

**RANCANG MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKATIF
UNTUK MATA PELAJARAN INFORMATIKA BERBASIS
ANDROID**

(Studi Kasus : SMP N 1 SIMPANG TIGA)

SKRIPSI

Diajukan Oleh :

KHAIRUL RIZAL

NIM. 190212032

Bidang Peminatan : Multimedia



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI
2025 M/ 1446 H**

**RANCANG MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKATIF
UNTUK MATA PELAJARAN INFORMATIKA BERBASIS
ANDROID**

(Studi Kasus : SMP N 1 SIMPANG TIGA)

SKRIPSI

Oleh:

NAMA: KHAIRUL RIZAL

NIM : 190212032

BIDANG PEMINATAN : MULTIMEDIA

Telah disetujui Oleh :

Dosen Pembimbing Skripsi



MALAHAYATI, M.T.

NIP : 19830127201503200

RANCANG MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKATIF UNTUK MATA PELAJARAN INFORMATIKA BERBASIS ANDROID

(Studi Kasus : SMP N 1 SIMPANG TIGA)

SKRIPSI

Telah diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah dan
Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh dan Dinyatakan Lulus serta diterima
sebagai salah satu beban studi Program Sarjana (S-1) dalam

Pendidikan Teknologi Informasi

Pada :

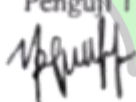
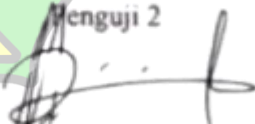
Kamis, 16 Januari 2025

16 Rajab 1446 H

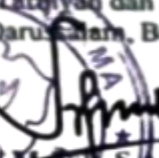
Darussalam – Banda Aceh

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi



Ketua	Sekretaris
	
Malahayati, M.T. NIP. 198301272015032003	Malahayati, M.T. NIP. 198301272015032003
Penguji 1	Penguji 2
	
Raihan Islamadina, S.T., M.T. NIP. 198901312020122011	Sarini Vita Dewi, S.T., M.Eng. NIP. 19871222202203001

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam, Banda Aceh



Prof. Saiful Mujib, S.Ag., MA, M.Ed., Ph.D.
NIP. 197301021997031003



LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Khairul Rizal

NIM : 190212032

Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Judul Skripsi : Rancang Media Pembelajaran Game Edukatif Untuk Mata Pelajaran Informatika Berbasis Android

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

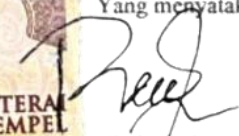
1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan.
2. Tidak melakukan plagiat terhadap naskah karya orang lain
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data
5. Mengerjakan 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 dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.



Banda Aceh, 27 Desember 2024
Yang menyatakan


Khairul Rizal
190212032

ABSTRAK

Nama : Khairul Rizal
NIM : 190212032
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Teknologi Informasi
Judul : Rancang Media Pembelajaran Game Edukatif Untuk Mata Pelajaran Informatika Berbasis Android
Bidang Peminatan : Multimedia
Jumlah Halaman : 83 Halaman
Pembimbing I : Malahayati, M.T.
Kata Kunci : Game Edukatif, Informatika, Kelayakan

Penelitian ini dilakukan untuk merancang game edukatif dan melihat kelayakan terhadap game edukatif belajar sejarah berbasis android terhadap anak-anak kelas SMP (Sekolah Menengah Pertama) SMP N 1 Simpang Tiga. Penelitian ini menggunakan *Unity Engine* dengan *Metode Game development life cycle* yaitu: konsep, perancangan, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian dan distribusi. Adapun teknik pengumpulan data dilakukan dengan angket. Penelitian ini telah menghasilkan pengembangan game edukatif belajar sejarah berbasis android dan telah diuji kepada siswa. Produk juga telah divalidasi oleh pakar ahli media yaitu Bapak Baihaqi dan Ibu Rita Amalia. Untuk Ahli materi oleh ibu Kasmiaton dan Bapak Aulia Syarif Aziz. Game edukatif belajar sejarah mendapat respon positif dari anak-anak yaitu 88,15 % yang menyatakan setuju. Hal ini membuktikan bahwa game edukatif belajar informatika layak digunakan untuk kalangan siswa umum.

KATA PENGANTAR

Puji syukur diucapkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmatNya sehingga Proposal Skripsi ini dapat tersusun sampai dengan selesai. Tidak lupa kami mengucapkan terimakasih terhadap bantuan dari pihak yang telah berkontribusi dengan memberikan sumbangan baik pikiran maupun materinya. Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua, Bapak dan Ibu yang telah memberikan segalanya selama menjalani Pendidikan
2. Ibu Mira Maisura selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi atas kesempatan dan bantuan yang diberikan kepada penulis dalam melakukan penelitian dan memperoleh informasi yang diperlukan selama penulisan skripsi penelitian ini.
3. Ibu Malahayati, M.T. sebagai Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan arahan dan semangat dalam penyusunan skripsi
4. Bapak/Ibu Dosen program studi Pendidikan Teknologi Informasi yang telah mendidik dan memberikan bimbingan selama masa perkuliahan.

Meskipun telah berusaha menyelesaikan skripsi ini sebaik mungkin, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih ada kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca guna menyempurnakan segala kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini berguna bagi para pembaca dan pihak-pihak lain yang berkepentingan. Semoga Allah SWT meridhai penulisan ini dan senantiasa memberikan Rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua. Aamiin ya rabbal 'alamin.

Banda Aceh, 27 Desember 2024

Penulis,



Khairul Rizal

DAFTAR ISI

COVER	
LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	
ABSTRAK.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Batasan Masalah	4
1.3 Rumusan Masalah.....	5
1.4 Tujuan Penelitian	5
1.5 Manfaat Penelitian	6
1.6 Penelitian Terdahulu	7
1.7 Manfaat Penelitian	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	12
2.1 Hakikat Pembelajaran	12
2.2 Pelajaran Informatika	15
2.3 Game Edukasi Berbasis Android.....	19
2.4 GDLC.....	22
2.5 Unity	25
2.6 Kerangka Teoritis	30
BAB III METODE PENELITIAN	31
3.1 Jenis Penelitian	31
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian.....	31
3.3 Teknik Pengumpulan data	32
3.4 Metode Pengembangan Sistem	33
3.5 Teknik Analisis Data.....	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	44
4.1 Hasil Penelitian.....	44
4.2 Pembahasan Penelitian.....	49
BAB V PENUTUP.....	56
5.1 Kesimpulan.....	56
5.2 Saran	56
DAFTAR PUSTAKA	57

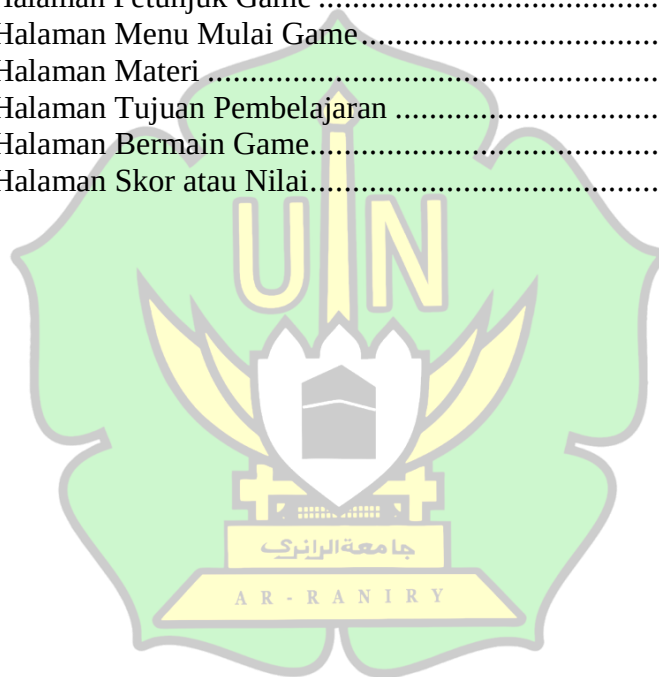
DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Penelitian Terkait	7
Tabel 2.1 Kelebihan dan Kekurangan Unity, RPGMaker, Dan Construct.	28
Tabel 3.1 Skor Penilaian Kuesioner	41
Tabel 3.2 Populasi Penelitian	42
Tabel 3.2 Sampel Penelitian.....	42
Tabel 4.1 Kriteria Interpretasi Kelayakan.....	44
Tabel 4.2 Angket Ahli Media	44
Tabel 4.3 Angket Ahli Materi.....	45



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Icon Android	22
Gambar 2.2 Blitz Game Studios GDLC.....	22
Gambar 2.3 Arnold Hendrick’s GDLC.....	23
Gambar 2.4 Doppler Interactive GDLC.....	23
Gambar 2.5 Heather Chandler’s GDLC.....	24
Gambar 2.6 Logo Unity	27
Gambar 2.7 Kerangka Teoritis	30
Gambar 3.1 Diagram Perancangan	37
Gambar 3.2 Use Case Diagram	38
Gambar 3.3 Flowchart	40
Gambar 4.1 Halaman Pertama Game	51
Gambar 4.2 Halaman Petunjuk Game	52
Gambar 4.3 Halaman Menu Mulai Game.....	52
Gambar 4.4 Halaman Materi	53
Gambar 4.5 Halaman Tujuan Pembelajaran	53
Gambar 4.6 Halaman Bermain Game.....	54
Gambar 4.7 Halaman Skor atau Nilai.....	54



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Penetapan Pembimbing	62
Lampiran SK Penelitian	63
Lampiran Surat Balasan Penelitian	64
Lampiran Hasil Angket Penelitian Siswa	65
Lampiran Angket Ahli Media	67
Lampiran Angket Ahli Materi	69
Lampiran Dokumentasi Penelitian	71

