

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Pada penelitian ini, telah berhasil dikembangkan sebuah *game* yang dinamakan "Citra Wayang." *Game* ini dirancang untuk membantu siswa dalam mempelajari dan mengenal budaya wayang melalui media permainan yang interaktif dan menarik. *Game* ini terdiri dari beberapa fitur utama, termasuk *puzzle* gambar wayang, permainan mencari wayang, dan permainan menangkap wayang. Berdasarkan hasil pengujian, *game* ini menunjukkan hasil yang positif dalam membantu siswa meningkatkan pengetahuan mereka tentang wayang serta keterlibatan mereka dalam proses belajar. Hasil pengujian pada beberapa aspek seperti antarmuka pengguna, fungsionalitas, serta pengalaman bermain menunjukkan bahwa *game* ini berhasil memenuhi tujuan yang diharapkan dengan memperoleh nilai skor rata-rata 81,12% menggunakan rumus Skala Likert, *game* ini menyediakan media pembelajaran yang menyenangkan dan edukatif.

B. Saran

Meskipun *game* "Citra Wayang" telah berhasil dikembangkan dan diuji, masih terdapat beberapa aspek yang bisa ditingkatkan di masa mendatang:

1. Penambahan Konten: Menambahkan lebih banyak variasi gambar wayang dan cerita yang dapat dipelajari oleh pemain.
2. Pengembangan Fitur Baru: Mengembangkan fitur multiplayer atau co-op agar pemain dapat bermain bersama teman, meningkatkan interaksi sosial dalam belajar.
3. Optimasi Performa: Melakukan optimasi lebih lanjut pada performa *game* agar dapat berjalan lebih lancar pada berbagai jenis perangkat.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] B. O. Aini, K. C. Ayu, and S. Siswati, "No Title," *Pengemb. Game Puzzle Sebagai Edugame Berbas. Android Untuk Meningkatkan. Kemamp. Berpikir Mat. Siswa SD*, vol. 3, 2019, [Online]. Available: <https://journal.ummat.ac.id/index.php/jtam/article/view/768/656>
- [2] K. Nur Fadhilah, R. Ramadani, C. F. Wijaksono, A. A. T. Saputri, and A. C. Setiawan, "No Title," *Pengemb. Desain Karakter Wayang Cerita Perang Bharatayudha untuk GameMetasekerta sebagai Media Revital. Budaya*, vol. 05, 2024, [Online]. Available: <https://journal.uib.ac.id/index.php/joint/article/view/9475/4003>
- [3] M. Siahaan, "No Title," 2024. [Online]. Available: <https://www.statista.com/topics/9229/education-in-indonesia/#topicOverview>
- [4] S. Kemp, "No Title," 2021. [Online]. Available: <https://datareportal.com/reports/digital-2021-indonesia>
- [5] A. Hardiansyah and P. Mauliana, "Aplikasi Game Edukasi Mengenal Pahlawan Indonesia Berbasis Android Pada SDN Ciburuy," *E-Prosiding Tek. Inform.*, vol. 2, no. 2, pp. 45–52, 2021.
- [6] M. W. Nurrochsyam and B. H. S. Purwana, *Cultural Heritage Preservation: Utilization of Digital Technology for Learning Wayang Courses in Universities*, no. ICoMSi 2023. Atlantis Press SARL, 2024. doi: 10.2991/978-2-38476-228-6_41.
- [7] N. Made Intan Asri Devi, "Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan," *J. Ilm. Pendidik. Profesi Guru*, vol. 3, no. 3, pp. 417–428, 2020, [Online]. Available: <http://dx.doi.org/10.23887/jippg.v3i3>
- [8] P. W. PW, "Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pendidikan Islam," *J. Dirosah Islam.*, vol. 4, no. 2, pp. 174–184, 2022, doi: 10.47467/jdi.v4i2.692.
- [9] R. Pangastuti, "Media Puzzle untuk Mengenal Bentuk Geometri," *JECED J. Early Child. Educ. Dev.*, vol. 1, no. 1, pp. 50–59, 2019, doi:

10.15642/jeced.v1i1.496.

- [10] L. Alzanah and H. I. Dewi, "Pengembangan Puzzle Kreatif Untuk Media Pembelajaran Anak Sekolah Dasar," *J. IKRAITH-HUMANIORA*, vol. 6, no. 2, pp. 126–135, 2022.
- [11] S. Purwaningrum and S. N. K. Ifitah, "Penggunaan Media Advanced Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran PAI di Sekolah Menengah Pertama," *Allimna J. Pendidik. Profesi Guru*, vol. 2, no. 01, pp. 01–22, 2023, doi: 10.30762/allimna.v2i01.955.
- [12] N. Sa'idah, Y. E. Farida, and J. Widagdo, "Pemanfaatan Limbah Kayu Melalui Puzzle Wayang sebagai Media Pengenalan Budaya untuk Anak Usia Dini," *E-Dimas J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 11, no. 1, p. 66, 2020, doi: 10.26877/e-dimas.v11i1.3081.
- [13] A. Hidayatul Farhani, R. Hartono, and T. Ikhlas Ramadhan, "Pengembangan Edukasi Game Melalui Cerita Sejarah Wayang Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android," *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.)*, vol. 8, no. 3, pp. 3938–3945, 2024, doi: 10.36040/jati.v8i3.9666.
- [14] R. Yanwastika Ariyana, R. A. Kumalasanti, and M. Mansyur, "Pengembangan Puzzle Game Wayang Punakawan Sebagai Media Pengenalan Seni Dan Budaya Pada Anak," *J. Teknol.*, vol. 13, no. 1, pp. 53–62, 2020.
- [15] I. Kadek Andy Asmarajaya and G. Surya Mahendra, "Konservasi Wayang Kamasan dengan Permainan Jigsaw Puzzle pada Smartphone Android Menggunakan Successive Approximation Model CONSERVATION OF WAYANG KAMASAN WITH JIGSAW PUZZLE GAME ON ANDROID SMARTPHONE USING SUCCESSIVE APPROXIMATION MODEL," *Teknomatika*, vol. 13, no. 02, pp. 17–27, 2023, [Online]. Available: <https://ojs.palcomtech.ac.id/index.php/teknomatika/article/view/627>
- [16] Irhas, H. S. Hadi, S. A. Iryani, and Marlina, "Puzzle Wayang: Inovasi Pembelajaran Interaktif Untuk Penguatan Karakter," vol. 5, no. 2, pp. 213–223, 2024.
- [17] B. Wicaksono and F. A. Subari, "Gamifikasi Dan Korelasinya Dengan Minat

- Mengunjungi Ulang Pada Marketplace ‘X,’” *J. Adm. Bisnis*, vol. 17, no. 1, pp. 101–114, 2021, doi: 10.26593/jab.v17i1.4726.101-114.
- [18] R. R. M. Yulianti, I. Syuatoto, Suroto, E. Suprapti, and R. P. Elburdah, “Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Mts Matlaul Anwar,” *Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Mts Matlaul Anwar*, vol. 3, no. 1, pp. 62–67, 2020.
- [19] A. A. Amatullah, D. P. D. Hariyanti, and P. Purwadi, “Analisis Penggunaan Puzzle Dalam Kemampuan Pemecahan Masalah Anak,” *Wawasan Pendidik.*, vol. 2, no. 1, pp. 93–100, 2022, doi: 10.26877/wp.v2i1.9732.
- [20] H. Wulandari, K. Komariah, and W. Nabilla, “Pengembangan Media Kartu Domino untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini,” *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 1, pp. 78–89, 2022, doi: 10.37985/murhum.v3i1.91.
- [21] I. Rohmawati, “Pengembangan Game Edukasi Tentang Budaya Nusantara ‘Tanara’ Menggunakan Unity 3D Berbasis Android,” *J. SITECH Sist. Inf. dan Teknol.*, vol. 2, no. 2, pp. 173–184, 2019, doi: 10.24176/sitech.v2i2.3907.
- [22] R. E. Pratama, “Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Pembelajaran Matematika Menggunakan Construct 2,” *J. Sist. dan Teknol. Inf.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–5, 2022, [Online]. Available: <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/justin/article/view/16354>
- [23] I. W. Mudra, I. G. M. Raharja, and I. W. Sukarya, “Motif Tradisi Wayang Khas Bali Pada Penciptaan Seni Keramik,” *Gorga J. Seni Rupa*, vol. 8, no. 2, p. 320, 2019, doi: 10.24114/gr.v8i2.14813.
- [24] W. Handayani, M. Romadhona, and M. Dewanti, *Alat Permainan Edukatif Wayang Pada PAUD*. 2023. [Online]. Available: https://www.academia.edu/download/114189252/_warna_Alat_Permainan_Wayang_v2_rev6.pdf
- [25] A. K. Distira, "Game Edukasi Pembelajaran Tokoh Wayang Menggunakan Unity," 2022, [Online]. Available: <https://eprints2.undip.ac.id/id/eprint/12113/>

- [26] M. Arifin, "Learning Management System (LMS) Berbasis Android Era Revolusi Industri 4 . 0 Penunjang Creative Thinking Skill Mathematics Siswa Learning Management System (Lms) Based on Android in the Industrial Revolution Era 4 . 0 Supporting," *ASNA J. Kependidikan Islam dan Keagamaan*, vol. 2, no. 2, pp. 12–27, 2020, [Online]. Available: <https://maarifnajateng.or.id/ejournal/index.php/asna/article/view/44>
- [27] R. N. Rohmah, "Pengembangan Aplikasi Mathematics Mobile Learning Berbasis Android Untuk Meningkatkan Literasi Numerasi Siswa Pada Materi Statistika," 2023.

