





Vol. 3 No. 1 (2025) pp. 17 - 22

e-ISSN: 2988-6821

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

Legira Putri Alina Sidik<sup>1</sup>, Suprih Widodo<sup>2</sup>, Nuur Wachid Abdul Majid<sup>3</sup>, Reisa Aulia Sodikin<sup>4</sup>

1,2,3,4 Program Studi Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi, Universitas Pendidikan Indonesia, Purwakarta, Indonesia Email: putrialina.321@upi.edu<sup>1</sup>, supri@upi.edu<sup>2</sup>, nuurwachid@upi.edu<sup>3</sup>, reisaaulias@upi.edu<sup>4</sup>

#### **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

# 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 konsepkonsep 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. Fiturfitur 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. R&D Selanjutnya, tahap dilakukan 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 motivasi dan 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 struktuk 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

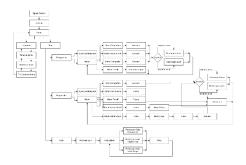
Sumber yang digunakan oleh peneliti untuk materi adalah buku materi seni budaya kelas VII tahun 2017. Materi menggambar mencakup teknik dan objek seperti flora, fauna, dan alam benda. Siswa diajarkan langkah-langkah menggambar, mulai dari sketsa hingga memberikan dimensi pada karya, serta memahami komposisi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

- a) Materi pembelajaran diambil dari buku "Seni Budaya" yang digunakan dalam pembelajaran seni rupa kelas 7 SMP tahun 2017 [5].
- b) 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.
- d) 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

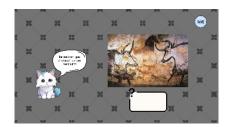


Dalam tampilan materi terdapat dua pilihan yaitu tujuan pembeajaran atau pembahasan materi yang akan dipilih

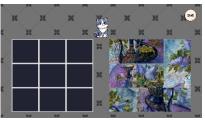




Disetiap pembahasan materi tampilan tiap halaman akan berbeda beda









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



Dibeberapa materi akan terdapat video





Didalam qquiz terdapat pilihan pembahasan soal yang akan dikerjakan terlebih dahulu



- f. Tahap Evaluate (Mengevaluasi)
- 1. Pengecekan Proses

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.

No	Tampilan	Aksi Pengguna	Hasil yang Diharapkan	Catata Uji
1	Splash Screen	Membuka aplikasi	Muncul tampilan logo unity dan artuia	Sexuai
2	Loading	Membuka aplikasi setelah splash screen	Muncul tampilan loading	Sevui
3	Home	Klik button sound Klik button	Sound background mati/nyala	Sexual
7		information	Tampilan petanjuk game akan muncul	Sevui
5	Petunjuk game	Button back Button next	Kembali ketampilan home Tampilan informasi sumber	Sexuai Sexuai
7	Informasi	Button back	akan muncul Kembali ketampilan petunjuk	Sexuai
	sumber.		game	
8		Button next	Tampilan profil pengembang. akan muncul	Sexusi
9	Profil	Button back	Kembali ketampilan informasi sumber	Sexual
0	pensembans. Home	Klik button play	Tampilan fitur permainan	Sevai
1	Tampilan.fitur, permainan,	Button back	akan muncul Kembali ketampilan home	Sexuai
12	12000000	Klik Fitur	Tampilar fitte menggambar.	Sexuai
13	Fitur	menggambar Button back	akan muncul Kembali ketampilan fitur	Sewai
14	menggambar	Button tuiuan	permainan. Tampilan tujuan	Sesuai
5	Tujuan	pembelajaran Button back	pembalaiaran akan muncul.	Sesuai
	pembelaiaran. Fitur		mengsambar Kembali ketampilan fitur	0000
16	Fitur menggambar	Button back		Sevui
7		Button materi, menggambar	Tempilan materi. menggambar akan muncul.	Sexuai
8	Materi	Button back	Kembali ketampilan fitur.	Sexuai
9	mengasmbar	Button pengertian	mengambar Tampilan pengertian	Sexuai
10	Penpertisa	Button back	menggambar, 1 akan muncul. Kembali ketampilan materi	Sexuai
11	menggambar 1		menggamber	
		Button next	Tampilan pengertian menggambar 2 akan muncul	Sexuai
!2	Pengertian menggambar 2	Button back	Kembali ketampilan	Sevuai
13	total and a second	Button next	pensertian menggambar 1 Tampilan pengertian menggambar 3 akan muncul	Sewai
24	Pengertian	Button back	Kembali ketampilan.	Sexuai
15	menexamber 3	Button next	pensertian mengrambar 2 Tampilan pensertian	Sesuai
16	December	Button back	menggambar 4 akan muncul. Kembali ketampilan	
-	Desgertisa menggambar 4		pengertian menggambar 3	Sewai
7		Button next	Tampilan pengertian menggambar 5 akan muncul	Sexuai
8	Pengertian menggambar 5	Button back	Kembali ketampilan pengertian menggambar 4	Sexuai
9	WWW.AMMANA.	Button next	Tampilan pengertian, menerambar 6 akan muncul	Sexuai
30		Rutton back		
-	Pengertian menggambar 6		Kembali ketampilan, pensertian menggambar 5 Tampilan evahasi pensertian.	Scoul
81		Button next	Tempilan evaluasi pengertian, akan muncul.	Scool
2	Evaluasi pennertian.	Input januban	akan muncul. User dapat mengetik jawaban dikotak input	Scori
33	properties.	Button save	Setelah selesai menjawah, tampilan keterangan benar	Sousi
			besar dan keterangan salah akan muncul jika jawaban	
34	Keterangan	Button home	salah Tampilan materi	Sesuai
35	benar Ketecangan		mengambar akan muncul. Tampilan materi	
	salah Materi	Button home	Tampilan materi menggambar akan muncul Kembali ketampilan fitur	Sousi
36	Materi menggambar	Button back	Kembali ketampilan fitur, menggambar	Sousi
37	Total Control of the	Button objek&alat.	Tampilan objekskalat akan muncul	Sevui
38	Objek & alat	Button back	Kembali ketampilan materi	Senni
39	menggambar 1	Button next	mengsambar Tampilan objek & alat mengsambar 2 akan muncul	Seguai
40	Objek & alat	Button back	menggambar 2 akan muncul. Kembali ketampilan	Sexuai
41	menggambar 2	Button next	obiek&alat.1	
			Tampilan objek@alat. menggambar 3 akan muncul.	Servai
42	Objek & alat menggambar 3	Button back	Kembali ketampilan objek&alat.2	Sevui
43		Button next	Tampilan evaluasi objek&alat.	Sevui
44	Evaluasi objek & alat	Input janahan	akan muncul. User dapat mengetik jawaban.	Sevei
45	& alat	Button save	dikotak input  Setelah selesai menjawah, tampilan keterangan benar akan-mancul inka jawahan benar dan keterangan salah akan muncul ilka jawahan	Sewai
			tampilan keterangan benar akan-muncul jika jawaban	
			besar dan keterangan salah akan muncul jika jawaban	
			salah Tampilan materi	
46	Keterangan benar Keterangan	Button home	Tampilan materi mengambar akan muncul Tampilan materi	Scool
47	Keterangan salah	Button home	Tampilan materi, menggambar akan muncu!	Sousi
48	salah Materi menggambar	Button back	menggambar akan muncul. Kembali ketampilan fitur	Sevei
49	mengambar	Button teknik	Kembali ketampilan fitur menggambar Tampilan Teknik	Sevei
50	Teknik	Button back	menggambar akan muncul. Kembali ketampilan materi	Semai
51	menggambag 1	Button next		Sexuai
			Tampilon teknik menggambar. 2 akan muncul	
52	Teknik mengambas 2	Button back	Kembali ketampilan teknik menggambag l	Scoul
53		Button next	Tampilan teknik menggambar.	Scool
-				
54	Teknik	Button back	S akan muncul.  Kembali ketampilan teknik	Scool
	Teknik menggambar 3	Button back:	Tampilan teknik menggambar. 3 akan muncul. Kembali ketampilan teknik menggambar. 2 Tampilan teknik menggambar.	Sevai

57	Teknik	Button back	Kembali ketampilan teknik	Sexuai
58	menggambar 4	Button next	Kembali ketampilan teknik menggambar 3 Jampilan Evaluasi Teknik	Sexuai
	Evaluasi Teknik	Button back	Kembali ketampilan teknik	Sexuai
59	menggambar	Button home	Tampilan materi	Sexuai
60	Fitur ragam hias	Button back	menggambar, akan muncul. Kembali ketampilan fitur permainan	Sevusi
61		Button tujusa pembelajaran	Tampilan tujusa pembelajaran akan muncul	Sewai
62	Tujuan pembelajaran Fitur ragam higa	Button back	Kembali ketampilan fitur ragam hias Kembali ketampilan fitur	Sewai
63	Fitur ragam higs	Button back	Kembali ketampilan fitur permainan Tampilan materi ragam bias	Sewai
64		Button materi ragam bias		Sewai
65	Materi ragam bias	Button back	Kembali ketampilan fitur, ragam hias, Tampilan pengertian ragam	Sewai
66		Button pengertian	hias akan muncul	Sewai
67	Pengertian ragam hias	Button back	Kembali ketampilan materi ragam hiau Tampilan avalussi paparatian	Sexuai
68		Button next	akan muncul	Sexuai
69	Evaluasi pensertian	Input jawahan	User dapat mengetik jawaban dikotak input	Sexuai
70		Button save	Setelah selesai menjawah, tempilan keterangan benar akso-muncul tika jawaban, benar dan keterangan salah akso muncul jika jawaban, salah	Sexuai
71	Seterangan benas Seterangan	Button home	Tampilus materi menggambat akan muncul	Sexuai
72	Seterangan salah Materi ragam	Button home	Tampilan materi menggambar akan muncul Kembali ketampilan fitur	Sexuai
73	Materi ragam hias	Button back	ragam bias	Sexuai
74		Button motifapola	Tampilan, motif & pola, akan muncul.	Semai
75	Motif & pola 1	Button back	Kembali ketampilan materi ragam hias	Sevusi
76		Button next	Tampilan motif&pola 2 akses mmcul. Kembali ketampilan motif &	Sewai
77	Motif & pola 2	Button back	pola,1	Sewai
78		Button next	Teabharmontation > san	Sewai
79	Motif & pola 3	Button back	Kembali ketampilan motif & pola 2	Sewai
80		Button next		Sevuei
81	Motif & pola 4	Button back	Kembali ketampilan motif &	Sevuai
82		Button next	Tempilan motifacola 5 akan	Sexuai
83	Motif & pola 5	Button back	Kembali ketampilan motif &	Sexuai
_	1	1	pole,4	
84		Button next	Tempilan motifikpola 6 akan	Sevui
85	Motif & pola 6	Button back	Kembali ketampilan motif &	Servai
86		Button next	Tampilan motif&pola 7 akan	Sexuai
87	Motif & pola 7	Button back	muncul.  Kembali ketampilan motif &	Sexuai
88	2 2000	Button next	pola.6 Tampilan.moti@pola 8 akan	Senni
88	Monte	Button next Button back	muncul.	
	Motif & pola 8		Kembali ketampilan motif & pola.7	Servai
90 91	Puzzle	Button next Button save	Tampilan puzzle akan muncul. Tampilan pop up save akan	Servai.
92		Item	muncul.  Item dapat ditempatkan pada	Semai
93		Target	Dangt manyimnan itam	Semai
94	Pop up	Button home	Dapat menyimpan item Tampilan materi ragam bias	Servai
95	Materi ragam	Button back	akan muncul Kembali ketampilan fitur	Servai
96	1000	Button teknik	ragam hiaa Tampilan Teknik ragam hiaa	Servai
97	Teknik ragam	Button back	1 akan muncul Kembali ketampilan materi	Servai
98	bias_1	Button next	Tagam nias, Tagam nias,	Servai
99	Teknik ragam	Button back	2 akan muncul Kembali ketampilan Teknik	Sewai
100	hias 2	Button next	ragam hias 1 Tasapilan Teknik ragam hias	Seusi
101	Teknik ragam	Button back	3 akan muncul Kembali ketampilan Teknik	Seusi
102	bias,3			Servai.
103	Puzzle	Button next Button save	Tampilan puzzle akan muncul. Tampilan pop up save akan	Seusi
104		Item	muncul.  Item dapat ditempatkan pada target	Sevai
105		Target Button home	Dapat menyimpan item  Tampilan materi ragam hias	Sexual Sexual
100	Pop up tersimpan Materi ragam		akan muncul Kembali ketangilan fitur	
107		Button back	ragam huas	Sevusi
108		Button bahan tekstil	Tempilan bahan teketil 1 akan. muncul Kembali ketampilan materi	Sewei
109		Button back		Seusi
110		Button next	Tempile base texts 2 ace.	Sevei
111		Button back	Kembali ketamoilan bahan.	Sevei
112		Button next	tekstil, 1 Tempilan bekan tekstil 2 akan.	Sevai
113	Bahan tekstil 3	Button back	muncul. Kembali ketampilan bahan.	Sevui
114		Button next	Tempilan keterangan watch	Sevei
115	Keterangan	Button back	akan muncul Kembali ketampilan bahan	Sexuai
4	atau tidak		tekatil 3	
116	atau tidak (Watch)	Button next	Tampilan dran&dron skan	C
		1	muncul.	
117		Button watch	Tampilan video akan mapoul.	Senni
117 118 119	Video	Button watch Button next Button play	Tampilan video akan muncul. Tampilan home akan muncul.	Severi
117 118 119 120	Video	Button next	Jampilan video akan muncul. Tampilan home akan muncul. Video akan berialan. Video akan berialan.	
119 120	Video	Button next Button play Button pause	Jampilan video akan muncul. Tampilan home akan muncul. Video akan berialan. Video akan berialan.	Sensi Sensi Sensi Sensi
119 120 121 122		Button next Button play Button pause Button stop Slider	Tampilan video akan muncul. Tampilan home akan muncul. Video akan berialan. Video akan berianti. sanisniara. Video akan berhenti. Video akan berhenti. tvideo akan berhenti. total. Video dapat dipindahkan. kementi vane dipininkan user.	Sensi Sensi Sensi Sensi Sensi
119 120 121 122 123	Video  Drag & drop	Button passe Button passe Button stop Slider Button save	Tampilas video akan muncul. Tampilas home akan muncul. Tampilas home akan muncul. Video akan beralan. Video akan beralan toal Video akan berhenti toal	Sensi Sensi Sensi Sensi Sensi
119 120 121 122 123 124		Button pass Button play Button passe Button stop Sider Button save	Tampilan video akon muscul. Tampilan kome akon muscul. Video akon betialan. Video akon betialan. Video akon bethenti total Video akon bethenti total V	Sepai Sepai Sepai Sepai Sepai Sepai
119 120 121 122 123	Drag & drop	Button passe Button passe Button stop Slider Button save	Zamulan, video akun muncul. Zamuplan, home akun muncul. Video akun betarilar. Video akun betarilar. Video akun betarilar. Video akun bethenti total Video dapat dipundahkan kementi van diamulan, men Zampilan, pop up save akun muncul. Item dapat disempatkan pada target. Dapat menyingan item Dapat menyingan item Jampilan mengingan item Jampilan mengingan item Jampilan mengingan item Jampilan mengingan item Jampilan mengingan item Jampilan mengin rasam bias	Sensi Sensi Sensi Sensi Sensi
119 120 121 122 123 124	Drag & drop  Pop up terumpan Materi ragam	Button passe Button passe Button stop Slider Button save Item	Zamnilan, video akun muncul. Zampilan, home akun muncul. Zampilan, home akun muncul. Video akun betinilan. Video akun betinilan. Video akun bethenti total. Video dapat dipindahlan, kenneni van disimilanu, men Zampilan, pop up save akun muncul. Jampilan pop up save akun muncul. Jampilan pop up save akun muncul. Jampilan pop up save akun muncul. Zampilan pop up save akun muncul. Zampilan pop up save akun muncul. Sampilan pop up save akun muncul. Sampilan pop up save akun muncul. Sampilan pop up save akun muncul. Sampilan pop up save akun Sampilan pop up save akun muncul. Sampilan pop up save akun Sampilan pop up save akun Sampilan pop up save akun Sampilan pop up save akun Sampilan pop up save Sampilan pop	Sepai Sepai Sepai Sepai Sepai Sepai Sepai
120 121 122 123 124 125 126	Drag & drop Pop up tersimone	Button passe Button passe Button passe Button stop Sisder Button save Item Target Button home	Zemzellan video akun muncul.  Zemzellan video akun muncul.  Video akun bestalan.  Video akun muncul.  Video akun	Senni Senni Senni Senni Senni Senni Senni Senni Senni Senni Senni
119 120 121 122 123 124 125 126 127	Drag & drop  Pop up terumpan Materi ragam	Button passe Button passe Button passe Button stop Slider Button save Item Target Button home Button back	Jameslan video dana muncui. Jameslan video dana muncui. Jameslan dana dana dana dana dana dana dana d	Sensi Sensi Sensi Sensi Sensi Sensi Sensi Sensi Sensi Sensi
119 120 121 122 123 124 125 126 127	Drag & drop Pop up tersionee Materi ragam	Button pause Button pause Button pause Button stop Sisider Button save Item Target Button home Button backs Button baksa kaya,	Jameslan video dan muncul.  Jameslan ben dan puncul.  Video dan betalan.  Video dan betalan dan dan dan dan dan dan dan dan dan d	Scool Scool Scool Scool Scool Scool Scool Scool Scool
119 120 121 122 123 124 125 126 127	Drag & drop  Pop up terampus Materi ragam kitsi.  Bahan kayu, I	Button next Button passe Button passe Button stop Sidet Button save Item Target Button home Button back Button back	Jamesian video dana manacai.  Video dana basiakan, Jamesian dana dana basiakan, Jamesian dana dana basiakan, Jamesian dana basiakan, Jamesian dana basiakan, Jamesian dana basiakan dana dana basiakan dana dana basiakan dana dana dana dana dana dana dana	Senni Senni Senni Senni Senni Senni Senni Senni Senni Senni Senni Senni Senni Senni Senni Senni
119 120 121 122 123 124 125 126 127 128 129	Drag & drop  Pop up tensingsa Materi ragam kitsi.  Bahan kayu, I  Ketecangan tupin mencodon	Button next Button play Button passe Button stop Shider Button save Item Target Button back Button back Button back Button back Button back Button back	Jameslan video dan muncul.  Jameslan ben dan puncul.  Video dan betalan.  Video dan betalan dan dan dan dan dan dan dan dan dan d	Scool Scool Scool Scool Scool Scool Scool Scool Scool Scool
119 120 121 122 123 124 125 126 127 128 129 130	Drag & drop Pop up tersimpes Materi ragam kites Bahan kayu, l	Button next Button play Button play Button passe Button atop Sidder Button asive Item Target Button bone Button bock	Tensilles viele skins manoid.  Villes dans bestände, sergicels home des best manoid. Villes dans bestände, sergicels villes dans bestände, sergicels villes dans bestände sond Villes dans des villes dans bestände son Villes dans des villes villes dans den villes Villes dans des villes villes Villes dans des villes villes Villes dans des villes Villes dan	Sensi Sensi Sensi Sensi Sensi Sensi Sensi Sensi Sensi Sensi Sensi Sensi Sensi Sensi Sensi
119 120 121 122 123 124 125 126 127 128 129 130 131	Drag & drop  Pop up tensingsa Materi ragam kitsi.  Bahan kayu, I  Ketecangan tupin mencodon	Button next Button pace Button pace Button stop Slider Button stop Slider Button stop Item Taget Button bone Button bone Button bone Button bock Button bock Button bock Button bock Button bock Button bock	Fameline Lovie skim massich seine massich seine massich seinen massich seinen Lovie seine massich seinen Lovie des des massiches hande seine der Steine de	Sensi Sensi Sensi Sensi Sensi Sensi Sensi Sensi Sensi Sensi Sensi Sensi Sensi Sensi
119 120 121 122 123 124 125 126 127 128 129 130 131	Drag & drop  Pop up tensingsa Materi ragam kitsi.  Bahan kayu, I  Ketecangan tupin mencodon	Button next Button place Button place Button place Button sice Button sice Button sice Button sice Button home Button home Button home Button back Button back Button next Button back Button next Button next Button next	Zencellae victe skon manocia.  John Sangulae hom sele pose speciel, selective speciel, selective shou speciel, victoria della positionia.  Tengolae victoria selectivi	Scousi Scousi Scousi Scousi Scousi Scousi Scousi Scousi Scousi Scousi Scousi Scousi Scousi Scousi Scousi Scousi Scousi Scousi
119 120 121 122 123 124 125 126 127 128 129 130 131	Drag & drop  Pop up tensimmen Materi ragum tides Bahan kuyu, 1  Seborangan unun menundan unun menundan unun menundan	Button next Button paire Button paire Button paire Button save Button save Button save Button bome Button bome Button bome Button boack Button back	Jacoba Lovice Adon sessorio.  John Sangha Demis Adon sessorio.  John Sangha Demis Adon Sangha	Scouni Sc
119 120 121 122 123 124 125 126 127 128 129 130 131 132 133 134 135 136	Drag & drop  Pop up tensimmen Materi ragum tides Bahan kuyu, 1  Seborangan unun menundan unun menundan unun menundan	Betton eart  Betton pairs  Betton buck  Betton pairs  Betton buck  Betton buck  Betton buck  Betton pairs  Betton buck  Betton b	Fameline Love skem smooth.  Fameline Love skem smooth.  Video dyst smooth.  Video dyst bedrauer,  smoothe Love skem smooth.  Video dyst bedrauer,  smoothe Love skem stand to be stand to	SCHALL SC
119 120 121 122 123 124 125 126 127 128 129 130 131 132 133 134 135 136 137 138	Drag & drop  Pop up  Instantia, I	Before series  Before	Fameline Love skem smooth.  Fameline Love skem smooth.  Video dyst smooth.  Video dyst bedrauer,  smoothe Love skem smooth.  Video dyst bedrauer,  smoothe Love skem stand to be stand to	\$6004. \$6004. \$6004. \$6004. \$6004. \$6004. \$6004. \$6004. \$6004. \$6004. \$6004. \$6004. \$6004. \$6004. \$6004. \$6004. \$6004. \$6004. \$6004. \$6004.
119 120 121 122 123 124 125 126 127 128 129 130 131 132 133 134 135 136	Drag & drop  Pop up tensimmen Materi ragum tides Bahan kuyu, 1  Seborangan unun menundan unun menundan unun menundan	Betton eart  Betton pairs  Betton buck  Betton pairs  Betton buck  Betton buck  Betton buck  Betton pairs  Betton buck  Betton b	Fameline Lovie skim massich seine massich seine massich seinen massich seinen Lovie seine massich seinen Lovie des des massich seinen massich seinen Mitter der Steine der Stein	SCHALL SC
119 120 121 122 123 124 125 126 127 128 129 130 131 132 133 134 135 136 137 138	Drag & drep  Pop up Interiorization Materi ragam Sales Sales Baham (2019.1  Keterongan unga menopopa unu cidek (Wheth)  Video  Baham (2019.2	Before series  Before	Execution Love Solon massively services and services and services.  Value dept belowers, securities.  Value dept belowers, securities.  Value dept belowers, securities.  Value dept dept dept dept dept dept dept dep	\$6004. \$6004. \$6004. \$6004. \$6004. \$6004. \$6004. \$6004. \$6004. \$6004. \$6004. \$6004. \$6004. \$6004. \$6004. \$6004. \$6004. \$6004. \$6004. \$6004.
119 120 121 122 123 124 125 126 127 128 129 130 131 132 133 134 135 136 137 138	Drag & deep  Pep up  Secisiones  Materi ragam  Islama (ppp.1  Sectorogan  dept recorption  Video  Bahan (ppp.2)  Sectorogan  Sectorogan  Sectorogan  Sectorogan  Sectorogan  Sectorogan  Sectorogan  Sectorogan  Sectorogan	Belton series  Betto paries  B	James In John Stein Stei	SCHALL SC
119 120 121 122 123 124 125 126 127 128 129 130 131 132 133 134 135 136 137 138 139	Drag & drop  Pop up Isosimose. Materi ragum Isosimose.	Betto enter Betto pene Betto enter Betto betto enter Betto betto betto betto betto betto betto betto betto enter Betto betto enter Betto e	Execution Love Solon massively services and services and services.  Value dept belowers, securities.  Value dept belowers, securities.  Value dept belowers, securities.  Value dept dept dept dept dept dept dept dep	Бений. Б
119 120 121 122 123 124 125 126 127 128 129 130 131 132 133 134 135 136 137 138 139	Drag & drop  Prop up  Frequence  Frequence  Materi regem  biblist  Sederaggen  draw Lidde  (Watch)  Wideo  Sederaggen	Betto enter Betto pene Betto enter Betto betto enter Betto betto betto betto betto betto betto betto betto enter Betto betto enter Betto e	Emergine John der John semend.  Fereignie John der John semend.  Viller der John semend.  Viller der John semend.  Viller der John sehren der John semend.  Viller der John sehren der John semend von der John sehren der John semend von der John sehren der John semend von der John von der John semend von der John von der Joh	Бений. Б
119 120 121 122 123 124 125 126 127 128 129 130 131 132 133 134 135 136 137 138 139 140 141	Drag & drop  Prop top  Frequency  Responses  Bahan (pyp, 1  Responses  Responses  September  Septem	Betton early  Betton partie  Betton Betton par	Fameline Love skim massich seine gesche des gesche gesche des gesche gesche des gesche d	SCHALL SC
119 120 121 122 123 124 125 126 127 128 129 130 131 134 135 136 137 138 139 140 141	Drag & drop  Pop up Isosimose. Materi ragum Isosimose.	Belton earth and belton parts of the belton	James In John Stein Stei	\$6000A.
119 120 121 122 123 124 125 126 127 128 129 130 131 132 133 134 135 136 137 138 139 140 141	Drag & drop  Prop top  Frequency  Responses  Bahan (pyp, 1  Responses  Responses  September  Septem	Betton enter Betton person of the Control of the Co	Females who seemed.  Females who was done smooth.  Females who was done smooth.  Who day between.  Females was a second of the s	SCHALL SC
119 120 121 122 123 124 125 126 127 128 129 130 131 132 133 134 135 136 137 138 139 140 141 142 143 144 144 144 144 146 147	Drag & drop  Prop top  Frequency  Responses  Bahan (pyp, 1  Responses  Responses  September  Septem	Betton enter Betton pure Betto	James In John Stein Stei	\$6994. \$6994.
119 120 121 122 123 124 125 126 127 128 129 130 131 131 132 133 134 135 136 137 138 140 141 142 143 144 144 145 146	Drag & drop  Prop top  Frequency  Responses  Bahan (pyp, 1  Responses  Responses  September  Septem	Betton enter Betton person of the Control of the Co	Females Are sides messed.  Females Are sides sepecial control and septimization and septimiza	SCHALL SC

150		Button save	Setelah selessi menjanah, tampilan keterangan benar akan-muncul dika innaban benar dan keterangan salah akan muncul jika innaban salah	Sevei
151	Keterangan benar	Button home	Tampilan materi ragam hiau akan muncul	Seusi
152	Keterangan salah	Button home	Tempileo materi ragam bias akan muncul	Sevei
153	Tampilan fitur, permainan.	Button back	Kembali ketampilan home	Sevei
154		Klik Fitur quiz	Tampilan fitur quiz akan muncul	Servai
155	Fitur quiz	Button back	Kembali ketampilan fitur, permainan	Servii
156		Button play	Tampilas memilih level akan muncul.	Sevei
157	Memilih level	Klik button level; tenedia menggambar, ragam hias, dan tekstil&kayu	Desgplan level quiz yang ingin dipilih terlebih dulu	Scool
158	Pertanyaan quiz	Klik opsi,iswaban	Opsi jamaban yang dipilih benekah benyama hijan jika bepar dan benyama merah jika salah	Sevai.
159		Selessi mengerjakan.	Tampilas pop up retry muncul	Sevui
160	Pop up setry	Klik retry	Tampilas memilih level akan muncul	Sewei
161	Home	Klik button sound	Sound background mati/nyala	Semai
162		Klik button exit	Tampilas button exit akas muncul	Servai
163	Button exit	Klik Tidak	Tampilas home masis dapat dilihat	Sewai
164		Wille ince	Upar baloar dari mama arteia	Samui

# 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:

	I	
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. <a href="https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika">https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika</a>
- 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. <a href="https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pens">https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pens</a>
- Purnomo,E., Haerudin,D., Rohmanto,B & Juih,J. (2017). Seni Budaya. Jakarta : Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.