

**IMPLEMENTASI GAME EDUKASI DALAM PEMBELAJARAN**

**SKRIPSI**

**Diajukan Oleh:**

**SRI MULYANI**

**NIM. 160212005**

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)**

**Prodi Pendidikan Teknologi Informasi**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY**

**DARUSSALAM-BANDA ACEH**

**2020 M/ 1441 H**

**IMPLEMENTASI GAME EDUKASI DALAM PEMBELAJARAN**

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)  
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh  
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Dalam Ilmu Pendidikan Islam**

**Oleh:**

**SRI MULYANI**

**NIM. 160212005**

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Prodi Pendidikan Teknologi Informasi**

**Disetujui Oleh:**

**Pembimbing I**



**Yusran M.Pd**

**NIP 197106261997021003**

**Pembimbing II**



**Basrul Abdul Majid, M.S**

**NIDN.2027038701**

# IMPLEMENTASI GAME EDUKASI DALAM PEMBELAJARAN


## SKRIPSI

Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus  
Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)  
dalam Ilmu Pendidikan Teknologi Informasi

Pada Hari/Tanggal: Sabtu, 29 Agustus 2020  
10 Muharram 1442 H

Panitia Ujian Skripsi Munaqasyah


Ketua,

  
Yusran M.Pd  
NIP. 197106261997021003

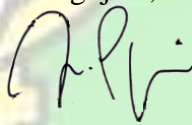
Sekretaris,

  
Nurul Fajri, S.Pd

Penguji I,

  
Basrul, M.S  
NIDN. 2027038701

Penguji II,

  
Andika Prajana, M.Kom  
NIP.198406092014031001

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Darussalam - Banda Aceh

  
Dr. Muslim Rizali, S.H., M.Ag  
NIP. 195903091989031001

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Sri Mulyani  
NIM : 160212005  
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
Judul Skripsi : Implementasi Game Edukasi dalam Pembelajaran

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mengembangkan dan mempertanggung jawabkannya.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemiliknya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar persyaratan, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN-Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 1 September 2020

Yang menyatakan,



Sri Mulyani  
NIM. 160212005

## ABSTRAK

Nama : Sri Mulyani  
NIM : 160212005  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah Dan Keguruan/Pendidikan Teknologi Informasi  
Judul : Implementasi *Game* Edukasi dalam Pembelajaran  
Tanggal Sidang : 29 Agustus 2020  
Tebal Skripsi : 41 halaman  
Pembimbing I : Yusran, M.Pd  
Pembimbing II : Basrul Abdul Majid, M.S

Media merupakan sebuah perantara yang bisa digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan hasil belajar siswa. Banyak jenis media yang digunakan dalam proses belajar. Salah satu media yang digunakan dalam belajar adalah game edukasi. *Game* edukasi adalah permainan yang dibentuk untuk mengasah daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan pemecahan suatu masalah. *Game* edukasi dirancang dengan tujuan agar siswa dapat belajar sambil bermain, sehingga siswa diharapkan lebih mudah memahami materi. Oleh karena itu peneliti ingin melakukan penelusuran beberapa artikel ilmiah terkait Pengaruh Pemanfaatan *Game* Edukasi dalam Pembelajaran. Berdasarkan penelusuran beberapa artikel di atas didapatkan hasil akhir bahwa penggunaan *game* edukasi sebagai media pembelajaran mendapatkan respon yang positif, baik dari peserta didik maupun pengajar. Dan penggunaan *game* edukasi memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa, dalam meningkatkan keaktifan, minat dan motivasi siswa dalam belajar.

**Keyword :** *Game Edukasi, Pembelajaran*

## ***ABSTRACT***

Nama : Sri Mulyani  
NIM : 160212005  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah Dan Keguruan/Pendidikan Teknologi Informasi  
Judul : Implementasi *Game* Edukasi dalam Pembelajaran  
Tanggal Sidang : 29 Agustus 2020  
Tebal Skripsi : 41 halaman  
Pembimbing I : Yusran, M.Pd  
Pembimbing II : Basrul Abdul Majid, M.S

Media is an intermediary that can be used to convey information or messages in learning to achieve student learning outcomes. Many types of media are used in the learning process. One of the media used in learning is educational games. Educational games are games that are formed to hone thinking power including increasing concentration and solving a problem. Educational games are designed with the aim that students can learn while playing, so that students are expected to more easily understand the material. Therefore, researchers want to research several scientific articles related to the Effects of Using Educational Games on Learning. Based on the search for some of the articles above, the final result is that the use of educational games as a learning medium gets a positive response, both from students and teachers. And the use of educational games has an influence on student learning outcomes, in increasing student activeness, interest and motivation in learning.

**Keyword:** *Educational Games, Learning*

## KATA PENGANTAR



Alhamdulillahirabil'alamin puji dan syukur kita panjatkan atas kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya, Shalawat beriring salam untuk tuntunan suri tauladan Rasulullah Shalallahu'alaihiwasalam beserta seluruh keluarga dan sahabat beliau yang senantiasa menjunjung tinggi nilai-nilai Islam serta menggali ilmu yang tiada habisnya yang sampai saat ini masih dapat dinikmati oleh seluruh manusia dipenjuru dunia, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul "*Implementasi Game Edukasi dalam Pembelajaran*".

Penulisan Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh. Dalam usaha penyusunan skripsi ini, penulis banyak sekali menghadapi kesulitan teknik penulisan maupun dalam penguasaan bahan. Walaupun demikian, penulis tidak putus asa dalam berusaha dan dengan adanya dukungan dari berbagai pihak, terutama sekali dosen pembimbing, kesulitan tersebut dapat teratasi. Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan ribuan terima kasih kepada:

1. Bapak Yusran, M.Pd selaku Ketua Prodi Pendidikan Teknologi Informasi (PTI) sekaligus pembimbing pertama dan Bapak Basrul Abdul Majid, M.S selaku pembimbing kedua yang telah meluangkan waktunya dan mencurahkan pemikirannya dalam membimbing penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Sekretaris Prodi Pendidikan Teknologi Informasi bapak Hazrullah, M.Pd, Bapak/ibu dosen pengajar Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, serta staf Prodi yang telah memberi bantuan sehingga skripsi dapat diselesaikan.
3. Bapak Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, bapak Dr. Muslim Razali, S.H., M.Ag.
4. Pihak Urusan Alumni Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, serta para alumni yang telah membantu proses pelaksanaan tugas akhir untuk skripsi ini.
5. Kedua orang tua ayahanda tercinta dan ibunda tersayang yang telah memberikan dukungan moril maupun materil serta doa yang tiada henti kepada penulis.

6. Sege nap keluarga dan sahab at yang selalu menyemangati dan membantu dari awal hingga akhir penyelesaian skripsi ini.
7. Sahabat dan teman-teman mahasiswa Jurusan Pendidikan Teknologi Informasi leting 2016 serta seluruh keluarga PTI yang telah mendoakan dan memberi dukungan selama ini.
8. Dan untuk semuanya yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Penulis berserah diri kepada Allah karena tidak ada yang terjadi tanpa kehendak-Nya. Segala usaha telah dilakukan untuk menyempurnakan skripsi ini. Namun, penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini masih banyak ditemukan kekurangan dan kekhilafan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran yang dapat dijadikan masukan guna perbaikan di masa yang akan datang. Semoga Allah SWT meridhai penulisan ini dan senantiasa memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua. Amin ya rabbal'alamin.

Banda Aceh, 29 Agustus 2020

Penulis



Sri Mulyani

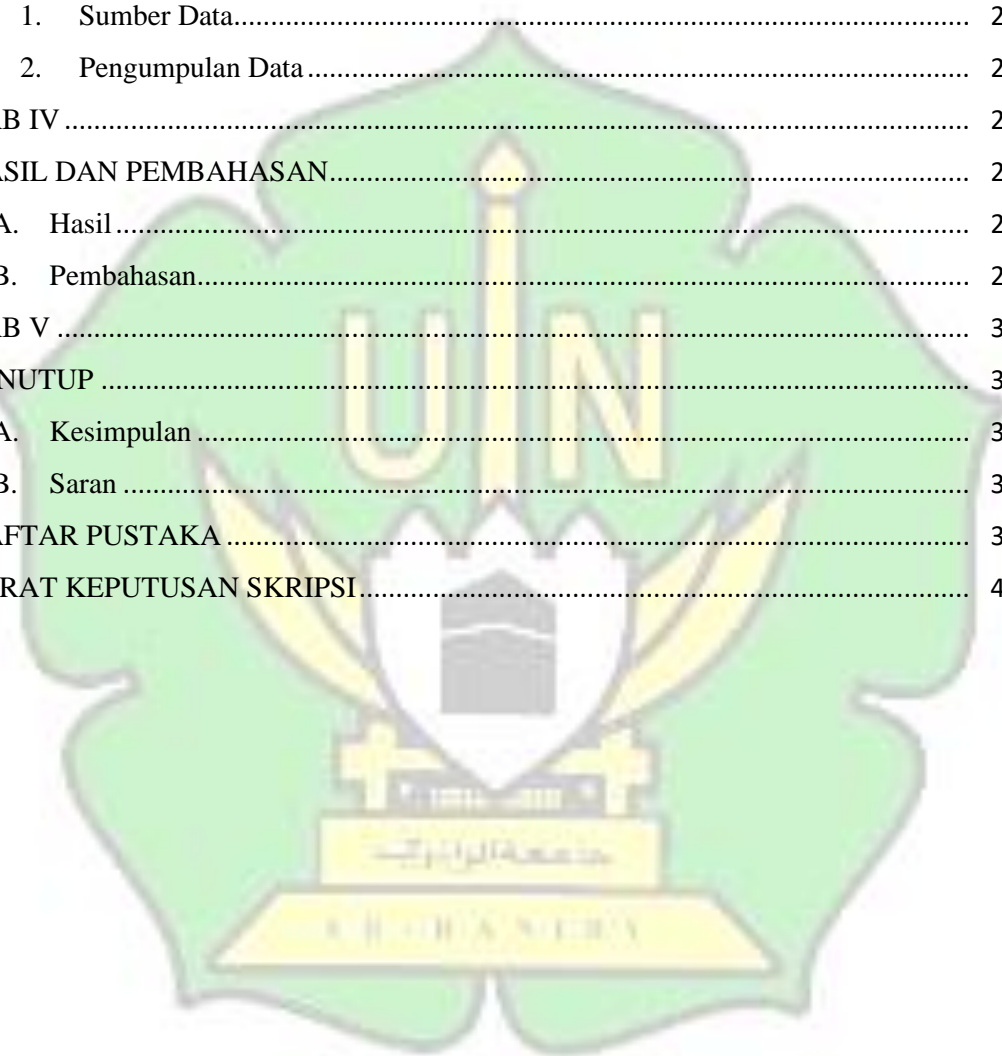
NIM.160212005



## DAFTAR ISI

LEMBARAN JUDUL	
PENGESAHAN PEMBIMBING	
PENGESAHAN SIDANG	
LEMBARAN PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH	
ABSTRAK.....	v
<i>ABSTRACT</i> .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Penelitian .....	3
D. Manfaat Penelitian .....	3
E. Ruang Lingkup.....	4
BAB II.....	5
TINJAUAN PUSTAKA .....	5
A. Defenisi Game .....	5
B. Jenis <i>Game</i> .....	6
1. <i>Quiz Game</i> .....	6
2. <i>Puzzle Game</i> .....	6
3. <i>Shooting Game</i> .....	7
4. <i>Adventure Game</i> (permainan Petualangan).....	8
5. <i>Fighting Game</i> .....	9
6. <i>Sport Game</i> .....	9
7. <i>Simulation Game</i> .....	10
8. <i>Educational Game</i> atau <i>Game</i> Edukasi .....	10
C. Edukasi.....	11
D. <i>Game</i> Edukasi .....	12
E. Belajar dan Pembelajaran.....	13

BAB III .....	16
METODE PENELITIAN.....	16
A. Design Penelitian .....	16
B. Tabel Artikel .....	16
C. Waktu Penelitian.....	21
D. Pengumpulan Data .....	21
1. Sumber Data.....	21
2. Pengumpulan Data .....	21
BAB IV .....	22
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	22
A. Hasil.....	22
B. Pembahasan.....	27
BAB V .....	35
PENUTUP .....	35
A. Kesimpulan .....	35
B. Saran .....	35
DAFTAR PUSTAKA .....	36
SURAT KEPUTUSAN SKRIPSI.....	41



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. Contoh game quiz .....	6
Gambar 2. 2. Contoh game Puzzle.....	7
Gambar 2. 3. Contoh game Shooting .....	8
Gambar 2. 4. Contoh Game Adventure.....	8
Gambar 2. 5. Contoh Game Fighting.....	9
Gambar 2. 6. Contoh Game sport .....	9
Gambar 2. 7 Contoh Game simulation.....	10
Gambar 2. 8. Contoh Game edukasi .....	10



## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1.Tabel artikel .....	16
Tabel 4. 1 Table hasil.....	22
Tabel 4. 2 kelebihan dan kekurangan artikel .....	29



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Kemajuan teknologi dan informasi di segala bidang kehidupan semakin berkembang pesat, dan terus menerus melakukan inovasi untuk meningkatkan kemampuan kinerja dalam segala aspek kehidupan. Teknologi komputer merupakan teknologi yang berkembang pesat saat ini. Hampir seluruh aspek kehidupan manusia bergantung pada pemanfaatan teknologi komputer [1]. Salah satu dampak yang dapat dilihat dalam dunia Pendidikan. Hal ini dikarenakan teknologi berperan dalam perkembangan ilmu pengetahuan.

Pendidikan merupakan upaya yang dilakukan secara sengaja agar terselenggaranya proses pembelajaran yang dinamis [2]. Dikarena metode belajar yang cenderung monoton seperti metode ceramah yang cenderung membosankan, kemudian mencatat materi yang dapat membuat murid jenuh, tanya jawab yang kurang efektif dikarenakan hanya beberapa murid yang aktif, dan penugasan [3]. Kurangnya memanfaatkan fasilitas atau sarana sekolah yang digunakan untuk media pembelajaran di kelas [4]. Belajar akan menyenangkan jika guru dapat mengajar secara kreatif dan inovatif.

Pada umumnya kebanyakan siswa hanya mendengar penjelasan dari gurunya, tetapi tidak mampu menerima dan mengingat mengenai materi yang telah dijelaskan oleh guru. Terkadang penjelasan yang disampaikan guru hanya mampu diingat pada saat itu [5]. Dibutuhkan media serta teknik tertentu untuk

mendorong siswa agar mampu dalam memahami materi pembelajaran yang berkaitan, sehingga pelajaran tidak selalu monoton.

Maka guru bisa memakai suatu sarana atau media dalam aktifitas belajar. Dengan adanya media pembelajaran diharapkan guru mampu lebih kreatif dan inovatif dalam memberikan materi kepada siswa yang lebih mengasikkan. Media pembelajaran digunakan untuk sebagai sarana yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Media merupakan sebuah perantara yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi atau pesan dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan hasil belajar siswa [6]. Berdasarkan definisi tersebut, maka penggunaan media dalam proses pembelajaran memberikan manfaat bagi guru dan siswa. Dan melalui media pembelajaran pula dapat meningkatkan keefektifitas dan hasil belajar dalam mencapai tujuan. Dengan menggunakan media pembelajaran dapat mengatasi kebosanan dan kejenuhan siswa pada saat menerima pelajaran.

Banyak jenis media yang digunakan dalam proses belajar. Salah satu media yang digunakan dalam belajar adalah *game* edukasi. *Game* edukasi adalah permainan yang dibentuk untuk mengasah daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan pemecahan suatu masalah [7]. *Game* edukasi dirancang dengan tujuan agar siswa dapat belajar sambil bermain, sehingga siswa diharapkan lebih mudah memahami materi [3].

Penggunaan *game* edukasi dalam proses belajar mengajar akan mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran. Karena *game*

dapat meningkatkan kecerdasan dan pemahaman siswa terhadap pembelajaran. Dengan menerapkan *game* dalam kegiatan belajar dapat meningkatkan motivasi, keaktifan, minat belajar dan hasil belajar siswa [8]

Berdasarkan penjelasan tersebut, penulis melakukan penelusuran 10 artikel ilmiah yang berkaitan Pengaruh Penggunaan *Game* Edukasi dalam Pembelajaran terhadap hasil belajar siswa.

#### **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana pengaruh penggunaan *game* edukasi dalam pembelajaran?

#### **C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk menganalisis adanya pengaruh penggunaan *game* edukasi dalam pembelajaran

#### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi pembaca untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan *game* edukasi dalam pembelajaran, dan mungkin saja dapat dijadikan contoh atau referensi dalam pembuatan tugas.

### **E. Ruang Lingkup**

Ruang lingkup Tugas Akhir ini adalah mengkaji 10 Artikel yang berkaitan dengan *game* edukasi dalam pembelajaran, kajian tersebut akan dilakukan *review* pada 10 artikel sehingga didapatkan hasil sesuai dengan rumusan masalah yang telah ditentukan sebelumnya.





## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Defenisi Game

Kata *game* diambil dari bahasa Inggris, yang berarti permainan yang dapat dianggap menjadi salah satu kegiatan yang telah terstruktur dan umumnya untuk bersenang-senang [9], sehingga permainan menjadi kebutuhan dalam kehidupan. *Game* merupakan permainan yang bisa dimainkan oleh aturan-aturan tertentu sehingga ada yang menang dan kalah, biasanya dalam cakupan yang tidak serius, dengan tujuan hiburan [7].

*Game* ialah permainan yang menggunakan media tertentu yang berbentuk *multimedia* yang dibuat sebagus mungkin untuk menarik minat pengguna sehingga pengguna menikmati permainan [10]. *Game* dirancang dengan pilihan dan pengaturan yang berbeda. Ketika mengembangkan *game* tingkat kesulitan permainan dapat berragam dengan tingkat kesulitan ada yang sangat mudah dimengerti, mudah dan sulit [11].

*Game* juga disebut sebagai permainan yang terdiri dari beberapa peraturan yang membentuk kondisi kompetitif dari dua orang atau lebih dengan memilih teknik yang diciptakan untuk mengoptimalkan kemenangan atau untuk mengurangi kemungkinan kemenangan lawan [12]. Manfaat *game* adalah untuk meningkatkan aspek kecerdasan dan reflek saraf. belajar menggunakan media yang menarik dan menyenangkan akan membuat anak tertarik untuk melihatnya dan semangat anak untuk belajar akan lebih terdorong dan lebih aktif [13].

Umumnya *game* bertujuan untuk hiburan. Keberadaan *game* dapat mendukung dalam meningkatkan kembali motivasi belajar anak yang mengalami penurunan semangat dalam belajar karena didalamnya terdapat hal-hal tertentu yang dapat menarik perhatian anak untuk belajar [14].

## B. Jenis *Game*

*Game* memiliki berbagai macam jenis, yaitu sebagai berikut :

### 1. *Quiz Game*

*Quiz Game* merupakan permainan yang bentuk permainannya menggunakan pikiran, di mana pemain berusaha untuk menjawab pertanyaan dengan benar.



Gambar 2. 1. Contoh game quiz

Sumber: <https://carisinyal.com/game-kuis>

### 2. *Puzzle Game*

*Puzzle Game* merupakan jenis *game* yang memberikan tantangan pada pemainnya dimana pemain harus memecahkan teka-teki permasalahan.

Permainan ini bertujuan untuk menguji kemampuan memecahkan masalah menggunakan logika, dan strategi [15].



Gambar 2. 2.Contoh game Puzzle

Sumber:<https://tekno.kompas.com/read/2012/05/08/12463747/10.puzzle.game.yang.menarik.di.android>

### 3. *Shooting Game*

*Shooting game* atau *Action game* merupakan *game* aksi tembak-menembak. *Game* ini menekankan kepada tantangan fisik. karena tujuan dalam permainan ini untuk membunuh lawan atau musuh dengan senjata disediakan.



Gambar 2. 3. Contoh game Shooting

Sumber: <https://www.kincir.com/game/mobile-game/first-person-shooter-android-bagian-satu>

#### 4. *Adventure Game* (permainan Petualangan)

*Game Adventure* merupakan jenis game yang menggabungkan kombinasi *game action* dan petualangan, pada umumnya memiliki tampilan sebuah tantangan jangka panjang yang biasanya menggunakan fitur tertentu dalam mengatasi tantangan yang selalu ada.



Gambar 2. 4. Contoh Game Adventure

Sumber: <https://tentik.com/10-game-petualangan-offline-terbaik-yang-sangat-seru-untuk-dimainkan>

## 5. *Fighting Game*

Permainan ini mempunyai ciri utama mode *one by one*, yang mana salah satu pemain di kontrol oleh komputer.



Gambar 2. 5. Contoh Game Fighting

Sumber : <https://www.tokopedia.com/blog/game-fighting-android-ios-terbaik>

## 6. *Sport Game*

Permainan ini disebut *genre sport* karena memiliki unsur olahraga di dalamnya. Banyak olahraga di dunia nyata yang dimasukkan ke dalam *game* sehingga tidak hanya dapat berolahraga di dunia nyata, tetapi bisa juga dilakukan dalam *game* [16].



Gambar 2. 6. Contoh Game sport

Sumber : <https://carisinyal.com/game-olahraga-terbaik>

## 7. *Simulation Game*

*Game* ini adalah *game* yang memberikan pengalaman melalui simulasi permainan oleh pemain dalam permainannya [17].



Gambar 2. 7 Contoh *Game* simulation  
Sumber : <https://www.vazgaming.com/game-belajar-mengemudi>

## 8. *Educational Game* atau *Game* Edukasi

*Game* ini merupakan *game* yang lebih mengacu pada isi dan tujuan dari *game*. *Game* ini bertujuan memancing minat belajar anak sambil bermain [11].



Gambar 2. 8. Contoh *Game* edukasi

Sumber : <https://www.tokopedia.com/blog/permainan-game-edukasi-anak-kpt>

### **C. Edukasi**

Edukasi atau disebut juga dengan pendidikan dapat dikatakan sebagai usaha yang disusun untuk mendorong maupun kelompok tertentu agar terselenggaranyapendidikan sebagaimana mestinya [18].

Edukasi merupakan suatu proses mengubah sikap dan perilaku seseorang atau sekelompok orang dalam usaha mendewasakan cara berfikir manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan, metode, tindakan untuk mendidik. Pendidikan dapat diperoleh secara formal maupun non formal. Pendidikan formal diperoleh dari suatu pembelajaran yang terstruktur yang telah dirancang oleh suatu lembaga. Sedangkan pendidikan non-formal pengetahuan manusia diperoleh dalam kehidupan sehari-hari baik berpengalaman atau belajar dari orang lain [19].

Edukasi merupakan proses yang dilakukan oleh seseorang untuk menemukan jati dirinya, dilakukan dengan cara mengamati dan belajar kemudian melahirkan tindakan dan perilaku. Edukasi secara umum adalah proses kegiatan belajar dan mengajar antara guru dengan siswa. Kegiatan ini dapat dilakukan dengan cara baik individu tau komunitas, formal atau non-formal diharapkan dapat meningkatkan kecerdasan pola pikir dan mengembangkan potensi yang dimiliki setiap peserta didik melalui segala cara agar proses pembelajaran menemui titik terbaiknya [14].

#### **D. *Game* Edukasi**

*Game* Edukasi merupakan salah satu jenis media yang digunakan untuk memberikan pengajaran, menambah pengetahuan penggunanya melalui suatu media unik dan menarik [20]. *Game* edukasi ialah suatu *game* yang disungguhkan untuk membuat penggunanya dapat lebih meningkatkan minat belajar ketika memainkan gamenya. Rancangan edukasi ini sebenarnya lebih cenderung dalam mendidik anak supaya anak tidak terpengaruh dengan *game* yang berbasis *online* yang bisa saja melalaikan mereka namun tidak ada aspek edukasi didalamnya [11].

*Game* edukasi merupakan suatu permainan dimana di dalamnya terdapat materi dan latihan soal yang didesain menarik dan disesuaikan dengan perkembangan ilmu pendidikan dan teknologi, saat ini banyak siswa yang lebih tertarik untuk menggunakan komputer atau media teknologi lainnya dalam aktivitas belajar daripada menggunakan buku-buku paket [28]

Dengan *game* edukasi daya pikir seseorang lebih tajam dalam menanggapi pelajaran, karena pada *game* edukasi dapat diterapkan aspek yang menyenangkan seperti anime pada *game*. Selain menyenangkan juga akan membuat seseorang lebih berfikir kritis dan kreatif saat memainkannya, sehingga meningkatkan konsentrasi serta dapat memecahkan masalah-masalah tertentu [21]. Berdasarkan pemaparan diatas dapat kita ambil kesimpulan bahwa sanya *game* edukasi itu sangat berguna bagi pembelajaran dimasa kini.

*Game* edukasi memiliki fungsi sebagai berikut:

- a) Memberikan ilmu pengetahuan melalui game edukasi kepada anak.



- b) Merangsang pikiran dan kreativitas anak.
- c) Menciptakan arena bermain yang menarik, memberikan kenyamanan dan menyenangkan, serta meningkatkan kualitas belajar anak.
- d) Meningkatkan logika dan pemahaman pemain saat menggunakannya [22].

### **E. Belajar dan Pembelajaran**

Belajar yaitu tahapan mengembangkan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu, perilaku dalam proses pembelajaran saat berinteraksi dengan lingkungannya dilakukan secara sadar. Perubahan perilaku yang dimaksud disini adalah mengubah kemampuan siswa dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak bisa memecahkan masalah mampu memecahkan masalah, dari tidak paham menjadi paham. Dalam perubahan perilaku tersebut terjadi suatu proses. Oleh karena itu, belajar harus melalui suatu proses. Sehingga siswa tidak hanya menerima konsep atau prinsip [23] .

Belajar merupakan aktivitas seseorang dalam mengumpulkan beberapa pengetahuan melalui latihan yang teratur dan tekun. Pada proses pembelajaran juga terdapat perubahan terus-menerus meningkat dan terfokus untuk mendapatkan sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya [24]. Didalam proses perubahan tersebut tampak dalam bentuk peningkatan kualitas, dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecapaian, pengetahuan, sikap, pemahaman dan kemampuan lainnya [25].

Belajar merupakan perubahan kemampuan siswa setelah belajar terus-menerus dan pembelajaran merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan baru dalam tingkah laku secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalamannya sendiri [24].

Pembelajaran ialah gabungan dari beberapa unsur pendidikan, perlengkapan, fasilitas serta orang yang saling berpengaruh dalam mencapai tujuan dari pembelajaran [26]. Pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya [27].

Pembelajaran merupakan salah satu usaha mewujudkan situasi belajar sehingga pebelajar dapat meningkatkan kemampuannya. Dalam kegiatan pembelajaran guru diharapkan mampu memahami kemampuan dan kesiapan siswa dalam pelajaran yang akan disampaikan, serta mampu mengetahui kondisi siswa itu sendiri. Kemampuan siswa dalam memahami pelajaran dikelas menentukan keberhasilannya dalam menguasai materi pelajaran. Pemilihan metode pembelajaran yang tepat akan mampu membuat siswa aktif dikelas [8].

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa berhasil atau tidaknya pembelajaran sangat tergantung pada bagaimana proses pembelajaran itu berlangsung. Saat proses pembelajaran berlangsung, siswa menerima, merespon serta menganalisis materi yang diberikan oleh guru disekolah. Kegiatan belajar ditandai dengan adanya perubahan perilaku pada diri siswa,

atau diakhiri dengan penilaian kemampuan siswa dalam menguasai materi pelajaran yang telah diberikan.



### BAB III

#### METODE PENELITIAN

##### A. Design Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian *systematic review*. *systematic review* ialah tinjauan literatur yang mensintesis (merangkum) semua studi yang relevan serta memberikan penilaian terhadap apa yang diketahui dari topik studi itu [29]. Dimana menggunakan teknik kualitatif. Dalam *systematic review* kualitatif pendekatan yang digunakan adalah merangkum hasil penelitian. Metode untuk merangkum hasil penelitian kualitatif disebut "*meta-sintesis*". Dalam hal ini penulis menggunakan metode *systematic review* kualitatif digunakan untuk merangkum kesimpulan-kesimpulan atau hasil penelitian yang bersifat kualitatif diskriptif [30].

##### B. Tabel Artikel

Berikut ini table artikel yang dipaparkan

Tabel 3. 1. Tabel artikel

No	Judul	Penulis	Penerbit	Tahun	software
1	Keefektifan MPI Game Edukasi Terhadap Hasil Belajar IPA di Kelas	Fatikhatun Najikhah,	Indonesian Journal of Curriculum and Educational	2016	<i>Adobe Flash</i>

	1 Sekolah Dasar		Technology Studies		
2	Pengaruh Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI di SMAN 1 Blitar	Hayyu Desi Setiawan, Sihkabuden, Eka pramono Adi	JKTP	2018	<i>websie.</i>
3	Penggunaan Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar	Ratih Wulandari,	Jurnal Pendidikan	2017	<i>Adobe Flash</i>
4	Analisis Implementasi Game Edukasi “The Hero Diponegoro” Guna Meningkatkan	Rini Agustina	Jurnal Teknologi Informasi	2017	<i>macromedia flash,</i>

	Hasil Belajar Siswa Di Mts. Attaroqie Malang				
5	Pengaruh Penggunaan Media <i>Game</i> Edukasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Kajartengguli Prambon Sidoarjo	Erwin Wijayanto,	JPGSD	2017	<i>Adobe Flash</i>
6	Pengaruh Penggunaan <i>Game</i> Edukasi Interaktif “Tematik” Berbasis Macromedia Flash Terhadap Hasil Belajar Tema 4 Berbagai	Eva Betty Simanjuntang, Nurul Fadhilah Ananda	Jurnal Guru Kita	2018	<i>macromedia flash,</i>

	Pekerjaan Kelas Iv Sdn 028229 Binjai Barat Tp 2017/2018				
7	Penggunaan Media Game Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Dan Minat Belajar Matematika	Sri Wigati,	Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika	2019	<i>website.</i>
8	Implementasi Media Game Edukasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X Ipa 7 Sma Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019/2020,	Agung Setiawan, Sri Wigati, Dwi Sulistyaningsih	Seminar Nasional Edusainstek	2019	<i>websie.</i>

9	Pengaruh Game Edukasi Nihongo Benkyou Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Jepang Siswa Kelas X Di Sma Karya Wisata Singaraja Tahun Pelajaran 2018/2019	Ni Wayan Suprapti, Nyoman Sugihartini, dan I Gede Partha Sindu	Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika KARMAPATI	2019	<i>Android</i>
10	Pengaruh Game Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pemahaman Ilmu Pengetahuan Alam	Syarif Hidayatulloh, Henry Praherdhiono, Agus Wedi	Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan	2020	<i>Adobe Flash</i>



### **C. Waktu Penelitian**

Waktu penelitian dilakukan sejak juni sampai agustus 2020.

### **D. Pengumpulan Data**

#### 1. Sumber Data

Sumber data didapatkan dari Artikel yang dicari di *google scholar*. Langkah awal yaitu dengan mencari jurnal di *google scholar* dengan memasukkan kata Kunci: Media Pembelajaran, *Game* Edukasi, Pengaruh

#### 2. Pengumpulan Data

Artikel penelitian yang sesuai dengan kriteria dikumpulkan dan dibuat ringkasan. Ringkasan artikel penelitian tersebut dimasukan ke dalam tabel meliputi arikel, metode, para ahli, hasil penelitian. Ringkasan artikel tersebut kemudian dilakukan analisis terhadap isi yang terdapat dalam tujuan penelitian dan hasil atau temuan penelitian. Analisis yang digunakan menggunakan analisis isi artikel.

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil

Setelah melakukan pemilihan jurnal yang bertema “*game* edukasi” sebelumnya, maka penulis memaparkan beberapa informasi terkait *review* artikel dalam bentuk table. Beberapa kata akan disingkat untuk mempermudah dalam tulisan seperti: respon siswa (rs), kelas eksperimen (ke), kelas control (kk), Siklus I (SI), siklus II (SII), minat belajar (mb), keterampilan proses (kp). Berikut table hasil *review* artikel.

Tabel 4. 1 Table hasil

Artikel	Metode	Data	Para Ahli		Hasil		Nama Game	Keterangan
			Ahli media	Ahli materi	Pretest	Posttest		
1	Quasi eksperimen	15 siswa	84,35 %	82,00 %	62,78	75,56	Game Edukasi IPA	Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan <i>game</i> edukasi pada pelajara IPA sudah efektif dalam penggunaannya
2	Quasi eksperimen	Siswa Kelas XI	-	-	ke:51,57 kk:51,87	ke:83,80 kk:74,33	Game Kahoot Sejarah	Hasil ini menunjukkan bahwa <i>game</i> edukasi

								sesuai dengan tujuan penelitian dimana terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas yang menggunakan game edukasi KAHOOT! dengan kelas yang menggunakan metode konvensional pada matapelajaran sejarah bab masa pendudukan Jepang
3	Research & Develo	Guru dan 26 siswa	72,14 %	87,14 %	21,88%	85,05%	Game Edukasi IPA	Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan

	pment (R&D)							game edukasi sesuai dengan tujuan penelitian dimana game edukasi yang dihasilkan efektif, praktis dan menarik terhadap hasil belajar siswa.
4	skala likert	30 siswa	Rs:83 %	-	56	86	The Hero Diponegoro	Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada pelajaran sejarah.
5	Quasi eksperimen	59 siswa	-	-	ke:61,24 kk:62,85	ke:66,48 kk:73,93	Game Edukasi IPA	Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan game edukasi dimana hasil belajarnya lebih meningkat dibandingkan kelas yang tidak menggunakan

								an game edukasi dalam proses pembelajaran
6	Quasi eksperimen	54 siswa	-	-	-	ke:80,86 kk:56,60	Game Tematik	Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar antarkelas yang menggunakan game edukasi dimana hasil belajarnya lebih meningkat dibandingkan kelas yang tidak menggunakan game edukasi dalam proses pembelajaran
7	Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	36 siswa	-	-	SI: 77 SII: 83	S I: 87 SII:92  SI kp:83% SII kp: 100% SI mb: 83%	Game Kahoot Matematika	Hasil ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah menggunakan game

						SI mb: 100%		edukasi kahoot! Pada pelajaran Matematika . ukasi dalam
8	Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	36 siswa	-	-	SI: 53 SII: 46	SI: 95 SII: 96 SI kp: 81% SII kp: 92%	Game Edukasi Quizizz Matematika	Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatah hasil belajara siswa pada pelajaran matematika setelah menggunakan game edukasi
9	Quasi eksperimen	72 siswa	SI Rs: 80% SII Rs: 93%	-		ke: 87,71 kk: 71,41	Nihongo Benkyo u	Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatah prestasi belajar siswa pada pelajaran Bahasa jepang setelah menggunakan game edukasi
10	Quasi eksperimen	56 siswa	-	-		ke: 73,35 kk: 63,21	Game Edukasi IPA	Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan game

								eduaksi dimana hasil belajarnya lebih meningkat dibandingka n kelas yang tidak menggunak an game edukasi dalam proses pembelajara n
--	--	--	--	--	--	--	--	--

## B. Pembahasan

Berdasarkan 10 artikel yang bertema *game* edukasi yang telah diperoleh, terdapat hasil yang telah tercapai sesuai dengan tujuan penelitian mereka. Hasil-hasil penetelian tersebut telah dirangkum dalam table diatas yang dapat jelaskan sebagai berikut:

Dari hasil pencarian artikel, penulis menemukan 10 artikel yang membahas tentang penggunaan *game* edukasi pada proses pembelajaran dikelas. Sumber kepustakaan penulisan dalam mencari artikel adalah *google scholar*. Jenis penelitian yang dilakukan pada setiap artikel menggunakan jenis penelitian yang berbeda-beda seperti *Quasi Eksperimen*, *Research & Development* (R&D), Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dan *Skala Likert*. Setelah di analisis jenis penelitian yang banyak penulis temukan adalah *quasi* eksperimen dimana penliti membandingkan nilai sebelum penggunaan *game* edukasi dan setelah penggunaan *game* edukasi.

Pada artikel yang penulis temukan menggunakan sampel yang bervariasi dari 15 hingga 72 siswa yang terdiri atas Sebagian kelompok eksperimen dan Sebagian yang lain sebagai kelas kontrol. Sampel yang terendah berjumlah 15 siswa dan sampel yang terbanyak berjumlah 72 siswa.

Selain itu secara keseluruhan artikel yang penulis dapatkan memiliki tujuan penelitian dengan fokus yang sama yaitu untuk mengetahui pengaruh *game* edukasi terhadap hasil belajar siswa pada saat pembelajaran.

Hasil yang didapatkan adalah 10 artikel terdapat hasil diterimanya *game* edukasi pada proses pembelajarn dan peningkatan hasil belajar secara signifikan pada kegiatan belajar sebelum menggunakan *game* edukassi dan setelah menggunakan *game* edukasi pada proses pembelajaran dikelas, dimana dari 10 artikel hasil posttest tertinggi sebesar 95.

Dari 10 artikel yang penulis temukan bahwa terdapat 2 artikel yang memaparkan persentase para ahli yaitu ahli media dan ahli materi yang mana memberi penilaian positif sehingga *game* edukasi dapat diterima sebagai media pembelajaran. Sedangkan 8 artikel lainnya tidak memaparkan hasil persentase para ahli.

*Software* yang digunakan penelitian untuk merancang *game* edukasi dalam pembelajaran menggunakan software yang berbeda-beda seperti *Adobe Flash*, *macromedia flash*, *Android*, dan *websie*. Setelah dianalisi software yang paling banyak penulis temukan ialah *Adobe Flash*.



Dari 10 artikel yang penulis temukan bahwa terdapat game yang menurut penulis menarik yaitu *game* edukasi “*Nihongo Benkyou*”, *game* ini merupakan *game* edukasi untuk pelajaran Bahasa Jepang yang mana menyediakan semua materi yang lengkap dan mudah dimengerti siswa disertai permainan berupa soal dengan tampilan yang menarik. *Game* edukasi *Nihongo Benkyou* berbasis *android* dapat digunakan dimana saja tidak hanya dikelas. Sedangkan 9 artikel lainnya tidak menyediakan semua materi ke dalam *game* edukasi mereka. Materi pada *game* edukasi penelitian mereka hanya memfokus pada beberapa sub bab materi saja.

Berdasarkan 10 artikel yang penulis dapatkan maka penulis menyatakan bahwa *game* edukasi dapat diterapkan dikelas sebagai media pembelajaran, sehingga proses pembelajaran tidak terlalu monoton dan membosankan. Dengan *game* edukasi pembelajaran lebih menarik, siswa lebih aktif dalam belajar dan siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Setelah menggunakan *game* edukasi sebagai media pembelajaran mendapatkan hasil dimana meningkatkan keaktifan, minat dan motivasi siswa dalam belajar dan peningkatan hasil belajar siswa.

### C. Table Kelebihan dan Kekurangan

Berikut ini merupakan table kelebihan dan kekurangan dari 10 artikel.

Tabel 4. 2 kelebihan dan kekurangan artikel

Artikel	Kelebihan	Kekurangan
1	- Memaparkan secara jelas dari latar belakang	- Tidak ada memaparkan landasan teori.

	<p>permasalahan sampai hasil, hasil dari penelitian ini sesuai dengan tujuan peneliti.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Penelitian ada memaparkan hasil para ahli</li> <li>- Memaparkan hasil sebelum menggunakan game edukasi dan setelah menggunakan game edukasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tidak memaparkan hasil validasi</li> </ul>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memaparkan latar belakang permasalahan mengapa menggunakan game edukasi ini sampai hasil, hasil dari penelitian ini sesuai dengan tujuan peneliti.</li> <li>- Memaparkan hasil pretest dan porttest</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tidak dijelaskan berapa jumlah sampel dalam penelitian tersebut.</li> <li>- Tidak dipaparkan hasil para ahli dalam rancangan aplikasi tersebut</li> <li>- Tidak memaparkan hasil validasi</li> </ul>
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memaparkan secara jelas latar belakang permasalahan mengapa dibuat game edukasi ini sampai hasil, hasil dari penelitian ini sesuai dengan tujuan peneliti yang ingin diteliti.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tidak memaparkan gambar game edukasi penelitian ini.</li> <li>- Tidak memberi gambaran menyeluruh mengenai kegiatan penelitian</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memaparkan sampel penelitian</li> <li>- Memaparkan hasil parah ahli</li> <li>- Mamaparkan hasil aktivitas dan hasil belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan game edukasi.</li> <li>- Game edukasi ini menarik dan praktis pada saat menggunakannya</li> </ul>	
4	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memaparkan secara jelas dari latar belakang permasalahan mengapa dibuat game edukasi ini sampai hasil penelitian, hasil dari penelitian ini sesuai dengan tujuan peneliti yang ingin diteliti.</li> <li>- Memaparkan sampel penelitian</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tidak memberi gambaran menyeluruh mengenai kegiatan penelitian.</li> <li>- Tidak memaparkan gambar game edukasi penelitian ini</li> <li>- Tidak memaparkan hasil validitas para ahli</li> <li>- Metode yang digunakan belum jelas secara rinci dan lengkap</li> </ul>
5	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menjelaskan latar belakang pembuatan game edukasi penelitian ini</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tidak memaparkan validitas hasil para ahli</li> <li>- Tidak memberi gambaran menyeluruh mengenai kegiatan penelitian.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memaparkan sampel penelitian</li> <li>- Memaparkan hasil pretest dan porttest penelitian ini</li> <li>- penelitian ini menggunakan dua kelas untuk melihat pengaruh hasil belajar pada penggunaan game</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tidak memaparkan gambar hasil game edukasi penelitian ini.</li> </ul>
6	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hasil ini sesuai dengan tujuan penelitian</li> <li>- Memaparkan hasil pretest dan porttest</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tidak memaparkan hasil para ahli</li> <li>- Tidak memaparkan gambar hasil game edukasi tersebut</li> </ul>
7	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memaparkan secara jelas dari latar belakang permasalahan mengapa dibuat game edukasi ini</li> <li>- Memaparkan hasil penelitian sesuai dengan tujuan peneliti yang ingin diteliti.</li> <li>- Memaparkan sampel penelitian</li> <li>- Memaparkan pretest dan posttest hasil belajar siswa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tidak memaparkan hasil para ahli</li> <li>- Tidak memaparkan gambar game edukasi</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memaparkan hasil keterampilan proses dan respon siswa</li> </ul>	
8	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memaparkan hasil belajar</li> <li>- Memaparkan keterampilan proses</li> <li>- Memaparkan minat belajar</li> <li>- Memaparkan sampel penelitian</li> <li>- Hasil penelitian sesuai dengan tujuan peneliti yang diinginkan peneliti ini.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tidak memaparkan hasil para ahli dan tidak memaparkan gambar game edukasi penelitian ini.</li> </ul>
9	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memaparkan secara jelas dari latar belakang permasalahan mengapa dibuat game edukasi ini sampai hasil penelitian, hasil dari penelitian ini sesuai dengan tujuan peneliti yang ingin diteliti.</li> <li>- Memaparkan sampel penelitian</li> <li>- Memaparkan hasil posttest penelitian</li> <li>- Memaparkan hasil respon siswa terhadap game edukasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tidak memaparkan hasil para ahli</li> <li>- Tidak memaparkan gambar game edukasi tersebut</li> <li>- Tidak memaparkan hasil prettest dari penelitian tersebut</li> </ul>

10	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memaparkan secara jelas latar belakang permasalahan penelitian ini</li> <li>- Hasil posttest penggunaan game edukasi</li> <li>- Memaparkan sampel penelitian.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tidak memaparkan hasil para ahli</li> <li>- Tidak memaparkan gambar game edukasi</li> <li>- Tidak memaparkan hasil pretest.</li> </ul>



## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Dari penelusuran beberapa artikel di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan *game* edukasi sebagai media pembelajaran mendapatkan respon yang positif, baik dari peserta didik maupun pengajar. Dan penggunaan *game* edukasi memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa, dalam meningkatkan keaktifan, minat dan motivasi siswa dalam belajar.

#### B. Saran

Saran bagi peneliti implementasi maupun pengembangan media *game* edukasi dalam bidang Pendidikan, baik pada mata pelajaran tertentu maupun dalam mendukung fasilitas pembelajaran yang telah ada, diharapkan dapat dikembangkan secara lanjut guna untuk memperbaharui apabila terdapat kekurangan-kekurangan didalam *game* edukasi sehingga nantinya *game* edukasi ini menjadi utuh dan sempurna baik secara materi dan media untuk melanjutkan penelitian ini dengan ruang lingkup yang lebih luas. Dan perlu dilakukan penelusuran artikel di *Database* atau *Website* lainnya selain *google scholar* yang memiliki *game* edukasi sebagai media pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. P. HERMAWAN, Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Berjenis Puzzle, RPG dan Puzzle RPG Sebagai Sarana Pembelajaran Matematika, Surabaya: INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER, 2017.
- [2] A. MUHTASYAM, MATEMATIKA BERUPA GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID DENGAN BANTUAN SOFTWARE CONSTRUCT 2, JAKARTA: UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYARIF HIDAYATULLAH JAKARTA, 2018.
- [3] R. Wulandari, H. Susilo and D. Kuswandi, "Penggunaan Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan*, vol. 2, no. 8, p. 1024—1029, 2017.
- [4] N. W. Suprpti, N. Sugihartini and I. G. P. Sindu, "PENGARUH GAME EDUKASI NIHONGO BENKYOU TERHADAP PRESTASI BELAJAR BAHASA JEPANG SISWA KELAS X DI SMA KARYA WISATA SINGARAJA TAHUN PELAJARAN 2018/2019," *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*, vol. 8, no. 2, pp. 2252-9063, 2019.
- [5] S. F. Ayu, Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pola Bilangan Melalui Model Discovery Learning (DL) di SMP Negeri 14 Banda Aceh, Banda Aceh: Universitas Syiah Kuala , 2017.
- [6] E. Prasetyo and N. Hardjono, "EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK TERHADAP MINAT BELAJAR MATEMATIKA



- (MTK) SISWA SEKOLAH DASAR," *Jurnal Pendidikan Dasar Borneo*, vol. 02, no. 01, pp. 2685-9645, 2020.
- [7] R. A. Rahman and D. Tresnawati, "Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia," *Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut* , vol. 13, no. 1, pp. 2302-7339, 2016.
- [8] S. Hidayatulloh, H. Praherdhiono and A. Wedi, "PENGARUH GAME PEMBELAJARAN TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR PEMAHAMAN ILMU PENGETAHUAN ALAM," *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, vol. 3, no. 2, pp. 199-206, 2020.
- [9] H. F. Santi and . I . A. Astuti , "PEMBUATAN PROTOTYPE APLIKASI GAME EDUKASI SISTEM TATA SURYA UNTUK SIWA SEKOLAH DASAR," *JURNAL OF INFORMATION SYSTEM MANAGEMENT*, vol. 1, no. 2, pp. 2715-3088, 2020.
- [10] M. R. Hamadi, A. . S. M. Lumenta and M. D. Putro, "Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Hafalan Doa Agama Islam," *E-Jurnal Teknik Informatika*, vol. 12, no. 1, pp. 2301-8364, 2017.
- [11] A. Wuryandari and M. Akmaliyah, "GAME INTERAKTIF MENCEGAH TERJADINYA PEMANASAN GLOBAL UNTUK ANAK," *Jurnal SIMETRIS*, vol. 7, no. 1, pp. 2252-4983, 2016.
- [12] N. I. Widiastuti<sup>1</sup> and I. Setiawan, "MEMBANGUN GAME EDUKASI SEJARAH WALISONGO," *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika*, vol. 1, no. 2, pp. 2089-9033, 2012.

- [13] L. Segita , "PENGGUNAAN GAME EDUKASI "ANGRY BIRDS " UNTUKMENCiptAKAN SUASANA MENYENANGKAN DALAM KONSELING KELOMPOK PADA SISWA KELAS XII-IPS," *Jurnal Langsung*, vol. 3, no. 2, p. 2016.
- [14] Y. Efendi, "Rancangan Aplikasi Game Edukasi Berbasis Mobile Menggunakan App Inventor," *Jurnal Intra-Tech*, vol. 2, no. 1, pp. 2549-0222, 2018.
- [15] A. F. Abror, MATHEMATICS ADVENTURE GAMES BERBASIS ROLE PLAYING GAME (RPG) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS VI SD NEGERI JETIS 1, Yogyakarta: Universitas Negerti Yogyakarta, 2016.
- [16] M. S. Khairy, Analisis Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Pada Penguasaan Kosakata Bahasa Asing Dengan Studi Kasus Game Edukasi Bahasa Arab, Surabaya: INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA, 2016.
- [17] R. T. Singkoh, . A. S. Lumenta and V. Tulenan, "Perancangan Game FPS (First Person Shooter) Police Personal Training," *E-Journal Teknik Elektro dan Komputer*, vol. 5, no. 1, pp. 2301 - 8402, 2016.
- [18] . A. H. Sutopo, Multimedia Interaktif dengan Flash, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2003.
- [19] S. Aula, H. Ahmadian and B. A. Majid, "ANALISA DAN PERANCANGAN GAME EDUKASI STUDENT ADVENTURE 2D MENGGUNAKAN SCRATCH 2.0 PADA SMK NEGERI 1 AL-MUBARKEYA," *Cyberspace: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, vol. 4, no. 1, pp. 21-28, 2020.

- [20] D. A. . P. Dewi and S. C. Wibawa, "PENGEMBANGAN GAME EDUKASI "KRISHNA ADVENTURE" DENGAN METODE PEMBELAJARAN MENYENANGKAN (JOYFUL LEARNING)," *Jurnal IT-EDU*, vol. 1, no. 2, pp. 155-161, 2017.
- [21] F. Rozi and A. Kristari, "ENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN FISIKA UNTUK SISWA KELAS XI DI SMAN 1 TULUNGAGUNG," *urnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika*, vol. 5, no. 1, pp. 2540 - 8984, 2020.
- [22] S. Koriaty and M. . D. Agustani, "PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN GAME EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN MINAT SISWA KELAS X TKJ SMK NEGERI 7 PONTIANAK," *urnal Edukasi*, vol. 14, no. 2, 2016.
- [23] S. Hidayatulloh, H. Praherdhiono and . A. Wedi, "PENGARUH GAME PEMBELAJARAN TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR PEMAHAMAN ILMU," *JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, vol. 3, no. 2, pp. 199-206, 2020.
- [24] Slameto, *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhi*, Jakarta: PT. RINEKA CIPTA, 2003.
- [25] R. Yatim, *Paradigma baru pembelajaran*, Jakarta : PT. RINEKA CIPTA, 2010.
- [26] H. D. NURANI, *IMPLEMENTASI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN IPA BERBASIS GAME EDUKASI PADA SISWA KELAS V DI SD IPK MUHAMMADIYAH DELANGGU MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2*, SURAKARTA: UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA, 2019.

- [27] G. Hamdu and . L. Agustina, "PENGARUH MOTIVASI BELAJAR SISWA TERHADAP PESTASI BELAJAR IPA DI SEKOLAH DASAR," *Jurnal Penelitian Pendidikan*, vol. 12, no. 1, pp. 1412-565X, 2011.
- [28] M. D. Anggraeni, S. Santoso and B. Muchsini, "PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR SISWA MELALUI PENERAPAN GAME EDUKASI AKUNTANSI," *Jurnal Tata Arta*, vol. 2, no. 2, pp. 189-200, 2016.
- [29] A. Sulaiman and S. Azizah, "Jurnal Pedagogik," vol. 7, no. 1, pp. 2354-7960, 2020.
- [30] Siswanto, "SYSTEMATIC REVIEW SEBAGAI METODE PENELITIAN UNTUK MENSINTESIS HASIL-HASIL PENELITIAN," *Buletin Penelitian Sistem Kesehatan*, vol. 13, no. 4, p. 326–333, 2010.



**SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**  
**NOMOR: B-4432b/Un.08/FTK/KP.07.6/04/2020**

**TENTANG:**

**PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**  
**UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**  
**DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**

- Menimbang** : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan;
- b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.
- Mengingat** : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Sistem Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag. RI;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Memperhatikan** : Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor : 14 Tahun 2020 Tentang Pedoman Pelaksanaan Penyelesaian Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S-1) Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh Pada Masa Tanggap Darurat Corona Virus Disease 2019 (Covid-19)

**MEMUTUSKAN**

**Menetapkan**

**PERTAMA**

Menunjuk Saudara:

1. Yusran, M.Pd sebagai pembimbing pertama
2. Basrul, MS sebagai pembimbing kedua

Untuk membimbing skripsi :

Nama : Sri Mulyani  
NIM : 160212005  
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi  
Judul Skripsi : Implementasi Game Edukasi dalam Pembelajaran

**KEDUA** : Pemblayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2020;

**KETIGA** : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir semester Ganjil 2020/2021

**KEEMPAT** : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh

Pada tanggal : 15 April 2020

An. Rektor

Dekan

Muslim Raza

**Tembusan**

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
2. Ketua Prodi Pendidikan Teknologi Informasi;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
4. Yang bersangkutan.