

## Pemanfaatan Game Petualangan Sebagai Media Bantu Edukasi Tentang Melayu Riau di SDN 003 Pelintung

Ari Sellyana\*<sup>1</sup>, Tri Yuliati<sup>2</sup>, Tri Handayani<sup>3</sup>, Gellysa Urva<sup>4</sup>, Dwi Sri Indah sari<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Program Studi Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Teknologi Dumai

\*e-mail: [arisellyana@sttdumai.ac.id](mailto:arisellyana@sttdumai.ac.id), [triyuliati@sttdumai.ac.id](mailto:triyuliati@sttdumai.ac.id), [trihandayani@sttdumai.ac.id](mailto:trihandayani@sttdumai.ac.id),  
[gellysaurva@sttdumai.ac.id](mailto:gellysaurva@sttdumai.ac.id), [dwisriindahsari@gmail.com](mailto:dwisriindahsari@gmail.com)<sup>5</sup>

### **Abstract**

*The community service program carried out aims to increase student learning motivation, especially students of SDN 003 Pelintung Dumai in introducing Riau Malay Culture, especially about historical places in Riau, Riau specialties, and learning Malay Arabic writing. We apply this introduction to Riau Malay culture through an adventure game based on Android as a medium to help teachers convey knowledge to students. Where in this game contains some material including: Introducing the regencies/cities in Riau province, totaling 10 regencies and 2 municipalities, The first game is a puzzle game. Where students are asked to arrange puzzle pieces with pictures of historical places in Riau, The second game is a walking game to pick and determine the types of typical food in Riau, The third game is an objective question which contains material about Malay Arabic writing, The games produced are flash games using Unity 3D Software, Adobe Audition CS6 and Adobe Illustrator. Students also receive guidance and directions for using this Android-based educational game in tutorial activities and game practice "Riau Malay Culture". after the training, the results obtained were 1) increasing students' motivation to learn about Malay culture in Riau. 2) make students want to play while learning about learning Malay Arabic writing. 3) Introducing historical places and typical Malay food from Riau and 4) Stimulating children's motor learning nerves in the learning process.*

**Keywords:** Game, education, Malay, android, Riau

### **Abstrak**

Program pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya siswa SDN 003 Pelintung Dumai dalam memperkenalkan Budaya Melayu Riau, khususnya tentang tempat bersejarah yang ada di Riau, makanan khas Riau, dan mempelajari Tulisan Arab melayu. Pengenalan tentang budaya melayu Riau ini kami terapkan melalui sebuah Game petualang berbasis android sebagai media bantu guru dalam menyampaikan ilmu ke siswa. Dimana didalam Game ini berisikan beberapa materi diantaranya : Memperkenalkan Kabupaten / kota yang ada di propinsi Riau yang berjumlah 10 kabupaten dan 2 kotamadya, Game pertama merupakan game puzzle. Dimana siswa diminta untuk menyusun potongan puzzle yang bergambar tempat-tempat bersejarah yang ada di Riau, Game kedua merupakan game berjalan untuk mengambil dan menentukan jenis-jenis makanan khas yang ada di Riau, Game ketiga merupakan soal objectif yang berisikan materi tentang penulisan arab melayu, Game yang dihasilkan adalah game flash menggunakan Software Unity 3D, Adobe Audition CS6 dan Adobe Illustrator. Siswa/i juga mendapatkan bimbingan dan arahan untuk menggunakan game edukasi berbasis android ini pada kegiatan tutorial dan praktek game "Budaya Melayu Riau". setelah pelatihan, hasil yang didapatkan adalah 1) meningkatkan motivasi belajar siswa untuk mengetahui budaya melayu di Riau. 2) membuat siswa ingin bermain sambil belajar tentang pembelajaran tulisan arab melayu. 3) Memperkenalkan tempat bersejarah dan makanan khas melayu dari Riau serta 4) Merangsang syaraf belajar motorik anak dalam proses belajar.

**Kata kunci:** Game, edukasi, melayu, android, Riau

## **1. PENDAHULUAN**

Game edukasi adalah jenis media pembelajaran yang menggunakan unsur permainan untuk merangsang daya pikir dan pembelajaran (yuliati et al., 2022). Ini melibatkan penggunaan game dengan tujuan mendidik, biasanya dalam konteks pendidikan formal atau informal (Yulianti & Ekohariadi, 2020). Game edukasi didesain untuk menggabungkan aspek-aspek pendidikan dengan pengalaman bermain, menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan (Murti & Handayani, 2022). Tujuan utama dari game edukasi adalah untuk

memfasilitasi pemahaman konsep-konsep tertentu, keterampilan, atau pengetahuan melalui interaksi aktif (Fauzi et al., 2022).

Pemanfaatan game petualangan sebagai media bantu edukasi melibatkan penggunaan permainan petualangan interaktif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran (Sunarti et al., 2016). Game petualangan memiliki potensi untuk memotivasi siswa, meningkatkan keterlibatan, dan memfasilitasi pemahaman konsep melalui pengalaman praktis. Melalui permainan ini, siswa dapat menjelajahi dunia virtual, menghadapi tantangan, dan memecahkan masalah yang relevan dengan materi pelajaran (Loneli Costaner, 2021). Game-game seperti "Petualangan Alja" dalam penelitian (Wicaksono, 2021) dan "Hidrolik Adventure" dalam penelitian (Wicaksono, 2021) merupakan contoh pengembangan game petualangan untuk pendidikan. Konsep ini memadukan hiburan dan pembelajaran, memungkinkan siswa untuk belajar melalui interaksi aktif, eksplorasi, dan tantangan dalam lingkungan virtual yang menarik.

Budaya Melayu Riau merujuk pada warisan budaya yang berkembang di Provinsi Riau, Indonesia (Muhammad Hafiz & Tafsiruddin, 2022). Budaya ini melibatkan adat, bahasa, dan nilai-nilai Melayu yang khas. Adat Melayu Riau memiliki pengaruh dari ajaran Islam, membentuk sintesis budaya yang unik. Corak budaya ini tercermin dalam bahasa, pakaian tradisional, seni, dan tradisi keagamaan. Budaya Melayu Riau juga memiliki nilai-nilai integritas dan etika yang dijunjung tinggi (Akmal, 2015).

Tenaga pendidik yang baik adalah mampu menyampaikan informasi yang berkualitas dengan cara yang mudah dan tepat (Sellyana et al., 2022). siswa mudah mengingat apa yang disampaikan oleh gurunya mengalami kesukaran dalam memusatkan perhatian dan jangkauan perhatiannya sangat sempit dan mudah beralih (Nugraha et al., 2019).

Program pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya siswa SDN 003 Pelintung Dumai dalam memperkenalkan Budaya Melayu Riau, khususnya tentang tempat bersejarah yang ada di Riau, makanan khas Riau, dan mempelajari Tulisan Arab melayu.

Pengenalan tentang budaya melayu Riau ini kami terapkan melalui sebuah Game petualang berbasis android sebagai media bantu guru dalam menyampaikan ilmu ke siswa. Dimana didalam Game ini berisikan beberapa materi diantaranya :

1. Memperkenalkan Kabupaten / kota yang ada di propinsi Riau yang berjumlah 10 kabupaten dan 2 kotamadya.
2. Game pertama merupakan game puzzle. Dimana siswa diminta untuk menyusun potongan puzzle yang bergambar tempat-tempat bersejarah yang ada di Riau.
3. Game kedua merupakan game berjalan untuk mengambil dan menentukan jenis-jenis makanan khas yang ada di Riau.
4. Game ketiga merupakan soal objectif yang berisikan materi tentang penulisan arab melayu.
5. Game yang dihasilkan adalah game flash menggunakan Software Unity 3D, Adobe Audition CS6 dan Adobe Illustrator

Siswa/i juga mendapatkan bimbingan dan arahan untuk menggunakan game edukasi berbasis android ini pada kegiatan tutorial dan praktek game "Budaya Melayu Riau". setelah pelatihan, hasil yang didapatkan adalah :

1. meningkatkan motivasi belajar siswa untuk mengetahui budaya melayu di Riau.
2. membuat siswa ingin bermain sambil belajar tentang pembelajaran tulisan arab melayu.
3. Memperkenalkan tempat bersejarah dan makanan khas melayu dari Riau
4. Merangsang syaraf belajar motorik anak dalam proses belajar.

Dengan adanya *game* edukasi "budaya melayu Riau" ini diharapkan proses pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif sehingga siswa/i SDN 003 pelintung lebih tertarik pada kegiatan belajar mengajar serta bisa mengenal akan budaya melayu Riau.

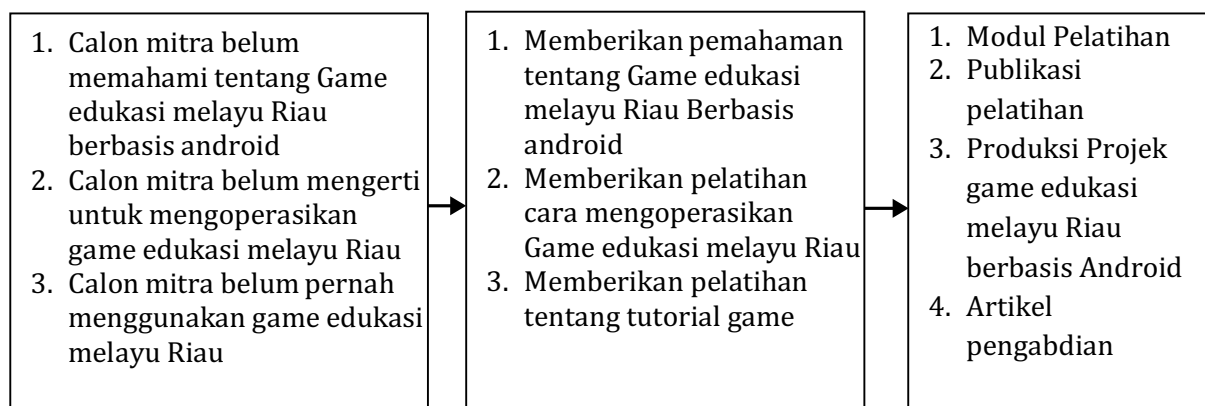
## 2. METODE

Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) adalah dengan mengadakan pelatihan Game Edukasi “budaya melayu” bagi Tenaga Pengajar dan siswa/i di SDN 003 Pelintung yang dilaksanakan pada hari Sabtu, 29 Juli 2023.

Proses pelaksanaan pelatihan tersebut antara lain :

1. Pembuatan modul pelatihan  
Sebelum pelatihan dilaksanakan terlebih dahulu tim dosen membuat modul yang akan digunakan dalam mengikuti proses pelatihan.
2. Pelaksanaan Pelatihan
  - Pelatihan dilaksanakan di SDN 003 Pelintung, jalan M. Siddiq Kelurahan Pelintung, Kecamatan Medang Kampai, Kota Dumai Provinsi Riau
  - Materi pelatihan diberikan oleh tim dosen.
  - Materi Pelatihan meliputi :
    - a. Pengenalan Game Edukasi “budaya melayu Riau”
    - b. Install Aplikasi di HP dan Laptop.
    - c. Simulasi cara penggunaan game edukasi melayu Riau oleh dosen kepada guru dan siswa.
    - d. Ujicoba penggunaan Game edukasi melayu Riau oleh siswa dan guru.

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian pada SDN 003 Pelintung dapat dilihat pada Gambar 1 dibawah ini :



Gambar 1. Metode pelaksanaan PKM

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan PKM ini dengan judul “Pemanfaatan Game Petualangan Sebagai Media Bantu Edukasi Tentang Melayu Riau Di SDN 003 Pelintung” telah selesai dilakukan. Berikut ini merupakan hasil yang dicapai dalam pengabdian ini.

Tabel 1. Pelaksanan Kegiatn PKM

<b>Persiapan</b>		
Langkah	Tujuan	Hasil
Pembentukan panitia kegiatan	Membuat struktur kepanitian dan pembagian tugas.	Struktur kepanitian terdiri dari tim dosen STT Dumai.

**PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT  
UNIVERSITAS LANCANG KUNING**

Administrasi kegiatan	Mengelola kegiatan dan bukti pelaksanaan pengabdian	Daftar hadir peserta dan tim Pelaksana, berita acara pelaksanaan kegiatan pengabdian
Pembuatan modul pelatihan, <i>tools</i> pembelajaran sebagai media game edukatif “Cinta Indonesia”	Membuat modul dan <i>tools</i> pembelajaran untuk tenaga pengajar dan sebagai bahan presentasi	Materi Pelatihan, Aplikasi yang diinstal di Laptop sebagai Media Game edukatif “Cinta Indonesia”, Modul Pembelajaran, Simulasi Proses Belajar Mengajar
<b>Perlaksanaan</b>		
Langkah	Tujuan	Hasil
Pelaksanaan Pelatihan	Pelaksanaan pelatihan	Pelaksanaan pelatihan
<b>Penutup</b>		
Langkah	Tujuan	Hasil
Evaluasi kegiatan	Mengetahui hal-hal yang dianggap perlu untuk perbaikan kedepannya	Saran untuk perbaikan kegiatan pengabdian selanjutnya
Laporan kegiatan	Melaporkan serangkaian kegiatan pengabdian	Laporan kegiatan PKM

Kegiatan pengabdian ini telah dilaksanakan pada hari Sabtu, 29 Juli 2023 di SDN 003 Pelintung Kota Dumai. Kegiatan ini diisi dengan materi mengenai game edukatif “budaya melayu Riau” dan dilanjutkan dengan penginstalan aplikasi yang Pelaksana PKM sediakan untuk Tenaga Pengajar serta simulasi penerapan metode belajar terhadap siswa/I. Jumlah peserta diikuti oleh 50 orang peserta. Para peserta sangat antusias untuk mengikuti kegiatan ini, dibuktikan dengan kedatangan mereka yang tepat waktu. Antusiasme juga terlihat dalam mendengarkan penjelasan dari pemateri dan banyaknya pertanyaan yang diajukan seputar materi yang diberikan maupun simulasi yang dilakukan.

Pelatihan diberikan dalam empat sesi dan diakhiri dengan sesi kesan dan pesan terhadap kegiatan serta foto bersama. Sesi pertama adalah pembukaan acara berlangsung khidmat dari kepala Sekolah SDN 003 Pelintung yaitu Ibu Rohimah, S.Pd.SD Ibu dan dilanjutkan kata sambutan dari ketua pelaksana PKM yaitu Ari Sellyana, S.T., M.Kom, yang bisa terlihat pada gambar 2



Gambar 2 Kata sambutan

Sesi kedua adalah materi Pengenalan Game edukatif “budaya Melayu Riau” sebagai Media Pembelajaran yang disampaikan oleh Ibu Ari Sellyana, ST, M.Kom. Pada materi ini dijelaskan tentang tempat-tempat bersejarah yang ada di Riau, makanan khas Riau, dan mempelajari Tulisan Arab melayu, serta memberikan soal-soal quiz dari materi yang sudah diajarkan. Dimana game edukasi ini bias dijalankan di Android dan laptop, berikut ini pemataran materi tentang game edukasi melalui HP android.



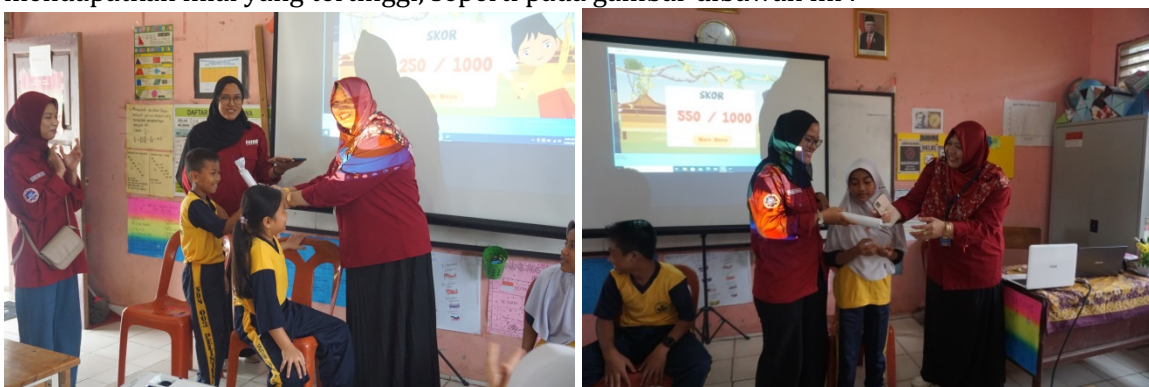
Gambar 3. Pemberian materi Game Interaktif “budaya melayu Riau”

Sesi ketiga dalam kegiatan pengabdian ini adalah sesi uji coba game kepada siswa dan siswi SDN 003 Pelintung. Dalam sesi ini antusias siswa sangat baik dan hamper semua siswa ingin mencoba game edukasi ini, bisa terlihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 4. Uji coba Game oleh Siswa/i

Didalam sesi uji coba ini juga dilakukan adu kecepatan dalam menjawab soal yang ada didalam game edukasi budaya melayu Riau. Disesi edukasi oleh siswa ini siswa juga berlomba-lomba untuk bias mengikuti quiz yang ada di game dan dibuatlah 2 kali pelaksanaan dengan 3 orang siswa disetiap permainannya ini. Permainan ini diakhiri dengan pemberian hadiah kepada siswa yang menang yaitu bias menyelesaikan game dengan sempurna dan mendapatkan nilai yang tertinggi, seperti pada gambar dibawah ini :



Gambar 5. pemberian hadiah kepada siswa/i

Sesi terakhir adalah sesi kesan dan pesan peserta. Adapun pada kesempatan ini, Kepala Sekolah SDN 003 pelintung Ibu Rohimah S.Pd,SD dengan senang hati menyampaikan pesan dan kesannya terhadap kegiatan pengabdian yang dilakukan. Beliau beserta seluruh tim pengajar di sekolah tersebut menyampaikan rasa terima kasih sebesar-besarnya terhadap tim pelaksana pengabdian dari STT Dumai yang telah bersedia melakukan pengabdian masyarakat dan memilih sekolah nya sebagai tempat pengabdian.

Ilmu yang diberikan oleh pelaksana pengabdian sangat bermanfaat dalam penerapan metode pembelajaran terhadap siswa/i di SDN 003 Pelintung Dumai. Tidak hanya itu, selain bisa bermanfaat untuk siswa/i di Sekolah. Metode pembelajaran yang diberikan juga bisa diterapkan kepada anak-anak mereka di rumah. Dimana, via media game edukatif ini sangat membantu orangtua di rumah untuk membimbing anak-anak mereka belajar. Ibu Rohimah dan seluruh tenaga pengajar berharap akan selalu ada kesempatan buat mereka untuk pelatihan bermanfaat seperti ini. Dengan segala kerendahan hati beliau berharap tim pelaksana dari STT Dumai tak pernah bosan untuk berkunjung dan memberikan distribusi ilmu bermanfaat kepada SDN 003 Pelintung Kota Dumai. Berikut ini foto-foto penutupan beserta kepala sekolah dan siswa/i SDN 003 Pelintung Kota Dumai.



Gambar 6. Foto dengan Kepala Sekolah, Guru dan Siswa/i SDN 003 Pelintung Kota Dumai

#### **4. KESIMPULAN**

Pelatihan Pengenalan Game Edukasi “budaya Melayu Riau” untuk Tenaga Pengajar dan siswa/i di SDN 003 Pelintung Kota Dumai untuk dapat berperan serta dalam menerapkan teknologi tepat guna untuk menunjang kegiatan belajar mengajar di Sekolah. Tenaga Pengajar dapat merancang prinsip rencana belajar, proses serta media yang tepat untuk pembelajaran terhadap siswa/i SDN 003 pelintung Kota Dumai. Kebutuhan Teknologi yang semakin pesat berkembang menuntut Tenaga Pengajar lebih aktif dalam menerapkan metodologi belajar agar kegiatan belajar lebih kondusif serta lebih variatif. Variasi ide metode belajar sangat dibutuhkan untuk meningkatkan konsentrasi serta minat belajar siswa/i. Dengan pelatihan ini siswa/i dan guru-guru SDN 003 pelintung Kota Dumai bisa lebih mengenal akan budaya Indonesia khususnya tentang tempat bersejarah yang ada di Riau, makanan khas Riau, dan mempelajari Tulisan Arab melayu.

#### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua yang telah berpartisipasi pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, khususnya kepada Bapak Kepala Sekolah SDN 003 Pelintung Kota Dumai yang telah memberikan kesempatan kepada tim pengabdian, dan kepada seluruh peserta pelatihan Game edukasi Budaya Melayu Riau berbasis android yang sudah memberikan waktu luangnya untuk mengikuti kegiatan ini hingga terselesaikan dengan baik...

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Akmal. (2015). KEBUDAYAAN MELAYU RIAU Abstrak. *Jurnal RISALAH*, 26(4), 159–165. <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/risalah/article/view/1283>
- Fauzi, M. H., Hernawan, H., Rusmana, A., & Taofik, D. B. I. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Game Edukasi Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ipa. *CaXra: Jurnal*

- Pendidikan Sekolah Dasar*, 2(2), 134–141. <https://doi.org/10.31980/caxra.v2i2.2068>
- Loneli Costaner. (2021). Pelatihan Keterampilan Membuat Informasi Berbasis Video Digital Pada Ikatan Remaja Masjid. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(4), 843–849. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v5i4.7253>
- Muhammad Hafiz, & Tafsiruddin. (2022). Masyarakat Melayu Riau Berbudaya. *Dakwatul Islam*, 6(2), 89–96. <https://doi.org/10.46781/dakwatulislam.v6i2.505>
- Murti, I. G. W. P., & Handayani, D. A. P. (2022). Game Edukasi Robot Petualang Nusantara: Meningkatkan Literasi Budaya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(2), 403–414. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i2.49598>
- Nugraha, N. B., Sellyana, A., & Suhaidi, M. (2019). Pelatihan E-Learning Pada Guru Sma It Plus Bazma Brilliant. *Jurdimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) Royal*, 2(2), 127–132. <https://doi.org/10.33330/jurdimas.v2i2.334>
- Sellyana, A., yuliati, tri, handayani, tri, & Saputra, J. (2022). *Pelatihan dan pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan siswa tentang perakitan komputer di sma pgri dumai*. 3(2), 961–967.
- Sunarti, S., Rahmawati, S., & Wardani, S. (2016). Pengembangan Game Petualangan “Si Bolang” Sebagai Media Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 1(1), 58–68. <https://doi.org/10.21831/cp.v1i1.8365>
- Wicaksono, G. (2021). P Pengembangan Game Edukasi “Petualangan Alja” Untuk Melatih Conceptual Understanding Dan Procedural Fluency Siswa Smp Materi Aljabar. *Satya Widya*, 37(1), 43–53. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2021.v37.i1.p43-53>
- Yulianti, A., & Ekohariadi, E. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. *Jurnal IT-EDU*, 5(1), 527–533. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/38272>
- yuliati, tri, handayani, tri, & Sellyana, A. (2022). *PENERAPAN GAME EDUKASI SUMBER ENERGI*. 3(2), 869–875.