

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi edukasi pengenalan tokoh tokoh dalam cerita mahabharata berbasis android. Sistem dijalankan dengan menggunakan platform android, dan berdasarkan rancangan antarmuka atau tampilan yang telah dibuat, maka dihasilkan aplikasi yang dapat dijelaskan melalui bentuk tampilan aplikasi yang sudah dijalankan. Hasil tampilan pada aplikasi adalah sebagai berikut.

4.1.1 Antarmuka Halaman Awal Aplikasi

Antarmuka Halaman Awal Aplikasi merupakan halaman berupa proses saat aplikasi baru dimulai dan sebelum masuk ke dalam sistem aplikasi. Antarmuka Halaman Awal terdiri dari logo aplikasi. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.1.



Gambar 4. 1 Halaman Awal Aplikasi

4.1.2 Antarmuka Halaman menu

Antarmuka halaman ini akan tampil ketika telah melewati halaman awal. Pada halaman ini menampilkan menu pilhan karakter Quiz untuk memulai permainan. Adapun tombol home untuk Kembali kehalaman awal dan juga tombol next untuk menampilkan quiz karakter selanjutnya. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.2 dan gambar 4.3.



Gambar 4. 2 Halaman Menu Quiz 1

Pada halaman gambar 4.2 terdapat beberapa karakter Quiz yang sudah disiapkan beberapa pertanyaan nya dan juga sekilas ringkasan karakter tersebut diantaranya adalah Nakula, Arjuna, Dursasana, Drupadi, dan juga sadewa.



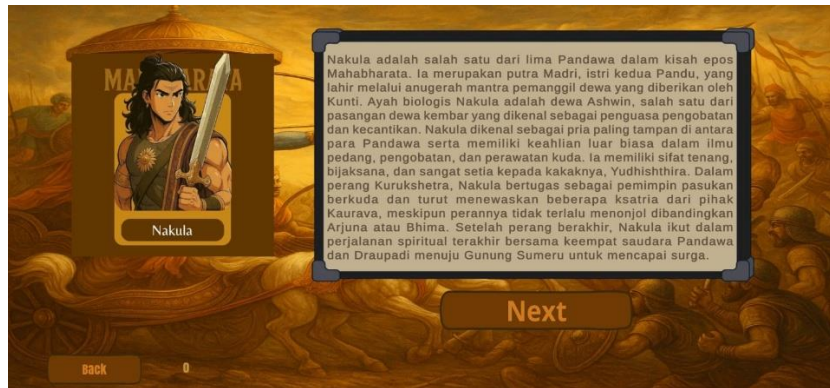
Gambar 4. 3 Halaman Quiz 2

Pada halaman gambar 4.3 terdapat beberapa karakter Quiz yang sudah disiapkan beberapa pertanyaan nya dan juga sekilas ringkasan karakter tersebut diantaranya adalah Sangkuni, Duryodhana, Bhishma, Bima, dan juga Yudhistira

4.1.3 Halaman Quiz

4.1.3.1 Halaman Quiz Karakter Nakula

Pada Halaman Quiz Nakula User dapat melihat ringkasan kisah Nakula dan melanjutkan dengan menjawab lima pertanyaan Quiz yang telah di sediakan Adapun soal berikut dalam bentuk pilihan ganda. lebih jelasnya dapat lihat pada gambar 4.4, 4.5 dan 4.6.



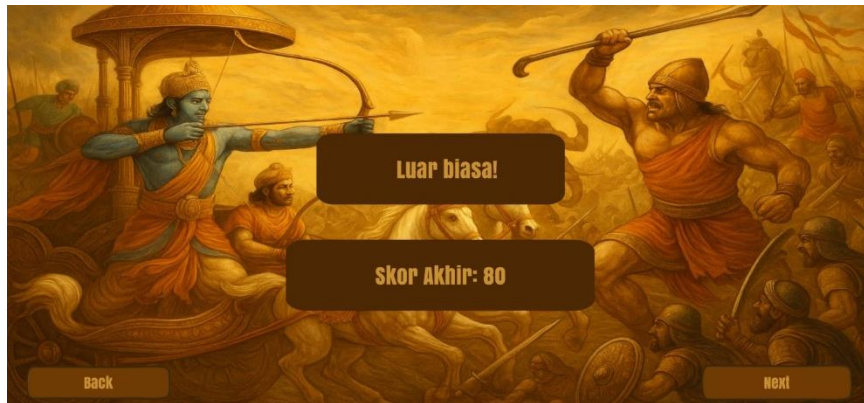
Gambar 4. 4 Halaman Ringkasan Singkat Karakter Nakula

Pada Gambar 4.4 terdapat sekilas halaman ringkasan pada karakter mahabharata yaitu Nakula dan kegunaan ringkasan singkat pada gambar tersebut untuk Kisi - kisi user dalam menjawab pertanyaan Quiz tentang karakter Nakula.



Gambar 4. 5 Halaman Pertanyaan Karakter Nakula

Pada gambar 4.5. dapat dilihat terdapat contoh pertanyaan Quiz tentang karakter Nakula dan User dapat menjawab nya dengan cara mengklik saja bagian pilihan ganda yang terlihat pada gambar 4.5.

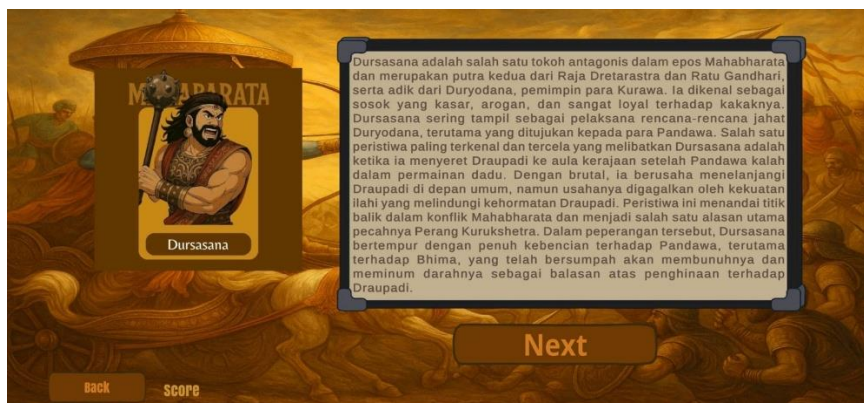


Gambar 4. 6 Hasil Akhir (Skor)

Pada Gambar 4.6 Hasil Akhir Skor dapat dilihat Ketika user telah menjawab lima pertanyaan dan setiap pertanyaan diberikan nilai 20 jika benar menjawab pertanyaan Quiz tentang karakter Nakula.

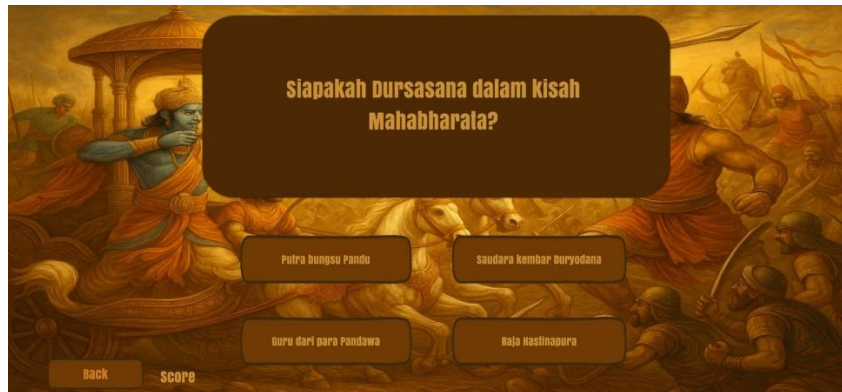
4.1.3.2 Halaman Quiz Karakter Dursasana

Pada Halaman Quiz Dursasana User dapat melihat ringkasan kisah Dursasana dan melanjutkan dengan menjawab lima pertanyaan Quiz yang telah di sediakan Adapun soal berikut dalam bentuk pilihan ganda. lebih jelasnya dapat lihat pada gambar 4.7, 4.8 dan 4.9.



Gambar 4. 7 Gambar Halaman Ringkasan Singkat Karakter Dursasana

Pada Gambar 4.7 terdapat sekilas halaman ringkasan pada karakter mahabrata yaitu Dursasana dan kegunaan ringkasan singkat pada gambar tersebut untuk Kisi - kisi user dalam menjawab pertanyaan Quiz tentang karakter Dursasana.



Gambar 4. 8 Halaman pertanyaan Karakter Dursasana

Pada gambar 4.8. dapat dilihat terdapat contoh pertanyaan Quiz tentang karakter Dursasana dan User dapat menjawab nya dengan cara mengklik saja bagian pilihan ganda yang terlihat pada gambar 4.8.

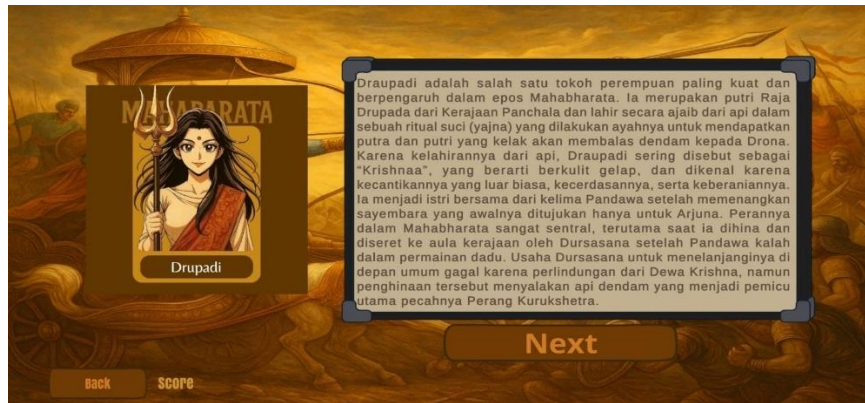


Gambar 4. 9 Hasil Akhir (Skor)

Pada Gambar 4.9 Hasil Akhir Skor dapat dilihat Ketika user telah menjawab lima pertanyaan dan setiap pertanyaan diberikan nilai 20 jika benar menjawab pertanyaan Quiz tentang karakter Dursasana.

4.1.3.3 Halaman Quiz Karakter Drupadi

Pada Halaman Quiz Drupadi User dapat melihat ringkasan kisah Drupadi dan melanjutkan dengan menjawab lima pertanyaan Quiz yang telah di sediakan Adapun soal berikut dalam bentuk pilihan ganda. lebih jelasnya dapat lihat pada gambar 4.10, 4.11. dan 4.12.



Gambar 4. 10 Halaman Ringkasan Singkat Karakter Draupadi

Pada Gambar 4.10 terdapat sekilas halaman ringkasan pada karakter mahabrata yaitu Draupadi dan kegunaan ringkasan singkat pada gambar tersebut untuk Kisi - kisi user dalam menjawab pertanyaan Quiz tentang karakter Draupadi.



Gambar 4. 11 Halaman Pertanyaan Karakter Draupadi

Pada gambar 4.11. dapat dilihat terdapat contoh pertanyaan Quiz tentang karakter Draupadi dan User dapat menjawab nya dengan cara mengklik saja bagian pilihan ganda yang terlihat pada gambar 4.11.

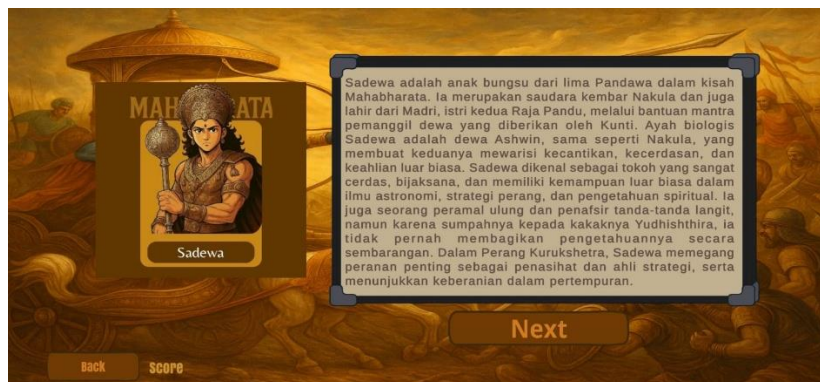


Gambar 4. 12 Hasil Akhir Skor

Pada Gambar 4.12 Hasil Akhir Skor dapat dilihat Ketika user telah menjawab lima pertanyaan dan setiap pertanyaan diberikan nilai 20 jika benar menjawab pertanyaan Quiz tentang karakter Drupadi.

4.1.3.4 Halaman Quiz Karakter Sadewa

Pada Halaman Quiz Sadewa User dapat melihat ringkasan kisah Sadewa dan melanjutkan dengan menjawab lima pertanyaan Quiz yang telah di sediakan Adapun soal berikut dalam bentuk pilihan ganda. lebih jelasnya dapat lihat pada gambar 4.13, 4.14. dan 4.15.



Gambar 4. 13 Halaman Ringkasan Singkat Karakter Sadewa

Pada Gambar 4.13 terdapat sekilas halaman ringkasan pada karakter mahabrata yaitu Sadewa dan kegunaan ringkasan singkat pada gambar tersebut untuk Kisi - kisi user dalam menjawab pertanyaan Quiz tentang karakter Sadewa.



Gambar 4. 14 Halaman Pertanyaan Karakter Sadewa

Pada gambar 4.14. dapat dilihat terdapat contoh pertanyaan Quiz tentang karakter Sadewa dan User dapat menjawab nya dengan cara mengklik saja bagian pilihan ganda yang terlihat pada gambar 4.14.

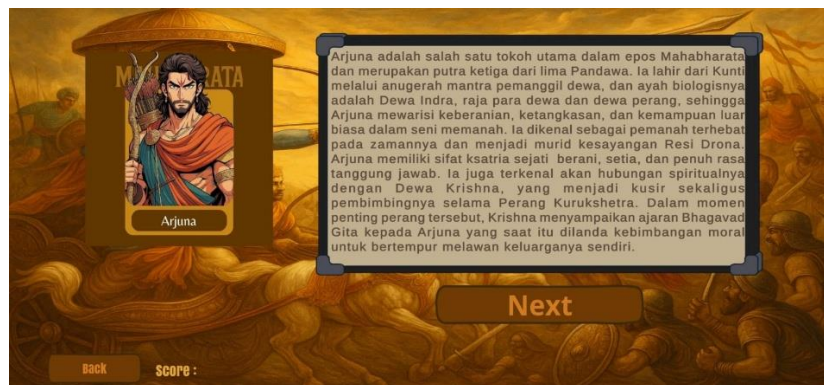


Gambar 4. 15 Hasil Akhir (Skor)

Pada Gambar 4.15 Hasil Akhir Skor dapat dilihat Ketika user telah menjawab lima pertanyaan dan setiap pertanyaan diberikan nilai 20 jika benar menjawab pertanyaan Quiz tentang karakter Sadewa.

4.1.3.5 Halaman Quiz Karakter Arjuna

Pada Halaman Quiz Arjuna User dapat melihat ringkasan kisah Arjuna dan melanjutkan dengan menjawab lima pertanyaan Quiz yang telah di sediakan Adapun soal berikut dalam bentuk pilihan ganda. lebih jelasnya dapat lihat pada gambar 4.16, 4.17. dan 4.18.



Gambar 4. 16 Halaman Ringkasan Singkat Karakter Arjuna

Pada Gambar 4.16 terdapat sekilas halaman ringkasan pada karakter mahabrata yaitu Arjuna dan kegunaan ringkasan singkat pada gambar tersebut untuk Kisi - kisi user dalam menjawab pertanyaan Quiz tentang karakter Arjuna.



Gambar 4. 17 Halaman Pertanyaan Karakter Arjuna

Pada gambar 4.17. dapat dilihat terdapat contoh pertanyaan Quiz tentang karakter Arjuna dan User dapat menjawab nya dengan cara mengklik saja bagian pilihan ganda yang terlihat pada gambar 4.17.



Gambar 4. 18 Hasil Akhir (Skor)

Pada Gambar 4.18 Hasil Akhir Skor dapat dilihat Ketika user telah menjawab lima pertanyaan dan setiap pertanyaan diberikan nilai 20 jika benar menjawab pertanyaan Quiz tentang karakter Arjuna.

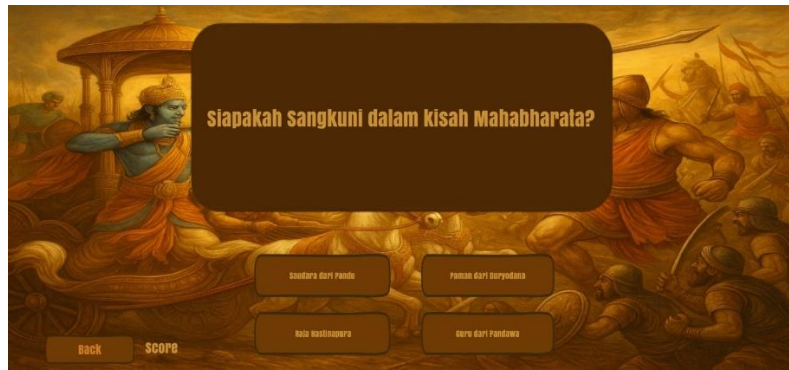
4.1.3.6 Halaman Quiz Karakter Sangkuni

Pada Halaman Quiz Sangkuni User dapat melihat ringkasan kisah Sangkuni dan melanjutkan dengan menjawab lima pertanyaan Quiz yang telah di sediakan Adapun soal berikut dalam bentuk pilihan ganda. lebih jelasnya dapat lihat pada gambar 4.19, 4.20. dan 4.21.



Gambar 4. 19 Halaman Ringkasan Singkat Karakter Sangkuni

Pada Gambar 4.19 terdapat sekilas halaman ringkasan pada karakter mahabrata yaitu Sangkuni dan kegunaan ringkasan singkat pada gambar tersebut untuk Kisi - kisi user dalam menjawab pertanyaan Quiz tentang karakter Sangkuni.



Gambar 4. 20 Halaman Pertanyaan Karakter Sangkuni

Pada gambar 4.20. dapat dilihat terdapat contoh pertanyaan Quiz tentang karakter Sangkuni dan User dapat menjawab nya dengan cara mengklik saja bagian pilihan ganda yang terlihat pada gambar 4.20.

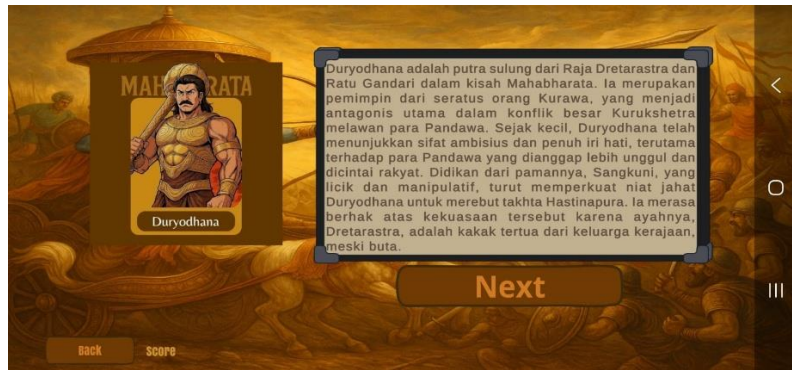


Gambar 4. 21 Hasil Akhir (Skor)

Pada Gambar 4.18 Hasil Akhir Skor dapat dilihat Ketika user telah menjawab lima pertanyaan dan setiap pertanyaan diberikan nilai 20 jika benar menjawab pertanyaan Quiz tentang karakter Sangkuni.

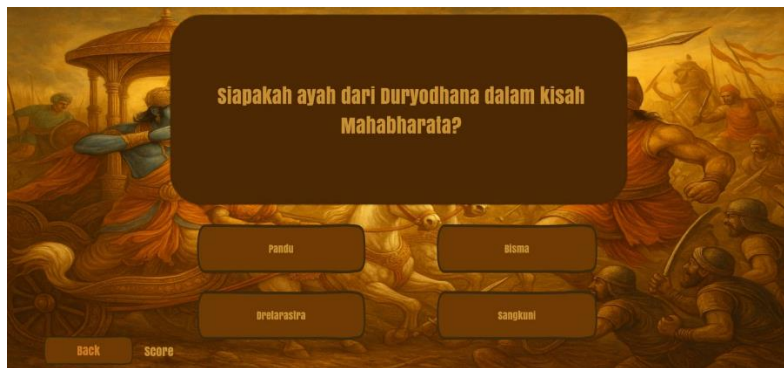
4.1.3.7 Halaman Quiz Karakter Duryodhana

Pada Halaman Quiz Duryodhana User dapat melihat ringkasan kisah Duryodhana dan melanjutkan dengan menjawab lima pertanyaan Quiz yang telah di sediakan Adapun soal berikut dalam bentuk pilihan ganda. lebih jelasnya dapat lihat pada gambar 4.22, 4.23. dan 4.24.



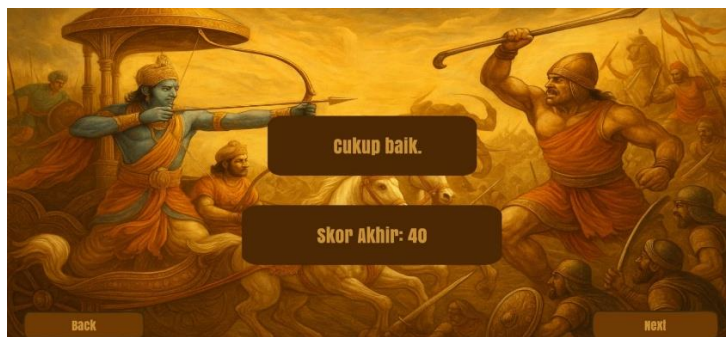
Gambar 4. 22 Halaman Ringkasan Singkat Karakter Duryodhana

Pada Gambar 4.22 terdapat sekilas halaman ringkasan pada karakter mahabrata yaitu Duryodhana dan kegunaan ringkasan singkat pada gambar tersebut untuk Kisi - kisi user dalam menjawab pertanyaan Quiz tentang karakter Duryodhana.



Gambar 4. 23 Halaman Pertanyaan Karakter Duryodhana

Pada gambar 4.23. dapat dilihat terdapat contoh pertanyaan Quiz tentang karakter Duryodhana dan User dapat menjawab nya dengan cara mengklik saja bagian pilihan ganda yang terlihat pada gambar 4.23.

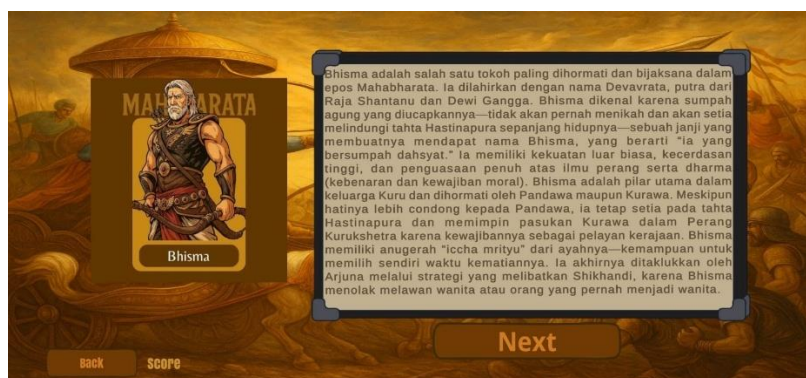


Gambar 4. 24 Hasil Akhir (Skor)

Pada Gambar 4.24 Hasil Akhir Skor dapat dilihat Ketika user telah menjawab lima pertanyaan dan setiap pertanyaan diberikan nilai 20 jika benar menjawab pertanyaan Quiz tentang karakter Duryodhana.

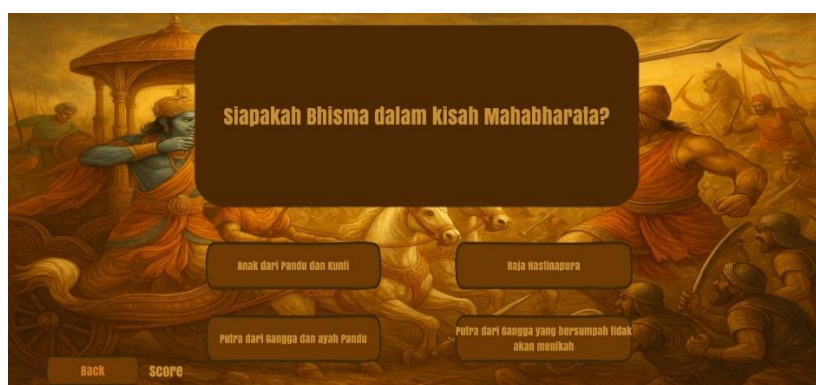
4.1.3.8 Halaman Quiz Karakter Bhisma

Pada Halaman Quiz Bhisma User dapat melihat ringkasan kisah Bhisma dan melanjutkan dengan menjawab lima pertanyaan Quiz yang telah di sediakan Adapun soal berikut dalam bentuk pilihan ganda. lebih jelasnya dapat lihat pada gambar 4.22, 4.23. dan 4.24.



Gambar 4. 25 Halaman ringkasan Singkat Karakter Bhisma

Pada Gambar 4.25 terdapat sekilas halaman ringkasan pada karakter mahabrata yaitu dan kegunaan ringkasan singkat pada gambar tersebut untuk Kisi - kisi user dalam menjawab pertanyaan Quiz tentang karakter Bhisma.



Gambar 4. 26 Halaman Pertanyaan Karakter Bhisma

Pada gambar 4.26. dapat dilihat terdapat contoh pertanyaan Quiz tentang karakter Bhishma dan User dapat menjawabnya dengan cara mengklik saja bagian pilihan ganda yang terlihat pada gambar 4.26.

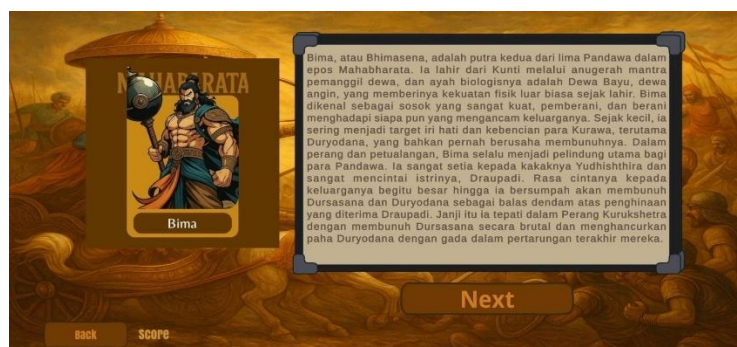


Gambar 4. 27 Hasil Akhir (Skor)

Pada Gambar 4.27 Hasil Akhir Skor dapat dilihat Ketika user telah menjawab lima pertanyaan dan setiap pertanyaan diberikan nilai 20 jika benar menjawab pertanyaan Quiz tentang karakter Bhishma.

4.1.3.9 Halaman Quiz Karakter Bima

Pada Halaman Quiz Bima User dapat melihat ringkasan kisah Bima dan melanjutkan dengan menjawab lima pertanyaan Quiz yang telah disediakan Adapun soal berikut dalam bentuk pilihan ganda. lebih jelasnya dapat lihat pada gambar 4.28, 4.29. dan 4.30.



Gambar 4. 28 Halaman Ringkasan Singkat Karakter Bima

Pada Gambar 4.28 terdapat sekilas halaman ringkasan pada karakter mahabrata yaitu dan kegunaan ringkasan singkat pada gambar tersebut untuk Kisi - kisi user dalam menjawab pertanyaan Quiz tentang karakter Bima.



Gambar 4. 29 Halaman Pertanyaan Karakter Bima

Pada gambar 4.29. dapat dilihat terdapat contoh pertanyaan Quiz tentang karakter Bima dan User dapat menjawab nya dengan cara mengklik saja bagian pilihan ganda yang terlihat pada gambar 4.29.

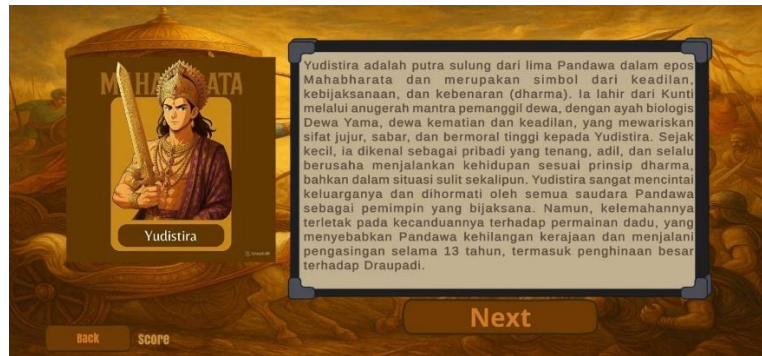


Gambar 4. 30 Hasil Akhir (Skor)

Pada Gambar 4.30 Hasil Akhir Skor dapat dilihat Ketika user telah menjawab lima pertanyaan dan setiap pertanyaan diberikan nilai 20 jika benar menjawab pertanyaan Quiz tentang karakter Bima.

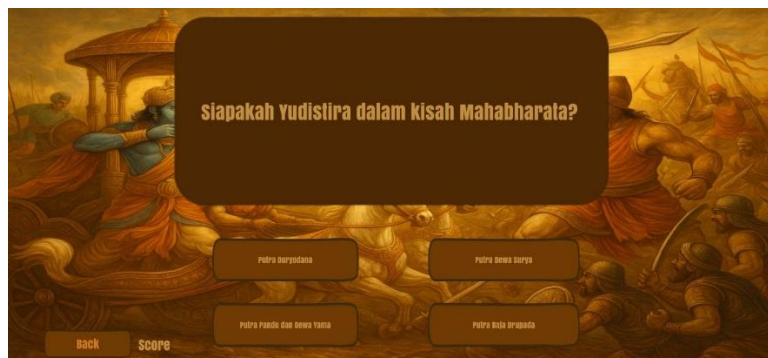
4.1.3.10 Halaman Quiz Karakter Yudhistira

Pada Halaman Quiz Yudhistira User dapat melihat ringkasan kisah Yudhistira dan melanjutkan dengan menjawab lima pertanyaan Quiz yang telah di sediakan Adapun soal berikut dalam bentuk pilihan ganda. lebih jelasnya dapat lihat pada gambar 4.31, 4.32. dan 4.33.



Gambar 4. 31 Halaman Ringkasan Singkat Karakter Yudhistira

Pada Gambar 4.31 terdapat sekilas halaman ringkasan pada karakter mahabrata yaitu dan kegunaan ringkasan singkat pada gambar tersebut untuk Kisi - kisi user dalam menjawab pertanyaan Quiz tentang karakter Yudhistira.



Gambar 4. 32 Halaman Pertanyaan Karakter Yudhistira

Pada gambar 4.32. dapat dilihat terdapat contoh pertanyaan Quiz tentang karakter Yudhistira dan User dapat menjawab nya dengan cara mengklik saja bagian pilihan ganda yang terlihat pada gambar 4.32.



Gambar 4. 33 Hasil Akhir (Skor)

Pada Gambar 4.33 Hasil Akhir Skor dapat dilihat Ketika user telah menjawab lima pertanyaan dan setiap pertanyaan diberikan nilai 20 jika benar menjawab pertanyaan Quiz tentang karakter Yudhistira.

4.2 Pengujian Sistem

Pada tahap pengujian aplikasi akan digunakan metode pengujian black box. Pengujian ini dilakukan dengan menguji daftar fungsionalitas yang ada pada aplikasi yang sudah dikembangkan. Pengujian dilakukan pada tiga perangkat yang berbeda dan spesifikasi rendah, sedang dan tinggi.

Tabel 4. 1 Pengujian Sistem

	Nama Perangkat	Processor	Kapasitas Ram
Perangkat dengan spesifikasi rendah	Samsung a05	Prosesor Octa-core	4gb
Perangkat dengan spesifikasi sedang	Infinix Hot 50 Pro	Mediatek Helio G100 (6 nm)	8gb
Perangkat dengan spesifikasi tinggi	Samsung s4 ultra	Snapdragon 865/Exynos 990	16gb

4.3 Pengujian Black Box

Pengujian Black box yaitu menguji perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program. Pengujian dimaksudkan untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi, masukan, dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan.

4.3.1 Pengujian Black Box Game Quiz

Tabel 4. 2 Pengujian Black Box Testing

No	Halaman / Menu	Kelas Uji (Input)	Detail Pengujian (Output)	Hasil
1	Halaman Utama	Tombol Play	Menampilkan Menu Karakter Mahabaratha	Sesuai
		Tombol Quit	Keluar dari Game Quiz	Sesuai
2	Menu Karakter	Tombol Karakter (Nakula, Dursasana, Drupadi, Sadewa, Arjuna, Sangkuni, Duryodhana, Bhisma, Bima, Yudhistira)	Menampilkan Game Quiz sesuai karakter yang dipilih	Sesuai
		Tombol Home	Kembali ke Menu Utama	Sesuai
		Tombol Next	Menampilkan Menu Karakter Selanjutnya	Sesuai
		Tombol Back	Kembali ke Menu Game Quiz	Sesuai
3	Halaman Quiz (Semua Karakter)	Tombol Next	Menampilkan Pertanyaan Game Quiz	Sesuai
		Tombol Jawaban	Jawaban Benar: Menampilkan skor 20 poin per jawaban benar dan total skor akhir Jawaban Salah: Skor tidak ditampilkan	Sesuai

		Tombol Back	Kembali ke halaman Menu Karakter Game Quiz	Sesuai
--	--	-------------	--	--------

Berdasarkan hasil pengujian Black Box yang dilakukan pada aplikasi Game Quiz, seluruh fitur yang diuji menunjukkan hasil yang sesuai dengan yang diharapkan.

Pada halaman utama, terdapat dua tombol utama yang diuji. Tombol Play berfungsi dengan baik, di mana saat ditekan akan menampilkan Menu Karakter Mahabharata. Sementara itu, tombol Quit berhasil mengakhiri permainan dan keluar dari aplikasi secara normal.

Selanjutnya, pada halaman Menu Karakter, setiap tombol karakter seperti Nakula, Dursasana, Drupadi, Sadewa, Arjuna, Sangkuni, Duryodhana, Bhishma, Bima, dan Yudhistira berfungsi sesuai fungsinya. Saat pengguna memilih salah satu tombol karakter, sistem langsung menampilkan halaman Game Quiz sesuai dengan karakter yang dipilih. Selain itu, tombol navigasi Home bekerja dengan baik untuk mengembalikan pengguna ke Menu Utama, tombol Next untuk menuju halaman menu karakter berikutnya, dan tombol Back untuk kembali ke halaman sebelumnya. Semua pengujian pada halaman ini menunjukkan hasil yang sesuai.

Pada halaman Game Quiz masing-masing karakter, mekanisme permainan diuji melalui tiga tombol utama, yaitu Next, Jawaban, dan Back. Tombol Next berhasil menampilkan pertanyaan kuis pertama tanpa kendala. Tombol Jawaban diuji dengan dua skenario: ketika jawaban benar, sistem menampilkan skor 20 poin untuk setiap jawaban benar dan menghitung total skor akhir secara otomatis; sedangkan ketika jawaban salah, skor tidak ditampilkan untuk pertanyaan tersebut. Logika perhitungan skor berjalan dengan akurat dan konsisten. Tombol Back juga berfungsi dengan baik, yaitu mengembalikan pengguna ke halaman Menu Karakter tanpa error.

Secara keseluruhan, hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh tombol dan fungsi dalam aplikasi Game Quiz berjalan dengan baik, navigasi antar halaman bekerja lancar, serta mekanisme penilaian kuis berfungsi sesuai dengan desain yang telah ditentukan. Hal ini membuktikan bahwa aplikasi telah memenuhi spesifikasi fungsional yang diharapkan.

4.4 Pembahasan

Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap hasil implementasi dan pengujian aplikasi Game Edukasi Pengenalan Tokoh-Tokoh Mahabharata berbasis Android. Berdasarkan hasil pengujian Black Box dan uji coba langsung oleh pengguna, aplikasi menunjukkan performa yang baik dan memenuhi kebutuhan sebagai media pembelajaran interaktif. Pembahasan ini akan diuraikan dalam beberapa aspek utama sebagai berikut:

4.5.1 Optimalisasi Fitur dan Fungsionalitas Aplikasi

Aplikasi ini telah melalui proses pengujian Black Box pada setiap fitur yang terdapat di dalamnya, mulai dari tombol navigasi, menu karakter, hingga kuis interaktif. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh fitur berfungsi dengan baik sesuai perancangan.

Setiap tombol seperti tombol Mulai Game, Pilih Karakter, Jawaban Kuis, Kembali ke Menu, serta Keluar Aplikasi telah diuji dan memberikan output yang sesuai. Misalnya, ketika pengguna menekan tombol karakter Nakula, sistem langsung menampilkan halaman quiz karakter Nakula tanpa adanya delay atau kesalahan pemanggilan karakter lain. Hal serupa terjadi pada karakter lainnya seperti Arjuna, Bhishma, Bima, dan Yudhistira. Fungsi logika pada kuis juga berjalan sesuai rencana, di mana jika jawaban benar maka akan muncul ceklis hijau, dan jika salah akan muncul tanda silang berwarna merah. Nilai skor dihitung dengan benar yaitu 20 poin per soal jika jawaban tepat.

Pengujian dilakukan pada berbagai perangkat dengan spesifikasi rendah, sedang, hingga tinggi. Hasilnya, aplikasi tetap dapat berjalan secara stabil tanpa crash atau lag yang signifikan. Hal ini membuktikan bahwa aplikasi memiliki tingkat kompatibilitas yang baik pada berbagai jenis perangkat Android, sesuai dengan target pengguna yang beragam.

Secara keseluruhan, dari sisi fungsionalitas, aplikasi telah berjalan secara optimal, memenuhi spesifikasi yang telah dirancang, serta mendukung proses belajar secara efektif tanpa mengalami hambatan teknis.

4.5.2 Desain Antarmuka yang Ramah Pengguna (User Friendly)

Salah satu aspek penting dalam pengembangan aplikasi edukasi adalah kemudahan penggunaan atau user friendly. Aplikasi ini didesain dengan antarmuka yang sederhana namun tetap menarik bagi pengguna, khususnya kalangan siswa Pasraman Saraswati yang menjadi target utama. Pengguna cukup mengikuti petunjuk sederhana di layar tanpa memerlukan pengetahuan teknis yang rumit.

Desain menu dibuat dengan struktur yang jelas, terdiri dari halaman awal, halaman menu karakter, halaman kuis, dan halaman skor. Tombol-tombol navigasi seperti Next, Back, Home, dan Pilih Karakter ditempatkan secara konsisten agar mudah diakses oleh pengguna. Visualisasi karakter Mahabharata dilengkapi dengan gambar dan deskripsi singkat yang membantu siswa memahami karakter tersebut sebelum menjawab kuis. Pemilihan warna juga memperhatikan kontras dan kenyamanan mata, sehingga tidak membingungkan pengguna ketika berpindah dari satu menu ke menu lainnya.

Fitur responsifitas waktu juga menjadi perhatian utama. Waktu loading aplikasi berjalan dengan cepat dan ringan, bahkan pada perangkat dengan spesifikasi menengah ke bawah. Hal ini membuat pengalaman pengguna menjadi lebih baik karena tidak perlu menunggu lama untuk berpindah antar halaman. Dengan desain yang sederhana dan navigasi yang intuitif, aplikasi ini dinilai sangat ramah bagi

pengguna (user friendly) dan dapat digunakan oleh siswa dari berbagai jenjang usia dengan mudah.

4.5.3 Media Pembelajaran yang Interaktif dan Edukatif

Selain aspek teknis dan tampilan, aplikasi ini juga memiliki keunggulan dari sisi interaktivitas dan nilai edukatif. Game ini bukan sekadar permainan hiburan, tetapi dirancang khusus untuk mengenalkan tokoh-tokoh Mahabharata kepada generasi muda dengan cara yang lebih menyenangkan dan menarik.

Setiap karakter yang dipilih oleh pengguna dilengkapi dengan ringkasan cerita atau profil singkat yang berfungsi sebagai materi pembelajaran. Setelah membaca ringkasan tersebut, pengguna dapat langsung menjawab kuis pilihan ganda yang berkaitan dengan karakter tersebut. Dengan metode ini, pengguna diajak untuk memahami karakter sekaligus menguji pengetahuan yang telah didapatkan secara langsung. Sistem skoring memberikan umpan balik kepada pengguna, sehingga mereka dapat mengetahui tingkat pemahamannya terhadap materi yang telah dipelajari.

Interaksi seperti memilih jawaban, mendapatkan poin, dan berpindah antar karakter membuat siswa terlibat aktif dalam proses belajar. Ini berbeda dengan metode pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah. Melalui aplikasi ini, siswa tidak hanya membaca tetapi juga berpartisipasi langsung dalam permainan, sehingga proses belajar menjadi lebih hidup dan menyenangkan.

Nilai edukatif yang diberikan mencakup pengenalan tokoh, nilai moral dari masing-masing karakter, serta pemahaman tentang kisah Mahabharata secara sederhana tanpa membahas unsur filsafat secara mendalam. Dengan demikian, aplikasi ini menjadi media pembelajaran yang interaktif dan edukatif, sesuai dengan kebutuhan di lingkungan Pasraman Saraswati.