

Perancangan Game Edukasi Seni Budaya "Artsia" sebagai Multimedia Interaktif untuk Siswa Kelas VII di SMPN 2 Purwakarta Menggunakan Aplikasi Unity

Legira Putri Alina Sidik¹, Suprih Widodo², Nuur Wachid Abdul Majid³, Reisa Aulia Sodikin⁴

^{1,2,3,4} Program Studi Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi, Universitas Pendidikan Indonesia, Purwakarta, Indonesia

Email: putrialina.321@upi.edu¹, supri@upi.edu², nuurwachid@upi.edu³, reisaaulias@upi.edu⁴

ARTICLE INFO

Submit	08-01-2025	Review	09-01-2025
Accepted	10-03-2025	Published	17-03-2025

ABSTRAK

Penelitian ini membahas perancangan game edukasi seni budaya bernama "Artsia" yang dikembangkan menggunakan aplikasi Unity untuk siswa kelas VII di SMPN 2 Purwakarta. Game ini dirancang untuk menjadi media pembelajaran interaktif yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar seni rupa. Pembelajaran seni rupa di sekolah menghadapi berbagai tantangan, termasuk keterbatasan sumber daya, waktu yang terbatas, dan kesulitan siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak. Untuk mengatasi tantangan tersebut, Artsia menawarkan solusi melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), yang menyediakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Game ini mengintegrasikan elemen-elemen seperti video, kuis, dan permainan yang bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan dalam pengembangan game ini adalah studi literatur dan pendekatan Research and Development (R&D). Pengujian aplikasi dilakukan melalui black box testing untuk mengevaluasi efektivitas game dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi seni budaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Artsia efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa serta membuat pembelajaran seni lebih menarik. Meskipun demikian, terdapat beberapa kekurangan, seperti waktu pengerjaan kuis yang terlalu cepat. Secara keseluruhan, Artsia berhasil mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan dan memberikan kontribusi penting dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi. Penelitian ini membuka peluang untuk pengembangan lebih lanjut dalam menciptakan media pembelajaran interaktif yang dapat mendukung pembelajaran seni budaya di sekolah.

Kata Kunci : Game Edukasi-1, Seni Budaya-2, Unity-3, Multimedia Interaktif-4

1. Pendahuluan

Di era globalisasi saat ini tuntutan untuk memahami materi seni rupa berkaitan dengan pentingnya integrasi seni dalam pendidikan sebagai bagian dari kurikulum Merdeka Belajar. Pendidikan seni bukan hanya sekadar mengajarkan teknik menggambar atau mencipta, tetapi juga membentuk karakter dan identitas peserta didik. Pemahaman seni rupa membantu siswa mengenali dan menghargai keberagaman budaya, serta mendorong kreativitas dan kemampuan berkolaborasi [1].

Namun, tantangan pembelajaran seni rupa di sekolah mencakup beberapa aspek penting. Pertama, keterbatasan tenaga pendidik yang diharuskan mengajarkan lebih dari satu bidang menyebabkan pengajaran yang kurang optimal. Siswa juga sering menghadapi kesulitan dalam memahami konsep-konsep abstrak yang terdapat dalam seni rupa. Di samping itu, keterbatasan sumber daya, seperti alat dan bahan seni yang tersedia di sekolah, menghalangi siswa untuk berlatih secara efektif [2]. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Ridha Nenden, S.Pd., guru bidang studi seni budaya

kelas VII di SMPN 2 Purwakarta, ditemukan beberapa kendala dalam proses pembelajaran. Salah satu kendala utama adalah kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan secara lisan dan hanya bergantung pada modul. Hal ini disebabkan oleh minimnya praktik langsung yang membuat siswa merasa bosan dan kesulitan memahami konsep secara mendalam.

Saat ini teknologi informasi dan komunikasi (TIK) memberikan berbagai manfaat, termasuk kemampuan untuk menjangkau siswa secara lebih luas dan fleksibel melalui aplikasi berbasis mobile. Aplikasi memungkinkan pembelajaran yang lebih interaktif dan responsif terhadap kebutuhan siswa, serta mendukung proses belajar yang efektif di era digital. Dengan memanfaatkan teknologi, pendidik dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan mendukung adaptasi siswa dalam menghadapi tantangan pembelajaran modern [3].

Dalam menghadapi permasalahan tersebut, salah satu solusi yang efektif adalah pemanfaatan media pembelajaran interaktif. Penggunaan video, kuis, dan game dapat membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa. Fitur-fitur interaktif ini memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi pelajaran, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi mereka [4].

Maka peneliti merumuskan solusi inovatif berupa media pembelajaran bernama Artsia. Media ini dirancang untuk menyampaikan materi sesuai dengan kurikulum kelas 7 SMP, khususnya dalam bidang seni rupa. Artsia menawarkan aksesibilitas yang tinggi, memungkinkan siswa untuk mengakses konten kapan saja dan di mana saja melalui perangkat mobile, sehingga mereka dapat belajar secara mandiri di luar jam sekolah. Dengan pendekatan ini, diharapkan siswa dapat lebih terlibat dan termotivasi dalam pembelajaran seni.

2. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah studi literatur dan Research and Development (R&D). Studi literatur dilakukan untuk menggali teori-teori yang relevan mengenai pendidikan seni budaya, teknologi pendidikan, serta pengembangan game edukasi. Melalui tinjauan pustaka, peneliti menganalisis berbagai sumber yang membahas pentingnya integrasi seni dalam kurikulum, tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran seni, dan solusi yang ditawarkan oleh media interaktif.

Selanjutnya, tahap R&D dilakukan untuk merancang, mengembangkan, dan menguji aplikasi game edukasi "Artsia". Proses ini mencakup perancangan konten dan fitur yang sesuai dengan kurikulum kelas VII, pengembangan aplikasi menggunakan platform Unity, serta pengujian terhadap efektivitas aplikasi dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa. Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan

model DDD-E (*Decide, Design, Develop, Evaluate*) terdiri atas : (1) *decide* atau tujuan dan materi program, (2) *design* atau desain yaitu membuat struktur program, (3) *develop* atau mengembangkan, memproduksi elemen media dan membuat tampilan multimedia, (4) *evaluate* atau mengevaluasi yaitu mengecek seluruh proses desain dan pengembangan.

3. Hasil dan Pembahasan

1) Tahap *Decide* (Menentukan)

a. Melakukan Penelitian Awal

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan wawancara langsung dengan guru yang mengajar mata pelajaran seni budaya kelas VII di SMPN 2 Purwakarta. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk mengetahui pendapat guru mengenai penggunaan game edukasi dalam pembelajaran seni budaya di kelas. Dari hasil wawancara, peneliti menyimpulkan bahwa guru sering menggunakan media pembelajaran seperti papan tulis dan modul. Namun, kedua media tersebut tidak sepenuhnya mendukung efektivitas pembelajaran. Siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep seni rupa yang bersifat abstrak, sementara waktu yang tersedia untuk pembelajaran seni rupa di kelas juga terbatas. Perancangan game edukasi ini menggunakan Unity sebagai perangkat lunak utama. Unity dipilih karena kemampuannya dalam membuat aplikasi dan game interaktif yang menarik. Selain itu, perancangan game ini didukung oleh aplikasi lain seperti Canva untuk desain grafis, serta Google dan Pinterest untuk pengumpulan referensi dan materi pembelajaran. Berdasarkan analisis permasalahan yang ada, peneliti merancang media pembelajaran berbasis game edukasi bernama Artsia. Game ini dirancang untuk membuat pembelajaran seni budaya lebih menarik dan interaktif, sehingga siswa tidak merasa bosan.

b. Menetapkan Tujuan Pembelajaran

1) Memahami konsep seni rupa, 2) Memahami konsep ragam hias, 3) Dapat menerapkan teknik menggambar dan menciptakan karya seni menggunakan bahan tekstil atau kayu, 4) Meningkatkan kreativitas

c. Menetapkan Materi Pembelajaran

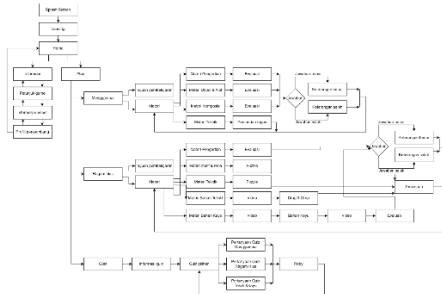
Sumber yang digunakan oleh peneliti untuk materi adalah buku materi seni budaya kelas VII tahun 2017. Materi menggambar mencakup teknik dan objek seperti flora, fauna, dan alam benda. Siswa diajarkan langkah-langkah menggambar, mulai dari sketsa hingga memberikan dimensi pada karya, serta memahami komposisi simetris dan asimetris.

Dalam ragam hias, siswa belajar mengenali dan mengeksplorasi motif yang terinspirasi oleh keanekaragaman budaya Indonesia. Siswa dilatih menggambar ragam hias figuratif dan geometris. Materi tentang bahan tekstil meliputi penerapan ragam hias pada kain, di mana siswa memahami jenis dan sifat bahan serta teknik menggambar.

Sementara itu, materi bahan kayu mengajak siswa menerapkan ragam hias dalam ukiran atau barang dari kayu.

d. Tahap *Design* (Merancang)

1. Perancangan Struktur Navigasi



2. Mendesain Tampilan (Interface)

Desain tampilan aplikasi Artsia difokuskan pada kejelasan dan estetika, dengan mempertimbangkan kenyamanan pengguna. Warna, font, dan elemen visual lainnya dipilih untuk menciptakan suasana yang menarik dan menyenangkan. Berikut adalah beberapa komponen kunci dalam desain tampilan:

1. Antarmuka Pengguna (UI)

Penggunaan warna cerah dan motif batik sebagai latar belakang yang mencerminkan budaya Indonesia, sehingga menambah nilai estetika dan relevansi dengan materi seni rupa yang diajarkan. Menu navigasi yang sederhana dan jelas, dengan tombol-tombol yang mudah diakses untuk fitur seperti "Play", "Exit", dan "Informasi".

2. Storyboarding

Storyboard dibuat untuk menggambarkan alur pengguna dari satu tampilan ke tampilan lainnya. Ini termasuk halaman splash, loading, dan halaman utama yang menampilkan pilihan fitur. Setiap halaman dirancang untuk memberikan informasi yang jelas dan mudah dipahami, dengan elemen interaktif seperti tombol back, next, dan evaluasi yang secara visual menarik.

3. Interaktivitas

Desain tampilan juga mencakup elemen interaktif seperti kuis, game, dan video pembelajaran. Fitur-fitur ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan.

e. Tahap *Develop* (Mengembangkan)

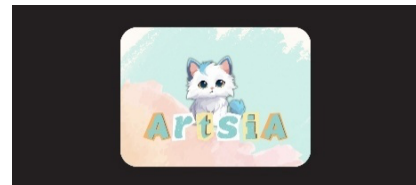
1. Produksi Elemen Media

Pada tahap ini, elemen media yang akan digunakan dalam aplikasi Artsia dikumpulkan dan diproduksi dengan cermat. Proses ini meliputi:

- Materi pembelajaran diambil dari buku "Seni Budaya" yang digunakan dalam pembelajaran seni rupa kelas 7 SMP tahun 2017 [5].
- Berbagai gambar digunakan sebagai ilustrasi dan contoh materi. Gambar-gambar ini diambil dari

platform desain grafis seperti Canva, serta sumber-sumber lain yang relevan dari internet.

- Konten video diambil dari platform YouTube, yang menyajikan materi edukatif terkait seni rupa.
 - Elemen audio, seperti backsound aplikasi, dipilih untuk meningkatkan pengalaman belajar. Musik yang digunakan harus menarik dan tidak mengganggu konsentrasi siswa saat belajar.
- ##### 2. Tampilan Hasil Game Edukasi



Tampilan splash screen setelah logo unity



Tampilan loading



Tampilan home



Tampilan informasi terdapat 3 halaman yaitu, petunjuk game, informasi sumber dan profil pengembang.

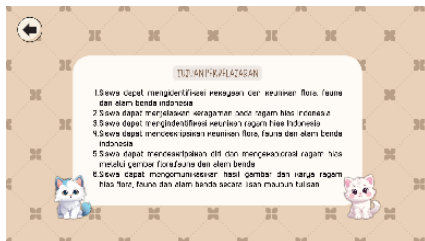




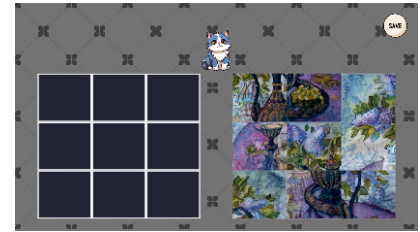
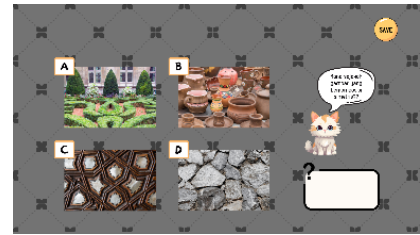
Tampilan pilihan fitur materi menggambar, materi ragam hias atau quiz



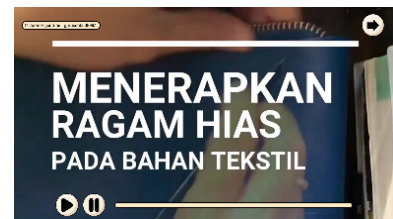
Dalam tampilan materi terdapat dua pilihan yaitu tujuan pembelajaran atau pembahasan materi yang akan dipilih



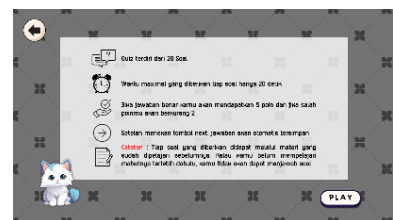
Disetiap pembahasan materi tampilan tiap halaman akan berbeda beda



Disetiap akhir materi akan ada evaluasi berupa soal, terdapat puzzle dan game drag and drop



Dibeberapa materi akan terdapat video



Didalam quiz terdapat pilihan pembahasan soal yang akan dikerjakan terlebih dahulu



Dalam tahap pengujian aplikasi Artsia, metode yang digunakan adalah *black box testing*. Pengujian dilakukan dengan melibatkan satu guru seni budaya dan sembilan siswa kelas 7 SMPN 2 Purwakarta sebagai pengguna utama.

56	Teknik semangat 4	Butiran back	Kembali ketetapan teks semangat 4	Sesuai
57	Teknik semangat 5	Butiran sent	Tetapan 5 video, 1 teknik semangat, 4 aka muncul	Sesuai
58	Evaluasi Teknik semangat 6	Butiran sent	Kembali ketetapan aka muncul	Sesuai
59	Teknik semangat 7	Butiran home	Tetapan materi, semangat 7 aka muncul	Sesuai
60	Fitur ragam bias	Butiran back	Kembali ketetapan fitur semangat	Sesuai
61	Butiran tapas pembelajaran	Butiran back	Tetapan tapas pembelajaran aka muncul	Sesuai
62	Tetapan pembelajaran	Butiran back	Kembali ketetapan fitur, ragam bias	Sesuai
63	Fitur ragam bias	Butiran back	Kembali ketetapan fitur, ragam bias	Sesuai
64	Butiran tapas,ragam bias	Butiran back	Tetapan tapas,ragam bias aka muncul	Sesuai
65	Materi ragam bias	Butiran back	Tetapan materi,ragam bias aka muncul	Sesuai
66	Butiran pengajaran	Butiran back	Tetapan pengajaran,ragam bias aka muncul	Sesuai
67	Pengajaran ragam bias	Butiran back	Tetapan pengajaran materi ragam bias	Sesuai
68	Evaluasi semangat	Butiran sent	Tetapan evaluasi semangat aka muncul	Sesuai
69	Evaluasi semangat	Instr jawaban	User dapat menjawab jawaban dicatat	Sesuai
70	Tetapan semangat	Butiran back	Sesuai,selama semangat tanya, semangat aka muncul aka muncul aka muncul aka muncul aka muncul	Sesuai
71	Keterampilan semangat	Butiran home	Tetapan materi, semangat aka muncul	Sesuai
72	Keterampilan materi ragam bias	Butiran back	Kembali ketetapan aka muncul	Sesuai
73	Materi ragam bias	Butiran back	Tetapan materi,ragam bias aka muncul	Sesuai
74	Butiran motif/pola	Butiran back	Tetapan motif & pola aka muncul	Sesuai
75	Motif & pola 1	Butiran back	Kembali ketetapan materi ragam bias	Sesuai
76	Butiran sent	Butiran sent	Kembali ketetapan motif & pola muncul	Sesuai
77	Motif & pola 2	Butiran back	Kembali ketetapan motif & pola 1	Sesuai
78	Butiran sent	Butiran sent	Kembali ketetapan motif & pola 1	Sesuai
79	Motif & pola 3	Butiran back	Kembali ketetapan motif & pola 1	Sesuai
80	Butiran sent	Butiran sent	Kembali ketetapan motif & pola 1	Sesuai
81	Motif & pola 4	Butiran back	Kembali ketetapan motif & pola 2	Sesuai
82	Butiran sent	Butiran sent	Kembali ketetapan motif & pola muncul	Sesuai
83	Motif & pola 5	Butiran back	Kembali ketetapan motif & pola 4	Sesuai
84	Butiran sent	Butiran sent	Tetapan motif/pola 6 aka muncul	Sesuai
85	Motif & pola 6	Butiran back	Kembali ketetapan motif & pola 1	Sesuai
86	Butiran sent	Butiran sent	Tetapan motif/pola 7 aka muncul	Sesuai
87	Motif & pola 7	Butiran back	Kembali ketetapan motif & pola 1	Sesuai
88	Butiran sent	Butiran sent	Tetapan motif/pola 8 aka muncul	Sesuai
89	Motif & pola 8	Butiran back	Kembali ketetapan motif & pola 7	Sesuai
90	Puzzle	Butiran back	Tetapan puzzle aka muncul aka muncul	Sesuai
91	Puzzle	Butiran back	Tetapan puzzle ya ya ya aka muncul	Sesuai
92	Item	Item	Kembali ketetapan pada tercer	Sesuai
93	Pop up semangat	Item	Dapat muncul item semangat	Sesuai
94	Pop up semangat	Butiran home	Kembali ketetapan ragam bias aka muncul	Sesuai
95	Materi ragam bias	Butiran back	Kembali ketetapan ragam bias aka muncul	Sesuai
96	Butiran topik	Butiran back	Kembali ketetapan ragam bias, 1 aka muncul	Sesuai
97	Teknik ragam bias	Butiran back	Kembali ketetapan materi ragam bias	Sesuai
98	Butiran sent	Butiran sent	Tetapan Teknik ragam bias, 2 aka muncul	Sesuai
99	Teknik ragam bias	Butiran back	Kembali ketetapan, Teknik ragam bias 2	Sesuai
100	Butiran sent	Butiran sent	Tetapan Teknik ragam bias 1, 3 aka muncul	Sesuai
101	Teknik ragam bias	Butiran back	Tetapan Teknik ragam bias, Teknik ragam bias 2	Sesuai
102	Butiran sent	Butiran sent	Tetapan puzzle aka muncul aka muncul	Sesuai
103	Puzzle	Butiran back	Tetapan puzzle ya ya ya aka muncul	Sesuai
104	Item	Item	Dapat ditetapi pada tercer	Sesuai
105	Item	Item	Dapat muncul item semangat	Sesuai
106	Pop up semangat	Butiran home	Kembali ketetapan ragam bias aka muncul	Sesuai
107	Pop up semangat	Butiran back	Kembali ketetapan fitur, ragam bias	Sesuai
108	Materi ragam bias	Butiran bahas topik	Tetapan bahas topik 1 aka muncul	Sesuai
109	Bahas topik 1	Butiran back	Kembali ketetapan materi ragam bias	Sesuai
110	Butiran sent	Butiran sent	Tetapan bahas topik 2 aka muncul	Sesuai
111	Bahas topik 2	Butiran back	Kembali ketetapan bahas Materi	Sesuai
112	Butiran sent	Butiran sent	Tetapan bahas topik 2 1 aka muncul	Sesuai
113	Bahas topik 3	Butiran back	Kembali ketetapan bahas Materi 2	Sesuai
114	Butiran sent	Butiran sent	Tetapan ketetapan, wahai aka muncul	Sesuai
115	Keterampilan materi semangat atau tidak, (V.Ach)	Butiran back	Kembali ketetapan bahas materi	Sesuai
116	atau tidak, (V.Ach)	Butiran sent	Tetapan drag&drop aka muncul	Sesuai
117	Video	Butiran watch	Tetapan video aka muncul, ragam bias aka muncul	Sesuai
118	Video	Butiran sent	Tetapan video aka muncul, ragam bias aka muncul	Sesuai
119	Butiran play	Butiran play	Video akan berlatut total sementara	Sesuai
120	Butiran stop	Butiran stop	Video akan berlatut total sementara	Sesuai
121	Slider	Slider	Video dapat dipindahkan kemana saja	Sesuai
122	Drag & drop	Slider	Tetapan drag&drop aka muncul aka muncul	Sesuai
123	Item	Item	Dapat ditetapi pada tercer	Sesuai
124	Item	Item	Dapat muncul item semangat	Sesuai
125	Pop up semangat	Butiran home	Kembali ketetapan ragam bias aka muncul	Sesuai
126	Pop up semangat	Butiran back	Kembali ketetapan fitur, ragam bias	Sesuai
127	Materi ragam bias	Butiran bahas kupa	Tetapan bahas kupa 1 aka muncul	Sesuai
128	Bahas kupa 1	Butiran back	Kembali ketetapan materi ragam bias	Sesuai
129	Butiran sent	Butiran sent	Tetapan ketetapan aka muncul	Sesuai
130	Butiran sent	Butiran sent	Kembali ketetapan bahas kupa 1	Sesuai
131	Keterampilan materi semangat atau tidak, (V.Ach)	Butiran sent	Tetapan drag&drop aka muncul	Sesuai
132	Video	Butiran watch	Tetapan video aka muncul, ragam bias	Sesuai
133	Video	Butiran sent	Tetapan video aka muncul, ragam bias	Sesuai
134	Butiran play	Butiran play	Video akan berlatut total sementara	Sesuai
135	Butiran stop	Butiran stop	Video akan berlatut total sementara	Sesuai
136	Slider	Slider	Video dapat dipindahkan kemana saja	Sesuai
137	Slider	Slider	Video dapat dipindahkan kemana saja	Sesuai
138	Slider	Slider	Video dapat dipindahkan kemana saja	Sesuai
139	Bahas kupa 2	Butiran back	Kembali ketetapan ketetapan	Sesuai
140	Butiran sent	Butiran sent	Tetapan ketetapan aka muncul	Sesuai
141	Keterampilan materi semangat atau tidak, (V.Ach)	Butiran back	Kembali ketetapan bahas kupa 2	Sesuai
142	Butiran sent	Butiran sent	Tetapan evaluasi bahas kupa 2 aka muncul	Sesuai
143	Butiran watch	Butiran watch	Tetapan video aka muncul, ketetapan aka muncul	Sesuai
144	Video	Butiran sent	Tetapan video aka muncul, ketetapan aka muncul	Sesuai
145	Butiran pause	Butiran pause	Video akan berlatut total sementara	Sesuai
146	Butiran pause	Butiran pause	Video akan berlatut total sementara	Sesuai
147	Butiran pause	Butiran pause	Video akan berlatut total sementara	Sesuai
148	Evaluasi bahas kupa 2	Instr jawaban	User dapat menjawab jawaban dicatat	Sesuai

150		Button save	Setelah selesai mengasah, tampilan ketangkasan benar akan muncul dan tampilan benar dan ketangkasan akan akan muncul jika jawaban salah	Selesai
151	Ketangkasan benar	Button home	Tampilan menu, ragam bunyi akan muncul	Selesai
152	Ketangkasan salah	Button home	Tampilan menu, ragam bunyi akan muncul	Selesai
153	Tampilan flow permainan	Button back	Kembali ketampilan home	Selesai
154		Klik Fitur quiz	Tampilan flow quiz akan muncul	Selesai
155	Fitur quiz	Button back	Kembali ketampilan flow permainan	Selesai
156		Button play	Tampilan menu, level akan muncul	Selesai
157	Menu, level	Klik button level, tersedia mengasah, ragam bunyi, dan ketangkasan	Klik button level yang akan muncul setelah data	Selesai
158	Pertanyaan quiz	Klik opsi jawaban	Opsi jawaban yang dipilih setelah ketangkasan benar akan benar dan ketangkasan akan akan	Selesai
159		Selesai mengasah	Tampilan pop up retry akan muncul	Selesai
160	Pop up retry	Klik retry	Tampilan menu, level akan muncul	Selesai
161	Home	Klik button home	Sound background akan muncul	Selesai
162		Klik button exit	Tampilan button exit akan muncul	Selesai
163	Button exit	Klik Tidak	Tampilan home akan dapat dilihat	Selesai
164		Klik ya	Uraian kelima dan nama senin	Selesai

2. Umpan Balik Pengguna

Setelah proses eksplorasi, peserta diwawancarai untuk mendapatkan umpan balik mengenai pengalaman mereka saat menggunakan aplikasi, berikut hasil wawancara secara garis besar:

Aspek	
Kesesuaian tombol	Semua tombol berfungsi dengan baik dan sesuai harapan
Kesesuaian materi	Materi yang disampaikan sudah sesuai dengan kurikulum yang sedang digunakan
Menarik	Karakter pemandu yang berupa kucing sangat menarik dan lucu. Karakter ini berhasil menarik perhatian dan memberikan nuansa yang lebih bersahabat
	Desain warna yang lembut menciptakan suasana yang nyaman saat belajar.
	Dengan adanya fitur permainan puzzle, membuat siswa merasa belajar seni rupa menjadi lebih menyenangkan.
Kekurangan	Waktu pengerjaan quiz yang terlalu cepat

4. Kesimpulan

Dalam penelitian ini, pengembangan game edukasi "Artsia" sebagai media pembelajaran interaktif untuk siswa kelas VII di SMPN 2 Purwakarta menunjukkan potensi yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa terhadap materi seni budaya. Melalui pendekatan yang mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi, Artsia menyediakan aksesibilitas tinggi bagi siswa untuk belajar secara mandiri di luar jam sekolah.

Hasil pengujian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif, seperti game dan video, dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Umpan balik dari pengguna menunjukkan bahwa aplikasi ini berhasil menarik perhatian siswa, dengan desain yang estetis dan karakter yang ramah. Meskipun terdapat beberapa kekurangan, seperti waktu pengerjaan kuis yang terlalu cepat, secara keseluruhan, Artsia memenuhi tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Dengan demikian, pengembangan lebih lanjut dan penyempurnaan fitur-fitur dalam aplikasi ini sangat dianjurkan untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa. Penelitian ini memberikan kontribusi positif terhadap integrasi seni dalam kurikulum pendidikan, serta membuka peluang untuk pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi di masa depan.

Daftar Pustaka

- Komala,I & Nugraha,A. (2022). Pendidikan Seni dan Kurikulum Merdeka Belajar: Tuntutan bagi Guru di Sekolah Dasar. *Jurnal Belaindika :Pembelajaran dan Inovasi Pendidikan*, 4(3), 122-134.
- Mawasti,F,B. (2021). Tantangan dalam Penyelenggaraan Pendidikan Seni Budaya pada Tingkat SMP dari Sudut Pandang Manajemen Pendidikan. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 4(1), 10-15.
- Salsabila,U,H & Agustian,N. (2021). Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran. *Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 123-133. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika>
- Nurfadhillah,S., Ningsih,D., Ramadhani, P & Sifa,U. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243-255. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Purnomo,E., Haerudin,D., Rohmanto,B & Juih,J. (2017). Seni Budaya. Jakarta : Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.