

PENGEMBANGAN EDUKASI GAME MELALUI CERITA SEJARAH WAYANG BERBASIS ANDROID

Ahmad Hidayatul Farhani, Rudi Hartono, Teguh Ikhlas Ramadhan
Prodi Teknik Informatika, Universitas Perjuangan
Jl. Pembela Tanah Air No.177 Tasikmalaya 46115 Cikoneng, Indonesia
Farhanhidayatulloh953@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan teknologi modern telah memberikan dampak signifikan terhadap pelestarian budaya, terutama di Indonesia yang kaya akan warisan budaya. Salah satu warisan budaya yang penting adalah seni wayang, yang memiliki nilai sejarah dan kearifan lokal yang tinggi. Namun, dengan popularitas yang terus meningkat dari game petualangan dan penggunaan smartphone, minat terhadap wayang dan cerita sejarahnya cenderung menurun di kalangan generasi muda. Untuk mengatasi masalah ini, peneliti merancang sebuah game petualangan berbasis Android yang mengambil inspirasi dari cerita sejarah wayang. Dalam abstrak ini, kami menguraikan tahapan pengembangan game tersebut, dimulai dari inisiasi hingga perilisasi. Tahapan-tahapan tersebut mencakup pemilihan genre game, setting, karakter, alur cerita, dan sasaran pengguna. Peneliti juga menguraikan metode yang digunakan dalam pengujian alpha dan beta untuk memastikan kualitas dan responsivitas game. Selain itu, peneliti juga menyelidiki potensi penggunaan game berbasis cerita sejarah wayang dalam pendidikan. Melalui penelitian ini, peneliti akan mengukur dampak game-based learning terhadap semangat belajar dan hasil akademik mahasiswa dalam mata kuliah tertentu. Diharapkan bahwa game ini tidak hanya akan memberikan pengalaman bermain yang menarik, tetapi juga akan memperkuat pemahaman dan apresiasi terhadap budaya wayang di kalangan generasi muda.

Kata kunci : game edukasi petualangan, cerita sejarah wayang, budaya Indonesia, pelestarian budaya, game-based learning.

1. PENDAHULUAN

Indonesia memiliki budaya dan kesenian beragam yang terbentang luas dari Sabang hingga Merauke, dengan keberagaman budaya dan kesenian itu pula Indonesia mampu dikenal oleh kalangan Internasional. Potensi budaya Indonesia diharapkan mampu melestarikan serta mengembangkan nilai-nilai luhur yang beragam sebagai ciri khas suatu bangsa. Keanekaragaman budaya dan kesenian Indonesia merupakan warisan budaya yang sudah berkembang selama berabad-abad di masing-masing daerah yang ada di Indonesia[1].

Game petualang untuk pembelajaran berhitung dirancang untuk mengembangkan daya pikir anak. Game petualang yang merupakan sarana untuk belajar sambil bermain dapat merangsang dan mendorong anak dalam meningkatkan kualitas keterampilan/ psikomotor[2]. Game petualang yang dirancang dengan memadukan pembelajaran berhitung bertema dan berlevel juga bertujuan untuk melatih siswa dalam menyelesaikan masalah dengan cepat dan tepat, berpikir kreatif, inovatif, dan menjadikan siswa memiliki sifat kompetitif[3]. Game untuk anak dapat dinilai bagus mengasah setiap kemampuan untuk berfikir dan juga mengasah kecerdasan pada anak. Perkembangan kognitif sangat penting untuk meningkatkan kemampuan otak misalnya: mengelompokkan warna, mengenal angka, mengenal bentuk geometri, mengenal ukuran, mengenal konsep ruang, mengenal konsep waktu, mengenal pola yang berbeda-beda, dan lain-lain.

Game dapat dikelompokkan berdasarkan platform yang digunakan untuk menjalankannya. Rig ini merupakan gabungan yang sangat spesifik dari berbagai komponen elektronik atau perangkat keras komputer yang didukung dengan perangkat lunak agar permainan dapat berjalan dengan baik[4].

Perkembangan smartphone saat ini berkembang sangat pesat di seluruh dunia, tidak terkecuali di Indonesia. Banyak perubahan yang terjadi dalam kehidupan seseorang. Salah satu perubahannya adalah meningkatnya penggunaan smartphone setiap harinya, khususnya smartphone berbasis Android[5].

Bahkan sebelum adanya wayang kulit, Wayang Beber sudah ada dan dipentaskan di kerajaan-kerajaan dahulu kala. Survei terakhir sampai dengan tahun 1980-an diketahui hanya dua tempat yang menyimpan atau memiliki Wayang Beber yaitu di Gunung Kidul Yogyakarta dan di Pacitan Jawa Timur.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Pengertian game

Game petualang untuk pembelajaran berhitung dirancang untuk mengembangkan daya pikir anak. Game petualang yang merupakan sarana untuk belajar sambil bermain dapat merangsang dan mendorong anak dalam meningkatkan kualitas keterampilan/ psikomotor. Game petualang yang dirancang dengan memadukan pembelajaran berhitung bertema dan berlevel juga bertujuan untuk melatih siswa dalam menyelesaikan masalah dengan cepat dan tepat, berpikir kreatif, inovatif, dan menjadikan siswa memiliki sifat kompetitif [6].

2.2. Jenis game berdasarkan flatformer

Game dapat dikelompokkan berdasarkan platform yang digunakan untuk menjalankannya. Rig ini merupakan gabungan yang sangat spesifik dari berbagai komponen elektronik atau perangkat keras komputer yang didukung dengan perangkat lunak agar permainan dapat berjalan dengan baik.

- Arcade Games*, yaitu permainan yang dirancang khusus untuk mesin arcade atau kotak dengan fitur-fitur menarik untuk meningkatkan daya tarik permainan
- Game PC* adalah *Game* yang dapat dimainkan di komputer pribadi.
- Game konsol* adalah permainan yang dimainkan di konsol tertentu, seperti Playstation 2, Playstation 3, dan Nintendo Wii.
- Portable Games*, yaitu *Games* yang dapat dimainkan pada video console khusus portable *Games*, sehingga dapat dimainkan dimana saja, seperti Nintendo DS dan Sony PSP

2.3. Jenis berdasarkan genre

genre *Game* merupakan pola umum yang dapat mengungkapkan tantangan dalam bermain *Game*. Dengan semakin majunya teknologi, genre *Game* pun semakin berkembang. Namun secara umum *Game* dapat dibedakan menjadi beberapa kategori berdasarkan genrenya.[7]

a. Game Strategi

Dalam *Game* strategi ini, setiap pemain dapat mengontrol suatu permainan, tidak hanya satu karakter tetapi juga dapat memainkan beberapa karakter dengan jenis kemampuan yang berbeda-beda, fasilitas metode berbeda-beda tergantung tema permainan. , ada dua bentuk utama termasuk strategi berbasis giliran klasik dan waktu nyata

b. Permainan bermain peran

Dalam permainan ini, pemain berperan sebagai karakter lain dan memiliki kemampuan untuk mengontrol beberapa karakter secara bersamaan. Pada genre role-playing *Game* (RPG), pemain akan merasakan proses perkembangan dari karakter yang dimainkannya, terutama dari segi kekuatan karakter, skill, kepribadian bahkan emosinya. RPG juga sering kali menawarkan banyak pilihan dan cerita bercabang, sehingga beberapa RPG memiliki lebih dari satu akhir

c. Olahraga

Permainan ini merupakan adaptasi dari kenyataan yang membutuhkan ketangkasan dan juga mempunyai strategi dalam memainkannya. Petualangan. *Game* yang lebih menekankan pada jalan cerita dan kemampuan berfikir pemain dalam menganalisa tempat secara visual, memecahkan teka-teki maupun menyimpulkan berbagai peristiwa. Misalnya: King's Quest dan Harvest Moon f. Puzzle *Game* puzzle dimana pemain harus memecahkan sebuah puzzle yang ada di dalam *Game* tersebut. Contoh: Tetris dan teka-teki silang.

d. Game aksi.

Game aksi adalah permainan yang membutuhkan sistem keterampilan seperti memproses informasi sensorik serta tindakan cepat dalam permainan, yang juga mengharuskan pemain untuk mengambil keputusan tentang hasil tangkapannya pada tingkat yang jauh lebih tinggi dari sebelumnya

2.4. Cerita wayang

Wayang pada dasarnya adalah sebuah epik yang menceritakan kisah heroik di mana tokoh baik menghadapi tokoh jahat dan menghancurkannya. Fakta bahwa wayang telah melalui berbagai peristiwa sejarah yang berbeda dari generasi ke generasi menunjukkan bahwa budaya wayang telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam kehidupan masyarakat Indonesia, khususnya di Pulau Jawa.[8].

2.5. sejarah wayang

Wayang merupakan salah satu bentuk kebudayaan Jawa dan telah dikenal masyarakat Jawa selama 1.500 tahun. Kebudayaan Hindu Jawa terinspirasi dari wayang kulit yang kemudian disebut wayang. Dengan menyebarnya agama Hindu di Jawa, kitab Mahabharata dan Ramayana digunakan oleh para Brahmana bersama dengan kitab Weda, karena kedua kitab ini menjadi populer di masyarakat Jawa. Mereka menceritakan kisah-kisah petualangan dan kepahlawanan yang kemudian menjadi kisah Mahabharata dan Ramayana. Pada masa Hindu ini, seni wayang menjadi populer, terutama ketika ditiru ke dalam bahasa Jawa Kuno.[9]

2.6. jenis wayang

Menurut [10] wayang dapat digolongkan menjadi lima golongan diantaranya yaitu:

a. wayang golek

Wayang golek mempunyai sejarah yang panjang dan kaya di Indonesia. Boneka kayu ini pertama kali muncul pada masa kerajaan Majapahit di Pulau Jawa pada abad ke 14. Awalnya wayang golek digunakan untuk upacara keagamaan dan hiburan keraton. Namun seiring berjalannya waktu, pertunjukan wayang golek semakin populer di kalangan masyarakat. Pada abad ke-16, seiring dengan bangkitnya Islam di Indonesia, seni wayang golek mulai memasukkan unsur-unsur Islam ke dalam penggambarannya. Hal ini menjadikan wayang golek tidak hanya sekedar hiburan tetapi juga alat dakwah umat Islam.



Gambar 1. Wayang Golek

b. Wayang kulit

Wayang kulit merupakan kesenian tradisional Indonesia yang memiliki akar sejarah yang panjang. Wayang kulit muncul sekitar abad ke-8 atau ke-9 di Pulau Jawa. Kesenian ini berkembang dari penggambaran wayang purwa yang digunakan untuk tujuan keagamaan, seperti ritual penghormatan terhadap dewa.



Gambar 2. Wayang Kulit

c. Wayang beber

Munculnya wayang beber pada abad ke 19 dan wayang beber ini semakin populer dan berkembang menjadi media hiburan yang digunakan untuk memperkenalkan cerita-cerita tradisional dan religi kepada masyarakat luas.



Gambar 3. Wayang Beber

d. Wayang Orang

Pada abad ke-18, Senopati, seorang pangeran Jawa, memainkan peran penting dalam perkembangan wayang orang. Ia memperkenalkan berbagai unsur seni seperti tari, musik, dan drama



Gambar 4. Wwayang Orang

e. Wayang Khilitik

Wayang klithik merupakan suatu bentuk seni pertunjukan yang menggunakan boneka kulit karet berukuran kecil sebagai tokohnya. Ini adalah bentuk seni yang mungkin lebih muda dari wayang kulit atau wayang golek, namun masih memiliki sejarah yang membentang selama beberapa dekade.

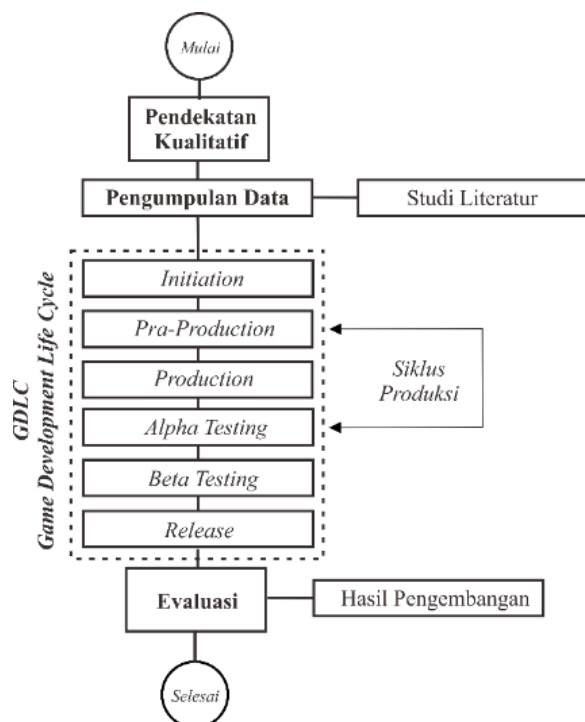


Gambar 5. Wayang Khilitik

2.7. Fungsi Wayang

Demikian pula fungsi dan keberadaan wayang pada masa Islam tentunya juga memiliki fungsi dan karakter yang berbeda dengan wayang pada masa Hindu-Budha. wayang berfungsi sebagai alat efektif untuk menyampaikan informasi, dan pembelajaran dahulu, dan dari wayang.

3. METODE PENELITIAN



Gambar 6. Metode GDLC

3.1. Metode Penelitian

Metode ini yang digunakan dalam penelitian tugas akhir adalah sebagai berikut

3.2. Metode Pengembangan

Metode yang digunakan dalam tugas akhir ini menggunakan metode pengembangan *metode GDLC*

3.3. Game development life cycle (GDLC)

Siklus Hidup Pengembangan Game, atau Game Development Life Cycle (GDLC), adalah pendekatan dalam pengembangan game yang berasal dari Siklus Hidup Pengembangan Perangkat Lunak (SDLC). Dimulai dari tahap pengembangan ide dan konsep tentang permainan yang akan dibuat, hingga tahap akhir di mana permainan tersebut dirilis. Siklus Hidup Pengembangan Game (GDLC) adalah sebuah proses yang menerapkan pendekatan iteratif dan terdiri dari enam fase, yakni Inisiasi, Pra-Produksi, Produksi, Pengujian, Beta, dan Rilis[6].

a. Inisiasi (Initiation)

Inisiasi merupakan langkah pertama berupa pembuatan ide awal untuk game, Pada tahap ini peneliti akan membuat rangkaian konsep permainan yang akan di kembangkan, berupa analisa proyeksi kedepannya dari permainan tersebut, tahapan inisiasi akan menjelaskan:

b. Cerita Sejarah wayang

Game petualangan wayang pemilihan karakter wayang.

- Alur game.
- Sasaran pengguna.
- Media platform yang digunakan.
- Mesin game.

c. Pra-produksi (pre-production)

Pre-production merupakan langkah awal dari production cycle yang berkaitan dengan game design. Sebelum dimulainya proses produksi, pra-produksi merupakan tahap yang sangat penting karena desain game dan rencana produksi game dijalankan pada tahap ini. Tahapan ini meliputi desain game, yaitu menyempurnakan konsep game beserta dokumentasinya dan prototipe yaitu pembuatan prototipe game. Storyboard adalah sketsa gambar yang disusun berurutan sesuai dengan naskah yang digunakan untuk memudahkan dalam pembuatan alur dari sebuah game.

- Genre Game Cerita wayang: Wayang berjenis action-adventure.
- Setting game berupa pegunungan, hutan, main memilih character wayang, mengambil koin untuk membeli hero.
- Skenario game ini Pemain akan mengambil peran sebagai Cerita wayang.
- Sasaran pemain permainan ini adalah masyarakat umum.
- Peneliti menggunakan game 2D pixel art dan Corel serta Photoshop untuk membuat aset yang digunakan dalam game tersebut.

d. Panishment

Kembali lagi dari awal dan coin yang telah dikoleksi hilang.

e. Reward

Coin yang dikoleksi akan tersimpan datanya sehingga coin tersebut bisa untuk membeli hero.

f. Produksi (Production)

Produksi merupakan proses inti yang berkisar pada pembuatan sumber daya, code writing, dan pengintegrasian kedua elemen tersebut. Pembuatan prototipe adalah detail formal dan penyempurnaan yang terlibat dalam fase ini. Desain dan prototipe game serta aspek pra-produksi lainnya diperhalus dalam fase ini. Pada dasarnya pada fase ini peneliti akan berpusat pada penjabaran rencana pengumpulan data, desain tampilan game, penerapan Cerita sejarah wayang, penerapan resource untuk main memilih character wayang dan kalau udah dipilih character langsung main dan mengambil koin., latar, utility pemain dalam game, dan faktor lain yang menjadikan game ini hidup. Fase ini juga melingkup pembuatan asset game, pemrograman dan integras dari sumber daya dan kode sumber untuk mekanisme game tersebut.

g. Pengujian Alpha (Alpha Testing)

Setelah tahapan produksi telah selesai, peneliti melakukan pengujian untuk memeriksa apakah masih terdapat kesalahan malfungsi atau tidak, dan apakah fitur dapat dikurangi atau ditambah. Jika kesalahan malfungsi dan fitur tambahan maka peneliti akan merekonstruksi hal tersebut.

h. Pengujian Beta (Beta Testing)

Setelah permainan selesai tahap pengujian (*testing*) meliputi pengujian black box serta pengujian dan evaluasi game. Tes dilakukan terhadap 10 responden yang menggunakan game selama 10 sampai 15 menit. Oleh siswa digunakan untuk menentukan fungsi, dan evaluasi uji permainan digunakan untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna

i. Perilisan (Release)

Jika game telah selesai dan diuji, berarti game tersebut siap untuk dirilis oleh peneliti.

j. Evaluasi Hasil Pengembangan

Pada tahap akhir penelitian ini akan dilakukan pemantauan hasil dari pengembangan game ": *Cerita sejarah wayang*" yang telah dikerjakan dengan menggunakan media kuisioner serta perbandingan pra dan pasca penggunaan game. Hasil tersebut akan dievaluasi untuk menjadi bahan proyeksi pada pengembangan penelitian yang akan datang.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Studi Pustaka

Setelah melakukan studi pustaka cara membaca buku atau jurnal di internet didapatkan seperti:

- a. Game menjadi aplikasi yang sering digunakan pada saat ini

- b. Pada saat ini media pembelajaran sangat penting dalam dunia pendidikan untuk mempermudah siswa dalam menambah pengetahuan dan pembelajaran sehingga siswa tidak merasa bosan saat belajar

4.2. Observasi

Setelah melakukan Observasi kepada siswa MI Cijambe mengenai bagaimana pengetahuan siswa mengenai wayang atau cerita wayang, peneliti mendapatkan kesimpulan bahwa siswa di MI Cijambe belum terlalu mengenal tentang wayang atau cerita sejarah wayang karena siswa masih mengandalkan buku dalam proses pembelajaran sehingga membuat siswa mudah bosan.

4.3. Wawancara

Peneliti juga melakukan wawancara dengan guru kelas 6 dan menemukan beberapa permasalahan seperti sulitnya siswa memahami tentang budaya wayang atau cerita sejarah wayang dan kurangnya antusias siswa dalam mengenal tentang budaya warisan.

Berdasarkan hasil studi pustaka, observasi dan wawancara dalam hal pengetahuan wayang atau cerita wayang siswa MI Cijambe belum sangat mengenal tentang wayang atau cerita wayang Begitupun media yang digunakan oleh siswa masih terpaku terhadap buku-buku yang ada disekolah, sehingga perlu adanya media selain buku.

Pada saat ini media pembelajaran juga sangat penting dalam dunia pendidikan untuk mempermudah siswa menambah pengetahuan dan dapat membatu siswa dalam proses pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa perlu adanya media pembelajaran dengan konsep bermain sambil belajar untuk menambah pengetahuansiswa mengenganai wayang atau cerita sejarah wayang berbasis android yang mudah diakses Aplikasi akan berupa game edukasi game petualangan melalui cerita sejarah wayang sebagai media pembelajaran berbasis android

4.4. Konsep (concept)

Pada tahap ini menjelaskan beberapa hal dalam pembangunan aplikasi game petualangan cerita sejarah wayang menggunakan metode GDLC berbasis android yang dijelaskan sebagai berikut.

a. Judul Game

Judul pada game ini adalah "Pengembangan edukasi game Melalui Cerita Sejarah Wayang Sebagai Media Pembelajaran interaksi Berbasis Android". Frasa ini dipilih untuk menggambarkan keseluruhan game mengenai cerita wayang.

b. Genre

Genre dari game ini adalah Adventure dan Edukasi yang dimana player akan melakukan petualangan untuk melawan musuh setiap levelnya dan player juga akan belajar mengenai cerita sejarah wayang serta dapat mengumpulkan point untuk membeli

hero wayang dan mengerjakan quiz yang ada pada game tersebut.

c. Tujuan

Tujuan pembelajaran awal dari game ini adalah untuk memberikan pembelajaran tentang mengenal cerita sejarah wayang yang lebih menarik.

d. Ide game

Ide game ini adalah tentang apa saja yang terdapat di dalam cerita wayang, dimana pengguna akan menemukan informasi tentang cerita wayang dalam game ini.

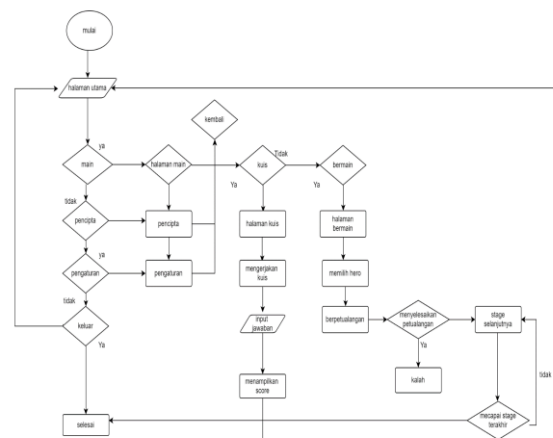
e. Platform game

Platform game yang akan digunakan untuk menjalankan game ini dibatasi pada perangkat smartphone berbasis sistem operasi android

Memuat hasil, Pengujian dan pembahasan tentang skripsi yang telah dilakukan

4.5. Flowchart

Perancangan desain *flowchart* berguna untuk menggambarkan proses dari suatu sistem . Berikut



Gambar 7. flowchart

4.6. Design Storyboard/ interface

Storyboard ini memberikan susunan ringkas yang secara tersusun dan disesuaikan dengan aplikasi yang menjelaskan tentang setiap scene di dalam aplikasi storyboard dari aplikasi

4.7. Background game

Bahan bahan dari aplikasi game cerita sejarah wayang ini dapat dari hasil diskusi dan mencari dari internet serta bahan yang menjadi isi dalam aplikasi game.

4.8. Produksi

Pada tahap ini dijelaskan hasil pembuatan aplikasi game sendiri yaitu proses pengembangan dari sistem aplikasi secara teknis dan konseptual dalam.

a. Menu utama terdapat 3 menu



Gambar 8. menu utama

b. Menu pengaturan terdapat musik, efek suara dan delete



Gambar 9. menu pengaturan

c. Menu kredit terdapat tampilan pencipta game



Gambar 10. menu credit

d. Menu play terdapat 2 menu yaitu bermain sama kuis



Gambar 11. menu play

e. Terdapat soal soal yang harus di isi



Gambar 12. soal kuis

f. Hasil kuis



Gambar 13. hasil kuis

g. Menu bermain terdapat tampilan karakter wayang



Gambar 14. menu bermain

h. Terdapat materi sejarah wayang



Gambar 15. materi wayang

i. Mulainya game stage 1



Gambar 16. mulai petualangan

j. Chekpoint dan materi



Gambar 17. menu chekpoint

k. Petualangan berhasil



Gambar 18. tampilan win

l. Petualangan gagal



Gambar 19. tampilan lose

4.9. Pengujian alpa testing

Pada aplikasi ini menggunakan pengujian kepada siswa,berikut ini yang menjelaskan hasil dari pengujian kepada siswa pada aplikasi ini.

4.10. Pengujian beta testing

Pada aplikasi ini menggunakan kuisisioner aplikasi kepada siswa yang mau di uji.

4.11. Disribution

Pada tahapan terakhir ini, aplikasi disimpan dalam suatu media penyimpanan di android. Distribusi yang dilakukan pada media ini dijadikan aplikasi dengan ekstensi apk agar dapat digunakan dalam sistem android.

4.12. Pre test-post test

Pada tahapan terakhir ini, aplikasi disimpan dalam suatu media penyimpanan di android. Distribusi yang dilakukan pada media ini dijadikan aplikasi dengan ekstensi apk agar dapat digunakan dalam sistem android.

Tabel 3. Pre Test-Pos Test

No	PRE-TEST	POST-TEST	N-Gain
1	40	60	0.2
2	20	100	0.8
3	0	50	0.5
4	0	80	0.8
5	10	50	0.4
6	50	50	0
7	70	60	-0.1
8	50	50	0
9	0	50	0.5
10	50	50	0
11	20	40	0.2
12	20	50	0.3
13	20	100	0.8
14	50	70	0.2
15	30	40	0.1
16	10	60	0.5
17	10	50	0.4
18	30	50	0.2
19	50	70	0.2
20	30	80	0.5
21	20	80	0.6
Rata-rata	27.61904762	61.4285714	0.3381

Sumber:meizer syafitri,2008:33

Hasil *N-gain* merujuk pada peningkatan atau pertumbuhan yang diperoleh dalam pengetahuan, keterampilan, atau pemahaman setelah mengalami suatu pengalaman atau proses pembelajaran

Tabel 5 Skala

Penurunan	Tidak ada peningkatan	Peningkatan tidak signifikan	Peningkatan signifikan	Sangat efektif
(-1) – (0)	(0) – (0.1)	(0.1) – (0.3)	(0.3) – (0.5)	(0.5) – (1)

hasil skala akhir *N-gain* tersebut. Misalnya, jika skor tes awal peserta didik rendah dan skor tes akhir mereka meningkat secara signifikan, deskripsi tersebut dapat menunjukkan bahwa peserta didik telah membuat kemajuan yang substansial dalam pemahaman atau penguasaan materi pelajaran.

4.13. Pre test-post test

Perhitungan hasil *kuesioner* yang diberikan kepada siswa menggunakan skor kriteria tentu akan melibatkan penggunaan skala penilaian untuk mengevaluasi tanggapan dari responden terhadap serangkaian pertanyaan. skala penilaian tersebut terdiri dari kriteria penilaian nilai interval yang mewakili tingkat kepuasan atau ketidakpuasan terhadap pernyataan yang diberikan dalam *kuesioner*. Berikut adalah perhitungan dari *kuisisioner* yang diberikan kepada siswa MI Cijambe.

Tabel 6. Hasil Responden

N O	P 1	P 2	P 3	P 4	P 5	P 6	P 7	P 8	P 9	P 10	Hasil Akumulasi
1	4	4	5	4	3	5	4	5	4	5	43
2	5	4	5	4	4	3	5	4	3	5	42
3	5	4	3	5	3	4	5	3	3	3	38
4	4	5	2	5	3	4	4	4	4	5	40
5	4	3	5	5	4	4	5	4	5	5	44
6	5	4	5	5	4	4	4	5	5	5	46
7	4	5	4	3	5	3	5	4	4	5	42
8	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	49
9	5	4	5	5	4	2	5	4	4	3	41
10	3	5	3	4	3	5	4	4	5	5	41
11	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	49
12	3	4	4	3	4	3	5	5	5	3	39
13	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
14	3	4	5	5	3	4	5	4	5	5	43
15	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	49

N O	P 1	P 2	P 3	P 4	P 5	P 6	P 7	P 8	P 9	P1 0	Hasil Akumulasi
16	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	48
17	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	49
18	5	4	5	5	3	4	5	5	5	5	46
19	4	4	5	3	4	5	4	5	4	5	43
20	5	4	3	5	3	4	5	4	4	4	41
21	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	49
Jumlah hasil keseluruhan											932

Sumber:meizer syafitri,2008:33

Untuk mencapai hasil akhir yang diinginkan, perhitungan lebih lanjut dengan menggunakan rumus di bawah ini diperlukan.

Mencari score kriteria :SK = N*R*Q

Keterangan :

SK : Skor Kriteria

N : Bobot nilai paling tinggi

R : Banyaknya pertanyaan

Q : Jumlah responden keseluruhan

Hasil perhitungan :

SK = 5 x 10 x 21 =1050

Mencari Hasil Akhir Kuisisioner :Y = P/SK*100

Keterangan :

Y : Nilai Akhir

P : Jumlah akumulasi per responden

SK : Skor Kriteria

Hasil perhitungan :

Y = 1050 ÷ 932 x 100 = 88,671

Tabel 7. Skala kriteria hasil akhir kuisisioner

20	50	70	80	90	100
Sangat Tidak Baik	Kurang Baik	Cukup Baik	Baik	Baik	Sangat Baik

Maka dapat disimpulkan dari hasil responden yang diajukan melalui kuisisioner menunjukkan bahwa edukasi *game cerita sejarah wayang* termasuk kedalam kategori “baik” untuk pembelajaran dilihat dari aspek penyampain materi dan tanggapan pemahaman siswa yang telah diberikan.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Menghasilkan game cerita sejarah wayang berbasis android. Dalam proses belajar mengenai materi cerita sejarah wayang pada maa pelajaran seni budaya di Mi cijambe menggunakan aplikasi game edukasi cerita sejarah wayang berbasis android cukup signifikan dibuktikan dari hasil *pre-test* 27,61 dan *post-test* 61,42 dengan metode *N-Gain* senilai 0,3381 aau dikategorikan dalam peningkatan signifikan.

Skripsi ini akan meneliti bagaimana penggunaan pembelajaran berbasis game (*game-based learning*)

mempengaruhi semangat belajar dan hasil akademik mahasiswa pada mata kuliah tertentu, dengan menganalisis data dari tes sebelum dan sesudah pembelajaran, serta kuesioner motivasi.

DAFTAR PUSTAKA

[1] S. Nurfadhillah, D. A. Ningsih, P. R. Ramadhania, and U. N. Sifa, “PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SD NEGERI KOHOD III,” 2021. [Online]. Available: <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>

[2] M. R. Romdoni, N. S. Tinggi, T. Indonesia, and J. Teknik Informatika, “PERBANDINGAN GAME FRAMEWORK PADA HTML5.”

[3] R. Bangun *et al.*, “===== PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA-UNIVERSITAS PGRI MADIUN | 77.”

[4] D. Nurdiana and A. Suryadi, “PERANCANGAN GAME BUDAYAKU INDONESIAKU MENGGUNAKAN METODE MDLC,” *J. PETIK*, vol. 3, no. 2, p. 39, May 2018, doi: 10.31980/jpetik.v3i2.149.

[5] N. Siswanto, “Perubahan Dan Perkembangan Panakawan Dalam Pewayangan,” *Corak*, vol. 7, no. 1, pp. 1–12, 2018, doi: 10.24821/corak.v7i1.2638.

[6] I. Rahmawati, I. Priono Leksono, A. Buana Surabaya Abstrak, and J. Kajian, “Edcomtech Pengembangan Game Petualang untuk Pembelajaran Berhitung”.

[7] T. Ardyanto and A. R. Pamungkas, “Pembuatan Game 2D Petualangan Hanoman Berbasis Android.”

[8] Y. Rukiah, “Makna Warna Pada Wajah Wayang Golek,” *J. Desain*, vol. 2, no. 03, pp. 183–194, 2015.

[9] Citra, “Jurnal Sasindo Unpam, Vol 10, No 1, Juni 2022 CITRA BAHASA KIASAN PADA PERTUNJUKAN WAYANG KULIT BERBAHASA INDONESIA Yulian Dinihari, Endang Wiyanti,” vol. 10, no. 1, pp. 59–75, 2022.

[10] T. Akhir, “Pengaruh Intensitas Bermain Game Terhadap Tingkat Kognitif (Kecerdasan Logika-Matematika) Usia 8-9 Tahun.”

[11] H. Sugiarto, “Penerapan Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Pengenalan Abjad Dan Angka,” *IJCIT (Indonesian J. Comput. Inf. Technol.*, vol. 3, no. 1, 2018.