

Educational Game: Introduction to 11 Icons in Each ASEAN Member Country

Ilmi Suciani Sinambela^{1*}, Yudha Avilla²

¹ Universitas Malikussaleh, Indonesia

² STMIK Royal, Indonesia

*Corresponding Author Email: ilmi.220170064@mhs.unimal.ac.id

ABSTRAK

Pemanfaatan game dalam media pembelajaran merupakan salah satu strategi yang efektif dalam meningkatkan pengetahuan anak. Hal ini memberikan pengalaman belajar anak yang lebih imersif dan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan mengembangkan sebuah game sederhana untuk mengenalkan negara-negara yang berada di kawasan asia tenggara khususnya yang tergabung dalam anggota ASEAN kepada anak-anak dan masyarakat luas melalui visualisasi yang menarik. Game ini dapat diakses dengan mudah pada perangkat komputer yang berspesifikasi rendah sehingga menjangkau pengguna yang lebih luas. Sehingga pembuatan game sederhana ini, memberikan motivasi serta inspirasi kepada anak-anak dan tiap kalangan untuk terus belajar memperluas wawasan.

Received: 30 March 2024
Revised: 31 March 2024
Accepted: 31 March 2024
Available online: 1 April 2024

Kata Kunci:

Game, efektif, ASEAN, wawasan

ABSTRACT

The use of games in learning media is an effective strategy in increasing children's knowledge. This provides a more immersive and enjoyable learning experience for children. This research aims to develop a simple game to introduce countries in the Southeast Asia region, especially those that are members of ASEAN, to children and the wider community through interesting visualizations. This game can be accessed easily on computer devices with low specifications so that it reaches a wider range of users. It is hoped that the creation of this simple game will provide motivation and inspiration for children and all groups to continue learning to broaden their horizons.

Keywords:

Game, effective, ASEAN, insight

1. INTRODUCTION

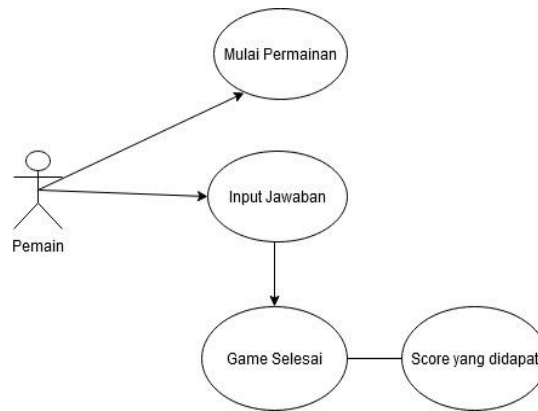
Game merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam menyampaikan sebuah tujuan. Tujuan-tujuan tersebut dapat berupa pendidikan, hiburan maupun simulasi. Tiap tahunnya game selalu berkembang dan terus diminati oleh berbagai kalangan usia. Di dalam game terdapat beberapa macam genre salah satunya adalah *Education game* atau yang sering disebut dengan game edukasi. Game edukasi merupakan sebuah permainan yang dirancang khusus sebagai media pembelajaran dengan mengombinasikan unsur-unsur seperti suara, teks, gambar, video, dan animasi yang pokok materinya membahas tentang suatu subjek tertentu. Tujuannya ialah untuk menumbuhkan minat belajar anak melalui permainan yang menyenangkan serta memudahkan pemahaman suatu materi, serta membuat proses pengenalan sejarah maupun budaya jauh lebih menyenangkan.

Adapun tujuan dari perancangan ini adalah untuk mengembangkan sebuah game sederhana untuk memperkenalkan negara-negara yang tergabung dalam anggota ASEAN (Association of Southeast Asian Nations). ASEAN itu sendiri ialah organisasi geopolitik dan ekonomi yang anggotanya adalah negara dari kawasan Asia Tenggara. Negara-negara yang bergabung di ASEAN antara lain Brunei Darussalam, Indonesia, Kamboja, Laos, Malaysia, Myanmar, Filipina, Singapura, Thailand dan Vietnam. ASEAN dibentuk pada tanggal 8 Agustus 1967 di Bangkok oleh lima negara pendiri yaitu Indonesia, Malaysia, Filipina, Singapura, dan Thailand melalui penandatanganan Deklarasi Bangkok.

Kelahiran ASEAN dilatarbelakangi oleh keinginan kuat para pendirinya untuk menciptakan kawasan Asia Tenggara yang damai aman, stabil dan sejahtera. Hal tersebut mengemuka karena situasi di kawasan pada era 1960-an dihadapkan pada situasi rawan konflik, yaitu perebutan pengaruh ideologi negara-negara besar dan konflik antar negara di kawasan yang apabila dibiarkan dapat mengganggu stabilitas kawasan sehingga menghambat pembangunan.

2. METHOD AND MODELS

2.1 Use Case Diagram



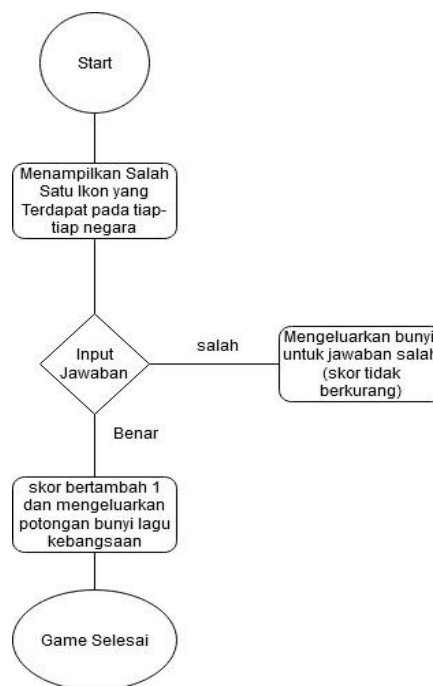
Gambar 1. Use Case Game yang Dibangun

Keterangan:

1. Mulai permainan pada menu ini sistem menampilkan instruksi permainan dan pertanyaan pertama.
2. Input Jawaban pada menu ini pemain menginput jawaban ke dalam kolom yang disediakan lalu menekan tombol centang untuk mengirimkan jawaban.
3. Game selesai menu ini digunakan untuk mengakhiri permainan pada menu ini juga sistem menampilkan skor akhir permainan.

2.2 Flowchart

Berikut ini adalah flowchart sistem yang telah dibangun :



Gambar 2. Flowchart Game

Flowchart diatas menjelaskan alur permainan dari memulai permainan, menampilkan instruksi dan pertanyaan, menginput jawaban dari pemain, memeriksa ketepatan jawaban pemain, memberikan skor, serta menampilkan pertanyaan berikutnya atau mengakhiri permainan jika sudah tidak ada pertanyaan lagi.

3. RESULT AND DISCUSSION

Game ini memiliki beberapa tampilan antara lain tampilan awal game, tampilan pertanyaan, dan tampilan akhir. Adapun tampilan game ini sebagai berikut:

1. Tampilan Awal Game

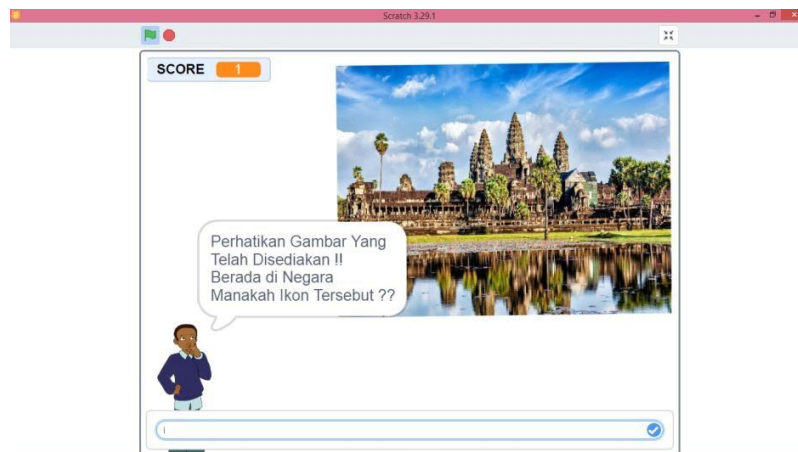
Tampilan ini menyajikan peta Asia Tenggara yang menggambarkan batas-batas kawasan beserta bendera dari masing-masing negara. Permainan dimulai dengan menekan tombol bendera hijau yang tersedia dilayar.



Gambar 3. Tampilan Awal Permainan

2. Tampilan Pertanyaan

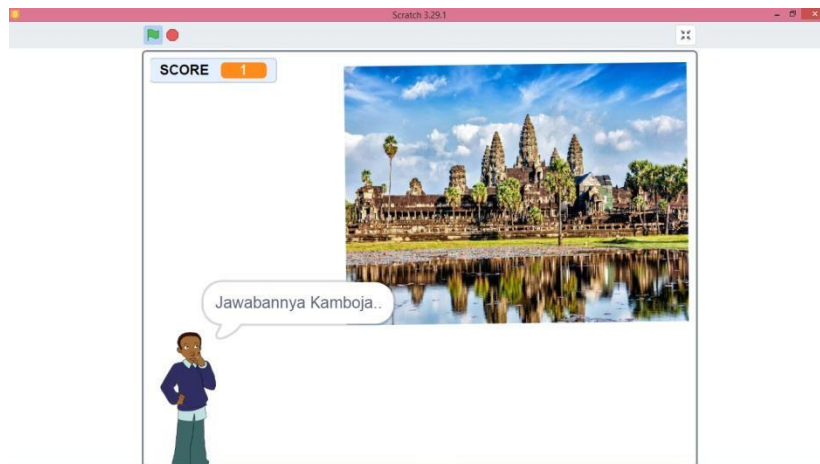
Selanjutnya merupakan tampilan pertanyaan game, dimana pemain mengikuti alur dari permainan dengan menjawab tiap soal yang diberikan, untuk menjawab soal-soal tersebut pemain harus memperhatikan gambar yang ditampilkan. Gambar-gambar tersebut merupakan ikon dari 11 negara yang tergabung dalam ASEAN, pemain hanya perlu menjawab dari negara mana ikon tersebut berasal apabila jawaban benar maka akan terdengar suara potongan lagu kebangsaan tiap-tiap negara tersebut dan skor pun akan bertambah 1,



Gambar 4. Tampilan Pertanyaan

3. Tampilan Jawaban Salah

Berikut ini merupakan tampilan saat pemain memberikan jawaban yang salah, sistem akan menampilkan tanda kesalahan dan menampilkan jawaban yang sebenarnya tidak ada penambahan ataupun pengurangan skor serta game akan mengeluarkan bunyi yang berbeda.



Gambar 4. Tampilan Jawaban Salah

4. CONCLUSION

Game bukan hanya sebagai sarana permainan biasa namun game juga bisa kita jadikan sebagai tempat pembelajaran yang tepat bagi tiap kalangan, dengan adanya game edukasi kita dapat belajar sambil bermain dengan menyenangkan. Game edukasi sederhana yang kami buat ini merupakan salah satu sarana pembelajaran dan permainan yang diharapkan dapat menjadikan kita memiliki keingintahuan lebih terhadap hal-hal yang terdapat di tiap-tiap negara tersebut dengan begitu maka pengetahuan kita akan bertambah.

Dengan mengenal negara-negara tersebut tidak menutup kemungkinan bagi kita untuk mendapatkan berbagai kebaikan dan wawasan yang luas, kita sebagai manusia akan terus menerus belajar mencari dan menggali tiap-tiap pengetahuan sampai akhir hayat karena ilmu pengetahuan tidak akan ada habisnya.

REFERENCES

- [1] Adams, Ernest., 2010. *Fundamentals of Game Design : The Definition of a Game*. New Riders, Berkeley, CA.
- [2] Alfah, R. (2020). Perancangan Game Untuk Murid Sekolah Dasar Bergener Arcade Disertai Materi Soal Pelajaran Dengan Model ADDIE. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 11(1), 22–28.
- [3] Ammanabrolu, P., Broniec, W., Mueller, A., Paul, J., & Riedl, M. O. (2019). Toward automated quest generation in text-adventure games. *arXiv preprint arXiv:1909.06283*.
- [4] Chiang, F. K., & Qin, L. (2018). A Pilot study to assess the impacts of game-based construction learning, using scratch, on students' multi-step equation-solving performance. *Interactive Learning Environments*, 26(6), 803-814.
- [5] Hausknecht, M., Ammanabrolu, P., Côté, M. A., & Yuan, X. (2020, April). Interactive fiction games: A colossal adventure. In *Proceedings of the AAAI Conference on Artificial Intelligence* (Vol. 34, No. 05, pp. 7903-7910).
- [6] Johan, R. (2019). Pengaruh Game Online Terhadap Minat Untuk Belajar Peserta Didik Kelas X Di Ma Al Hidayah Depok. *Research and Development Journal of Education*, 5(2), 12–25.
- [7] Moore, Michael E.; Novak, Jeannie. 2010. *Game Industry Career Guide*. New York : Delmar/Cengage Learning
- [8] Nilwan, Agustinus., 1966. *Pemrograman Animasi dan Game Profesional*. Jakarta : P.T. Elex Media Komputindo.
- [9] Nooney, L. (2017). Let's Begin Again: Sierra On-Line and the Origins of the Graphical Adventure Game. *American Journal of Play*, 10(1), 71-98.
- [10] Retno, S., Dinata, R.K., Hasdyna, N. (2023). Evaluasi model data chatbot dalam natural language processing menggunakan k-nearest neighbor. *Jurnal CoSciTech*, 4(1), 146-153.
- [11] Topalli, D., & Cagiltay, N. E. (2018). Improving programming skills in engineering education through problem-based game projects with Scratch. *Computers & Education*, 120, 64-74.