

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKASI AKSARA
SUMBAWA “SATERA JONTAL” BERBASIS ANDROID**



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

Diajukan Oleh:

Qashash Utama

A710160081

Kepada:

**PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
AGUSTUS, 2023**

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKASI AKSARA
SUMBAWA “SATERA JONTAL” BERBASIS ANDROID**



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

Diajukan Oleh:

Qashash Utama

A710160081

Kepada:

**PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
AGUSTUS, 2023**

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : Qashash Utama
NIM : A710160081
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Judul Proposal Skripsi : Perancangan Media Pembelajaran Game
Edukasi Aksara Sumbawa “Satera Jontal”
Berbasis Android

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa proposal 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, 14 Agustus 2023

Yang membuat pernyataan,



Qashash Utama

NIM. A710160081

HALAMAN PERSETUJUAN

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKASI AKSARA
SUMBAWA “SATERA JONTAL” BERBASIS ANDROID**

Diajukan Oleh:

Qashash Utama

A710160081

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

Surakarta, Agustus 2023

Dosen Pembimbing



Ahmad Chamsuddin, S.T., M.Eng.

NIDN. 0601088003

HALAMAN PENGESAHAN

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKASI AKSARA
SUMBAWA “SATERA JONTAL” BERBASIS ANDROID**

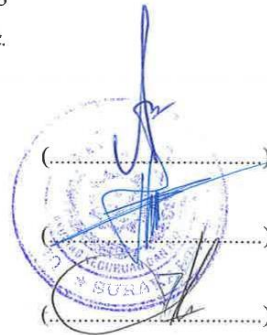
Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Qashash Utama
A710160081

Telah dipertahankan didepan Dewan Penguji
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Pada hari Senin, 14 Agustus 2023
dan dinyatakan memenuhi syarat.

Susunan Dewan Penguji

1. Ahmad Chamsudin, S.T.,M.Eng.
(Ketua Dewan Penguji)
2. Dias Aziz Pramudita, S.Pd., M.Cs.
(Anggota I Dewan Penguji)
3. Aditya Nur Cahyo, S.Kom, M.Eng.
(Anggota II Dewan Penguji)



Surakarta, 14 Agustus 2023
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,

Prof. Dr. Sutama, M.Pd
NIK. 19600171991031002

HALAMAN MOTTO

“Sesungguhnya Allah Tidak Akan Merubah Keadaan Kaum
Sehingga Mereka Merubah Keadaan Yang Ada Pada Diri
Mereka Sendiri”

(Qs. Ar Ra’d : 11)

“Sesungguhnya Bersama Kesulitan Ada Kemudahan”

(Qs. Al-Insyirah : 6)

“Hari Ini Lebih Baik Dari Hari Kemarin”

“Everything Is For Today”

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan Rahmat Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, dengan ini saya persembahkan karya ini kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan kesehatan, rezeki, hidayah, ilmu dan segalanya sesuai dengan yang saya butuhkan dalam pembuatan skripsi ini.
2. Kedua Orang Tua saya yang telah mendidik dan mendoakan untuk menjadi anak yang sukses. Terima kasih telah memberikan kasih sayang, serta dukungan dan do'a yang tiada henti.
3. Bapak Ahmad Chamsudin selaku dosen pembimbing yang telah memberi waktu, bimbingan, arahan, motivasi, dan semangat dalam membimbing penulis selama ini.
4. Seluruh dosen Jurusan Pendidikan Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan serta bimbingan kepada penulis selama mengikuti perkuliahan, semoga ilmu yang telah diberikan oleh Bapak dan Ibu dosen mendapat keberkahan dari Allah SWT.
5. Seluruh teman-teman Pendidikan Teknik Informatika yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Semoga Allah SWT membalas segala jasa dan amal kebaikan yang telah mereka berikan kepada saya. Semoga tugas akhir skripsi ini dapat memberikan manfaat kepada semua yang membacanya. Amin Ya Robbal 'Alamin.

Dengan segala ketulusan hati,

Qashash Utama

RINGKASAN

Qashash Utama / A710160081. **PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKASI AKSARA SUMBAWA “SATERA JONTAL” BERBASIS ANDROID.** Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta. Agustus, 2023.

Aksara Sumbawa atau biasa disebut dengan Satera Jontal adalah salah satu dari banyaknya warisan budaya di Indonesia yang harus tetap dilestarikan. Satera Jontal merupakan budaya etnis Sumbawa yang diwujudkan dalam bentuk lambang, kemudian tiap-tiap lambang tersebut memiliki makna tersendiri. Satera Jontal diambil dari kata sastra dalam bahasa Indonesia dan jontal karena tulisan ini banyak ditulis diatas jontal (daun lontar). Usaha untuk melestarikannya sudah ada namun mengalami kendala, salah satunya yaitu keterbatasan media yang ada. Di sekolah siswa hanya belajar menggunakan media buku dan papan tulis saja serta metode pembelajaran yang digunakan masih secara konvensional sehingga perlu adanya media pembelajaran baru untuk menjadi alternatif agar guru dapat memiliki variasi pada saat pembelajaran di kelas. Media ini diuji cobakan kepada ahli media, ahli materi dan siswa. Yang pertama diuji cobakan kepada 3 dosen Universitas Muhammadiyah Surakarta hasilnya yaitu hasil rata-rata koefisien V ahli media sebesar 0,725 yang dinyatakan valid. Uji coba kedua kepada 1 guru pengampu mata pelajaran muatan lokal SMA Negeri 4 Sumbawa Besar mendapatkan nilai hasil rata-rata koefisien V ahli materi sebesar 0,83 yang dinyatakan valid. Hasil pengujian yang dilakukan kepada 25 responden/siswa sma didapatkan nilai rata-rata sebesar 78 yang masuk dalam kategori “Layak”.

Kata Kunci : Game Edukasi, Media Pembelajaran, Satera Jontal, Android

SUMMARY

Qashash Utama / A710160081. **LEARNING MEDIA DESIGN OF THE ANDROID-BASED SUMBAWA Script EDUCATIONAL GAME**. Thesis. Faculty of Teaching and Education, Muhammadiyah University of Surakarta. August, 2023.

The Sumbawa script, commonly known as Satera Jontal, is one of the many cultural heritages in Indonesia that must be preserved. Satera Jontal is a Sumbawa ethnic culture which is embodied in the form of a symbol, then each of these symbols has its own meaning. Satera Jontal is taken from the word literature in Indonesian and jontal because most of this writing is written on jontal (palm leaves). Efforts to preserve it already exist but are experiencing problems, one of which is the limited media available. At school, students only learn using books and blackboards and the learning methods used are still conventional, so there is a need for new learning media to become an alternative so that teachers can have variations when learning in class. This media was tested on media experts, material experts and students. The first was tested on 3 lecturers at the Muhammadiyah University of Surakarta, the result was that the average coefficient V of media experts was 0.725 which was declared valid. The second tryout on 1 local content subject teacher at SMA Negeri 4 Sumbawa Besar obtained an average result value of the material expert coefficient V of 0.83 which was declared valid. The results of the tests on 25 respondents/high school students obtained an average value of 78 which was included in the "Decent" category.

Keywords: Educational Games, Learning Media, Satera Jontal, Android

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Alhamdulillah segala puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan nikmat, rahmat serta hidayahnya sehingga penulis mampu menyusun skripsi yang berjudul **“PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKASI AKSARA SUMBAWA “SATERA JONTAL” BERBASIS ANDROID”** yang dapat diselesaikan untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan Pendidikan S1 pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Dalam penyusunan skripsi ini banyak hambatan serta rintangan yang penulis hadapi namun pada akhirnya dapat melalui berkat adanya bimbingan dan bantuan dari segala pihak, penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi siapapun yang membacanya.

Surakarta,

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
RINGKASAN	viii
SUMMARY	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Pembatasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	4
BAB II	5
A. Kajian Teori	5
B. Penelitian Terdahulu yang Relevan	7
C. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	11
D. Kerangka Berpikir	11
BAB III	12
A. Model Pengembangan	12
B. Prosedur Pengembangan	12
C. Uji Coba Produk	24
BAB IV	34
A. Deskripsi Data	34
B. Hasil Pengembangan	39

C. Pembahasan Produk	48
D. Keterbatasan Pengembangan	48
BAB V	49
A. Kesimpulan	49
B. Implikasi	50
C. Saran	50
DAFTAR PUSTAKA	51
LAMPIRAN I	53
LAMPIRAN II	57
LAMPIRAN III	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Alur Kerangka Berpikir	11
Gambar 3. 1 Langkah Pengembangan ADDIE	12
Gambar 3. 2 Use Case Diagram	13
Gambar 3. 3 Activity Diagram menampilkan tampilan awal	14
Gambar 3. 4 Activity Diagram menampilkan menu pengenalan huruf.....	15
Gambar 3. 5 Activity Diagram menampilkan menu tebak kata	15
Gambar 3. 6 Activity Diagram menampilkan menu susun kalimat	16
Gambar 3. 7 Activity Diagram menampilkan menu profil pembuat.....	16
Gambar 3. 8 Skala skor SUS	23
Gambar 3. 9 Tabel Aiken V.....	32
Gambar 4. 1 Tampilan Awal Construct 2.....	35
Gambar 4. 2 Tampilan Menu Utama Media Pembelajaran	36
Gambar 4. 3 Tampilan Menu Pengenalan Huruf.....	36
Gambar 4. 4 Tampilan Menu Pengenalan Huruf.....	37
Gambar 4. 5 Tampilan Menu Pengenalan Huruf.....	37
Gambar 4. 6 Tampilan Menu Tebak Kata	38
Gambar 4. 7 Tampilan Menu Susun Kalimat	38

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Komparasi	9
Tabel 3. 1 Wireframe.....	17
Tabel 3. 2 Pengujian black box	20
Tabel 3. 3 Daftar pertanyaan SUS	25
Tabel 3. 4 Tabel Aspek Jumlah Pertanyaan	27
Tabel 3. 5 Tabel Penilaian Ahli Media.....	27
Tabel 3. 6 Tabel Aspek dan Jumlah Pertanyaan Ahli Materi	29
Tabel 3. 7 Tabel Penilaian Ahli Materi	29
Tabel 3. 8 Kriteria penilaian Uji Kelayakan.....	33
Tabel 4. 1 Penilaian Ahli Media.....	40
Tabel 4. 2 Penilaian Interpretasi Ahli Media.....	43
Tabel 4. 3 Penilaian interpretasi Ahli Materi	43
Tabel 4. 4 Penilaian interpretasi Ahli Materi	45
Tabel 4. 5 Penilaian Usability.....	47