

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK PENGENALAN
HEWAN PEMAKAN TUMBUHAN DAN HEWAN PEMAKAN
DAGING BERBASIS GAME EDUKASI PADA TAMAN
KANAK-KANAK BHAKTI SIWI PURWOREJO**

SKRIPSI



disusun oleh

Yudha Prastyawan

17.12.0209

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK PENGENALAN
HEWAN PEMAKAN TUMBUHAN DAN HEWAN PEMAKAN
DAGING BERBASIS GAME EDUKASI PADA TAMAN
KANAK-KANAK BHAKTI SIWI PURWOREJO**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yudha Prastyawan

17.12.0209

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 27 April 2021

Dosen Pembimbing,



Yudi Sutanto, M. Kom

NIK. 190302039

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK PENGENALAN
HEWAN PEMAKAN TUMBUHAN DAN HEWAN PEMAKAN
DAGING BERBASIS GAME EDUKASI PADA TAMAN
KANAK-KANAK BHAKTI SIWI PURWOREJO**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yudha Prastyawan

17.12.0209

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 April 2021

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Ria Andriani, M.Kom
NIK. 190302458

Yudi Sutanto, M.Kom
NIK. 190302039

Ferry Wahyu Wibowo, S.Si, M.Cs
NIK. 190302235

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 27 April 2021

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 27 April 2021



Yudha Prastyawan

17.12.0209

MOTTO

“Wahai orang-orang yang beriman! Mohonlah pertolongan (kepada Allah) dengan sabar dan salat. Sungguh, Allah beserta orang-orang yang sabar.”

(**Surah Al-Baqarah: 153**)

Kesuksesan bukanlah suatu hal yang dapat terjadi dalam waktu semalam. Begitu juga pada saat kita berfikir akan menjadi apa dan akan seperti siapa. Maka siapkanlah diri kita, karena kesuksesan datang pada saat persiapan dan kesempatan itu saling berjumpa.



PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan rasa puji syukur atas segala rahmat dan rida yang telah diberikan oleh Allah SWT karena penulis mampu menyelesaikan penelitian ini tepat waktu dengan maksimal, maka melalui rangkaian kata yang tertulis pada halaman ini penulis mengucapkan banyak-banyak terima kasih kepada semua pihak yang terlibat baik secara langsung, maupun tidak langsung. Dari penelitian yang sudah dikerjakan ini dengan bangga penulis mempersembahkan kepada :

1. Orang tua yang telah memberikan doa serta dukungan setiap penulis mengerjakan penelitian.
2. Keluarga besar atas apa yang diterima sebagai semangat dan motivasi dalam menyelesaikan pendidikan sarjana.
3. Bapak Yudi Sutanto, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang selalu membimbing jalannya penelitian ini dengan sabar sepenuh hati dan penuh motivasi.
4. Taman Kanak-Kanak Bhakti Siwi Purworejo yang telah menerima penelitian penulis.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Media Pembelajaran Untuk Pengenalan Hewan Pemakan Tumbuhan Dan Hewan Pemakan Daging Berbasis Game Edukasi Pada Taman Kanak-Kanak Bhakti Siwi Purworejo”.

Penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah memberikan kontribusi moril maupun materiil demi penyelesaian skripsi ini, diantaranya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto MM., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
3. Bapak Anggit Dwi Hartanto, M.Kom, selaku Kepala Program Studi Sistem Informasi.
4. Bapak Yudi Sutanto, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah membimbing serta memberikan masukan dan pengarahan untuk membantu saya dalam menyusun dan menyelesaikan penelitian ini.
5. Bu Marsinah S Pd, selaku pengajar pada Taman Kanak-Kanak Bhakti Siwi Purworejo yang telah membantu dalam penelitian ini.
6. Kedua orang tua yang selalu memberikan doa, dan dukungannya.

Akhir kata, semoga segala bantuan yang telah diberikan semua pihak di atas dapat menjadi amal yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah Subhanahu wa ta'ala dan Tugas akhir Skripsi ini dapat menjadi informasi yang bermanfaat bagi pembaca.

DAFTAR ISI

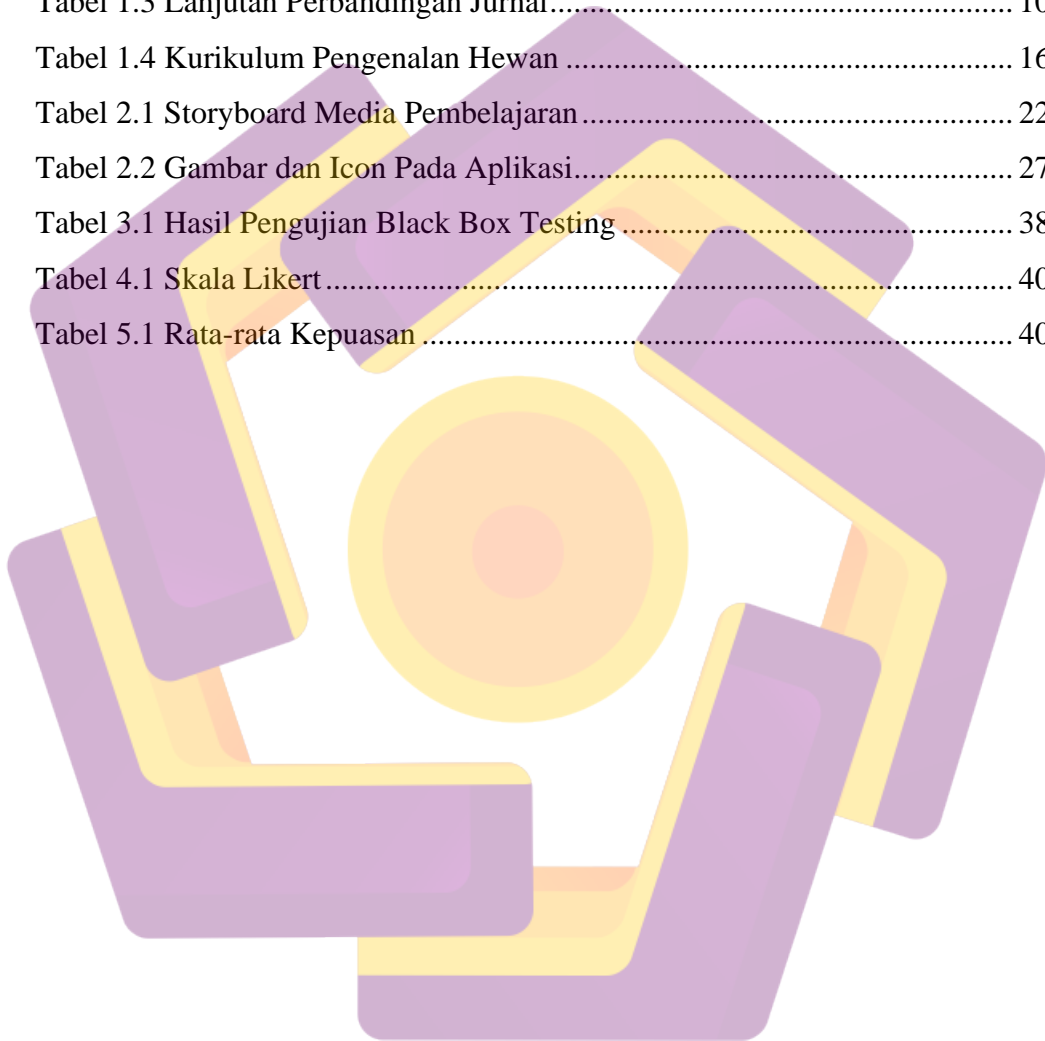
JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penelitian	6
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan pustaka.....	7
2.2 Dasar Teori	11
2.2.1 Media Pembelajaran.....	11
2.2.2 Game Edukasi	11
2.2.3 Aplikasi	11
2.2.4 Hewan Herbivora dan Hewan Karnivora.....	11
2.2.4.1 Definisi.....	11
2.2.4.2 Hewan Herbivora	12

2.2.4.3 Hewan Karnivora	12
2.2.5 Komputer	12
2.2.6 Laptop	12
2.2.7 Desktop	13
2.2.8 Adobe Flash CS6	13
2.2.9 Corel Draw	13
2.2.10 Multimedia Development Life Cycle (MDLC)	14
a. Concept (Konsep).....	14
b. Desgin (Perancangan)	14
c. Material Collecting (Pengumpulan Data)	14
d. Assembly (Pembuatan)	14
e. Testing (Pengujian)	14
f. Distribution (Distribusi).....	14
2.2.11 Kurikulum Taman Kanak-Kanak Bhakti Siwi.....	15
BAB III METODE PENELITIAN	17
3.1 Alat dan Bahan Penelitian	17
1. Perangkat Keras (Hardware)	17
2. Perangkat Lunak (Software).....	17
3. Bahan penelitian	17
3.2 Alur Penelitian.....	18
1. Konsep (concept).....	18
a. Tujuan Media Pembelajaran	19
b. Materi Pembelajaran	19
c. Konsep Media Pembelajaran.....	19
1. Menu Materi.....	19
2. Menu Quiz	20
3. Menu About	20
2. Perancangan (design)	20
a. Merancang Materi	20
b. Flowchart.....	21
c. Stroyboard	22

3. Pengumpulan Bahan Materi (material collecting).....	25
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	29
4. Pembuatan (assembly).....	29
Halam Awal.....	29
a. Halaman Menu.....	30
b. Halaman Materi.....	31
c. Halaman Quiz.....	33
d. Halaman About	35
e. Halaman Petunjuk	36
f. Halaman Konfirmasi Keluar	36
5. Pengujian (testing).....	37
1. Pengujian Black Box Testing	37
2. Pengujian Kelayakan Aplikasi.....	38
2.1 Perhitungan Dan Analisis Data.....	40
6. Distribusi (distribution).....	43
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	44
A. Kesimpulan	44
B. Saran.....	45
DAFTAR PUSTAKA	46
LAMPIRAN.....	48

DAFTAR TABEL

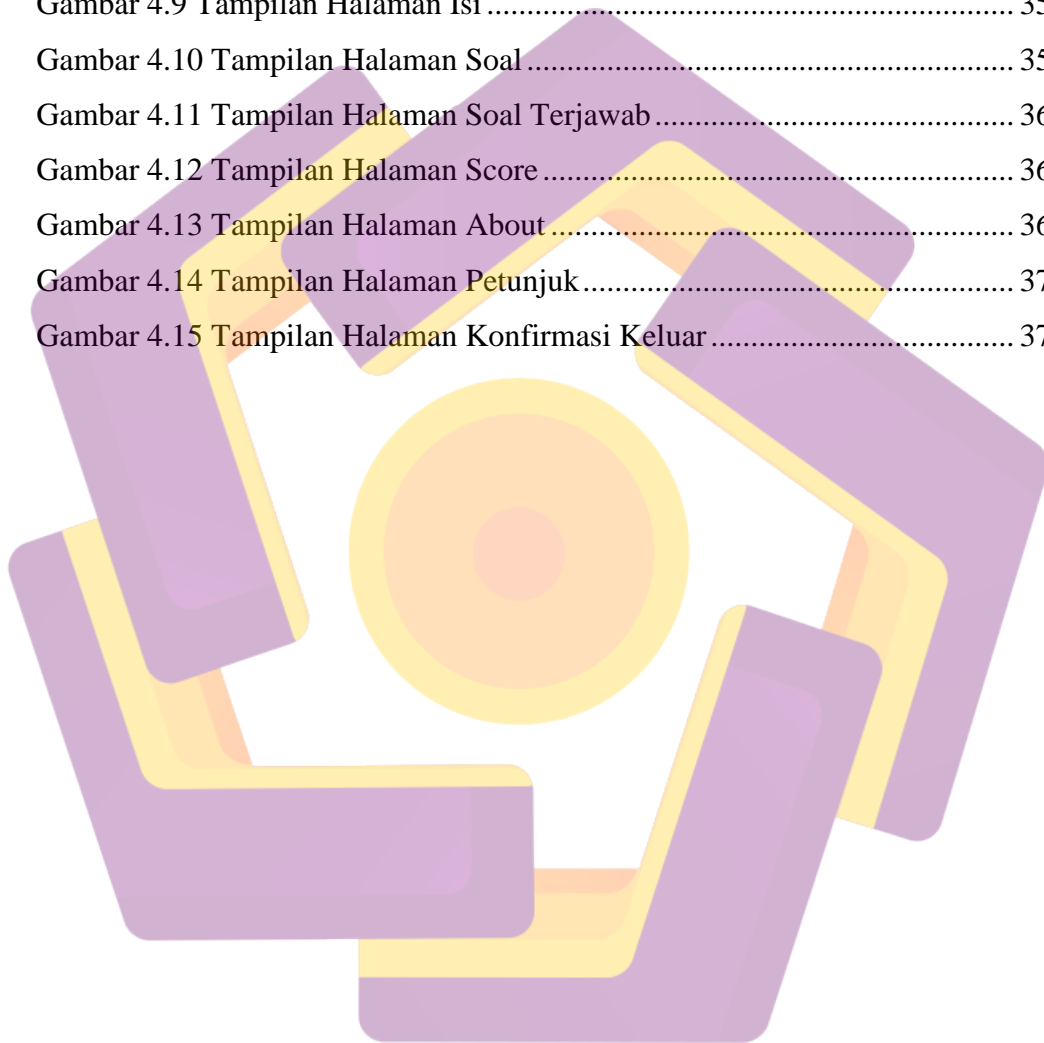
Tabel 1.1 Perbandingan Jurnal.....	8
Tabel 1.2 Lanjutan Perbandingan Jurnal.....	9
Tabel 1.3 Lanjutan Perbandingan Jurnal.....	10
Tabel 1.4 Kurikulum Pengenalan Hewan	16
Tabel 2.1 Storyboard Media Pembelajaran.....	22
Tabel 2.2 Gambar dan Icon Pada Aplikasi.....	27
Tabel 3.1 Hasil Pengujian Black Box Testing	38
Tabel 4.1 Skala Likert.....	40
Tabel 5.1 Rata-rata Kepuasan.....	40



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Metode MDLC	18
Gambar 1.2 Flowchart Media Pembelajaran.....	21
Gambar 2.1 Halaman Awal.....	22
Gambar 2.2 Halaman Menu	22
Gambar 2.3 Halaman Materi.....	22
Gambar 2.4 Halaman Hewan Pemakan Tumbuhan	23
Gambar 2.5 Halaman Hewan Pemakan Daging.....	23
Gambar 2.6 Halaman Menu	23
Gambar 2.7 Halaman Masukan Nama	23
Gambar 2.8 Halaman Quiz.....	24
Gambar 2.9 Halaman Hasil Score.....	24
Gambar 2.10 Halaman Menu	24
Gambar 2.11 Halaman About	25
Gambar 2.12 Halaman Petunjuk	25
Gambar 3.1 Background	27
Gambar 3.2 Logo animal View.....	27
Gambar 3.3 Logo TK Bhakti Siwi	27
Gambar 3.4 Main Menu	28
Gambar 3.5 Button Materi	28
Gambar 3.6 Button Quiz	28
Gambar 3.7 Button About.....	28
Gambar 3.8 Button Petunjuk.....	28
Gambar 3.9 Button On Backsound	28
Gambar 3.10 Button Off Backsound.....	29
Gambar 3.11 Button Iya.....	29
Gambar 3.12 Button Tidak.....	29
Gambar 4.1 Tampilan Halaman Awal	31
Gambar 4.2 Tampilan Halaman Menu.....	31
Gambar 4.3 Tampilan Halaman Pilih Materi.....	32

Gambar 4.4 Tampilan Halaman Submenu Hewan Pemakan tumbuhan	33
Gambar 4.5 Tampilan Halaman Submenu Contoh Pemakan Tumbuhan	33
Gambar 4.6 Tampilan Halaman Submenu Hewan Pemakan Daging	33
Gambar 4.7 Tampilan Halaman Submenu Contoh Hewan Pemakan Daging .	34
Gambar 4.8 Tampilan Halaman Masuk Quiz	35
Gambar 4.9 Tampilan Halaman Isi	35
Gambar 4.10 Tampilan Halaman Soal	35
Gambar 4.11 Tampilan Halaman Soal Terjawab	36
Gambar 4.12 Tampilan Halaman Score	36
Gambar 4.13 Tampilan Halaman About	36
Gambar 4.14 Tampilan Halaman Petunjuk	37
Gambar 4.15 Tampilan Halaman Konfirmasi Keluar	37



INTISARI

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyajikan media pembelajaran berbasis game edukasi sebagai proses pembelajaran di dalam kelas. Manfaat dari penelitian ini dapat meningkatkan motivasi belajar, kreativitas belajar dan pemahaman siswa khususnya mengenai hewan pemakan tumbuhan dan hewan pemakan daging.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) dengan 6 (enam) tahap yaitu *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, Distribution*. Hasil dari penelitian ini adalah aplikasi pengenalan hewan pemakan tumbuhan dan hewan pemakan daging yang di dalamnya terdapat game dan soal latihan untuk melatih kemampuan berpikir siswa.

Maka nilai yang diperoleh dari aspek kemudahan 4,03 % responden merasa puas, dari aspek materi pembelajaran 4,35 % responden merasa puas, dari aspek tampilan media pembelajaran 3,92 % responden merasa puas, dari aspek tombol media pembelajaran 3,63 % respon merasa puas. Maka dapat disimpulkan bahwa dari hasil kuisisioner media pembelajaran yang dirancang efektif untuk proses belajar

Kata kunci : Media Pembelajaran, Multimedia, Game

ABSTRACT

The purpose of this study is to present educational game-based learning media as a learning process in the classroom. The benefits of this research can increase learning motivation, learning creativity and understanding of students, especially regarding plant-eating animals and meat-eating animals.

The method used in this study uses the MDLC (Multimedia Development Life Cycle) development model with 6 (six) stages, namely Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, Distribution. The results of this study were the application of the introduction of plant-eating animals and meat-eating animals in which there were games and practice questions to train students' thinking skills.

So the value obtained from the aspect of convenience 4.03% of respondents were satisfied, from the aspect of learning materials 4.35% of respondents were satisfied, from the aspect of appearance of learning media 3.92% of respondents were satisfied, from the aspect of learning media buttons 3.63% response satisfied. So it can be concluded that from the results of the instructional media questionnaire that is designed to be effective for the learning process

Keywords: *Learning Media, Multimedia, Games*