

**GAME EDUKASI SEJARAH INDONESIA DENGAN MODEL
ADDIE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
ANDROID**

SKRIPSI SARJANA TEKNOLOGI INFORMATIKA

Oleh

FEBRY AHMAD

183112706450294



**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI KOMUNIKASI DAN
INFORMATIKA
UNIVERSITAS NASIONAL
2023**

HALAMAN PENGESAHAN
TUGAS AKHIR

**GAME EDUKASI SEJARAH INDONESIA DENGAN MODEL
ADDIE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
ANDROID**



FEBRY AHMAD
183112706450294

Program Studi Informatika
Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika

Disetujui pada Tanggal: 13 Agustus 2023

Dosen Pembimbing I



(Aris Gunaryati, S.SI, MMSI)

NID. 0108140841

LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

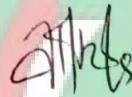
Tugas Akhir dengan judul :

GAME EDUKASI SEJARAH INDONESIA DENGAN MODEL ADDIE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID

Dibuat untuk melengkapi salah satu persyaratan menjadi Sarjana Komputer pada Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika Universitas Nasional. Tugas Akhir ini diujikan pada Sidang Akhir Semester Genap 2022-2023 pada tanggal 21 Agustus Tahun 2023



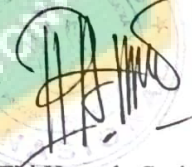
Dosen Pembimbing 1



Aris Gunaryati, S.SI, MMSI

NID. 0108140841

Ketua Program Studi



Ratih Titi Komala Sari, S.T., M.M., MMSI

NID. 0103150850

PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul:

GAME EDUKASI SEJARAH INDONESIA MENGGUNAKAN MODEL ADDIE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID

Yang dibuat untuk melengkapi salah satu persyaratan menjadi Sarjana Komputer pada Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika Universitas Nasional, sebagaimana yang saya ketahui adalah bukan merupakan tiruan atau publikasi dari Tugas Akhir yang pernah diajukan atau dipakai untuk mendapatkan gelar di lingkungan Universitas Nasional maupun perguruan tinggi atau instansi lainnya, kecuali pada bagian – bagian tertentu yang menjadi sumber informasi atau acuan yang dicantumkan sebagaimana mestinya.



Jakarta, 21 Agustus 2023



(Febry Ahmad)
183112706450294

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Febry Ahmad

NIM : 183112706450294

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika, Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalti Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

GAME EDUKASI SEJARAH INDONESIA DENGAN MODEL *ADDIE* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak ini Fakultas Teknologi dan Informatika berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Tangerang

Pada tanggal : 14 Agustus 2023

Yang menyatakan



(Febry Ahmad)

LEMBAR PERSETUJUAN JUDUL YANG TIDAK ATAU YANG DIREVISI

Nama : Febry Ahmad
NPM : 183112706450294
Fakultas/Akademi : Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika
Program Studi : Teknik Informatika
Tanggal Sidang : 21 Agustus 2023

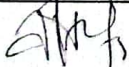
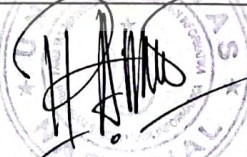

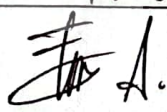
JUDUL DALAM BAHASA INDONESIA :

GAME EDUKASI SEJARAH INDONESIA DENGAN MODEL ADDIE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID

JUDUL DALAM BAHASA INGGRIS :

INDONESIAN HISTORY EDUCATIONAL GAME USING THE ADDIE MODEL AS AN ANDROID-BASED LEARNING MEDIA

TANDA TANGAN DAN TANGGAL

Pembimbing 1	Ka. Prodi	Mahasiswa
TGL : 24/08/2023	TGL :	TGL : 29/08/2023
 Aris Gunaryadi	 	 Febry Ahmad.

ABSTRAK

Perubahan dan perkembangan yang terjadi di Indonesia pada saat ini tidak terlepas dari sejarah yang ada pada masa lalu. Pendidikan merupakan salah satu contoh pengaruh akan sejarah bangsa ini. Pendidikan sejarah menjadi salah satu cara untuk membentuk nilai-nilai gambaran kehidupan akan pengetahuan. Sejarah dan pendidikan saling berkaitan dan dinilai sangat penting untuk membentuk karakteristik suatu bangsa. Namun dalam penyampaian pembelajaran yang ada masih dinilai kurang efektif dan terlihat kaku. Berdasarkan hasil penelitian di lingkungan perumahan Bukit Cikasungka ini, anak-anak lebih banyak mengetahui game online dan fenomena yang sedang terjadi pada saat ini. Berdasarkan hasil wawancara anak-anak di perumahan Bukit Cikasungka bahwa anak kurang pengetahuan akan sejarah Indonesia, dikarenakan anak-anak lebih senang bermain game online, melihat video tiktok, dan menonton film pada aplikasi youtube. Anak-anak lebih senang melakukannya dibandingkan mereka harus belajar dan membaca dirumah. Menurut wawancara salah satu anak selama belajar di sekolah, anak merasa bosan ketika harus belajar secara daring. Mengambil dari masalah yang ada, penelitian ini merancang dan menggunakan sebuah game yang berisikan pengetahuan akan sejarah yang terjadi di Indonesia sebagai media atau alat bantu pembelajaran yang dapat digunakan untuk menarik minat belajar anak. Game edukasi dirancang untuk memberikan kemudahan serta minat belajar anak akan pengetahuan sejarah dengan cara yang menyenangkan. Penelitian dan pengembangan game edukasi ini menggunakan metode pengembangan dan penelitian yakni R&D (Research and Development) dengan berfokus pada model penelitian ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi), dan implementasi pada algoritma Fisher Yates Shuffle sebagai pengacakan pertanyaan soal pembelajaran. Hasil penelitian merupakan media pembelajaran sejarah yang dapat menumbuhkan minat belajar anak-anak akan sejarah dalam bentuk game berbasis android.

Kata Kunci: *Game, Edukasi, Sejarah, ADDIE, Media Pembelajaran.*



ABSTRACT

The changes and developments that are taking place in Indonesia at this time are inseparable from the history that existed in the past. Education is one example of the influence on the history of this nation. History education is one way to shape the values of life's picture of knowledge. History and education are interrelated and considered very important to shape the characteristics of a nation. However, in the delivery of existing learning it is still considered less effective and looks stiff. Based on the results of research in the Bukit Cikasungka residential area, children know more about online games and the phenomena that are happening at the moment. Based on the results of interviews with children in the Bukit Cikasungka housing complex, children lack knowledge of Indonesian history, because children prefer to play online games, watch tiktok videos, and watch movies on the YouTube application. Children are happier doing it than they have to study and read at home. According to an interview with one of the children while studying at school, children feel bored when they have to study online. Based on the existing problems, this study designed and used a game that contains knowledge of history that occurred in Indonesia as a medium or learning tool that can be used to attract children's interest in learning. Educational games are designed to provide convenience and interest in learning history for children in a fun way. The research and development of this educational game uses development and research methods namely R&D (Research and Development) focusing on the ADDIE research model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation), and implementation of the Fisher Yates Shuffle algorithm as randomization of learning questions. The results of the research are historical learning media that can foster children's interest in learning history in the form of android-based games.

Keywords: Games, Education, History, ADDIE, Learning Media.



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “**Game Edukasi Sejarah Indonesia Dengan Model ADDIE Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android**” yang digunakan sebagai salah satu persyaratan dalam kelulusan Program Studi Sarjana Komputer Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika.

Penelitian dan penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu saya mengucapkan banyak terima kasih kepada dosen pembimbing Tugas Akhir, Aris Gunaryati, S.SI, MMSI yang telah membimbing saya dalam penulisan dan penyusunan skripsi sebagai bagian tugas akhir. Saya juga mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan anugrah kesehatan sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Ayah dan Ibu selaku orangtua penulis yang telah banyak mendoakan, dorongan, dan dukungan untuk menyelesaikan pembuatan skripsi.
3. Kedua Adik Perempuan saya yang banyak membantu selama saya menyusun skripsi ini.
4. Teman-teman yang memberikan dukungan kepada saya selama proses pembuatan skripsi.
5. Seluruh dosen pengajar di Program Studi Informatika FTKI maupun dosen di Program Studi lain yang memberikan waktu, tenaga, dan pikirannya selama ini untuk memberikan ilmu yang bermanfaat.

Dalam pembuatan skripsi ini telah berusaha semaksimal mungkin, semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas semua kebaikan dan bantuan yang telah diberikan dengan hal yang lebih baik. Saya mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun pada skripsi ini sehingga dapat memberikan manfaat bagi orang banyak khususnya di bidang Sejarah dan Teknologi.

Jakarta, 05 Agustus 2023



Febry Ahmad

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	ii
ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	Error! Bookmark not defined.
1.1 Latar Belakang.....	Error! Bookmark not defined.
1.2 Identifikasi Masalah	Error! Bookmark not defined.
1.3 Tujuan	Error! Bookmark not defined.
1.4 Batasan Masalah	Error! Bookmark not defined.
1.5 Kontribusi	Error! Bookmark not defined.
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
2.1 Landasan Teori	Error! Bookmark not defined.
2.1.1 Game	Error! Bookmark not defined.
2.1.2 Game Edukasi	Error! Bookmark not defined.
2.1.3 Android	Error! Bookmark not defined.
2.1.4 Android Studio	Error! Bookmark not defined.
2.1.5 Java.....	Error! Bookmark not defined.
2.1.6 Fisher Yates Shuffle.....	Error! Bookmark not defined.
2.2 Studi Literatur.....	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODE PENELITIAN.....	Error! Bookmark not defined.
3.1 Waktu Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.2 Model Pengembangan.....	Error! Bookmark not defined.
3.3 Prosedur Pengembangan.....	Error! Bookmark not defined.
3.3.1 Analyze (Analisis).....	Error! Bookmark not defined.
3.3.2 Design (Perancangan).....	Error! Bookmark not defined.
3.3.3 Development (Pengembangan)	Error! Bookmark not defined.
3.3.4 Implementation (Implementasi)	Error! Bookmark not defined.
3.3.5 Evaluation (Evaluasi).....	Error! Bookmark not defined.
3.4 Penilaian Aplikasi	Error! Bookmark not defined.
3.4.1 Desain Penilaian Aplikasi.....	Error! Bookmark not defined.
3.4.2 Subjek Penelitian	Error! Bookmark not defined.

3.4.3	Obyek Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.4.4	Jenis Data	Error! Bookmark not defined.
3.5	Pengumpulan Data	Error! Bookmark not defined.
3.6	Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
3.6.1	Kualitatif	Error! Bookmark not defined.
3.6.2	Kuantitatif	Error! Bookmark not defined.
BAB IV HASIL DAN DISKUSI		Error! Bookmark not defined.
4.1	Deskripsi Pengujian Data	Error! Bookmark not defined.
4.1.1	Tahapan Analyze (Analisis)	Error! Bookmark not defined.
4.1.2	Tahapan Design (Perancangan)	Error! Bookmark not defined.
4.1.3	Tahapan Pengembangan dan Implementasi	Error! Bookmark not defined.
4.1.4	Tahapan Evaluasi	Error! Bookmark not defined.
4.2	Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
4.3	Pembahasan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		Error! Bookmark not defined.
5.1	Kesimpulan	Error! Bookmark not defined.
5.2	Saran	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA		Error! Bookmark not defined.
HASIL UJI TURNITIN		Error! Bookmark not defined.



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. Prosedur pengembangan	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. Desain Peninjauan dan Penilaian Aplikasi.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. Alur Permainan	Error! Bookmark not defined.
Gambar 5. Rancangan Spalsh Screen	Error! Bookmark not defined.
Gambar 6. Rancangan Tampilan Informasi	Error! Bookmark not defined.
Gambar 7. Rancangan Menu Utama.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 8. Rancangan Level Permainan.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 9. Rancangan Permainan.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 10. Rancangan Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
Gambar 11. Rancangan Pengaturan.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 12. Rancangan Abut atau Tentang	Error! Bookmark not defined.
Gambar 13. Pengembangan Algoritma.....	Error! Bookmark not defined.



DAFTAR TABEL

Table 1 Contoh Pengacakan Algoritma Fisher Yates	Error! Bookmark not defined.
Table 2. Studi Literatur Penelitian	Error! Bookmark not defined.
Table 3. Waktu Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
Table 4. Nilai Data.....	Error! Bookmark not defined.
Table 5. Penilaian Materi oleh Guru.....	Error! Bookmark not defined.
Table 6. Penilaian Media oleh Guru	Error! Bookmark not defined.
Table 7. Penilaian oleh Anak-anak	Error! Bookmark not defined.
Table 8. Penilaian kualitas	Error! Bookmark not defined.
Table 9. Kriteria Kualitas.....	Error! Bookmark not defined.
Table 10. Tabel Kompetensi	Error! Bookmark not defined.
Table 11. Materi Kompetensi Dasar	Error! Bookmark not defined.
Table 13. Pengembangan User Interface	Error! Bookmark not defined.
Table 14 Pengujian Algoritma Fisher Yates	Error! Bookmark not defined.
Table 15. Data pengujian Materi	Error! Bookmark not defined.
Table 16. Data pengujian Media.....	Error! Bookmark not defined.
Table 17. Data Pengujian Anak-anak	Error! Bookmark not defined.
Table 18. Tujuan Pengujian Materi	Error! Bookmark not defined.
Table 19. Kualitas Materi	Error! Bookmark not defined.
Table 20. Motivasi	Error! Bookmark not defined.
Table 21. Total Keseluruhan Aspek Pengujian Materi	Error! Bookmark not defined.
Table 22. Total Penilaian Pengujian Materi	Error! Bookmark not defined.
Table 23. Desain Pengujian Media	Error! Bookmark not defined.
Table 24. Interaksi Pengujian Media	Error! Bookmark not defined.
Table 25. Accesibility Pengujian Media.....	Error! Bookmark not defined.
Table 26. Total Keseluruhan Aspek Pengujian Media	Error! Bookmark not defined.
Table 27. Total Penilaian Media.....	Error! Bookmark not defined.
Table 28. Tujuan Evaluasi Anak-anak.....	Error! Bookmark not defined.
Table 29. Kualitas Materi Evaluasi Anak-anak	Error! Bookmark not defined.
Table 30. Motivasi Aplikasi Evaluasi Anak-anak	Error! Bookmark not defined.
Table 31. Desain Aplikasi Evaluasi Anak-anak	Error! Bookmark not defined.
Table 32. Interaksi Evaluasi Anak-anak	Error! Bookmark not defined.
Table 33. Aksebilitas Evaluasi Anak-anak	Error! Bookmark not defined.
Table 34. Total Keseluruhan Aspek Evaluasi Anak-anak	Error! Bookmark not defined.
Table 35. Total Penilaian Evaluasi Anak-anak.....	Error! Bookmark not defined.
Table 36. Keterangan Table dan Aspek Evaluasi Anak-anak.....	Error! Bookmark not defined.
Table 37. Hasil Penilaian Penguji Materi	Error! Bookmark not defined.
Table 38. Hasil Penilaian Penguji Media.....	Error! Bookmark not defined.
Table 39. Hasil Penilaian Evaluasi Anak-anak.....	Error! Bookmark not defined.

