

Inovasi Game Edukasi Pengenalan Batik Pekalongan dalam Pembelajaran Muatan Lokal Sekolah Dasar

Rofiyana¹, Sulis Ari Arofatun^{2*}

^{1,2}Universitas Islam Negeri K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan

*Korespondensi: sulis.ari.arofatun@mhs.uingusdur.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menganalisis inovasi game edukasi dalam pengenalan Batik Pekalongan pada pembelajaran muatan lokal di sekolah dasar. Muatan lokal memiliki peran strategis sebagai sarana pelestarian budaya dan penguatan pendidikan karakter, namun implementasinya di sekolah masih menghadapi berbagai kendala, seperti keterbatasan kompetensi guru, dominasi metode pembelajaran konvensional, serta keterbatasan sarana dan prasarana. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif melalui studi pustaka dengan sumber data berupa artikel ilmiah, dokumen kebijakan, dan sumber resmi yang relevan dengan bidang pendidikan dan kebudayaan. Analisis data dilakukan melalui tahapan reduksi data, pengelompokan tema, dan sintesis temuan. Hasil kajian menunjukkan bahwa batik sebagai muatan lokal tidak hanya memiliki nilai estetis, tetapi juga mengandung nilai filosofis dan karakter yang penting untuk ditanamkan sejak dini. Berdasarkan temuan penelitian terdahulu, inovasi game edukasi pengenalan batik termasuk game edukasi Batik Pekalongan pernah dilaporkan efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, dalam konteks studi pustaka ini, game edukasi dipandang memiliki potensi sebagai alternatif media pembelajaran yang mendukung penerapan prinsip PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan) serta sesuai dengan karakteristik generasi digital. Dengan demikian, pengembangan game edukasi berbasis kearifan lokal Batik Pekalongan direkomendasikan sebagai strategi inovatif dalam pembelajaran muatan lokal, meskipun efektivitasnya tetap memerlukan pengujian empiris lebih lanjut melalui penelitian lapangan.

Kata Kunci: Muatan Lokal, Batik Pekalongan, Game Edukasi, Sekolah Dasar

Abstract

This study aims to analyze innovations in educational games for introducing Pekalongan Batik in local content learning at the elementary school level. Local content plays a strategic role as a means of cultural preservation and character education; however, its implementation in schools still faces various challenges, such as limited teacher competence, the dominance of conventional teaching methods, and inadequate facilities and infrastructure. This research employs a qualitative approach through a literature review, using data sources in the form of scientific articles, policy documents, and official sources relevant to the fields of education and culture. Data analysis was conducted through stages of data reduction, thematic categorization, and synthesis of findings. The results of the review indicate that batik, as part of local content, not only possesses aesthetic value

but also contains philosophical meanings and character values that are important to instill from an early age. Based on findings from previous studies, innovations in educational games for batik introduction, including educational games on Pekalongan Batik, have been reported to be effective in increasing students' learning interest and learning outcomes. Therefore, within the context of this literature review, educational games are considered to have the potential to serve as alternative learning media that support the implementation of the PAIKEM principles (Active, Innovative, Creative, Effective, and Enjoyable Learning) and align with the characteristics of the digital generation. Thus, the development of educational games based on the local wisdom of Pekalongan Batik is recommended as an innovative strategy in local content learning, although their effectiveness still requires further empirical testing through field-based research.

Keywords: local content, Pekalongan batik, educational games, elementary school

PENDAHULUAN

Pendidikan di sekolah dasar tidak hanya berorientasi pada aspek akademik, tetapi juga bertujuan membentuk karakter dan menanamkan nilai budaya pada peserta didik. Salah satu instrumen penting untuk mencapai tujuan tersebut adalah mata pelajaran muatan lokal (Mulok). Kurikulum 2013 menegaskan bahwa muatan lokal perlu dikembangkan sesuai potensi dan kearifan daerah masing-masing agar siswa mampu mengenal, mencintai, dan melestarikan lingkungan budaya di sekitarnya. Di Kota Pekalongan, muatan lokal berbasis batik telah diterapkan di sekolah-sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan identitas Pekalongan sebagai *Kota Batik* sekaligus upaya melestarikan warisan budaya bangsa. Namun, penerapannya masih menghadapi kendala. Beberapa sekolah mengalami keterbatasan guru yang kompeten, metode pembelajaran masih dominan konvensional, serta minim sarana-prasarana, terutama di sekolah yang belum menerapkan pendekatan PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan). Selain itu, pemilihan materi muatan lokal yang kurang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa membuat pembelajaran menjadi kurang efektif dan tidak menarik.

Padahal, batik memiliki nilai strategis dalam pendidikan karakter. Batik Pekalongan yang telah diakui UNESCO sebagai *Intangible Cultural Heritage of Humanity* bukan hanya sekadar produk seni, tetapi juga sarat dengan filosofi kehidupan yang mencerminkan kearifan lokal. Sayangnya, banyak siswa sekolah dasar hanya mengenal batik sebatas seragam sekolah, tanpa memahami makna motif dan nilai budaya yang terkandung di dalamnya (Mustika, 2018). Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi batik sebagai media pendidikan dengan pemahaman generasi muda terhadapnya. Untuk menjawab tantangan tersebut, inovasi pembelajaran menjadi

kebutuhan mendesak. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa media kreatif seperti komik dan buku pop-up terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa dalam mengenal batik (H. Aulia, Afrinar Pramitasari, 2015). Akan tetapi, perkembangan teknologi digital menuntut adanya media pembelajaran yang lebih sesuai dengan karakter generasi saat ini. Data APJII (2022) penggunaan mencatat bahwa 66,5% anak usia 5–12 tahun di Indonesia sudah menggunakan internet, terutama untuk bermain game online. Fakta ini memperlihatkan bahwa anak-anak sangat dekat dengan dunia digital, meski sebagian besar game yang dimainkan belum bermuatan edukasi.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa game edukasi interaktif berpotensi meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Swandi dan Saputri (2023), misalnya, melaporkan adanya peningkatan penguasaan konsep siswa setelah penggunaan game edukasi berbasis *GDevelop*. Temuan serupa juga disampaikan oleh Arifah dan Sukirman (2019) melalui pengembangan game edukasi pada mata pelajaran matematika. Selain itu, Wibowo et al. (2020) telah mengembangkan game edukasi pengenalan Batik Pekalongan dan melaporkan hasil positif dari sisi validitas dan kepraktisan media.

Namun demikian, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada pengembangan dan pengujian media secara empiris, serta belum banyak mengkaji posisi dan relevansi inovasi game edukasi batik dalam konteks pembelajaran muatan lokal secara konseptual dan komprehensif, terutama dengan mempertimbangkan perkembangan karakteristik peserta didik di era digital. Oleh karena itu, terdapat celah penelitian berupa perlunya analisis berbasis studi pustaka yang mensintesis temuan-temuan penelitian terdahulu untuk meninjau kembali peran game edukasi Batik Pekalongan sebagai inovasi pembelajaran muatan lokal di sekolah dasar. Dalam konteks tersebut, penelitian ini menawarkan kebaruan berupa analisis konseptual terkini (2025) yang menempatkan game edukasi batik sebagai alternatif media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21 yang interaktif, kontekstual, dan berbasis teknologi serta selaras dengan implementasi Kurikulum 2013 dan visi pembentukan Generasi Emas 2045.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi pustaka. Metode ini dipilih karena penelitian berfokus pada kajian teori, hasil penelitian terdahulu, serta dokumen resmi yang relevan untuk menganalisis urgensi, potensi, dan inovasi game edukasi dalam

pengenalan Batik Pekalongan pada pembelajaran muatan lokal di sekolah dasar. Sumber data utama penelitian berasal dari artikel jurnal nasional dan internasional yang membahas muatan lokal, pendidikan budaya, game edukasi, serta pembelajaran interaktif di sekolah dasar. Selain itu, data pendukung diperoleh dari buku, laporan penelitian, dokumen kebijakan kurikulum, serta sumber resmi lembaga terkait, seperti UNESCO dan APJII.

Pengumpulan data dilakukan melalui penelusuran dan penyeleksian literatur berdasarkan kriteria relevansi topik, keterbaruan publikasi, dan kredibilitas sumber (Fadli, 2021). Literatur yang terpilih kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis isi (*content analysis*) dengan tahapan reduksi data, pengelompokan tema, dan sintesis temuan. Untuk menjaga keabsahan data, penelitian ini menerapkan triangulasi sumber dengan membandingkan temuan dari berbagai literatur serta melakukan kritik sumber terhadap kualitas dan konteks publikasi yang digunakan. Dengan demikian, hasil penelitian diharapkan mampu memberikan gambaran konseptual yang komprehensif mengenai urgensi dan prospek inovasi game edukasi pengenalan Batik Pekalongan dalam mendukung pembelajaran muatan lokal di sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Peran Muatan Lokal dalam Pendidikan Dasar

Muatan lokal merupakan salah satu instrumen penting dalam kurikulum sekolah dasar karena berfungsi mengenalkan peserta didik pada potensi, budaya, dan kearifan lokal di lingkungan sekitarnya. Melalui pembelajaran muatan lokal, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan akademis, tetapi juga nilai-nilai sosial, budaya, dan keterampilan yang relevan dengan kehidupan nyata. Hal ini sejalan dengan amanat Kurikulum 2013 yang menekankan pentingnya pembelajaran kontekstual dan berbasis pada potensi daerah. Penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran muatan lokal mampu memperkuat identitas budaya siswa sekaligus menumbuhkan rasa bangga sebagai bagian dari bangsa Indonesia (Purnamaningrum, 2015).

Selain berfungsi sebagai sarana pelestarian budaya, muatan lokal juga berperan dalam penguatan pendidikan karakter. Materi muatan lokal seperti seni, kerajinan, dan tradisi daerah mengandung nilai-nilai kearifan lokal, antara lain gotong royong, kerja keras, kemandirian, dan sikap menghargai tradisi. Nilai-nilai tersebut dapat ditanamkan sejak dini melalui pembelajaran yang bersifat aktif dan kontekstual. Mustika (2018) menegaskan bahwa muatan lokal yang dikemas

secara tepat mampu meningkatkan kesadaran siswa terhadap pentingnya melestarikan budaya lokal serta memperkuat jati diri mereka di tengah arus globalisasi.

Lebih lanjut, muatan lokal dapat berfungsi sebagai penghubung antara pengetahuan akademis dengan realitas sosial budaya peserta didik. Pembelajaran berbasis kearifan lokal memungkinkan siswa memahami lingkungannya, menghargai keberagaman, serta mengembangkan keterampilan yang relevan dengan kehidupan sehari-hari (H. Aulia & Afrinar Pramitasari, 2015). Namun demikian, potensi tersebut tidak akan tercapai secara optimal apabila muatan lokal disampaikan melalui pendekatan pembelajaran yang monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif.

Dalam konteks pendidikan dasar, muatan lokal juga memiliki relevansi strategis dalam mendukung visi pemerintah untuk mewujudkan Generasi Emas 2045 yang berkarakter, kreatif, dan adaptif terhadap perubahan. Dengan menjadikan budaya daerah sebagai bagian integral dari proses pembelajaran, siswa tidak hanya mengenal warisan budayanya, tetapi juga belajar menginternalisasi nilai-nilai yang dibutuhkan untuk menghadapi tantangan abad ke-21. Oleh karena itu, muatan lokal tidak seharusnya dipandang sebagai mata pelajaran pelengkap, melainkan sebagai sarana strategis pengembangan potensi peserta didik secara menyeluruh. Integrasi muatan lokal yang didukung oleh inovasi pembelajaran dinilai mampu memberikan kontribusi signifikan terhadap pembentukan karakter dan kesiapan siswa menghadapi perubahan global (Swandi et al., 2023).

2. Batik sebagai Muatan Lokal di Sekolah Dasar

Batik sebagai muatan lokal di sekolah dasar tidak hanya diposisikan sebagai keterampilan seni, tetapi juga sebagai sarana pendidikan karakter. Motif, warna, dan filosofi dalam Batik Pekalongan mengandung nilai-nilai kehidupan, seperti ketekunan, kesabaran, kreativitas, serta kecintaan terhadap budaya bangsa, yang relevan untuk ditanamkan sejak dini. Penerapan muatan lokal batik di Kota Pekalongan juga sejalan dengan identitas daerah sebagai “Kota Batik”, sehingga memiliki nilai strategis dalam menumbuhkan rasa bangga siswa

terhadap warisan budaya sekaligus memperkuat identitas lokal dalam pendidikan formal (Mahardhika et al., 2022).

Pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran muatan lokal batik memiliki tujuan ganda, yaitu mengenalkan keterampilan dasar membatik serta menanamkan nilai-nilai karakter melalui pemahaman makna filosofis motif batik. Sebagai contoh, motif buketan khas Pekalongan tidak hanya menampilkan keindahan visual, tetapi juga merepresentasikan nilai keharmonisan, ketekunan, dan keindahan hidup. Melalui pemaknaan tersebut, pembelajaran batik berpotensi menjadi sarana internalisasi nilai karakter yang sejalan dengan tuntutan Kurikulum 2013 dan mendukung implementasi Profil Pelajar Pancasila, khususnya pada aspek beriman, berakhlak mulia, kreatif, dan berkebinekaan global (Oktaviana et al., 2024).

Namun demikian, berdasarkan kajian literatur, potensi batik sebagai media pendidikan karakter belum sepenuhnya teraktualisasi dalam praktik pembelajaran di sekolah dasar. Pembelajaran batik masih sering berfokus pada pengenalan visual atau keterampilan teknis, sementara penggalian makna filosofis dan nilai karakter cenderung kurang mendapat perhatian. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran muatan lokal batik memerlukan pendekatan yang lebih kontekstual dan inovatif agar nilai-nilai budaya tidak hanya dikenali, tetapi juga dipahami dan diinternalisasi secara bermakna oleh peserta didik.

3. Kendala Penerapan Muatan Lokal Batik di Pekalongan

Meskipun batik telah menjadi identitas Kota Pekalongan dan diajarkan melalui mata pelajaran muatan lokal, implementasinya di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Salah satu kendala utama adalah keterbatasan jumlah guru yang memiliki kompetensi khusus dalam mengajarkan batik, baik dari aspek teknik membatik maupun pemahaman filosofi motif. Kondisi ini menyebabkan pembelajaran batik cenderung bersifat teoretis dan dangkal, sehingga siswa hanya mengenal batik pada tataran permukaan tanpa memahami nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya secara mendalam (Mustika, 2018).

Selain keterbatasan kompetensi guru, metode pembelajaran yang masih dominan bersifat konvensional juga menjadi hambatan dalam pembelajaran muatan lokal batik. Pembelajaran yang didominasi ceramah dan penggunaan

buku teks membuat siswa cepat merasa bosan dan kurang terlibat secara aktif. Padahal, karakteristik siswa sekolah dasar menuntut pembelajaran yang bersifat visual, praktis, dan interaktif. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran kreatif, seperti komik dan buku pop-up, lebih efektif dalam menarik minat siswa untuk mengenal batik dibandingkan metode tradisional (Pramitasari et al., 2015).

Kendala lain yang tidak kalah penting adalah keterbatasan sarana dan prasarana pendukung pembelajaran batik. Tidak semua sekolah memiliki fasilitas yang memadai, seperti alat dan bahan membatik atau ruang praktik seni budaya. Akibatnya, pembelajaran batik kurang memberikan pengalaman langsung kepada siswa. Di sisi lain, belum optimalnya penerapan pendekatan PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan) menyebabkan pembelajaran muatan lokal cenderung bersifat formalitas dan kurang bermakna bagi peserta didik.

Permasalahan pembelajaran muatan lokal batik juga diperkuat oleh pemilihan materi yang belum sepenuhnya disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. Materi yang terlalu kompleks menyulitkan siswa dalam memahami nilai filosofis batik, sehingga pembelajaran lebih menekankan hafalan daripada proses internalisasi nilai budaya. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi besar batik sebagai sarana pendidikan karakter dengan praktik pembelajaran di sekolah.

Secara keseluruhan, berbagai kendala tersebut memperlihatkan bahwa permasalahan pembelajaran muatan lokal batik tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga pedagogis. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang adaptif terhadap karakteristik siswa sekolah dasar, mampu mengatasi keterbatasan guru dan sarana, serta mendorong pembelajaran yang lebih aktif dan bermakna. Dalam konteks ini, game edukasi dipandang sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang berpotensi menjembatani kesenjangan antara tujuan muatan lokal batik dan implementasinya di sekolah dasar (Swandi et al., 2023).

4. SOLUSI / INOVASI GAME EDUKASI BATIK PEKALONGAN

Berbagai kendala dalam pembelajaran muatan lokal batik di sekolah dasar menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi

juga interaktif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Salah satu alternatif yang banyak direkomendasikan dalam penelitian terdahulu adalah pemanfaatan game edukasi. Game edukasi dipandang mampu mengintegrasikan unsur hiburan dan pembelajaran sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.

Sejumlah penelitian pengembangan media menunjukkan bahwa game edukasi pengenalan batik memiliki potensi sebagai media pembelajaran muatan lokal. Wibowo et al. (2020), misalnya, mengembangkan game edukasi pengenalan Batik Pekalongan dan melaporkan bahwa media tersebut dinilai layak serta praktis digunakan dalam pembelajaran. Temuan tersebut menunjukkan bahwa game edukasi dapat menjadi sarana pendukung pembelajaran muatan lokal, khususnya dalam memperkenalkan motif, sejarah, dan filosofi batik kepada siswa sekolah dasar. Namun, temuan ini dipahami sebagai hasil uji empiris penelitian terdahulu yang menjadi dasar argumentasi konseptual dalam penelitian ini, bukan sebagai hasil pengujian langsung oleh penulis.

Dari perspektif pedagogis, game edukasi berpotensi membantu mengatasi keterbatasan kompetensi guru dalam mengajarkan batik. Media digital yang terstruktur memungkinkan siswa belajar secara mandiri melalui visualisasi, narasi, dan aktivitas interaktif, sementara guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan dan menguatkan pemahaman siswa. Dengan demikian, game edukasi dapat berfungsi sebagai media pendamping yang mendukung proses pembelajaran muatan lokal tanpa sepenuhnya bergantung pada keahlian teknis guru dalam membatik.

Selain itu, dominasi metode pembelajaran konvensional yang cenderung membuat siswa pasif dapat diatasi melalui pendekatan *game-based learning*. Game edukasi menghadirkan tantangan, kuis, dan simulasi yang mendorong keterlibatan aktif siswa, sehingga pembelajaran tidak lagi berpusat pada ceramah dan hafalan. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan) yang dianjurkan dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Dari sisi sarana dan prasarana, game edukasi juga menawarkan solusi yang relatif lebih fleksibel. Keterbatasan alat membatik dan fasilitas praktik dapat diimbangi melalui simulasi visual dan interaktif yang disajikan dalam game.

Meskipun tidak sepenuhnya menggantikan pengalaman praktik langsung, media digital memungkinkan siswa memperoleh pemahaman awal tentang proses membuat batik secara kontekstual dan menarik.

Lebih jauh, game edukasi memungkinkan penyesuaian materi dengan tingkat perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. Materi batik dapat disajikan menggunakan bahasa sederhana, ilustrasi visual, serta alur permainan yang sesuai dengan usia anak. Dengan pendekatan ini, pembelajaran muatan lokal batik tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga mendorong internalisasi nilai-nilai budaya secara bertahap dan menyenangkan.

Berdasarkan sintesis berbagai temuan penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa inovasi game edukasi pengenalan Batik Pekalongan memiliki potensi sebagai solusi konseptual atas berbagai permasalahan pembelajaran muatan lokal di sekolah dasar. Dalam konteks penelitian ini, kebaruan tidak terletak pada pengujian efektivitas produk, melainkan pada analisis konseptual yang menempatkan game edukasi batik sebagai media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21, pelestarian budaya lokal, serta penguatan karakter peserta didik. Dengan demikian, game edukasi batik dipandang sebagai alternatif inovatif yang layak dikembangkan dan dikaji lebih lanjut dalam pembelajaran muatan lokal sekolah dasar.

5. IMPLEMENTASI KONSEPTUAL INOVASI GAME EDUKASI BATIK PEKALONGAN

Implementasi inovasi game edukasi Batik Pekalongan dalam pembelajaran muatan lokal sekolah dasar pada penelitian ini dipahami secara konseptual, dengan merujuk pada hasil pengembangan media dan temuan penelitian terdahulu. Oleh karena itu, uraian berikut tidak dimaksudkan sebagai laporan hasil uji coba produk, melainkan sebagai gambaran model implementasi game edukasi yang berpotensi diterapkan dalam pembelajaran muatan lokal batik.

1. Tampilan Menu Utama

Menu utama pada aplikasi berfungsi sebagai pusat navigasi yang menampilkan seluruh konten dalam game edukasi. Melalui menu ini, pengguna dapat memilih materi, kuis, maupun fitur lain sesuai kebutuhan

pembelajaran, sehingga memudahkan siswa untuk mengakses dan mempelajari semua pokok bahasan secara terstruktur.



Gambar 1. Contoh Tampilan Menu Utama Game Edukasi Batik (Prमितasari et al., 2015)

2. Menu Materi Pembelajaran

Menu materi berisi konten utama pembelajaran batik, seperti sejarah Batik Pekalongan, ragam motif, ciri khas batik, serta pengenalan alat dan proses pembuatan batik tulis. Penyajian materi secara tematik dan bertahap memungkinkan siswa memahami batik tidak hanya sebagai produk seni, tetapi juga sebagai warisan budaya yang memiliki nilai filosofis. Dalam konteks pembelajaran muatan lokal, struktur materi semacam ini mendukung pembelajaran kontekstual dan penguatan literasi budaya siswa.



Gambar 2. Contoh Tampilan Menu Materi (Prमितasari et al., 2015)

3. Menu Video Pembelajaran

Menu video berfungsi sebagai media visual yang memperkuat pemahaman siswa terhadap materi batik. Melalui tayangan audio-visual, siswa dapat mengenal perkembangan batik Pekalongan secara lebih konkret, termasuk sejarah dan dinamika budayanya. Secara teoritis, penggunaan video

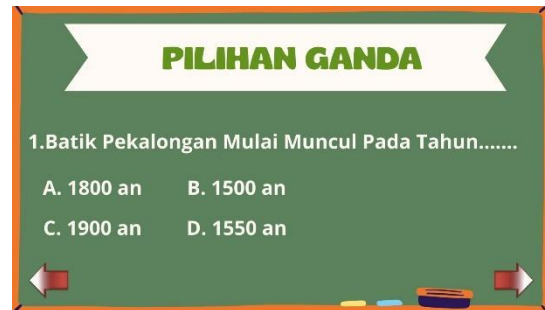
mendukung gaya belajar visual-auditorial dan membantu siswa sekolah dasar memahami konsep yang bersifat abstrak melalui representasi nyata.



Gambar 3: Contoh Tampilan Menu Video (Prमितasari et al., 2015)

4. Menu Kuis

Menu kuis digunakan sebagai sarana evaluasi formatif untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Kuis dalam game edukasi memungkinkan siswa memperoleh umpan balik secara langsung, sehingga mereka dapat mengetahui tingkat pemahamannya secara mandiri. Dalam pembelajaran muatan lokal, evaluasi berbasis permainan juga dapat meningkatkan motivasi belajar serta mengurangi kesan evaluasi yang menegangkan bagi siswa sekolah dasar.

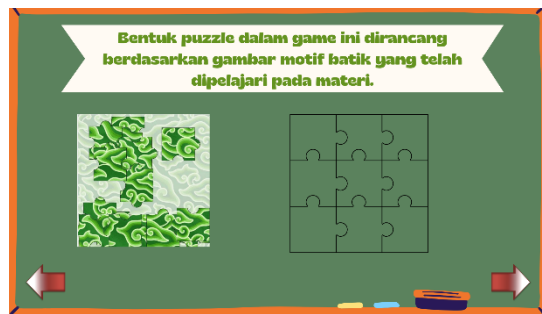


Gambar 4: Contoh tampilan menu kuis (Prमितasari et al., 2015)

5. Aktifitas Game Puzzle Batik

Aktivitas permainan dalam bentuk puzzle batik dirancang untuk melatih kemampuan kognitif, konsentrasi, dan pemecahan masalah siswa. Selain berfungsi sebagai hiburan, permainan ini memiliki nilai edukatif karena mengintegrasikan unsur visual batik dengan aktivitas belajar. Dari sudut pandang pedagogis, game puzzle mendukung pembelajaran aktif dan

menyenangkan sesuai dengan prinsip PAIKEM, sekaligus membantu siswa mengenali motif batik secara tidak langsung melalui pengalaman bermain.



Gambar 5: Tampilan Menu Game Puzzle (Prमितasari et al., 2015)

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis studi pustaka, dapat disimpulkan bahwa muatan lokal di sekolah dasar memiliki peran strategis dalam memperkuat identitas budaya, membentuk karakter, serta menjadikan pembelajaran lebih kontekstual dan relevan dengan kehidupan siswa. Batik sebagai muatan lokal di Kota Pekalongan tidak hanya bernilai seni, tetapi juga mengandung filosofi kehidupan yang potensial dimanfaatkan sebagai sarana pendidikan karakter. Namun demikian, implementasi pembelajaran muatan lokal batik masih menghadapi berbagai kendala, seperti keterbatasan kompetensi guru, dominasi metode pembelajaran konvensional, keterbatasan sarana dan prasarana, serta ketidaksesuaian materi dengan tahap perkembangan peserta didik. Sintesis hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa inovasi game edukasi Batik Pekalongan memiliki potensi sebagai alternatif solusi pembelajaran yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik generasi digital. Dalam konteks penelitian ini, game edukasi dipahami sebagai media pendukung pembelajaran muatan lokal yang dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik serta mendorong keterlibatan aktif siswa. Oleh karena itu, pengembangan dan pemanfaatan game edukasi berbasis kearifan lokal batik dipandang relevan untuk mendukung pembelajaran abad ke-21 yang kreatif, kontekstual, dan berorientasi pada pelestarian budaya serta penguatan karakter peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, R., & Fadhli, M. (2018). *Statistika Pendidikan Teori dan Praktik Dalam Pendidikan*. Medan: CV.Widya Puspita.
- Fadli, M. R. (2021). Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif. *Humanika, Kajian*

Ilmiah Mata Kuliah Umum, 21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075.33-54>

Mahardhika, G. A., Sunarto, S., & Lestari, W. (2022). Analisis kebutuhan seni dalam PAI di sekolah dasar melalui inspirasi batik Rifa'iyah Batang. *Imaji*, 20(2), 131–139. <https://doi.org/10.21831/imaji.v20i2.50396>

Mustika, A. C. (2018). PERLINDUNGAN HAK CIPTA ATAS MOTIF BATIK BUKETAN SEBAGAI WARISAN BUDAYA DI PEKALONGAN (Studi Terhadap Karya Seni Batik TradisionalPekalongan).*Notarius*,11(2),146.<https://doi.org/10.14710/nts.v11i2.23460>

Pramitasari, A., Aulia, H. R., & Widadi, Z. (2015). *Pengembangan Buku Pop-up Pekalongan sebagai Media Edumotik (Edukasi dan Promosi Batik) Kota Pekalongan*. 8.

Oktaviana, F., Hidayat, S., & Mulyadiprana, A. (2024). Pendidikan karakter; pembentukan cinta tanah air dan kreativitas peserta didik melalui program parktik membuat jumpitan di sekolah dasar. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 7(4), 643–652. <https://doi.org/10.22460/collase.v7i4.19499>

Risqi Ervera Nur Arifah, S. Sukirman, S. S. (2019). *Pengembangan Game Edukasi Bilomatika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 SD*.

Swandi, A., Saputri, C. E., Arsyad, S. N., Nurwidyayanti, N., Rizal, A., Irwandi, A., & Rahmadhanningsih, S. (2023). Penerapan Gim Edukasi Interaktif Berbasis Gdevelop dan Pengaruhnya Terhadap Penguasaan Konsep Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Ecosystem*, 23(1), 206–214. <https://doi.org/10.35965/eco.v23i1.2521>

Wibowo, A., Buchori, A., & Wardani, T. I. (2020). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Batik Pekalongan Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran Muatan Lokal. *JIPETIK:Jurnal Ilmiah Penelitian Teknologi Informasi & Komputer*, 1(2), 17–22. <https://doi.org/10.26877/jipetik.v1i2.5537>