang gak hobi gitu. Anak kan beda-beda tadi, ada yang memperhatikan, ada yang pokoknya gaktau gakbisa. Kan satu kelompok gak mungkin orangnya pintar semua kan.”



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

<p>Apakah dampaknya jika materi tersebut tidak tersampaikan dengan baik?</p>	<p>“Dampaknya anak tidak mengenal dengan kuliner lokal yang ada di sini. Kalau anak tau kan, bisa membandingkan karena sudah pernah belajar.”</p>
<p>Apakah selama ini sudah cukup dalam penyampaian materinya melalui media-media yang sudah digunakan selama ini?</p>	<p>“Selama ini tidak ada yang komplek jadi kita anggap cukup, tapi ya mestinya harus kurang lah. Untuk membangkitkan anak anak cinta dengan makanan lokal, caranya bagaimana, apa cukup di sekolah, apa di masyarakat juga ada, apa pemerintah daerah berperan juga. Kita taunya ramennya cuma setaun sekali karena festival Jakarta kan, banyak orang jualan khas Betawi semua, setahun sekali, setelah itu gak ada lagi. Menurut saya sih belum ya, kan Jakarta banyak yang bisa dipelajari, ada kerak telur, ada lontong sayur, ada lagi gado-gado, itu mustinya bisa. Tapi selama ini yang fokus, hanya bir pletok dan selendang mayang, itu aja yang difokuskan, kan satu semester hanya satu saja kita milih gitu loh. Sebenarnya yang lainnya pengen kita cakup, cuman kan ya namanya kita kan gada yang ahli dalam bidang itu ya kita gak lakuin. Jadi ya menurut bapak masih kurang.”</p>
<p>Apakah selama ini sudah pernah menggunakan media lain berbasis digital seperti <i>game</i> atau animasi?</p>	<p>“Selama ini belum pernah pake yang model gitu, belum ada, yang pake mainan <i>game</i>, animasi, belum.”</p>
<p>Apakah dibutuhkan media lain yang dapat membantu bapak dalam penyampaian pembelajaran di materi kuliner khas Betawi pada PLBJ, seperti media interaktif berbasis <i>game</i> dan animasi?</p>	<p>“Ya perlu aja, diperlukan. Cuma ini kan muatan lokal, jadi kadang-kadang di sekolah tuh kan udah kelas 6 itu, kita muatannya ke materi yang lain, yang itu kita pisahkan dulu, nanti waktu senggang ada waktu baru kita ajarkan. Tetap dibutuhkan, kalau itu dapat membangkitkan minat anak, dapat mendorong rasa ingin tahu, media apapun yang mungkin anak belum pernah ada, ada yang terbaru, pasti anak tertarik dan antusias. Apalagi yang berkaitan dengan teknologi anak pasti senang, anak pasti suka, udah pasti itu. Orang kalau anak-anak belajar online itu lebih senang online kok. Belajar online bisa buka google, bisa buka jawaban, bisa cari materi apa apa, anak lebih menguasai media digital tadi itu. Ya kalau anak-anak, media begini tuh pasti senang aja daripada main <i>game</i> yang tidak bermanfaat. Kalau memang ada aplikasi yang bisa begitu pasti anak senang untuk nontonnya, kalau untuk mempraktekannya belum tau juga. Biasanya kan anak senang dengan hal baru ya pasti anak suka. Praktek yang dimaksud itu praktek nyata, anak</p>



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

	<p>bawa dari rumah, kita coba dari sini, dengan bimbingan misalkan kalau saya gak mampu ya saya panggil wali murid saja siapa yang bisa, dia datang cara-caranya gitu sampai selesai. Jadi dibutuhkan media aplikasi seperti itu, kan sudah jaman sekarang ini. Apalagi <i>game-game</i> yang sifatnya mendidik anak pasti suka, anak pasti tertarik. <i>Game</i> bisa dipraktikkan di luar jam pelajaran, di rumah, daripada anak main gak karu-karuan, mendingan buka itu, barangkali anak berminat bisa mencoba yang sebenarnya berdasarkan <i>game</i> itu.”</p>
<p>Menurut bapak, makanan tradisional betawi apa yang harus diangkat untuk materi media interaktif ini?</p>	<p>“Ya, apa kerak telur ya, selendang mayang termasuk perlu juga karena gak setiap orang juga, gado gado bisa juga, soto betawi bisa juga, menambahkan apa yang sudah ada di buku, tambah yang lain, gak masalah, kan banyak alternatif gak harus itu itu aja sebetulnya. Kalau memang makanan langka ada, dan khas Betawi, sekarang orang udah pada lupa, itu boleh diangkat lagi untuk mengingatkan supaya gak lupa, supaya orang ingatnya gak itu itu aja. Oh ternyata ada dulu ada makanan geplak namanya, terus dulu ada sayur banci apa, sayur babanci, kan kita gak tau, saya pun gak tau nih baru sekarang ini, bahannya apa, cara buatnya bagaimana, kan gitu kan, gapapa itu harus diungkap, supaya orang tau, oh ternyata di Betawi ini sangat banyak makanan yang khas asli ini. Nah tinggal sekarang tuh bahannya masih ada apa nggak, peminatnya ada apa nggak, kita sekarang cocok apa nggak dengan makanan itu, atau dimodifikasikan dengan rasa sekarang kan bisa saja, kan banyak alternatif. Jadi kalau memang ada gapapa, diangkat bisa makanan itu.”</p>



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

1. Selama belajar PLBJ, apakah ada kesulitan dalam mempelajari materi kuliner tradisional?

NO	Nama	Usia	Jawaban
1	Fajar Putra A.	12	Ada
2	Moza Zania	13	Ada
3	Affandi	12	ada
4	Siti (Hani)	12	ada
5	Alicia	13	ada
6	Putra	12	ada
7	Rafka	12	ada
8	Nada	12	ada
9	Cicilia	12	ada

2. Kesulitan seperti apa yang kamu alami dalam belajar kuliner tradisional?

NO	Nama	Usia	Jawaban
1	Fajar Putra A.	12	Lupa dengan penjelasan dari materinya
2	Moza Zania	13	Penjelasan buku sulit di pahami Soal yang di berikan susah
3	Affandi	12	Lupa setelah mempelajarinya melalui penjelasan guru
4	Siti (Hani)	12	Lupa materi yang telah dipelajari
5	Alicia	13	Penjelasan buku sulit di pahami Soal yang di berikan susah
6	Putra	12	Lupa dengan penjelasan dari materinya
7	Rafka	12	Lumayan sulit karena tidak tau terhadap makanan-makanan tersebut dengan detail jadi cenderung mudah lup
8	Nada	12	Sulit karena Tidak bisa membayangkan detail-detail dari cara pembuatan kuliner

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

9	Cicilia	12	Sulit karena hanya mengandalkan buku sehingga sulit untuk membayangkan pembuatan kulinernya secara langsung
---	---------	----	---

3. Selama mempelajari materi itu, media apa saja yang sudah dipakai selain media buku dan ceramah, apakah metode praktik digunakan?

NO	Nama	Usia	Jawaban
1	Fajar Putra A.	12	Penjelasan dari guru
2	Moza Zania	13	Tidak ada praktik hanya penjelasan dari guru
3	Affandi	12	Penjelasan dari guru, dan buku
4	Siti (Hani)	12	Penjelasan dari guru, dan buku
5	Alicia	13	Tidak ada praktik hanya penjelasan dari guru
6	Putra	12	Tidak ada Praktik, hanya dijelaskan dengan metode ceramah
7	Rafka	12	Tidak ada Praktik, hanya dijelaskan dengan metode ceramah
8	Nada	12	Tidak ada Praktik, hanya dijelaskan oleh guru
9	Cicilia	12	Tidak ada Praktik, hanya dijelaskan dengan metode ceramah

4. Menurutmu apa kekurangan dan kelebihan dari metode dan media yang selama ini kamu pakai?

NO	Nama	Usia	Jawaban
1	Fajar Putra	12	Mudah lupa setelah belajar
2	Moza Zania	13	Mudah lupa setelah belajar
3	Affandi	12	Mudah lupa setelah belajar
4	Siti (Hani)	12	Mudah lupa setelah belajar
5	Alicia	13	Terlalu banyak tulisan Materi terbatas

6	Putra	12	Jadi tidak tau cara pembuatan makannya secara langsung
7	Rafka	12	Mudah lupa setelah belajar dan sulit mengerti materi
8	Nada	12	Mudah lupa karena tidak paham terkait detail dari makanannya
9	Cicilia	12	Mudah lupa karena tidak paham terkait detail dari makanannya

5. Menurutmu apakah penggunaan media lain seperti media interaktif berbasis *game* atau animasi dapat membantu kamu belajar materi kuliner tradisional?

NO	Nama	Usia	Jawaban
1	Fajar Putra A.	12	Dapat membantu
2	Moza Zania	13	Membantu agar lebih jelas
3	Affandi	12	Dapat membantu
4	Siti (Hani)	12	Dapat membantu
5	Alicia	13	Tertarik agar mudah di pahami
6	Putra	12	Dapat membantu
7	Rafka	12	Tertarik
8	Nada	12	Sangat tertarik dan merasa dibutuhkan
9	Cicilia	12	Sangat tertarik dan merasa dibutuhkan



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Observasi dan wawancara



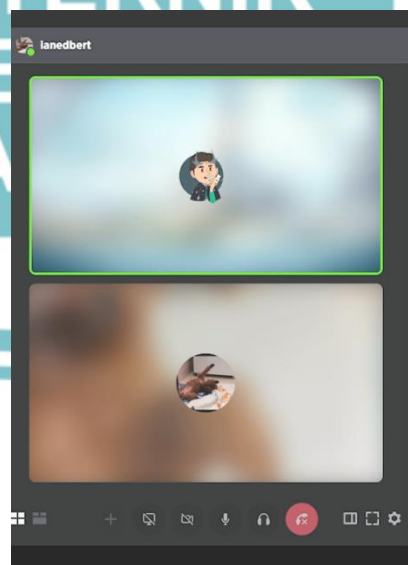
Wawancara siswa (1)



Wawancara siswa (2)



Wawancara *Beta Testing* Ahli Materi dan Narasumber



Wawancara *Beta Testing* Ahli Game



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Beta Testing Pengguna (1)



Beta Testing Pengguna (2)



Beta Testing Pengguna (3)

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA