

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Pada pembangunan permainan Malin Kundang : *The Another Story* berbasis *android* ini dapat membantu sebagai salah satu inovasi dongeng Malin Kundang yang tetap membawakan nilai-nilai luhur yang dapat dipelajari, dan juga diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif belajar selain dari buku. Penulis juga memiliki kesimpulan setelah permainannya selesai dibangun yaitu :

1. Permainan ini dapat membuat dongeng Malin Kundang menjadi lebih menarik dengan menambahkan inovasi-inovasi yang kreatif sehingga semakin menarik, namun tetap memiliki nilai-nilai luhur yang diajarkan sama seperti dongeng Malin Kundang juga telah ditambahkan ajaran nilai luhur tambahan, jadi nilai luhur yang dapat dipelajari adalah menghormati dan berbakti pada orang tua/ orang yang mengasuh kita dari kecil, menolong orang tanpa pamrih, bekerja keras, dan rajin menabung.
2. Setelah penelitian ini selesai, maka telah didapatkan alternatif belajar tambahan selain dari buku dengan memanfaatkan gadget yaitu dari permainan edukasi ini, dengan demikian kedua rumusan masalah dalam penelitian ini telah diberikan solusi lewat penelitian ini.
3. Permainan ini membawakan alur cerita yang berjalan mengikuti pilihan pemain, jadi gaya permainan seperti ini dapat menjadi salah satu ide maupun referensi bagi para pengembang permainan lainnya, yang artinya jika pemain memilih pilihan untuk berbakti maka akan mendapatkan hasil *ending* pertama, dan jika pemain memilih untuk lebih menyelidiki tentang dunia dongeng maka akan mendapatkan *ending* ketiga.
4. Menurut hasil kuisioner secara keseluruhan dari 30 responden yang memberikan respon, persentase tertinggi didapatkan sebesar 94,7% dalam pemain merasa permainannya mudah untuk dimainkan dan terendah sebesar 90% dalam alur cerita permainannya menyenangkan untuk dibaca dan dimainkan.

## 5.2 Saran

Dalam penelitian ini masih banyak yang dapat dikembangkan, namun penulis akan menyematkan beberapa saran apabila penelitian ini akan dikembangkan :

1. Peningkatan dalam grafis, misalnya dari 2 dimensi menjadi 3 dimensi.
2. Pengoptimalan ukuran *file*, sehingga memiliki ukuran *file* yang lebih ringan.
3. Pengembangan untuk platform *Dekstop* maupun *IOS*, sehingga lebih banyak pemain yang dapat dijangkau melalui berbagai platform.
4. Menurut hasil kuisisioner pada segi membawakan unsur pelajaran di dalam permainannya masih dapat ditingkatkan namun sebisa mungkin untuk tidak mengurangi kemudahan permainannya dalam dimainkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ariffudin, M. (2022). *Bahasa Pemrograman: Pengertian, Fungsi, Jenis, dan 15+ Contohnya!* Www.Niagahoster.Co.Id.  
<https://www.niagahoster.co.id/blog/bahasa-pemrograman/>
- Binus. (2020). *Apa itu User Interface Design.* Binus.Ac.Id.  
<https://binus.ac.id/knowledge/2020/01/apa-itu-user-interface-design/>
- Blue Willow. (2023). *BlueWillow | Free AI Art Generator.* Blue Willow.  
<https://www.bluewillow.ai/#how-it-works>
- Devega, E. (2017). *TEKNOLOGI Masyarakat Indonesia: Malas Baca Tapi Cerewet di Medsos.* Kominfo.  
[https://www.kominfo.go.id/content/detail/10862/teknologi-masyarakat-indonesia-malas-baca-tapi-cerewet-di-medsos/0/sorotan\\_media#:~:text=Menurut data UNESCO%2C minat baca,1 orang yang rajin membaca!](https://www.kominfo.go.id/content/detail/10862/teknologi-masyarakat-indonesia-malas-baca-tapi-cerewet-di-medsos/0/sorotan_media#:~:text=Menurut data UNESCO%2C minat baca,1 orang yang rajin membaca!)
- Dicoding Intern. (2021a). *Apa itu UML? Beserta Pengertian dan Contohnya.* Dicoding.Com. <https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-uml/>
- Dicoding Intern. (2021b). *Flowchart Adalah: Fungsi, Jenis, Simbol, dan Contohnya - Dicoding Blog.* Dicoding.Com.  
<https://www.dicoding.com/blog/flowchart-adalah/>
- Dr. Mars Caroline Wibowo. S.T., M. M. T. (2022). *Membuat Video Game Dengan 3D Unity* (M. M. T. Dr. Mars Caroline Wibowo. S.T. (ed.)). Universitas Sains & Teknologi Komputer (Universitas STEKOM); Yayasan Prima Agus Teknik;
- Edy Siswanto, S.ST., M.M., M. K. (2021). *PRESENTASI MULTIMEDIA MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF.* Yayasan Prima Agus Teknik.
- Gamelab Indonesia. (2018). *Yuk, mengenal apa itu GAME ENGINE.* Gamelab Indonesia. <https://www.gamelab.id/news/10-mengenal-game-engine>
- Haizel, P., Vernanda, G., Wawolangi, K. A., & Hanafiah, N. (2021). Personality Assessment Video Game Based on the Five-Factor Model. *Procedia Computer Science*, 179(2020), 566–573.

<https://doi.org/10.1016/j.procs.2021.01.041>

- Hocking, J. (2015). *Unity in Action: Multiplatform game development in C# with Unity 5*. Manning Publications Co.
- Janner Simarmata, Romindo, Suryani, S. H., Adhi Prasetyo, Muhammad Rizal H, Heru Saputra, A. A., Arkham Zahri Rakhman, R. M. A., Muhammad Munsarif, Elly Warni, Nirwana, J., & Luki Ardiantoro, Soffa Zahara, M. N. A. N. (2022). *Pembelajaran Berbasis Multimedia*. Yayasan Kita Menulis.
- Kompas. (2021). *Storyboard: Pengertian, Fungsi, Manfaat dan Cara Membuatnya* Halaman all - Kompas.com. Kompas.Com.  
<https://www.kompas.com/skola/read/2021/04/07/152618069/storyboard-pengertian-fungsi-manfaat-dan-cara-membuatnya?page=all>
- Nugroho, S. M. S., Surya Sumpeno, & Maydlinne Liudyvia. (2021). Game Edukasi Mengenal Jajanan Tradisional Indonesia Berbasis Role-Playing Game (RPG). *Jurnal Teknik Its*, 10(2), 456–462.
- NYAMUKKURUS. (2020). *Cara Upload Apk ke Apkpure.com* - NYAMUKKURUS.  
<https://www.nyamukkurus.com/2020/02/cara-upload-apk-ke-apkpure.html>
- Reinaldo, I., Pulungan, N. S., & Darmadi, H. (2021). Prototyping “color in Life” EduGame for Dichromatic Color Blind Awareness. *Procedia Computer Science*, 179(2020), 773–780. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2021.01.070>
- Riri. (2020). *Riri Malin Kundang*. Educastudio.Com.  
<https://www.educastudio.com/category/riri-story-books/riri-malin-kundang>
- RUDJIONO. (2021). *GAME DESIGN ADOBE FLASH & RPG MAKER*.
- Subagyo, A. D. P., Rohmah, M. F., & Sukmaningtyas, Y. N. (2022). EDUKASI COVID-19 TERHADAP ANAK SD BESERTA PENCEGAHANNYA BERBASIS GAME. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Dan Sains*, 2(1), 32–38.
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 527–533. <https://doi.org/10.23887/JISD.V3I4.22310>
- Tresnawati, D., & Sidiq, A. A. (2020). Rancang Bangun Role Playing Game Budaya dan Pariwisata Garut. *Jurnal Algoritma*, 17(1), 525–531.

- Wibowo, A. (2017). *Ada 4 Jenis dan 11 Genre Game, yang Mana Favorit Kamu?* Procebook.Id. <https://www.pricebook.co.id/article/review/3593/ada-4-jenis-dan-11-genre-game-yang-mana-favorit-kamu>
- Yunita Setiyaningsih. (2022). *Pengertian Adobe Photoshop Adalah : Sejarah, Fungsi, Manfaat, Fitur, dst.* Dianisa.Com. <https://dianisa.com/pengertian-adobe-photoshop/>
- Yusup, & Febrianawati. (2018). Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Tarbiyah : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 17–23. <https://doi.org/10.18592/TARBIYAH.V7I1.2100>