

SOSIALISASI GAME EDUKASI CERITA RAKYAT KERAJAAN SIAK SRI INDRAPURA

Tri Yuliati¹, Gellysa Urva², Ari Sellyana³, Tri Handayani⁴

^{1,2,3,4}Sekolah Tinggi Teknologi Dumai, Dumai, Riau, Indonesia

e-mail: triyuliati00@gmail.com¹, gellysa.urva@gmail.com², ari.sellyana@gmail.com³,
trihandayani.stt@gmail.com⁴

Abstrak: Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk memperkenalkan dan mensosialisasikan *game* edukasi Cerita Rakyat Kerajaan Siak Sri Indrapura yaitu cerita Raja Kecik sebagai media pembelajaran interaktif kepada guru dan siswa di Taman Kanak-Kanak (TK) Hang Tuah. *Game* ini dikembangkan untuk mendukung pembelajaran budaya lokal melalui metode yang menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa dapat memahami nilai-nilai budaya Kerajaan Siak dengan cara yang lebih menarik. Sosialisasi dilakukan melalui sesi pengantar bagi guru mengenai penggunaan *game* di kelas, dilanjutkan dengan demonstrasi uji coba yang melibatkan siswa menggunakan proyektor. Evaluasi efektivitas *game* dilakukan dengan menyebarluaskan kuesioner kepada 8 guru setelah sosialisasi. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa 87,5% guru merasa materi sosialisasi disampaikan dengan jelas dan *game* mudah digunakan di kelas. Sebanyak 75% guru menyatakan bahwa siswa antusias selama bermain *game*, dan seluruh guru merekomendasikan penggunaan *game* ini di kelas. Dengan hasil yang positif, *game* edukasi Cerita Rakyat Kerajaan Siak Sri Indrapura diharapkan dapat diintegrasikan lebih luas sebagai bagian dari pembelajaran di sekolah, serta diadakan pelatihan lanjutan untuk guru guna mengoptimalkan penggunaannya. Kegiatan ini berhasil memperkenalkan media pembelajaran yang inovatif sekaligus melestarikan warisan budaya lokal.

Kata Kunci: Sosialisasi, *Game* Edukasi, Cerita Rakyat

Abstract: This community service activity aims to introduce and socialize the educational game Cerita Rakyat Kerajaan Siak Sri Indrapura as an interactive learning medium for teachers and students at Hang Tuah Kindergarten. This game was developed to support local cultural education through an engaging and interactive method, enabling students to understand the cultural values of the Siak Kingdom in a more captivating way. The socialization was conducted through an introductory session for teachers on how to use the game in the classroom, followed by a demonstration trial involving students using a projector. The effectiveness of the game was evaluated by distributing questionnaires to eight teachers after the socialization. The results of the questionnaire showed that 87.5% of teachers felt that the socialization material was clearly delivered and that the game was easy to use in the classroom. Additionally, 75% of teachers stated that students were enthusiastic while playing the game, and all teachers recommended its use in the classroom. With these positive results, the Cerita Rakyat Kerajaan Siak Sri Indrapura educational game is expected to be more widely integrated into school learning activities, along with further training for teachers to optimize its use. This activity successfully introduced an innovative learning medium while simultaneously preserving local cultural heritage..

Keywords: Socialization, Educational Games, Folk Tales

1. Pendahuluan

Kesultanan Siak Sri Indrapura adalah salah satu kerajaan yang memiliki sejarah panjang dan kaya di Indonesia, khususnya di Provinsi Riau. Didirikan pada tahun 1723, kerajaan ini berpusat di Buantan dan dikenal sebagai pusat kebudayaan Melayu yang kaya akan tradisi dan adat istiadat (Saragih, 2022) Sejarah kerajaan ini tidak hanya mencakup

aspek politik, tetapi juga mencakup perkembangan ekonomi, sosial, dan budaya yang signifikan. Salah satu aspek penting dari Kesultanan Siak adalah sistem pemerintahan yang diterapkan. Kesultanan ini dipimpin oleh serangkaian sultan, dengan Sultan Siak XII sebagai salah satu yang paling terkenal (Gafar et al., 2021). Di bawah kepemimpinan sultan, kerajaan ini mengalami perkembangan yang pesat, baik dalam hal administrasi pemerintahan maupun dalam pengembangan infrastruktur, termasuk pembangunan Istana Siak yang megah (Parhan et al., 2021; Pratiwi, 2023). Istana ini tidak hanya berfungsi sebagai tempat tinggal sultan, tetapi juga sebagai simbol kekuasaan dan pusat kegiatan sosial budaya kerajaan (Labellapansa & Ratri, 2017).

Cerita rakyat mengenai Raja Kecik dari Siak Sri Indrapura merupakan bagian integral dari warisan budaya Melayu yang mencerminkan sejarah dan nilai-nilai masyarakat setempat. Raja Kecik, yang dikenal sebagai Sultan Jalil Rachmad Syah, adalah pendiri Kesultanan Siak Sri Indrapura yang muncul setelah perpecahan Kesultanan Johor. Dalam konteks ini, Raja Kecik berperan penting dalam mendirikan kerajaan yang merdeka dari pengaruh Johor, dan ini menjadi titik awal bagi perkembangan budaya dan pemerintahan di wilayah tersebut (Saragih, 2022; Zamzarina, 2022). Raja Kecik dikenal karena keberaniannya dalam melawan Sultan Abdul Jalil Riayat dari Riau, yang pada saat itu berkuasa. Tindakan pemberontakan ini tidak hanya menandai berdirinya Kesultanan Siak Sri Indrapura, tetapi juga menciptakan identitas baru bagi masyarakat di pesisir timur Sumatera (Saragih, 2022). Dalam prosesnya, Raja Kecik berhasil mengembangkan Siak menjadi pusat perdagangan dan budaya yang penting, yang menarik perhatian banyak pihak, termasuk kolonialis Belanda (Pernantah, 2023). Istana Siak Sri Indrapura, yang dibangun pada abad ke-18, menjadi simbol kekuasaan dan warisan budaya yang kaya. Istana ini tidak hanya berfungsi sebagai tempat tinggal raja, tetapi juga sebagai pusat kegiatan sosial dan budaya.

Banyak artefak bersejarah yang ditemukan di istana ini, termasuk peninggalan dari masa pemerintahan Raja Kecik, yang menunjukkan kemegahan dan keunikan arsitektur Melayu (Pratiwi, 2023; Samra & Imbardi, 2020). Selain itu, keberadaan situs-situs bersejarah lainnya seperti Masjid Syahbuddin dan makam Raja Kecik menambah nilai sejarah dan budaya di kawasan ini (Pernantah, 2023). Cerita rakyat tentang Raja Kecik juga sering kali mencerminkan nilai-nilai moral dan pelajaran hidup yang penting bagi masyarakat. Melalui kisah-kisah ini, generasi muda diajarkan tentang keberanian, kepemimpinan, dan pentingnya mempertahankan identitas budaya. Hal ini sejalan dengan upaya untuk melestarikan warisan budaya dan sejarah Siak Sri Indrapura sebagai bagian dari identitas nasional Indonesia (Ria, 2022). Dengan demikian, Raja Kecik bukan hanya sekadar tokoh sejarah, tetapi juga simbol dari perjuangan dan aspirasi masyarakat Siak Sri Indrapura. Melalui cerita rakyat dan warisan budaya yang ada, kita dapat memahami lebih dalam tentang perjalanan sejarah dan nilai-nilai yang dianut oleh masyarakat di wilayah ini (Roza, 2023).

Pemanfaatan teknologi dalam memvisualisasikan cerita rakyat dalam bentuk *game* edukasi telah menjadi salah satu pendekatan yang inovatif untuk melestarikan dan mengenalkan budaya lokal kepada generasi muda. Pemanfaatan *game* edukasi berbasis cerita rakyat dalam pembelajaran anak usia dini, khususnya di Taman Kanak-Kanak (TK). *Game* edukasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama dalam konteks pembelajaran yang lebih konvensional yang sering kali dianggap membosankan (Alwan, 2020; Anggraini et al., 2021; Rahayu & Fujiati, 2018).

Game edukasi yang dirancang dengan baik dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan efektif, sehingga mengurangi kesan monoton dalam proses belajar mengajar (Naresvari, 2023; Rahmalisa, 2023). Dalam konteks pendidikan karakter, cerita rakyat dapat berfungsi sebagai alat untuk menanamkan nilai-nilai positif pada anak-anak. Melalui cerita, anak-anak dapat belajar tentang perilaku baik dan buruk, serta konsekuensi dari tindakan mereka. Penelitian menunjukkan bahwa integrasi cerita rakyat dalam kurikulum pendidikan dapat meningkatkan pemahaman anak tentang nilai-nilai karakter dan etika (Ardhyantama, 2017; Nurdial, 2024). Dengan demikian, *game* edukasi yang mengangkat cerita rakyat tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk membentuk karakter anak sejak dini.

Pemanfaatan *game* edukasi yang berbasis cerita rakyat dalam pembelajaran anak TK dapat memberikan dampak positif yang signifikan. *Game* ini tidak hanya membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga membantu anak-anak memahami nilai-nilai moral dan etika yang penting dalam kehidupan sehari-hari. Diharapkan dengan adanya sosialisasi *game* cerita rakyat siak sri indrapura ini dapat memberikan wawasan yang berbeda dan dapat meningkatkan daya tarik anak-anak TK terhadap cerita rakyat daerah diindonesia lainnya.

2. Metode

Tahapan sosialisasi yang dilakukan untuk satu sekolah Taman Kanak-Kanak dalam rangka memperkenalkan *game* edukasi Cerita Rakyat Kerajaan Siak Sri Indrapura:

- a. Persiapan dan Koordinasi
 - 1) Identifikasi Sekolah dan Audiens: Menentukan sekolah Taman Kanak-Kanak yang akan menjadi lokasi sosialisasi yaitu Taman Kanak-kanak Hangtuah Dumai. Koordinasi dengan kepala sekolah dan guru dilakukan untuk menjadwalkan kegiatan dan memastikan kelengkapan sarana.
 - 2) Persiapan Materi: Membuat materi sosialisasi, seperti presentasi mengenai *game*, tutorial penggunaan, serta informasi tentang manfaat edukasi dari permainan ini. Juga dipersiapkan perangkat yang dibutuhkan, seperti komputer, proyektor, dan perangkat *game*.
- b. Sesi Pengantar dengan Guru dan Staf Sekolah
 - 1) Diskusi Pendahuluan: Sosialisasi dimulai dengan pertemuan bersama guru dan staf sekolah. Dalam sesi ini, dijelaskan tujuan dari *game* edukasi dan manfaatnya sebagai media pembelajaran berbasis budaya lokal. Guru diberi pemahaman tentang alur permainan, konten edukatif yang terkandung, serta bagaimana cara mengintegrasikannya dalam kegiatan belajar.
 - 2) Pelatihan Singkat: Dilakukan pelatihan singkat kepada guru tentang cara mengoperasikan *game* dan memandu siswa saat menggunakan *game*. Guru diperkenalkan dengan fitur-fitur *game* dan alat bantu pembelajaran yang menyertainya.
- c. Demonstrasi dan Uji Coba dengan Siswa
 1. Demonstrasi Interaktif: Setelah guru mendapat pemahaman, kegiatan dilanjutkan dengan demonstrasi *game* kepada siswa di kelas. Siswa diajak untuk mencoba langsung permainan dengan bimbingan dari guru dan fasilitator. Selama demonstrasi, siswa diberi kesempatan untuk berinteraksi dengan karakter, alur cerita, dan tantangan dalam *game*.
 2. Pengamatan dan Umpatan Balik: Fasilitator mengamati keterlibatan siswa,

respons mereka terhadap cerita rakyat yang disampaikan, serta kemudahan siswa dalam memainkan *game*. Guru juga diminta memberikan umpan balik tentang kesesuaian permainan dengan kemampuan anak usia dini.

- d. Diskusi dengan Guru dan Evaluasi Awal
 - 1) Diskusi dan Refleksi: Setelah sesi uji coba, diadakan diskusi dengan guru untuk mendapatkan umpan balik tentang efektivitas *game* sebagai media pembelajaran. Guru diminta memberikan masukan terkait kesesuaian konten, interaktivitas, serta potensi perbaikan dalam pelaksanaan permainan di kelas.
 - 2) Penyusunan Rencana Lanjutan: Berdasarkan hasil diskusi, disusun rencana pelaksanaan lanjutan, seperti integrasi *game* ke dalam kurikulum atau pengulangan sosialisasi pada kelas lain di sekolah tersebut.
- e. Penutup dan Dokumentasi
 - 1) Penutupan Kegiatan: Kegiatan diakhiri dengan penutupan yang melibatkan seluruh siswa dan guru. Sebagai kenang-kenangan, materi *game* edukasi atau versi *game* diberikan kepada sekolah untuk digunakan lebih lanjut dalam kegiatan belajar.
 - 2) Dokumentasi: Selama proses sosialisasi, dokumentasi berupa foto dan video diambil untuk keperluan laporan

Dengan tahapan ini, sosialisasi *game* edukasi Cerita Rakyat Kerajaan Siak Sri Indrapura diharapkan dapat berjalan efektif, melibatkan siswa secara interaktif, dan memberikan wawasan baru bagi guru dalam menerapkan teknologi dalam pembelajaran berbasis budaya lokal.

3. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan sosialisasi *game* edukasi **Cerita Rakyat Kerajaan Siak Sri Indrapura** di TK Hang Tuah dimulai dengan sesi pengantar kepada para guru mengenai tujuan, manfaat, dan cara penggunaan *game* sebagai media pembelajaran interaktif. Setelah sesi pengantar selesai, dilanjutkan dengan demonstrasi langsung di kelas bersama siswa. Dalam demonstrasi ini, *game* dimainkan menggunakan bantuan proyektor (*infokus*) yang menampilkan alur permainan di layar besar, sehingga seluruh siswa dapat melihat dengan jelas.



Gambar 1. Persiapan Game Edukasi Dengan Bantuan Proyektor

Guru dan fasilitator memandu siswa untuk berinteraksi dengan *game*, menjelaskan setiap tahapan cerita rakyat yang muncul, serta mengajak siswa untuk aktif merespon tantangan yang diberikan oleh *game*.



Gambar 2. Pendampingan Penggunaan *Game*

Selama uji coba, siswa terlihat sangat antusias dan tertarik dengan karakter serta cerita yang ada dalam *game*. Mereka mengikuti instruksi dengan baik dan beberapa di antaranya bahkan mencoba menjawab pertanyaan yang ada di dalam permainan. Dengan menggunakan proyektor, seluruh kelas dapat terlibat secara langsung, sehingga proses belajar menjadi lebih dinamis dan interaktif. Guru juga ikut berpartisipasi dalam menjelaskan konteks cerita dan memastikan bahwa *game* berjalan lancar serta relevan dengan materi pembelajaran yang sedang diajarkan di kelas.



Gambar 3. Siswa Tertarik Ingin Bermain *Game*

Akhir kegiatan peserta kegiatan yang terdiri dari tim dari STT Dumai, guru dan siswa melakukan foto bersama dan Sebagai kenang-kenangan, materi *game* edukasi diberikan kepada sekolah untuk digunakan lebih lanjut dalam kegiatan belajar.



Gambar 4. Foto Bersama Peserta Kegiatan

Setelah kegiatan sosialisasi *game* edukasi Cerita Rakyat Kerajaan Siak Sri Indrapura di TK Hang Tuah, kuesioner disebarluaskan kepada 8 guru untuk mengevaluasi efektivitas sosialisasi dan penggunaan *game* di kelas. Berdasarkan hasil kuesioner, sebanyak 87,5% guru menyatakan bahwa materi sosialisasi disampaikan dengan jelas, menunjukkan bahwa sebagian besar peserta memahami tujuan dan cara penggunaan *game* ini. Sebanyak 75% guru juga mengonfirmasi bahwa siswa terlihat antusias saat menggunakan *game*, menandakan bahwa media pembelajaran ini mampu menarik perhatian anak-anak dan meningkatkan partisipasi mereka dalam proses belajar.

Tabel 1. Pertanyaan kepada Peserta Penagbdian

Pertanyaan	Jawaban Ya	Jawaban Tidak	(%) Ya	(%) Tidak
Apakah materi sosialisasi disampaikan dengan jelas?	7	1	87%	12.05
Apakah Anda merasa game edukasi ini sesuai dengan kebutuhan pembelajaran?	7	1	87%	12.05
Apakah siswa terlihat antusias saat menggunakan game edukasi?	6	2	75%	25%
Apakah game mudah dipahami oleh siswa?	6	2	75%	25%
Apakah penggunaan game meningkatkan partisipasi siswa?	8	0	100%	00%
Apakah Anda merasa game ini dapat digunakan secara efektif di kelas?	6	2	75%	25%
Apakah visual dan audio dalam game mendukung pembelajaran?	7	1	87%	12%
Apakah game edukasi membantu siswa memahami budaya lokal Kerajaan Siak?	6	2	75%	25%
Apakah waktu pelaksanaan sosialisasi sudah cukup untuk memahami game?	5	3	62%	37%
Apakah Anda merekomendasikan game ini digunakan di sekolah lain?	8	0	100%	00%

4. Kesimpulan

Berdasarkan kegiatan sosialisasi dan demonstrasi *game* edukasi Cerita Rakyat Kerajaan Siak Sri Indrapura di TK Hang Tuah, dapat disimpulkan bahwa *game* ini berhasil diterima dengan baik oleh guru dan siswa sebagai media pembelajaran interaktif. Hasil kuesioner yang disebarluaskan kepada delapan guru menunjukkan bahwa mayoritas guru merasa materi sosialisasi disampaikan dengan jelas dan *game* ini mudah digunakan di kelas. Sebanyak 87,5% guru menyatakan bahwa *game* membantu siswa memahami cerita rakyat dan budaya lokal, serta 100% guru merekomendasikan penggunaannya untuk kegiatan belajar mengajar. Meskipun ada beberapa catatan mengenai waktu sosialisasi yang dianggap singkat, secara keseluruhan *game* ini dinilai berhasil memperkenalkan materi budaya lokal dengan cara yang menarik dan interaktif. Oleh karena itu, *game* edukasi ini memiliki potensi besar untuk diimplementasikan secara luas dalam kegiatan pembelajaran di TK, khususnya dalam mengenalkan budaya lokal kepada siswa sejak dini. Kegiatan sosialisasi yang lebih mendalam serta pelatihan tambahan bagi guru direkomendasikan untuk memastikan implementasi yang optimal di berbagai kelas.

Daftar Pustaka

- Alwan, A. Z. (2020). Pengembangan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Bagi Anak Berkebutuhan Khusus Tuna Rungu. *Joined Journal (Journal of Informatics Education)*, 3(1), 8. <https://doi.org/10.31331/joined.v3i1.1063>
- Anggraini, H. I., Nurhayati, N., & Kusumaningrum, S. R. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis Hots Dengan Metode Digital Game Based Learning (DGBL) Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(11), 1885–1896. <https://doi.org/10.36418/japendi.v2i11.356>
- Ardhyantama, V. (2017). Pendidikan Karakter Melalui Cerita Rakyat Pada Siswa Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Primary Education*, 1(2), 95. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v1i2.10819>
- Gafar, T. F., Hakim, A., Anugerah, M. F., & Zamhasari, N. (2021). Asas-Asas Desentralisasi Pemerintahan Dalam Kitab Bab Al-Qawa'id. *Papatung Jurnal Ilmu Administrasi Publik Pemerintahan Dan Politik*, 4(2), 1–9. <https://doi.org/10.54783/japp.v4i2.450>
- Labellapansa, A., & Ratri, M. R. A. (2017). Augmented Reality Bangunan Bersejarah Berbasis Android (Studi Kasus : Istana Siak Sri Indrapura). *It Journal Research and Development*, 1(2), 1–12. [https://doi.org/10.25299/itjrd.2017.vol1\(2\).676](https://doi.org/10.25299/itjrd.2017.vol1(2).676)
- Naresvari, E. (2023). Perancangan Aplikasi Game "Sunday Fun-Day" Penunjang Materi Sekolah Minggu Berbasis Mobile. *It-Explore Jurnal Penerapan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 2(3), 192–207. <https://doi.org/10.24246/itexplore.v2i3.2023.pp192-207>
- Nurdial. (2024). Implementasi Pendidikan Karakter Berbasis Cerita Rakyat Pada Program Sehari Berbudaya Aceh Pasti (Sedati) Di Tkit Ar Rahmah Kota Banda Aceh. *Jurnal Cahaya Mandalika ISSN 2721-4796 (Online)*, 5(1), 209–229. <https://doi.org/10.36312/jcm.v5i1.2507>

- Parhan, N., Sari, I. P., & Arisandi, D. (2021). Aplikasi Peninggalan Sejarah Kerajaan Siak Sri Indrapura Di Kabupaten Siak Berbasis Android. *Jurnal Santi - Sistem Informasi Dan Teknik Informasi*, 1(1), 49–55. <https://doi.org/10.58794/santi.v1i1.12>
- Pernantah, P. S. (2023). Cultural Reserve of "Siak" Dutch Prison as a Learning Resources of Local History. *Langgam International Journal of Social Science Education Art and Culture*, 2(01), 40–46. <https://doi.org/10.24036/langgam.v2i1.36>
- Pratiwi, I. I. (2023). Siak Palace Inspiration for Gala Evening Party Dressmaking. *Teknobuga Jurnal Teknologi Busana Dan Boga*, 11(1), 71–77. <https://doi.org/10.15294/teknobuga.v11i1.44193>
- Rahayu, S., & Fujiati, F. (2018). Penerapan Game Design Document Dalam Perancangan Game Edukasi Yang Interaktif Untuk Menarik Minat Siswa Dalam Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(3), 341–346. <https://doi.org/10.25126/jtiik.201853694>
- Rahmalisa, U. (2023). Game Edukasi Pengenalan Huruf Hijaiyah Sebagai Dasar Membaca Al-Qur'an Pada Murid Tk Islam Al-Karimah. *J-Abdi Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(4), 759–764. <https://doi.org/10.53625/jabdi.v3i4.6472>
- Ria, B. S. N. (2022). Model of Cultural Tourism at the Siak Sri Indrapura Palace Tourism Object, Riau. *Jurnal Ilmiah Ilmu Administrasi Publik*, 12(2), 655. <https://doi.org/10.26858/jiap.v12i2.43417>
- Roza, E. (2023). Tradisi Ghatib Beghanyut Sebuah Peradaban Islam Pada Masyarakat Siak Sri Indrapura, Riau. *Tsaqafah*, 19(2), 279–404. <https://doi.org/10.21111/tsaqafah.v19i2.9326>
- Samra, B., & Imbardi. (2020). Exploring Architectural Design of Istana Siak Sri Indrapura: The Wisdom and Environmental Knowledges. *Top Conference Series Earth and Environmental Science*, 469(1), 012069. <https://doi.org/10.1088/1755-1315/469/1/012069>
- Saragih, G. M. (2022). *Sistem Pemerintahan Kesultanan Siak Sri Indrapura*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/dkza7>
- Zamzarina, D. (2022). Peranan Sultan Muhammad Ali Muazzammsyah Dalam Mendirikan Kota Pekanbaru (1765-1779). *Chronologia*, 4(2), 52–63. <https://doi.org/10.22236/jhe.v4i2.10141>