

Game Edukasi Pengenalan Tokoh Pewayangan untuk Kelas 4 di Sekolah Dasar Negeri 1 Polan

Title	Game Edukasi Pengenalan Tokoh Pewayangan untuk Kelas 4 di Sekolah Dasar Negeri 1 Polan
Author Order	3 of 3
Accreditation	
Abstract	<p>Metode belajar manual sering kali membuat siswa mudah bosan dan tidak memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru. Hal ini membuat siswa malas untuk belajar. Game edukasi dapat menjadi media pembelajaran alternative untuk mengembalikan minat belajar siswa. Penggunaan game edukasi dalam pendidikan dan pengajaran terus bertambah. Hal ini karena game edukasi memiliki kelebihan dalam hal visualisasi dari kasus nyata. Tidak hanya itu game edukasi pula mempunyai bentuk pengajaran yang cepat, menarik serta bermanfaat. Game edukasi pengenalan tokoh pewayangan ini menggunakan metode GDLC. Penelitian ini bertujuan untuk mengenalkan kepada siswa tokoh wayang yang ada di Indonesia dengan cara yang menyenangkan dan tidak membuat siswa bosan dengan adanya animasi yang menarik. Game ini dibuat menggunakan software Construct 2. Pengujian game ini menggunakan black box testing dan paired sample t-test dengan responden yang terdiri dari 30 orang. Berdasarkan pengujian yang dilakukan memperoleh hasil t-hitung > t-tabel sebesar $4.334 > 2.045$ sehingga kesimpulannya memiliki pengaruh dalam meningkatkan minat belajar siswa sehingga game wayang ini layak diterapkan sebagai media pembelajaran.</p>
Publisher Name	CV Firmos
Publish Date	2023-02-10
Publish Year	2023
Doi	DOI: 10.54082/jupin.114
Citation	
Source	Jurnal Penelitian Inovatif
Source Issue	Vol 3 No 1 (2023): JUPIN April 2023
Source Page	1-10
Url	https://jurnal-id.com/index.php/jupin/article/view/114/101
Author	Ir. YOGIEK INDRA KURNIAWAN, S.T, M.T