

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teoritis

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai sarana yang berisi informasi atau pesan bersifat instruksional yang dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi untuk menyampaikan pesan atau informasi yang mengandung tujuan pembelajaran (Hasan et al., 2021:4). Menurut Indriana dan Vebimarwati menyatakan bahwa media pembelajaran mencakup seluruh bahan dan alat fisik yang dapat dimanfaatkan dalam pelaksanaan proses pengajaran serta membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran (Muryaningsih, 2021:85). Media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses belajar mengajar. Penguasaan terhadap media pembelajaran merupakan bagian dari kompetensi pedagogik guru, yaitu kemampuan dalam mengelola pembelajaran serta mengembangkan peserta didik agar mampu mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya (Fadilah et al., 2023:11).

Berdasarkan paparan definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang dilakukan secara tepat bisa meningkatkan kualitas pembelajaran dan juga memperkuat keterlibatan antara pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran

yang lebih optimal. Dengan adanya sarana media pembelajaran dapat mendorong pengembangan kompetensi siswa secara menyeluruh.

2. Gamifikasi

Gamifikasi sebagai pengguna elemen *game* dalam konteks *non-game* untuk menciptakan nilai, menguji fungsionalitas, keterlibatan, produktivitas, dan kepuasan *user* agar terciptanya pengalaman yang lebih menyenangkan, memotivasi perilaku pengguna, serta untuk menghasilkan dampak yang positif (Vhalery et al., 2024:446). Gamifikasi merupakan suatu pendekatan yang memanfaatkan elemen-elemen permainan dalam konteks non-permainan untuk membantu penyelesaian suatu permasalahan, sehingga menghasilkan produk, pola pikir, pengalaman, desain, proses, maupun aplikasi tertentu. Pendekatan ini diharapkan mampu meningkatkan rasa ingin tahu serta minat belajar karena mengadopsi unsur-unsur yang terdapat dalam permainan (Tresnawati et al., 2023:252).

Berdasarkan definisi tersebut, bahwa dapat disimpulkan gamifikasi merupakan pendekatan yang mengintergrasikan elemen, teknik dan mekanisme permainan ke dalam konteks non-permainan, seperti proses pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan keterlibatan, serta efektivitas dalam mencapai hasil yang diharapkan menghasilkan produk, cara berfikir, pengalaman, dan proses

pembelajaran karena dibuat dengan mengambil unsur-unsur yang ada didalam permainan.

3. **patriotism scale**

Patriotism scale menggambarkan sikap keberanian, keteguhan, serta kesediaan untuk berkorban demi bangsa dan negara. Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa patriotisme mengandung salah satu nilai bela negara, yaitu nilai pengorbanan (Wahyudi & Wibawani, 2021:18). Pengertian *patriotism scale* Patriotism scale dapat dimaknai sebagai sikap cinta dan kesediaan untuk membela tanah air yang tercermin pada semangat, sikap, serta perilaku seorang pejuang bangsa. Sikap tersebut ditunjukkan melalui pengorbanan yang tulus, bahkan hingga mengorbankan diri, demi kemajuan, kejayaan, dan kesejahteraan bangsa dan negara (Anif, 2023:3).

Berdasarkan paparan diatas menjelaskan bahwa *Patriotism Scale* adalah alat yang digunakan untuk menilai tingkat rasa cinta, kebanggaan, dan loyalitas seseorang terhadap negaranya. mengukur tingkat cinta tanah air seseorang, baik dari aspek emosional, maupun perilaku, dengan tujuan memahami bagaimana patriotisme terbentuk dan dapat ditumbuhkan.

4. **Game**

Menurut Januar (2023) Pada umumnya, *game* digunakan sebagai media hiburan. Namun, seiring dengan perkembangan zaman,

game mulai dimanfaatkan sebagai salah satu sarana yang dapat mendukung peningkatan motivasi dan semangat (Kusmiati et al., 2024:498). *Game* merupakan salah satu bentuk interaksi yang dapat dimanfaatkan untuk mengisi waktu luang oleh berbagai kalangan usia, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Selain itu, game juga dapat menjadi sarana hiburan yang membantu seseorang menyalurkan perasaan, terutama ketika sedang mengalami kesedihan (Pranata et al., 2024:773).

Berdasarkan penjelasan diatas pengertian *game* sesuatu aktivitas yang dirancang untuk memberikan hiburan, tantangan, dan interaksi kepada pemain melalui seperangkat aturan dan tujuan tertentu. *Game* dapat diartikan juga sebagai media hiburan, atau kegiatan yang menyenangkan hati.

5. Lagu Nasional

Menurut Suardi (2022) Lagu wajib nasional merupakan lagu yang menggunakan bahasa Indonesia dengan lirik yang menggambarkan nilai-nilai kehidupan berbangsa dan bernegara. Penciptaan lagu wajib nasional umumnya berkaitan dengan masa perjuangan dan kemerdekaan bangsa Indonesia (Amelia et al., 2024:1156). Lagu nasional dapat dipahami sebagai susunan nada atau bunyi berirama yang memiliki sifat kebangsaan dan berasal dari bangsa sendiri. Lirik lagu nasional mencerminkan kondisi sebelum dan sesudah masa perjuangan kemerdekaan, serta mengekspresikan

semangat patriotisme dan nilai kebangsaan melalui syair-syairnya (Witantina et al., 2020:119).

Berdasarkan uraian tersebut, lagu nasional merupakan lagu yang mencerminkan semangat kebangsaan, persatuan, serta rasa cinta terhadap tanah air, dan berfungsi sebagai simbol identitas sekaligus sarana pemersatu bangsa. Lagu nasional umumnya diciptakan dengan lirik yang mengandung nilai-nilai patriotisme, perjuangan, serta kebanggaan terhadap negara.

6. Multimedia Development Life Cycle (MDLC)

Multimedia Development Life Cycle (MDLC) merupakan salah satu metode pengembangan sistem yang sesuai untuk pembuatan aplikasi berbasis multimedia. Metode MDLC terdiri atas enam tahapan, yaitu konsep (*concept*), perancangan (*design*), pengumpulan bahan (*material collecting*), pembuatan atau perakitan (*assembly*), pengujian (*testing*), serta pendistribusian (*distribution*). Kelebihan metode MDLC terletak pada kemampuannya dalam mengendalikan sistem yang bersifat nonlinier, sedangkan kekurangannya adalah model pengembangannya yang cukup kompleks dan sensitif terhadap ketidakpastian (Ikmal, 2024:29). MDLC menggabungkan seluruh tahapan pengembangan, mulai dari perumusan konsep hingga proses pendistribusian, sehingga setiap elemen dapat diperhatikan secara menyeluruh dan mampu menghasilkan produk yang berkualitas (Lingga Praja & Huda, 2025:4).

Berdasarkan berbagai definisi dan pandangan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) merupakan metode pengembangan multimedia yang terdiri dari enam tahapan utama sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya. Metode ini juga memastikan setiap aspek pengembangan diperhatikan secara rinci untuk menghasilkan elemen produk yang berkualitas.

7. *Unity*

Unity merupakan sebuah *game engine* yang menawarkan berbagai keunggulan dibandingkan dengan *game engine* lain yang tersedia di pasaran saat ini. Salah satu keunggulan *Unity* adalah tersedianya fitur *drag and drop* yang mendukung alur kerja visual dalam proses pengembangan *game* (Akbar et al., 2024:113). *Unity* merupakan *game engine* yang memiliki kemampuan *multiplatform*, sehingga tidak hanya digunakan untuk pengembangan *game* pada *platform* PC, tetapi juga dapat digunakan pada berbagai *platform* lainnya (Rohman & Kasoni, 2020:59).

Berdasarkan berbagai kutipan yang telah disampaikan, dapat disimpulkan bahwa *Unity* merupakan *game engine* yang dikembangkan oleh Unity Technologies Inc. dan berfungsi sebagai alat pengembangan terintegrasi untuk pembuatan *game*, perancangan arsitektur, serta pengembangan simulasi.

8. Flowchart

Flowchart adalah representasi grafis yang menggambarkan langkah-langkah serta urutan prosedur dalam suatu program. *Flowchart* umumnya digunakan untuk membantu memahami dan menganalisis penyelesaian suatu permasalahan yang memerlukan kajian lebih lanjut. Selain itu, *flowchart* dapat digunakan untuk menggambarkan aktivitas manual, proses pengolahan, maupun kombinasi dari keduanya (Silitonga & Ropianto, 2025:4). *Flowchart* merupakan diagram alir yang digunakan untuk menggambarkan tahapan-tahapan dalam suatu proses atau sistem dengan memanfaatkan simbol-simbol tertentu (Sholikhah et al., 2024:123).

Dalam pembuatan *flowchart*, terdapat beberapa prinsip dasar yang perlu dan harus diperhatikan oleh analisis atau programmer, antara lain:



- a. *Flowchart* disusun dengan mengikuti alur proses secara berurutan, dimulai dari atas ke bawah dan dari kiri ke kanan.
- b. Setiap aktivitas yang ditampilkan dalam diagram harus dijelaskan secara jelas, teliti, dan mudah dipahami.
- c. Setiap aktivitas dalam diagram harus memiliki titik awal dan titik akhir yang ditentukan secara jelas.
- d. Setiap tahapan aktivitas perlu dijelaskan dengan uraian yang jelas dan spesifik.
- e. Urutan langkah disusun secara konsisten dan logis.


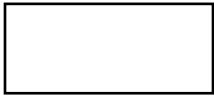
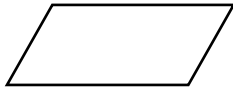

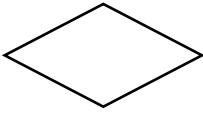
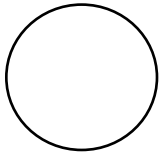
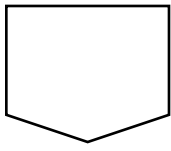
- f. Ruang lingkup aktivitas perlu dipahami secara menyeluruh, untuk alur yang tidak relevan tidak perlu dimasukkan.

Berdasarkan berbagai pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa flowchart merupakan representasi grafis dari suatu proses atau algoritma yang menggambarkan langkah-langkah kerja secara berurutan dan logis. Sebagai alat bantu analisis, *flowchart* digunakan untuk mempermudah pemahaman terhadap sistem informasi, prosedur dalam suatu program melalui simbol-simbol standar yang menggambarkan aktivitas, keputusan, dan aliran data.

Dengan penyajian yang jelas dan terstruktur, flowchart memudahkan komunikasi antar pengguna sistem, pengembang, serta pihak terkait lainnya dalam merancang, mengevaluasi, dan melakukan pengoptimalan proses kerja secara efisien. Deskripsi mengenai tentang berbagai simbol yang digunakan dalam *flowchart* disajikan secara terstruktur pada tabel 2.1

Tabel 2.1 Simbol- simbol *flowchart*

Simbol	Nama	Fungsi
	Terminator	Digunakan untuk memulai/mengakhiri suatu program
	Garis Alir	Digunakan untuk menunjukkan arah aliran program

Simbol	Nama	Fungsi
	<i>Preparation</i>	Dugunakan untuk menginisialisasi suatu nilai/memberikan nilai awal
	<i>Proces</i>	Digunakan untuk menyatakan proses perhitungan
	<i>Input/output data</i>	Digunakan untuk memasukan data atau mencetak data
	<i>Predifined process</i>	Digunakan mengeksekusi suatu subprogram
	<i>Decision</i>	Untuk melakukan perbandingan dua pernyataan atau lebih dan penyelesaian data
	<i>On page connector</i>	Dipergunakan menyatakan hubungan beberapa bagian flowchart pada halaman yang sama
	<i>Off page connector</i>	Menyatakan hubungan beberapa bagian flowchart pada halaman berbeda

Sumber: (Anam et al., 2023).

9. Storyboard

Storyboard merupakan bentuk visualisasi dari ide aplikasi yang akan dikembangkan, sehingga dapat memberikan gambaran

mengenai hasil aplikasi yang akan dihasilkan. Selain itu, *storyboard* juga dapat dipahami sebagai skrip visual yang berfungsi sebagai kerangka atau *outline* suatu proyek yang ditampilkan secara bertahap atau per bagian (Santika et al., 2025:588). *Storyboard* secara umum kumpulan sketsa yang menggambarkan alur cerita, disesuaikan dengan plot yang telah dirancang sebelumnya, tujuan dari *storyboard* untuk memberikan gambaran tentang urutan yang akan dibuat (Handayani et al., 2025:148).

Berdasarkan berbagai kutipan yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa *storyboard* merupakan representasi visual yang digunakan untuk menggambarkan alur interaksi serta struktur suatu aplikasi. *Storyboard* berfungsi untuk memvisualisasikan ide, tampilan, dan alur antarmuka pengguna secara lebih detail. Rangkaian visual tersebut membantu tim pengembang dalam memahami dan merancang aplikasi secara terarah sebelum tahap implementasi dilakukan.

10. System Usability Scale

System Usability Scale (SUS) merupakan metode yang banyak digunakan untuk menilai kualitas suatu produk, baik dari aspek antarmuka maupun fungsionalitasnya. Metode ini memanfaatkan kuesioner sebagai instrumen pengukuran tingkat kegunaan (Prayoga & Kristiana, 2024:985). *System Usability Scale (SUS)* merupakan instrumen yang digunakan untuk menilai suatu sistem atau aplikasi dan

telah banyak diterapkan dalam berbagai penelitian serta evaluasi produk oleh para pengguna (Sa'adah et al., 2024:535).

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa *System Usability Scale* (SUS) merupakan metode pengukuran tingkat kegunaan yang sederhana namun memiliki efektivitas yang tinggi, karena mampu memberikan hasil kuantitatif yang valid dan mudah diinterpretasikan dalam konteks pengujian kualitas sistem dari perspektif pengguna. Menggunakan instrumen berupa kuesioner, metode ini memungkinkan pengumpulan data yang valid secara statistik dan menghasilkan skor *usability* yang jelas serta mudah diinterpretasikan. SUS terdiri dari 10 pertanyaan sederhana yang memudahkan proses pengujian, serta bersifat teknologi agnostik sehingga dapat diterapkan pada berbagai jenis sistem.

B. Kajian Empiris

Dalam kajian penelitian ini, peneliti merujuk pada tiga kajian empiris yang relevan sebagai dasar perbandingan dan penguatan teori. Penelitian yang dilakukan oleh (Diany & Wibowo, 2021) dengan judul penelitian adalah “Penerapan Multimedia Development Life Cycle Pada Game Edukasi Pembelajaran Lagu Nasional Dan Lagu Daerah Berbasis Android”. Metode penelitian yang digunakan mencakup analisis, pengumpulan data, analisis sistem perangkat lunak yang menggunakan Unity, dengan menggunakan tahapan yang terkonsep dengan mengimplementasi metode pengembangan sistem yang digunakan adalah

Multimedia Development Life Cycle (MDLC), yang terdiri dari enam tahapan, yaitu *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, dan Distribution*. Tahapan yang pertama dilakukan dengan menerapkan metode Black Box untuk memastikan fungsi-fungsi aplikasi berjalan dengan baik sesuai dengan tujuan pengembangan. Untuk pengujian kedua dilakukan melakukan penilaian aplikasi dengan penilaian terhadap aplikasi game yang dikembangkan dilakukan melalui Google Form dengan melibatkan sebanyak 30 responden dan hasil penelitian menunjukkan bahwa testing dari responden menyatakan aplikasi ini sebagian besar persentase memberikan jawaban baik sebesar 78% bahwa aplikasi ini sangat efektif dalam memberikan edukasi tentang pemahaman lagu nasional.

Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh (Taufiq & Anshori, 2023) dengan judul “Aplikasi Pembelajaran Materi Dan Kuis Lagu Wajib Nasional”. Penelitian yang dilakukan di SDN 1 Kondangjajar penelitian ini menggunakan metode yang mencakup wawancara sumber, studi pustaka, pengamatan langsung di SDN kondangjajar, dengan mendapatkan hasil dari pengembangan aplikasi permainan tebak lagu wajib nasional mampu meningkatkan minat siswa dalam mempelajari lagu-lagu wajib nasional dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu, aplikasi ini juga dapat melengkapi sarana pembelajaran bagi guru sehingga pembelajaran menjadi lebih kreatif dan mampu menarik perhatian siswa dalam mengapresiasi lagu wajib nasional.

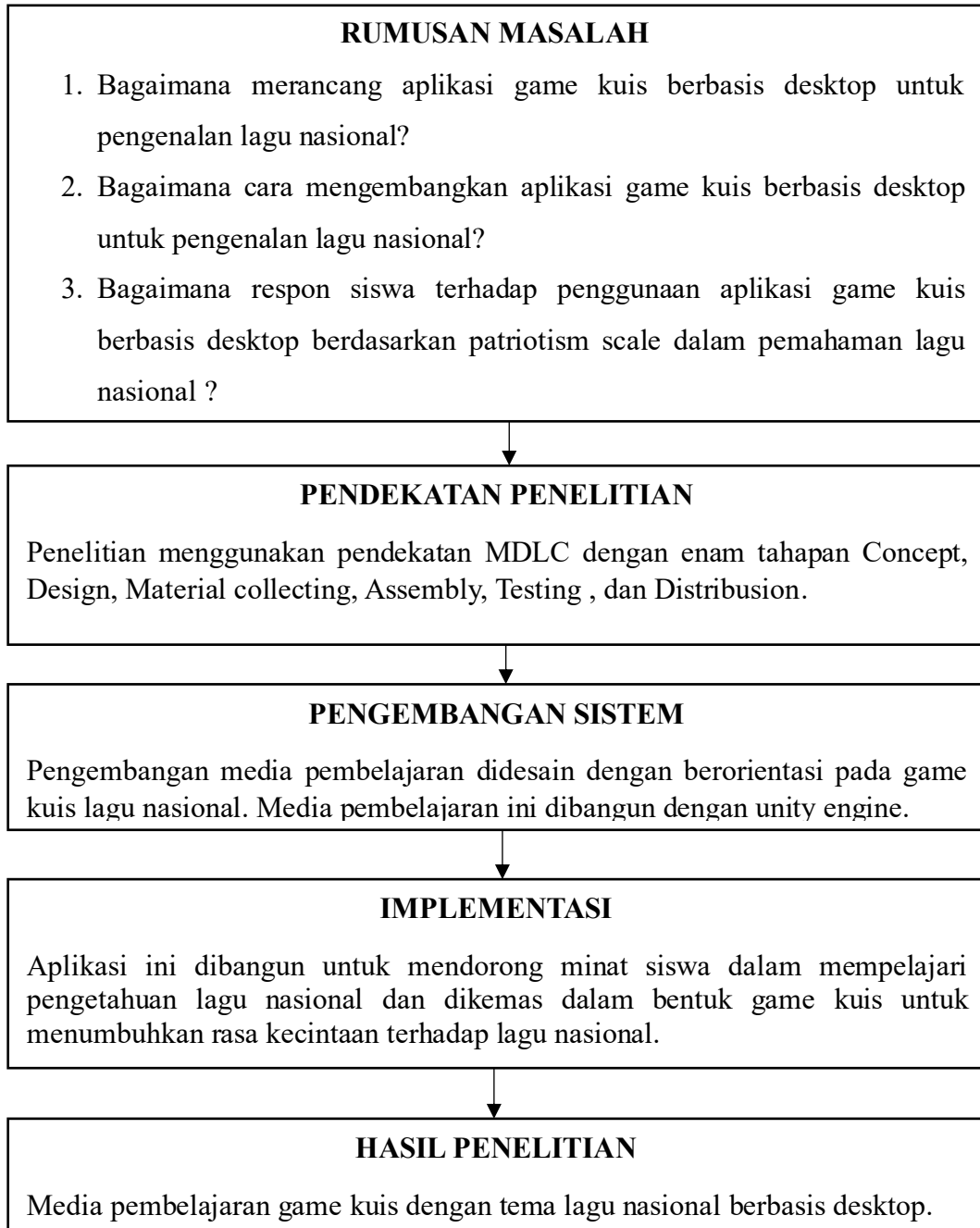
Penelitian selanjutnya yang serupa dilakukan oleh (Santoso et al., 2023) yang berjudul “Perancangan Game Edukasi Reminder Anthem Sebagai Media Pengenalan Lagu Nasional Pada Siswa Sekolah Dasar”. Penelitian ini berhasil menghasilkan sebuah game edukasi yang menyediakan pengetahuan tentang lagu nasional. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa permainan edukasi ini tidak hanya dimanfaatkan sebagai sarana hiburan, tetapi juga berperan sebagai media pembelajaran yang membantu melestarikan budaya yang peduli akan lagu nasional. Dengan adanya aplikasi ini dibuat untuk bahan pembelajaran dan edukasi, dan ditunjukkan guna merangsang siswa agar mau mempelajari lagu-lagu nasional yang semakin dilupakan.

Berdasarkan penelitian-penelitian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis game kuis ini memiliki potensi yang besar dalam meningkatkan minat belajar lagu-lagu nasional yang mulai terlupakan. Metode pengembangan berbasis gamifikasi dan MDLC terbukti mampu menghasilkan sistem yang tidak hanya efektif secara fungsional, tetapi juga menarik dari sisi pengalaman, ditambah edukasi yang dibekirkan dalam bentuk permainan juga meningkatkan kualitas lingkungan belajar menjadi lebih terasa hidup.

Serta dalam pengembangannya penelitian ini bertujuan juga untuk melestarikan budaya dalam menghargai lagu nasional yang dikemas dalam bentuk digitalisasi, yang juga menghargai budaya lagu nasional.

C. Kerangka Berpikir

Penjelasan Struktur kerangka berpikir dalam penelitian ini disajikan secara visual pada Gambar 2.1



Gambar 2.1 Kerangka Bepikir

