

Edugame Berbasis MS Power Point untuk Mengenalkan Ragam Budaya Betawi

Amanda Rizkiyani Mulqiah

UIN SIBER Syekh Nurjati
Cirebon

mandamulqiah59@gmail.com

Nadya Nazelita

UIN SIBER Syekh Nurjati Cirebon

nadyanazelita8@gmail.com

Refa Najma Tsuroya

UIN SIBER Syekh Nurjati Cirebon

refanjm16@gmail.com

Abstract

Minimnya pemanfaatan teknologi dalam mendukung proses pembelajaran yang dilakukan di PAUD, dan keterbatasan yang dimiliki untuk mengembangkan media berbasis teknologi, maka penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan edu game dengan memanfaatkan teknologi untuk mengenalkan ragam budaya lokal Betawi dan ciri khasnya pada anak usia 5-6 tahun. Metodologi dalam penelitian ini menggunakan pendekatan pengembangan multimedia Luther, dengan melakukan 4 tahapan yaitu, concepting, material collecting, assembly, testing, distrubing. Subjek dalam penelitian ini adalah 8 guru dan 7 orang siswa dengan kelompok usia 5-6 tahun dari TPQ Baitul Hikmah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa edu game berbasis powerpoint untuk mengenalkan ciri khas dan ragam budaya Betawi pada anak usia 5-6 tahun sesuai dengan prinsip-prinsip pemilihan media pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil distrubing kepada guru menunjukkan bahwa nilai persentase 88%, hal tersebut berarti bahwa edu game berbasis powerpoint layak dan sesuai digunakan bagi anak usia 5-6 tahun. Hasil distrubing kepada anak menunjukkan persentase 92% Hal tersebut menunjukkan bahwa edu game berbasis powerpoint menarik serta bermakna bagi anak.

Kata kunci: Edu Game, Budaya, Betawi, Anak Usia Dini.

INTRODUCTION

Pendidikan di era globalisasi ditandai dengan banyaknya masyarakat yang mulai sadar akan perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan sejalan dengan pendapat (Amadi, 2022), bahwa di era globalisasi pendidikan mengalami perkembangan yang signifikan, salah satunya adalah perubahan dari sistem pembelajaran tradisional menjadi lebih terintegrasi dengan teknologi. Bisa dilihat dari segala aktivitas kita yang hampir semuanya menggunakan teknologi, banyak anak memanfaatkan teknologi untuk bermain. Hanya saja kurang tepatnya pemilihan pada jenis permainan masih sering terjadi, sehingga banyak anak yang bermain video game kekerasan, hal tersebut dilakukan selama beberapa tahun hingga mencatat kenaikan tajam dalam nilai agresi mereka selama jenjang pendidikan (Pane et al., 2017).

Dengan begitu, pendidikan memiliki peran penting sebagai pendamping dalam proses pembelajaran, pendidikan melalui guru dapat memanfaatkan teknologi game berbasis teknologi yang akan memiliki potensi besar untuk membangun motivasi dengan menampilkan audio serta visual secara bersamaan. Tidak hanya itu, dengan game juga dapat menimbulkan perasaan senang dan nyaman serta metode tersebut dapat diterima oleh masyarakat dengan ditunjukkan dari hasil pengujian fitur aplikasi yang ditawarkan (Deslianti & Sonita, 2022). Selain itu penggunaan game pada proses pembelajaran dapat meningkatkan konsentrasi anak, menjadikan anak lebih mandiri dan kolaboratif (Flewitt et al., 2014).

Perkembangan teknologi dan game di satuan PAUD masih sulit diterapkan dan digunakan dalam proses pembelajaran dikarenakan masih kurangnya fasilitas yang mendukung Selaras dengan temuan (Fenty & Anderson, 2014), yang mengatakan bahwa Saat ini masih kurangnya teknologi yang tersedia di lingkungan anak usia dini.

Menurut Yatmo dalam (Rais & Riska, 2018) mendefinisikan game sebagai aktivitas yang mencakup karakteristik fun (bebas bermain adalah pilihan bukan kewajiban), separate (terpisah), uncertain (tak menentu), nonproductive (tak produktif), governed by rules (diatur oleh aturan), fictitious (samaran). Maka dari itu game sangat cocok digunakan sebagai media pembelajaran di PAUD karena di dalam game karena menggabungkan antara media lagu, teka teki dan permainan sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan (Mardhotillah & Rakimahwati, 2022).

Edu game dapat menjadi media interaktif sebagai bentuk pemanfaatan

teknologi dalam mengenalkan budaya pada anak usia dini. Terlebih secara harfiah anak masih senang untuk bermain, juga dapat menjadi daya tarik bagi anak dalam proses pembelajaran (Kurniawan & Hermawan, 2019). Untuk menciptakan generasi berkualitas, dapat dimulai sejak dini. Pada penggunaan teknologi dalam pengenalan budaya tradisional dapat memberikan kemudahan terlebih, budaya yang dimiliki oleh Indonesia sangat beragam, setiap daerah memiliki ciri khas budaya yang lahir dari bentuk ekspresi masyarakat lokal. Banyaknya warisan budaya yang diberikan sebagai pengetahuan, gagasan, kepercayaan, bahkan menjadi nilai norma dalam suatu masyarakat (Pane et al., 2017).

Salah satu budaya lokal dari Indonesia adalah Betawi. Suku Betawi adalah suku yang mendiami Jakarta. Kebudayaan Betawi merupakan hasil percampuran dari beberapa kebudayaan antara lain: Jawa, Ambon, Sunda, bahkan Tionghoa dan Arab (Febriansyah, 2022).

Hal tersebut selaras dengan pendapatnya membahas tentang masyarakat Betawi yang berasal dari hasil percampuran kebudayaan Betawi akan pengaruh dari Belanda, Cina, Arab, India, Portugis, dan Sunda. Kebudayaan Betawi, memiliki beragam adat istiadat yang masih dilakukan hingga saat ini meskipun sudah tidak lagi sama seperti dulu. Adanya kebudayaan Belanda dan Tionghoa menjadi bahan kebudayaan Betawi, mulai dari ciri khas, bahasa, pakaian adat, makanan, dan budaya lainnya (Waliyyayasi, B. M. (2021).

Betawi memiliki banyak ciri khas, Ondel-Ondel menjadi salah satu ciri khas dari Betawi. Ondel-ondel adalah boneka besar khas Betawi yang memiliki keunikan khusus dan digunakan sejak zaman penjajahan Belanda (Purbasari, 2010). Tidak hanya Ondel- Ondel yang menjadi khas di Betawi, Kerak telur menjadi legenda kuliner di masyarakat Betawi, sering disebut dengan jajanan khas Betawi yang terbuat dari telur, ketan, kelapa, merica, garam, dan udang kering dengan cara memasak kerak telur ini juga cukup khas (Adriansyah & Parantika, 2023)

Selain itu Betawi memiliki sapaan khusus untuk laki-laki dan perempuan yaitu, abang dan none. Abang sebenarnya adalah cara sapaan laki-laki dewasa yang dilakukan oleh orang yang lebih muda dalam struktur keluarga atau di antara teman-teman dalam bahasa Betawi, dan None adalah cara sapaan terhadap remaja putri yang belum menikah (Waliyyayasi, 2021). Penelitian yang terkait dengan penggunaan game dalam proses pembelajaran telah banyak dilakukan diantaranya oleh Mardhotillah & Rakimahwati, (2021) berfokus pada pengembangan aplikasi edukasi power point pada kemampuan kognitif anak. Penggunaan media power point ini sangat menarik dan mudah dipahami oleh anak.

Ditemukan penelitian yang serupa mengenai Game edukasi ragam budaya yang dilakukan oleh (Pane et al., 2017), game tersebut menggunakan metodologi Waterfall dalam pembuatan aplikasi. Aplikasi ini Untuk mengenalkan kebudayaan Indonesia tentang makanan tradisional, rumah tradisional, senjata tradisional, tarian tradisional dan lagu tradisional. Berdasarkan hal tersebut, peneliti ingin mengembangkan media edu game berbasis power point yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada anak usia dini. Power point adalah program komputer yang digunakan untuk presentasi, selain itu di power point juga bisa menampilkan animasi yang nyata (Srimaya, 2017).

Penelitian ini akan berbeda dengan penelitian sebelumnya dalam hal tujuan pengembangan dan materinya. Sedikitnya materi mengenai budaya lokal pada suatu suku menjadikan tujuan fokus pada penelitian ini adalah mengembangkan edu game untuk mengenalkan ragam budaya lokal Betawi dan ciri khasnya pada anak usia 5-6 tahun. Adapun media Edu Game berbasis power point dalam penelitian pengembangan ini memuat materi tentang budaya lokal Betawi dan ciri khas pada anak usia 5-6 tahun. Pada game tersebut akan mengenalkan tempat tinggal Jakarta, suku Jakarta, ciri khasnya, makanan, panggilan sapaan, dan pakaian adat.

METHODS

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan pendekatan pengembangan multimedia Luther. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk media berbasis teknologi, dengan menggunakan *powerpoint*. Tahapan dalam penelitian ini terdiri dari 5 Tahap pertama yakni *concepting* atau membuat konsep, Tahap kedua yakni *material collecting* adalah tahap mengumpulkan bahan-bahan yang dibutuhkan untuk mengembangkan *edu game*, Tahap ke tiga atau tahap *assembly*, pada tahap ini merupakan pembuatan objek edu game berbasis powerpoint, Tahap keempat yakni tahap testing dilakukan setelah tahap *assembly* (pembuatan). Tahap kelima distribusi hasil media.

Penelitian dilaksanakan di TPQ Baitul Hikmah yang terletak di Kabupaten Cirebon dengan menggunakan subjek guru dan siswa dengan kelompok usia 5-6 tahun. Tujuan penelitian ini untuk meninjau sejauh mana edu game berbasis powerpoint ini memberikan manfaat bagi anak dalam pengenalan ciri khas dan ragam budaya Betawi. Data dikumpulkan dengan menggunakan lembar validasi ahli materi dan ahli media, angket respon subjek pengguna yakni guru dengan menggunakan skala likert dan anak dengan kriteria penilaian menggunakan 1-2.

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif kuantitatif yang diperoleh dari skor angket penilaian ahli media, ahli materi, guru, dan siswa kelompok 5-6 tahun dengan menghitung persentase jawaban masing-masing ahli dan pengguna kemudian dihitung dengan menggunakan rumus untuk selanjutnya dideskripsikan.

RESULTS AND DISCUSSION

Sesuai dengan yang telah digambarkan pada gambar 1, langkah pada penelitian ini terdiri dari 5 tahap, yaitu membuat konsep edu game, mengumpulkan bahan, memproduksi/membuat edu game, melakukan pengujian dengan melibatkan ahli media, ahli materi, guru dan respon anak dan distribusi hasil media. Adapun tahapan tersebut digambarkan sebagai berikut ini.

Tahap pertama yakni *concepting* atau membuat konsep, merupakan tahap untuk menentukan tujuan pengembangan, sasaran target/pengguna serta merumuskan materi yang akan dikembangkan. Dapat dilihat melalui Tabel 1. Bahwa edu game ini diperuntukan bagi anak usia 5-6 tahun, dengan tema mengenalkan budaya Betawi. Melalui tahap konsep ini peneliti dapat merumuskan apa saja yang dibutuhkan pada tahap selanjutnya.

Tabel 1, Deskripsi Konsep Aplikasi Edu game Berbasis Powerpoint

Tema Edu game	: Mengenal Budaya Betawi
Tujuan	: Mengenalkan Budaya Betawi dan Ragamnya
Aplikasi yang digunakan	: Microsoft powerpoint
Sasaran Pengguna	: Anak usia 5-6 tahun
Pemain	: 1 kelompok
Fitur	: Pengetahuan, petunjuk penggunaan,, tujuan pembelajaran, level game, game sederhana

Tahap kedua yakni *material collecting* adalah tahap mengumpulkan bahan-bahan yang dibutuhkan untuk mengembangkan *edu game*, bahan yang dibutuhkan diantaranya gambar animasi ragam khas Betawi serta gambar pendukung seperti background, text, dan audio. Sumber gambar diperoleh dari platform dan website seperti canva dan google, adapun audio diperoleh dari platform youtube.

Tahap ke tiga atau tahap *assembly*, pada tahap ini merupakan pembuatan objek edu game berbasis powerpoint. Pembuatan produk didasarkan pada tahap design dan material collecting, kemudian diolah menjadi rangkaian game. berikut ini adalah tampilan pada masing-masing menu yang ada pada edu game dengan

judul “Bermain di Betawi”.

1. Halaman Menu Utama

Sebelum anak akan memulai memainkan aplikasi, anak akan dihadapkan dengan *menuloadng/play*. Desain menu utama ini bisa dilihat pada gambar dibawah ini. Seperti yang terlihat pada gambar. 2 terdapat nama atau judul dari *edu game* “Bermain di Betawi”



Gambar 1, Menu utama

2. Halaman Menu Pilihan

Tampilan menu utama ini terdiri dari 4 pilihan menu yaitu menu pengetahuan, petunjuk main, tujuan pembelajaran dan game level. Setiap tombol pada scene menu utama memiliki fungsi masing-masing, saat kita mengklik *button* pengetahuan maka akan ditampilkan scene pengetahuan dst.



Gambar 2, Menu pilihan

3. Halaman Menu Petunjuk Main

Pada halaman petunjuk main di halaman utama game yang didapat pada tampilan ini adalah tentang tata cara bermain dilengkapi dengan simbol rumah

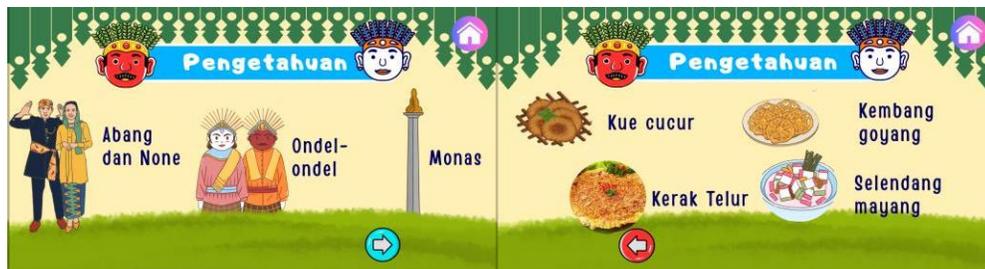
untuk menu utama, tanda panah kanan untuk lanjut bermain dan kiri untuk kembali, dapat dilihat pada



Gambar 3, Petunjuk main

4. Halaman Menu Pengetahuan

Pada gambar scene pengetahuan adalah scene dimana anak dapat melihat, memahami dan mempelajari isi materi yang ada, sehingga dapat memudahkan pemain dalam menyelesaikan misi yang diberikan pada scene bermain nantinya. Halaman menu pengetahuan ini berisi pilihan belajar juga dengan dua materi yaitu dengan pengenalan ciri khas Betawi, sebutan untuk laki-laki yang lebih tua dan sebutan untuk perempuan muda, juga makanan khas Betawi.



Gambar 4, Menu pengetahuan

5. Halaman Menu Tujuan Pembelajaran

Halaman menu tujuan pembelajaran ini berisi tujuan pembelajaran yang dilakukan menggunakan edu game "Bermain Di Betawi" bisa dilihat pada gambar dibawah ini.



a

Gambar 5, Menu tujuan pembelajaran

6. Halaman Game Level

Halaman menu game level berisi pilihan level dalam bermain, dengan tiga kategori level yaitu, Level mudah, level menengah dan level sulit. Bisa dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 6, Menu Level

Tahap keempat yakni tahap testing dilakukan setelah tahap *assembly* (pembuatan). Pada tahap ini peneliti dilakukan pengujian kelayakan terlebih dahulu dengan melibatkan penilaian ahli materi dan ahli media. Hasil validasi uji materi digambarkan pada tabel 2, dari tabel tersebut dapat terlihat bahwa nilai keseluruhan yang diperoleh 29 dari nilai maksimal 30 dengan persentase $P = \frac{29}{30} \times 100\% = 97\%$ yang apabila dikonversikan menjadi kualitatif berada pada kategori **layak**

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Nilai
Aspek kelayakan Isi		
1	kesesuaian tampilan gambar edu game dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun	5
2	Kesesuaian isi materi edu game berbasis ppt dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun	5
3	kegiatan di dalam edu game berbasis ppt menumbuhkan rasa ketertarikan	5

No	Indikator	Nilai
	anak dalam menggunakan bahan ajar	
Aspek Kognitif		
4	Pengetahuan mengenai ciri khas Budaya Betawi mudah dipahami	4
5	Pengetahuan mengenai makanan khas Betawi mudah dipahami	5
6	Pengetahuan mengenai pakaian adat Betawi mudah dipahami	5
	Jumlah	29
	Persentase	97%

Hasil validasi ahli media digambarkan pada tabel 2, secara keseluruhan hasil yang didapat yakni 66 dari nilai maksimal 70 dengan persentase $P = \frac{66}{70} \times 100\% = 94\%$ yang apabila dikonversikan menjadi kualitatif berada pada kategori layak

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

No	Indikator	Nilai
Tampilan Fisik		
1	Kesesuaian tampilan edu game berbasis ppt dengan anak usia 5-6 tahun	5
2	Kesesuaian media <i>edu game</i> berbasis ppt untuk digunakan oleh kelompok anak dengan jumlah maksimal 2 anak	4
Desain Grafis		
3	Ketepatan pemilihan warna pada gambar	5
4	Kemenarikan komposisi warna secara keseluruhan	5
5	Kesesuaian gambar dengan konten <i>edu game</i>	5
6	Kualitas gambar pada edu game	5
7	Keterbacaan judul pada edu game	5
8	Ketepatan pemilihan huruf	4
9	Desain tampilan isi <i>edu game</i> menarik minat anak	5
10	Ketepatan tata letak gambar dengan tulisan	4
Bahasa		
11	Kemenarikan judul bagi anak usia 5-6 tahun	5
12	Bahasa yang digunakan komunikatif	4
Kebermanfaatan		
13	Media dapat memotivasi anak	5
14	Melibatkan anak untuk aktif	5

Jumlah	66
Presentasi	94%

Tahap kelima yakni disturbing atau pendistribusian hasil produk pengembangan yang telah dinyatakan layak oleh ahli. Pada tahap ini peneliti melibatkan subjek guru dan anak untuk melihat sejauh mana respon subjek pengguna edu game berbasis powerpoint ini. Dari uraian tabel 4. Dapat diketahui bahwa respon guru terhadap edu game memiliki nilai persentase 88%, hal tersebut berarti bahwa edu game berbasis powerpoint layak dan sesuai digunakan bagi anak usia 5-6 tahun.

Tabel 4. Hasil Respon Guru

Indikator	Guru							
	1	2	3	4	5	6	7	8
Kesesuaian materi dengan karakteristik anak usia dini	2	4	4	4	4	4	4	3
Kemudahan penggunaan	2	4	4	4	4	3	4	3
Kebermanfaatan edu game untuk mengenalkan budaya Betawi	2	4	4	4	4	3	4	3
Kememaranikan edu game	2	4	4	4	4	4	4	4
Kesesuaian tampilan dengan anak usia dini	2	4	4	4	4	3	2	3
Jumlah	10	20	20	20	20	17	18	16
rata-rata	17,6							
Persentase	88%							

Peneliti juga melakukan uji coba terbatas terhadap anak usia 5-6 tahun, untuk melihatsejauh mana respon anak terhadap *edu game* yang dimainkannya. Dalam tabel 5. Nilai rata-rata pada respon anak yakni 9,2 dari nilai maksimal 10 apabila dipresentasikan nilai yang diperoleh yakni 92%. Hal tersebut menunjukkan bahwa edu game berbasis power point menarik serta bermakna bagi anak.

Item	nama anak						
	AI	FS	AM	AA	MA	MR	RP
Gambar menarik bagi anak	2	2	2	2	2	2	2
Warna menarik	2	2	2	2	2	2	2

Isi cerita dapat dipahami	2	2	2	2	1	1	1
Menambah pengetahuan mengenai Betawi	2	2	2	2	1	1	2
Menumbuhkan minat belajar	2	2	2	2	2	2	2
Jumlah	10	10	10	10	8	8	9
Rata-rata							9,2
Persentase							92%

Dari hasil pengembangan edu game berbasis powerpoint, diperoleh hasil bahwa produk layak digunakan, diuji cobakan dan didistribusikan. Berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media diperoleh bahwa edu game berbasis powerpoint layak digunakan, hal tersebut terlihat dari hasil persentase yang cukup tinggi. Dalam hal tersebut, dapat diketahui bahwa *edu game* berbasis *powerpoint* untuk mengenalkan ciri khas dan ragam budaya Betawi pada anak usia 5-6 tahun sesuai dengan prinsip-prinsip pemilihan media pembelajaran.

Diskusi

Kegiatan belajar dengan memanfaatkan edu game dapat meningkatkan pengetahuan budaya anak usia dini yang disampaikan melalui permainan berbasis teknologi. Proses pengenalan budaya Betawi pada edu game ditekankan pada kemenarikannya sehingga anak tidak cepat bosan. Game edukatif berbasis pada teknologi bisa menambah pengetahuan dan pengenalan anak usia dini. Terlihat dari hasil validator menemukan bahwa game edukatif mempunyai kebaruan. Hasil yang dapat dilihat pada penelitian yaitu sangat penting menambah pengetahuan serta pengenalan Ciri dan Ragam Betawi menggunakan games edukatif (Mahardika et al., 2023).

Adapun pengembangan *edu game* berbasis *powerpoint* penggunaan animasi, perpaduan warna, serta suara menjadi daya tarik tersendiri bagi anak. Hal tersebut terlihat dari hasil pengamatan pada awal datang anak cukup tertarik dengan laptop yang telah dibawa, terlebih ketika diberitahu jika akan bermain game menggunakan laptop anak semakin antusias. Dengan hal ini pembelajaran berbasis TIK dapat menarik pikiran, perhatian, perasaan, dan minat anak sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Pada saat kegiatan sedang berlangsung peserta terdiri dari 7 anak dapat mengikuti dengan tertib pada kegiatan pengenalan materi ini. Kegiatan awal adalah memperkenalkan perangkat yang digunakan, dan terlihat anak sudah dapat menyebutkan seperti benda yang dibawa adalah laptop yang dapat

digunakan untuk bermain game.

Kegiatan selanjutnya dalam memberikan edukasi dengan menggunakan *edu game* yang memang diperuntukkan untuk anak-anak. Mengapa dengan game, karena game memiliki sifat membangun seperti emosional, intelektual dan psikomotorik. Contoh dari game tersebut adalah pengenalan ciri dan ragam Betawi. Ketika proses kegiatan anak-anak sangat antusias menyebutkan gambar-gambar yang ada di layar laptop seperti melihat gambar ondel-ondel anak-anak secara serentak menyebutkan gambar ondel-ondel. FS menyatakan melihat ondel-ondel “di TV”, AL juga menyatakan “di youtube juga banyak”. Berdasarkan hal tersebut bahwa pada dasarnya pengaruh teknologi terhadap anak memang sangatlah mudah berkembang maka perlu pendidikan berkarakter agar bisa membantu proses pembelajaran sesuai dengan umur anak (Ardiana, 2023).

Edu game berbasis *powerpoint* adalah permainan yang dirancang untuk memberikan pengetahuan atau pembelajaran kepada anak. *Edu game* dirancang untuk memberi informasi atau pengetahuan. Meliputi pengenalan materi, pertanyaan, dan jawaban pilihan yang beragam. Hal ini menunjukkan bahwa anak yang sudah mampu berpikir untuk mencari jalan keluar sendiri atas permasalahan yang mereka hadapi walaupun tidak sejalan dengan apa yang diperintahkan.

Dari hasil observasi anak-anak mengerjakan secara bersamaan dengan dipandu oleh peneliti. Ketika pada salah satu pertanyaan anak-anak tertarik melihat salah satu gambar yang unik yakni gambar wayang, tanpa membaca perintah terlebih dahulu anak langsung memilih wayang sebagai jawabannya, setelahnya anak mendapat jawaban salah. Kemudian peneliti mengarahkan anak untuk membaca pertanyaan terlebih dahulu sebelum memilih jawaban.

Dengan hal tersebut semua anak mengulang kembali sampai jawaban mereka benar. Hal ini menunjukkan media *powerpoint* flexible karena dapat digunakan secara berulang-ulang. Media Power point bersifat interaktif sehingga sangat memudahkan guru untuk dimanfaatkan sebagai media belajar anak. Media yang dapat menarik minat anak agar anak dapat berpartisipasi aktif dan dapat termotivasi dalam pembelajaran seperti dengan memanfaatkan salah satu software pada teknologi komputer yaitu *Microsoft power point* (Saudale et al., 2022). Dengan adanya *edu game* dapat melatih konsentrasi anak, mengajar lebih cepat dan efektif, menambah daya pengetahuan dan ingatan, membuat proses belajar menyenangkan, membangkitkan emosi anak, meningkatkan kemampuan komunikasi anak, dan meningkatkan rasa sosialisasi anak (Febriani

et al., 2018).

Demikian, keterbatasan dalam penelitian *edu game* yaitu penggunaannya yang perlu dampingan oleh guru. Dalam hal ini guru menjadi fasilitator untuk mendampingi atau mengawasi anak-anak ketika bermain *edu game* berbasis *powerpoint*. Kualitas pengalaman pada anak dalam menggunakan teknologi dapat berbeda-beda karena tergantung pada faktor pendukung dan pendorong yang diberikan pada anak. Penelitian Pengembangan ini memperoleh hasil interaksi anak dengan teknologi dalam hal *edu game* berbasis *powerpoint* dapat mendukung anak-anak untuk memperoleh pengetahuan serta mengembangkan sisi positif tentang penggunaan teknologi khususnya untuk pengenalan Ciri dan Ragam Betawi pada anak.

CONCLUSION

Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran itu sangat perlu dimanfaatkan untuk mempermudah pembelajaran dalam dunia pendidikan tidak terkecuali pada pendidikan anak usia dini. Dalam hal ini kita memanfaatkan teknologi untuk membuat *edu game* berbasis program *power point* untuk menjadi salah satu media yang digunakan untuk pembelajaran di pendidikan anak usia dini. Bisa kita lihat dari hasil penelitian bahwa *edu game* berbasis *power point* merupakan media yang sangat cocok untuk pembelajaran pada anak usia 5-6 tahun karena, *edu game* ini menarik dan menyenangkan untuk dimainkan dari segi gambar, musik, warna, dan tampilan. Manfaat dari *edu game* ini adalah untuk mengenal ragam budaya lokal Betawi.

REFERENCES

- Adriansyah, F. D., & Parantika, A. (2023). Kerak Telor Makanan Khas DKI Jakarta. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(9), 461–467.
- Amadi, A. S. M. (2022). Pendidikan di Era Global: Persiapan Siswa untuk Menghadapi Dunia yang Semakin Kompetitif. *Educatio*, 17(2), 153–164. <https://doi.org/10.29408/edc.v17i2.9439>
- Ardiana, R. (2023). Implementasi Media Berbasis TIK untuk Pembelajaran Anak Usia Dini. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 103–111. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.117>
- Deslianti, D., & Sonita, A. (2022). Game Edukasi Ragam Budaya Indonesia Berbasis Android. *JTIS: Journal of Technopreneurship and...*, 3(2), 135–143. <http://jurnal.umb.ac.id/index.php/JTIS/article/view/3676%0Ahttp://jurn>

- al.um b.ac.id/index.php/JTIS/article/download/3676/2520
- Febriani, A. S., Mulyana, E. H., & Rahman, T. (2018). Pengembangan Educative Game Berbasis Aplikasi Android Untuk Memfasilitasi Keterampilan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Paud Agapedia*, 2(2), 187–196. <https://doi.org/10.17509/jpa.v2i2.24544>
- Febriansyah, M. R. (2022). Strategi Dinas Kebudayaan Provinsi Daerah Khusus Ibukota Jakarta dalam Melestarikan Budaya Ondel-Ondel Penulis: Afiliasi: conditions of the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License-(CC-BY-SA). *Jurnal Terapan Pemerintahan Minangkabau*, 2(1), 35–43. <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>
- Fenty, N. S., & Anderson, E. M. K. (2014). Examining Educators' Knowledge, Beliefs, and Practices About Using Technology With Young Children. *Journal of Early Childhood Teacher Education*, 35(2), 114–134. <https://doi.org/10.1080/10901027.2014.905808>
- Flewitt, R., Messer, D., & Kucirkova, N. (2014). New directions for early literacy in a digital age: The iPad. *Journal of Early Childhood Literacy*, 15(3), 289–310. <https://doi.org/10.1177/1468798414533560>
- Kurniawan, A. J., & Hermawan, C. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Budaya Indonesia Berbasis Android. *Jurnal Penelitian Dosen Fikom (UNDA)*, 10(2), 1–5. <http://jurnal.unda.ac.id/index.php/Jpdf/article/view/137/132>
- Mahardika, E. K., Nurmanita, T. S., Anam, K., & Prasetyo, A. (2023). Strategi Literasi Budaya Anak Pengembangan Game Edukatif Usia Dini melalui Pengembangan Game Edukatif. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 80–93. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.287>
- Mardhotillah, H., & Rakimahwati, R. (2022). Pengembangan Game Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 779–792. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1361>
- Pane, B., Najoan, X., & Paturusi, S. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Ragam Budaya Indonesia. *Jurnal Teknik Informatika*, 12(1), 1–9. <https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/informatika/article/view/17793/17317>
- Purbasari, M. (2010). Indahnya Betawi. *Humaniora*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v1i1.2142>

- Rais, M., & Riska, M. (2018). Pembelajaran Interaktif Edu-Game Pengenalan Profesi Berbasis Android Pada Siswa Paud. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, 4(1), 38. <https://doi.org/10.26858/jpkk.v4i1.3645>
- Saudale, M., Astawan, G., & Paramita, V. A. (2022). *Metode Game Edukasi Berbasis Power Point Interaktif Dalam Pengembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini*. 7(3), 0–00. https://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_bk
- Srimaya. (2017). Efektivitas Media Pembelajaran Power Point. *Biotek*, 5(1), 53–68.
- Waliyyayasi, B. M. (2021). Abang-None As an Attempt of the Government To Introduce the Betawi Culture To the World. *International Review of Humanities Studies*, 6(2), 917–931. <https://doi.org/10.7454/irhs.v6i2.364>

