

**GAME EDUKASI PENGENALAN RUMAH DAN PAKAIAN ADAT
UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR BERBASIS ANDROID**



Skripsi Diajukan untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada Program
Studi Pendidikan Teknik Informatika

Diajukan Oleh:

PRIO WAHIT SAPTORO

A710150030

PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA

2020

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : Prio Wahit Sptoro
NIM : A710150030
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Judul Proposal Skripsi : Game Edukasi Pengenalan Rumah dan Pakain
Adat Untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis Android

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya serahkan ini benar-benar hasil karya saya sendiri dan bebas plagiat karya orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu/dikutip dalam naskah dan disebutkan pada daftar pustaka. Apabila di kemudian hari terbukti skripsi ini hasil plagiat, saya bertanggung jawab sepenuhnya dan bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Surakarta, 3 Februari 2020

Yang membuat pernyataan,



Prio Wahit Sptoro

NIM. A710150030

PERSETUJUAN

**GAME EDUKASI PENGENALAN RUMAH DAN PAKAIAN ADAT UNTUK
ANAK SEKOLAH DASAR BERBASIS ANDROID**

Diajukan Oleh:

PRIO WAHIT SAPTORO

A710150030

Proposal Skripsi telah disetujui oleh pembimbing skripsi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah
Surakarta untuk dipertahankan di hadapan tim penguji skripsi

Surakarta, 27 November 2019

Dosen Pembimbing



Husni Thamrin, S.T., M.T., Ph.D

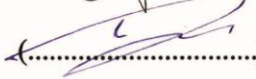
NIP. 709

HALAMAN PENGESAHAN
**GAME EDUKASI PENGENALAN RUMAH DAN PAKAIAN ADAT
UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR BERBASIS ANDROID**

OLEH
Prio Wahit Saptoro
A710150030

Telah dipertahankan kepada dewan penguji
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Pada hari Jumat, 24 April 2020
Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji :

- | | |
|--|---|
| 1. Husni Thamrin, S.T., M.T., Ph.D
(Ketua Dewan Penguji) | (..... ) |
| 2. Arif Setiawan, S.Kom., M.Eng
(Anggota I Dewan Penguji) | (..... ) |
| 3. Sukirman. S.T., M.T
(Anggota II Dewan Penguji) | (..... ) |



Dekan


Prof. Dr. Haryono, M. Hum
NIDN. 0028046501

HALAMAN MOTTO

“All our dreams can come true if we have the courage to pursue them.”

(Walt Disney)

“i'm ready to win, i'm ready to lose, i'm ready to everything.”

(Sébastien Debs)

“Jangan membuat keputusan ketika sedang marah, jangan membuat janji ketika sedang senang.”

(Ali Bin Abi Thalib)

“kesempatan memang tidak datang dua kali, tetapi kesempatan akan datang kepada yang tidak pernah berhenti mencoba.”

(Dzawin Nur Ikram)

“Life is simple, ketika salary lebih kecil dari lifestyle yang bikin susah.”

(Prio Wahit)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur bagi Allah SWT yang telah memberikan segala nikmat untukku sehingga dapat beraktifitas untuk selalu mensyukuri segala kenikmatan yang telah Allah berikan. Tak lupa sholawat serta salam saya haturkan untuk baginda Nabi Muhammad SAW yang telah membawa agama islam menuju zaman kejayaan.

Sebagai rasa syukur, karya sederhana ini ku persembahkan kepada : Ayah dan Ibu yang telah memberikan dukungan serta kasih sayang yang tak terhingga sampai saat ini, tak henti selalu berdoa dan memberikan yang terbaik, karya tulis kupersembahkan sebagai tanda cinta dan baktiku kepada mereka.

Dosen pembimbing yang telah membimbing dan memberikan dukungan berupa arahan, kritik, serta saran selama pengerjaan skripsi ini.

Teman-temanku, sahabatku serta orang yang kusayangi yang selalu setia menemaniku. Terimakasih sudah memberikan support yang luar biasa dan telah mendampingiku dengan sepenuh hati.

ABSTRAK

Prio Wahit Saptoro/A710150030. **GAME EDUKASI PENGENALAN RUMAH DAN PAKAIAN ADAT UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR BERBASIS ANDROID**. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta. 19 Februari, 2020.

Kurang aktifnya siswa dalam mengikuti pembelajaran merupakan permasalahan klasik di sekolah. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan di SD Muhammadiyah 16 surakarta, guru pengajar masih menggunakan metode tradisional dalam menyampaikan materi. Tujuan dari penelitian ini adalah memberikan media pembelajaran interaktif baru untuk pengenalan rumah dan pakaian adat Indonesia, dengan materi yang dikemas dalam bentuk game edukasi berbasis *android*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Serta memperhatikan penilaian para ahli media dan ahli materi, subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas IV-1 SD Muhammadiyah 16 Surakarta. Dari hasil penelitian didapatkan, ahli materi dengan hasil 96,52% dengan kualitas “Sangat layak”, ahli media dengan hasil 97,65% dengan kualitas “Sangat layak”, dan Uji pengguna dengan hasil 89,21% dengan kualitas “Sangat layak”. Serta hasil yang di tunjukkan dari *pre-test dan post-test* mendapatkan hasil peningkatan sebesar 14,70%.

Kata Kunci : *ADDIE, Game Edukasi, Rumah dan Pakaian Adat*

GAME EDUKASI PENGENALAN RUMAH DAN PAKAIAN ADAT UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR BERBASIS ANDROID

Oleh:

Prio Wahit Sptoro

A710150030

ABSTRACT

Inactivity of students in participating in learning is a classic problem in schools. Based on observations and interviews conducted at SD Muhammadiyah 16 Surakarta, teaching teachers still use traditional methods in delivering material. The purpose of this study is to provide a new interactive learning media for the introduction of traditional Indonesian homes and clothing, with material packaged in the form of an android-based educational game. The method used in this research is Research and Development (R&D) using the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). As well as paying attention to the assessment of media experts and material experts, the subjects of this study were students of class IV-1 SD Muhammadiyah 16 Surakarta. From the research results, material experts with 96.52% results with "Very decent" quality, media experts with 97.65% results with "Very decent" quality, and User Test with 89.21% results with "Very decent" quality . And the results shown from the pre-test and post-test get an increase of 14.70%.

Keywords : ADDIE, Educational Game, Home and Traditional Clothing

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan petunjuk dan kemudahan serta melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Tak lupa sholawat serta salam saya haturkan untuk baginda Nabi Muhammad Shallallahu ‘alaihi wa sallam yang telah membawa agama islam menuju zaman terang-benderang.

Skripsi ini disusun untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S1) pada program studi Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta. Skripsi ini berjudul “Game Edukasi Pengenalan Rumah dan Pakaian Adat Untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis Android ”.

Skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu saya mengucapkan terima kasih kepada Bapak Husni Thamrin,S.T.,M.T.,Ph.D selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan arahan hingga skripsi ini berhasil disusun, kedua orang tua yang selalu mendukung dan berdoa, teman-teman program studi Pendidikan Teknik Informatika yang selalu memberikan dukungan sesesulit apapun untuk pengerjaan skripsi ini, dan semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu. Semoga segala amal baik dibalas oleh Allah SWT.

Surakarta, 3 februari 2020

Penulis,

Prio Wahit Sptoro

NIM. A710150030

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	2
C. Pembatasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan Penelitian	3
F. Manfaat Penelitian	4
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	5
B. Penelitian Terdahulu	9
C. Spesifikasi produk yang dikembangkan	10
D. Kerangka Berpikir	11
E. Hipotesis	12
BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Model Pengembangan	13
B. Prosedur Pengembangan	13
C. Uji Coba produk	21

D. Penilaian Produk	25
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data.....	30
B. Pembahasan Produk	41
C. Produk Penelitian	43
D. Keterbatasan Penelitian	44
BAB V. PENUTUP	
A. Kesimpulan	45
B. Implementasi	45
C. Saran	46
DAFTAR PUSTAKA	47
LAMPIRAN.....	49

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 : Instrumen Ahli Media	22
Tabel 3.2 : Instrumen Ahli Materi.....	24
Tabel 3.3 : Instrumen penilaian siswa.....	26
Tabel 3.4 : Instrumen penilaian kuisisioner	28
Tabel 3.5 : Kriteria kelayakan media	29
Tabel 4.1 : Hasil uji validasi ahli materi	36
Tabel 4.2 : Tabel hasil uji validitas ahli media	38
Tabel 4.3 : Tabel Hasil Uji Pengguna	39
Tabel 4.4 : Tabel Hasil pre-test dan post-test	40

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 : Alur Produk.....	11
Gambar 2.2 : Kerangka Berfikir Penelitian	12
Gambar 3.1 : Gambaran Peta ADDIE.....	13
Gambar 3.2 : <i>Flowchart</i> aplikasi.....	15
Gambar 3.3 : <i>Use case diagram</i> aplikasi	15
Gambar 3.4 : Tampilan Menu Utama	16
Gambar 3.5 : Tampilan Menu Peta	16
Gambar 3.6 : Tampilan Pencocokan Rumah.....	17
Gambar 3.7 : Tampilan Materi Rumah	17
Gambar 3.8 : Tampilan Penyusunan Pakaian	18
Gambar 3.9 : Tampilan Materi Pakaian	18
Gambar 3.10 : Tampilan Game	18
Gambar 3.11 : Tampilan Game Over	19
Gambar 3.12 : Tampilan Petunjuk	19
Gambar 4.1 : Tampilan Icon Aplikasi.....	31
Gambar 4.2 : Tampilan Menu Utama	32
Gambar 4.3 : Scene Game Petualangan	32
Gambar 4.4 : Menu <i>Game Over</i>	33
Gambar 4.5 : Menu Peta Indonesia	33
Gambar 4.6 : Pencocokan Kata Rumpang	34
Gambar 4.7 : Materi Rumah Adat.....	34
Gambar 4.8 : Penyusunan Gambar Pakaian.....	35
Gambar 4.9 : Materi Pakaian adat.....	35
Gambar 4.10 : Petunjuk Penggunaan	36
Gambar 4.11 : Diagram Batang Penilaian Ahli Materi.....	37
Gambar 4.12 : Diagram Batang Penilaian Ahli Media	39
Gambar 4.13 : Diagram Batang Hasil Uji Pengguna	40
Gambar 4.14 : Diagram Batang Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	41

LAMPIRAN

Lampiran 1. Formulir Pengajuan Judul	50
Lampiran 2. Formulir Pengajuan Dosen Pembimbing	51
Lampiran 3. Berita Acara Seminar <i>Progress</i>	52
Lampiran 4. Berita Acara Seminar <i>Proposal</i>	54
Lampiran 5. Surat Izin Observasi	56
Lampiran 6. Surat Izin Riset	57
Lampiran 7. Hasil Angket Ahli Materi	58
Lampiran 8. Hasil Angket Ahli Media.....	60
Lampiran 9. Hasil Pre-test	62
Lampiran 10. Hasil Post-Test	71
Lampiran 11. Hasil Angket Siswa	80
Lampiran 12. Hasil Angket Siswa Keseluruhan	86
Lampiran 13. Perbandingan Hasil Belajar	88
Lampiran 14. Dokumentasi	89
Lampiran 15. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Observasi	94
Lampiran 16. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	95