

BAB 6. KESIMPULAN

Produk penciptaan seni gim edukasi Pancasila dengan menerapkan model *role-playing game(RPG)* dapat dihasilkan dan sudah memenuhi standar minimal produk gim yang dapat dimainkan. Materi pengembangan visual dilakukan dengan gaya visual *pixel-art* dan telah diterapkan dalam bentuk penyusunan lingkungan area permainan, pembuatan *item* permainan berikut properti bangunan dan kelengkapan penggambaran dunia gim yang dibuat.

Karakter disesuaikan pengembangannya dari karya cipta peneliti pada penelitian sebelumnya, yaitu purwarupa buku cerita bergambar “Sahabat Pancasila” dengan menyesuaikan pada model pergerakan di gim RPG. Produk ini didaftarkan pada dirjen HKI sebagai produk Hak Cipta karya peneliti di tahun 2020 dengan pendanaan dari DIPA ISI Yogyakarta. Setelah perlindungan karya didapatkan, produk ini akan disebarluaskan secara gratis melalui aplikasi Google Play di *platform* Android sehingga jangkauan pemain dapat meluas dan setiap insan muda Indonesia dapat memainkannya menggunakan perangkat telpon pintar bersistem operasi Android.

Tujuan penelitian ini telah tercapai dengan purwarupa karya cipta gim edukasi Pancasila yang telah jadi dan diuji. Namun peningkatan kualitas dan sasaran perlu ditingkatkan dengan perbaikan karya secara berkelanjutan dengan memperhatikan umpan balik pengguna di jejaring Google Play. Oleh karena itu kelanjutan dari hasil penelitian ini adalah memastikan nilai manfaat yang semakin luas dengan terus melakukan perbaikan karya secara berkesinambungan sekaligus berusaha menghadirkan ragam variasi edukasi Pancasila yang sesuai dengan perkembangan jaman era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhanisa, L., Kridalukmana, R., & Martono, K. T. (2016). Pembuatan Permainan Lompat Karung Berbasis IOS Menggunakan GameSalad. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 4(2), 414–424.
- Al Irsyadi, F. Y., & Nugroho, Y. S. (2015). Game Edukasi Pengenalan Anggota Tubuh dan Pengenalan Angka untuk Anak Berkebutuhan Khusus (Abk) Tunagrahita Berbasis Kinect. In *Seminar Nasional Teknologi dan Informatika 2015*.
- Ando, M. T., Tulenan, V., & Sentinuwo, S. (2016). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Bahasa Daerah Galela Untuk Anak Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Teknik Informatika Unsrat*, 9(1). <https://doi.org/10.35793/jti.9.1.2016.14143>
- Ariyani, W. T., & Budiarto, A. E. (2014). Rancang Bangun Game "Survivor" pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV pada SD Negeri Panggungasri 01 Panggungrejo Blitar. *Bimasakti*.
- Asri, D. H., & Yermiandhoko, Y. (2018). Pengembangan Game Edukasi Si Galang Berbasis Android pada Mata Pelajaran IPS Materi Pakaian Adat untuk Kelas IV SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(3).
- Bowman, S. L. (2013). Social Conflict in Role-Playing Communities: An Exploratory Qualitative Study. *International Journal of Role-Playing*, 1(4), 4–25. <http://www.ijrp.subcultures.nl/wp-content/issue4/IJRPissue4bowman.pdf>
- David, D., Rucitra, A., Fibriyenti, F., & Anthonio, A. (2014). Aplikasi Edukasi "Music Traditional Arcade" Berbasis Android. *ComTech*, 5(2), 1134–1143.
- Delima, R., Arianti, N. K., & Pramudyawardani, B. (2016). Pengembangan Aplikasi Permainan Edukasi Untuk Anak Prasekolh Menggunakan Pendekatan Child Centered Design. *Informatika: Jurnal Teknologi Komputer Dan Informatika*, 12(1). <https://doi.org/10.21460/inf.2016.121.452>
- Dharmayana, I., Masrun, -, Kumara, A., & Wirawan, Y. (2012). Keterlibatan Siswa (Student Engagement) Sebagai Mediator Kompetensi Emosi Dan Prestasi Akademik. *Jurnal Psikologi UGM*, 39(1), 76–94.
- Egenfeldt-Nielsen, S. (2015). Understanding Video Games. *Understanding Video Games*. <https://doi.org/10.4324/9781315725161>
- Ekonojo, E., Arif, S. N., & Putra, D. K. (2018). Rancang Bangun Game Monopoli Edukasi dengan Latar Belakang Pengetahuan Adat Istiadat di Indonesia. *Jurnal Informatika Polinema*, 4(2). <https://doi.org/10.33795/jip.v4i2.162>
- Febriana, H. W., & Luthfi, E. T. (2012). Game Edukasi Menyusun Gambar

- “Wayang Kulit Super.” *Data Manajemen Dan Teknologi Informasi*, 13(2).
- Fikrie, & Ariani, L. (2019). Keterlibatan Siswa (Student Engagement) di Sekolah Sebagai Salah Satu Upaya Peningkatan Keberhasilan Siswa di Sekolah. *Prosiding Seminar Nasional Psikologi Pendidikan 2019*, 4(1), 103–110.
- Firmansyah, Y., & Jamilah, J. (2018). Implementasi Sdlc Waterfall dalam Pembuatan Game Edukasi Perjuangan Indonesia”Hisotira” Menggunakan Rpg Maker Mv Berbasis Android. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 6(2).
- Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, A. H. (2004). School Engagement: Potential of the Concept, State of the Evidence. *Review of Educational Research*, 74(1), 59–109. <https://doi.org/10.3102/00346543074001059>
- Hadiwijono, A. (2016). Pendidikan Pancasila, Eksistensinya Bagi Mahasiswa. *Jurnal Cakrawala Hukum*, 7(1), 82–97. <https://doi.org/10.26905/idjch.v7i1.1784>
- Handriyantini. (2009). Permainan Edukatif Berbasis Komputer Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Konferensi Dan Temu Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Indonesia, 24-25 Juni 2009*, 130–135.
- Hendraputri, A. H., Kridalukmana, R., & Nurhayati, O. D. (2014). Pengembangan Game Edukatif G30S/PKI Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 2(4), 231–240.
- Hormansyah, D. S., Ririd, A. R. T. H., & Pribadi, D. T. (2018). Implementasi Fsm (Finite State Machine) Pada Game Perjuangan Pangeran Diponegoro. *Jurnal Informatika Polinema*, 4(4). <https://doi.org/10.33795/jip.v4i4.222>
- Hutami, A. R., Dewi, N. M., Setiawan, N. R., Putri, N. A. P., & Kaswindarti, S. (2019). Penerapan Permainan Molegi (Monopoli Puzzle Kesehatan Gigi) sebagai Media Edukasi Kesehatan Gigi dan Mulut Siswa SD Negeri 1 Bumi. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Universitas Al Azhar Indonesia*, 1(2). <https://doi.org/10.36722/jpm.v1i2.341>
- Jayanti, W. E., Meilinda, E., & Fahriza, N. (2018). Game Edukasi “Kids Learning” sebagai Media Pembelajaran Dasar untuk Anak Usia Dini Berbasis Android. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 6(1).
- Kresna, A. (2013). Pembentukan Karakter Generasi Muda Berwawasan Nilai-Nilai Pancasila melalui Video Game Bertema RPG. *Arete*, 2(2), 141–159.
- Mäkelä, E., Koistinen, S., Siukola, M., & Turunen, S. (2005). The Process Model of Roleplaying. In P. Bøckman & R. Hutchison (Eds.), *Dissecting Larp* (pp. 205--236). Grimshei trykkeri AS.
- Montola, M., & Stenros, J. (2004). *Beyond Role and Play – Tools, Toys and Theory for Harnessing the Imagination* (M. Montola & J. Stenros (eds.)). Ropecon ry.
- Muhammad, C. R., Muazis, A., Hermawan, N. T., Putra, K. P., & Zaki, A. N. (2016). Perancangan Game Edukasi Fisika Berbasis Tokoh Pewayangan Guna

- Membangun Karakter Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pembelajaran Fisika Universitas Jember*, 4(5), 357–366.
- N.A, R. A. (2014). Game Edukasi Pengenalan Warna Sebagai Media- Pembelajaran Anak Usia Prasekolah Berbasis Android. *Jurnal Teknik Elektro Unnes*, 6(1). <https://doi.org/10.15294/jte.v6i1.3573>
- Ningrum, G. D. K. (2018). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot! terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Vox Edukasi*, 9(1). <https://doi.org/10.31932/ve.v9i1.32>
- Novandya, A. (2012). Aplikasi Pengenalan Budaya dari 33provinsi di Indonesia Berbasis Android. In *Seminar Nasional Komputer dan Sistem Intelijen 2012*.
- Pradana, A., & Sudjudi, I. (2012). Perancangan Game “Vimala” sebagai Media untuk Mempopulerkan Pancasila secara Menghibur dan Informatif. *Visual Communication Design*, 1(1).
- Pradipta, D. A. (2018). Penciptaan Game Edukasi Sejarah Seni Lukis Modern. *Jurnal Seni Rupa*, 6(01).
- Prasetio, H., Ertikanto, C., & Suyatna, A. (2016). Pengembangan Game Edukasi Menggunakan Software Rpg Maker Vx Ace Pada Materi Hukum Archimedes. *Jurnal Pembelajaran Fisika Universitas Lampung*, 4(1).
- Putra, D. W., Nugroho, A. P., & Puspitarini, E. W. (2016). Game Edukasi Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 1(1). <https://doi.org/10.37438/jimp.v1i1.7>
- Rajagukguk, A., & Purba, D. (2018). Game Edukasi Rambu Lalu Lintas Berbasis Android dengan Metode Fisher-Yates. *Jurnal Teknik Informatika Unika Santo Thomas*, 3(2), 133–143. <https://doi.org/10.17605/jti.v3i2.300>
- Rauhandi, A. Z., & Luthfi, E. T. (2011). Analisis Dan Perancangan Game Edukasi “Ayo Membatik” Menggunakan Adobe Flash. *Data Manajemen Dan Teknologi Informasi*, 12(4).
- Razzaq, B. W., Pradibta, H., & Rahmad, C. (2017). Implementasi Logika Fuzzy Pada Enemy Behaviour Game Petualangan Side Scroller 2d (Save Forest Indonesia). *Jurnal Informatika Polinema*, 3(3). <https://doi.org/10.33795/jip.v3i3.31>
- Rubin, J., & Chisnell, D. (2008). *Handbook of Usability Testing, Second Edition: How to Plan, Design, and Conduct Effective Tests* (2nd ed.). Wiley Publishing.
- Sa’adah, U., & Ariati, J. (2018). Hubungan Antara Student Engagement (Keterlibatan Siswa) Dengan Prestasi Akademik Mata Pelajaran Matematika Pada Siswa Kelas Xi Sma Negeri 9 Semarang. *Empati*, 7(1), 69–75.
- Salman, A. G., Chandra, N., & Norman, N. (2013). Game Edukasi Pengenalan Kebudayaan Indonesia Berbasis Android. *ComTech*, 4(2), 1138–1154.

- Santoso, S. H., Wibowo, W., & Aryanto, H. (2013). Perancangan Permainan Interaktif Mengenai Cinta Tanah Air Untuk Kalangan Usia 11-17 Tahun. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna*, 1(2).
- Saputro, T. A., Kriswandani, K., & Ratu, N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Construct 2 pada Materi Aljabar Kelas VII. *Jurnal Teori Dan Aplikasi Matematika*, 2(1), 1–8.
- Sari, D. P., Asrori, M., & Radiana, U. (2016). Pemanfaatan Game Edukasi Berbasis Open Source Bagi Anak Attention Deficit Hyperactivity Disorder (Adhd). *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Untan*, 5(1).
- Setiaji, S. (2017). Kajian Efektivitas Kegiatan Belajar Mengajar dengan Game Edukasi Studi Kasus pada Tk (Taman Kanak Kanak) Se Kecamatan Ciledug. *Pilar Nusa Mandiri*, 13(2), 199–208.
- Setiyadi, D. (2016). Aplikasi Pembelajaran Mengetik Cepat Berbasis Game Edukasi dengan Linear Congruent Method (LCM). *Bina Insani ICT Journal*, 3(1).
- Shaffer, D. W., Squire, K. R., Halverson, R., & Gee, J. P. (2005). Video games and the future of learning. *Phi Delta Kappan*, 87(2), 105–111. <https://doi.org/10.1177/003172170508700205>
- Suhendi, S., & Adriansyah, A. R. (2018). Prototype Gamifikasi Situs-situs Wilayah Depok Menggunakan Perangkat Mobile. *Ikraith Informatika*, 2(2), 76–81.
- Wijayanto, E. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sdn Kajartengguli Prambon Sidoarjo. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3), 254411.