

**PENGEMBANGAN GAME EDUKASI INTERAKTIF
MENGENAL KEBERAGAMAN ALAT MUSIK TRADISIONAL
INDONESIA UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

NURUL SHAFITRI DJAMALUDIN

21.11.4031

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

**PENGEMBANGAN GAME EDUKASI INTERAKTIF
MENGENAL KEBERAGAMAN ALAT MUSIK TRADISIONAL
INDONESIA UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

NURUL SHAFITRI DJAMALUDIN

21.11.4031

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN GAME EDUKASI INTERAKTIF
MENGENAL KEBERAGAMAN ALAT MUSIK TRADISIONAL
INDONESIA UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR**

yang disusun dan diajukan oleh

Nurul Shafitri Djamaludin

21.11.4031

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 17 April 2025

Dosen Pembimbing,



Yudi Sutanto, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302039

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
PENGEMBANGAN GAME EDUKASI INTERAKTIF
MENGENAL KEBERAGAMAN ALAT MUSIK TRADISIONAL
INDONESIA UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR

yang disusun dan diajukan oleh

Nurul Shafitri Djamahudin

21.11.4031

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 April 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ainul Yaqin, M.Kom.
NIK. 190302255

Ali Mustopa, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302192

Yudi Sutanto, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302039

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 17 April 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusriani, M.Kom.
NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Nurul Shafitri Djamaludin
NIM : 21.11.4031

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Pengembangan Game Edukasi Interaktif Mengenai Keberagaman Alat Musik Tradisional Indonesia untuk Siswa Sekolah Dasar

Dosen Pembimbing : Yudi Sutanto, S.Kom., M.Kom.

1. Karya tulis ini adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian **SAYA** sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab **SAYA**, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini **SAYA** buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka **SAYA** bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK** dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 17 April 2025

Yang Menyatakan,



Nurul Shafitri Djamaludin

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan rasa terimakasih yang tulus, kepada semua pihak yang memberikan dukungan dalam penulisan skripsi ini. Karya tulis ini dipersembahkan oleh penulis kepada:

1. Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW sebagai sumber kekuatan, petunjuk, dan keberkahan dalam setiap langkah yang penulis tempuh. Tanpa rahmat dan izin-Nya, skripsi ini tidak akan dapat terselesaikan dengan baik.
2. Ibu dan Ayah tercinta yang selalu memberikan kasih sayang dukungan dan doa untuk kelancaran studi hingga saat ini.
3. Saudara-saudara saya yang selalu memberikan doa dan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Yudi Sutanto, S.Kom., M.Kom. terimakasih atas arahan dalam membimbing saya selama proses penyusunan skripsi ini.
5. Sahabat-sahabat terbaik, yang selalu ada disaat suka dan duka, memberikan dukungan serta motivasi yang begitu berarti dalam menyelesaikan penelitian ini.

Semoga persembahan ini dapat menjadi ungkapan terima kasih yang tulus atas segala bantuan, doa dan dukungan yang telah diberikan.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Game Edukasi Interaktif Mengenal Keberagaman Alat Musik Tradisional Indonesia untuk Siswa Sekolah Dasar.” Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S-1) pada Program Studi Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis mendapat banyak dukungan, bimbingan, serta kontribusi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat dan terima kasih, penulis ingin menyampaikan apresiasi kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM., sebagai Rektor Universitas Amikom Yogyakarta, yang memberikan dukungan dalam pengembangan akademik.
2. Ibu Prof. Dr. Kusriani, M.Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta, yang memberi dukung proses pembelajaran selama masa studi.
3. Ibu Eli Pujastuti, M.Kom., selaku Ketua Program Studi Informatika, Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta, yang telah memberikan arahan dalam akademik.
4. Bapak Yudi Sutanto, S.Kom., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan waktu, arahan, bimbingan, dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
5. Bapak Dosen Penguji 1 Ainul Yaqin, M.Kom., dan bapak dosen penguji 2 Ali Mustopa, S.Kom., M.Kom., yang telah memberikan masukan serta kritik membangun demi penyempurnaan skripsi ini.
6. Seluruh dosen di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta, yang telah memberikan ilmu dan wawasan selama masa perkuliahan.
7. Orang tua dan keluarga yang selalu memberikan doa, dukungan, serta motivasi yang tak ternilai dalam menyelesaikan studi ini.

8. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini, yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis mengucapkan terima kasih atas semua dukungan dan bantuan yang diberikan, yang telah membantu penulis menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan karunia-Nya. Penulis menyadari masih banyaknya kekurangan dalam penyusunan skripsi ini, dan dengan kerendahan hati mengharapkan kritik serta saran membangun dari berbagai pihak agar penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi para akademisi dan berbagai pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta, 26 Maret 2025

Penulis

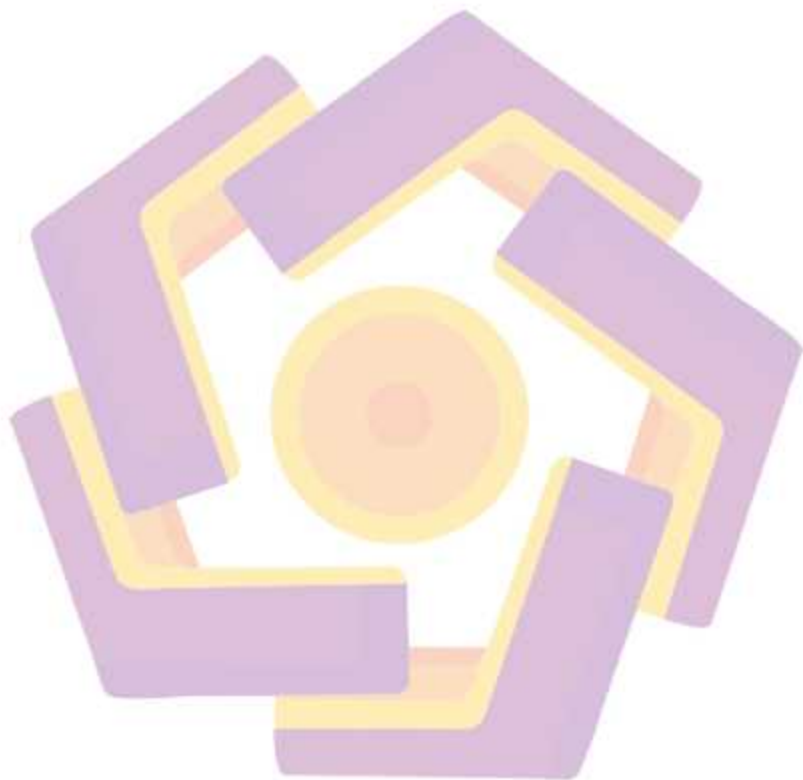


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
INTISARI	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.5.1 Manfaat Teoritis.....	3
1.5.2 Manfaat Praktis.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Studi Literatur.....	5
2.2 Dasar Teori	11
2.2.1 <i>Game</i> edukasi interaktif.....	11
2.2.2 Jenis <i>Game</i> Edukasi Interaktif.....	11
2.2.3 Alat musik tradisional indonesia.....	12
2.2.4 Desain <i>UI/UX</i>	12
2.2.5 <i>Adobe Illustrator</i>	13
2.2.5 <i>Figma</i>	13

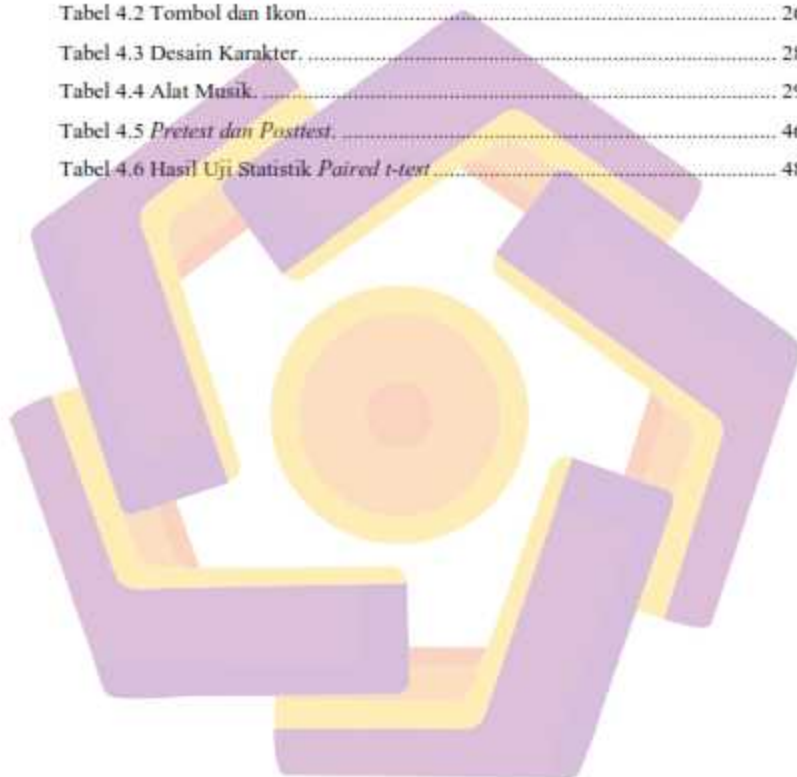
2.2.6 <i>Unity</i>	13
2.2.8 Metode penelitian eksperimen	13
2.2.9 <i>One group pretest posttest design</i>	14
BAB III METODE PENELITIAN	15
3.1 Objek Penelitian.....	15
3.2 Alur Penelitian.....	15
3.2.1 Penentuan Masalah	16
3.2.2 Penentuan Subjek.....	16
3.2.3 Desain Penelitian	16
3.2.4 Pengembangan Instrumen.....	16
3.2.5 Pelaksanaan Penelitian.....	16
3.2.6 Analisis Data.....	17
3.2.7 Kesimpulan.....	17
3.3 Alat dan Bahan.....	17
3.3.1 Data Penelitian.....	17
3.3.2 Alat/Instrumen.....	17
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	20
4.1 Deskripsi Pelaksanaan	20
4.2 Media Pengembangan (<i>Game Edukasi</i>).....	23
4.2.1 <i>Logo</i>	23
4.2.2 <i>Background</i>	24
4.2.3 Tombol dan Ikon.....	25
4.2.4 Karakter dan Alat Musik.....	27
4.2.5 <i>Audio</i>	38
4.2.6 Desain media pembelajaran.....	39
4.2.7 Tampilan Menu.....	40
4.3 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	45
4.4 Hasil analisis data	47
4.4.1 Hasil Perhitungan.....	47
4.4.2 Uji <i>Paired t-test</i>	48
4.5 Kesimpulan Analisis.....	50
BAB V PENUTUP	51

5.1 Kesimpulan.....	51
5.2 Saran	51
REFERENSI	52
LAMPIRAN.....	56



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keaslian Penelitian	7
Tabel 3.1 Perangkat Lunak	18
Tabel 3.2 Perangkat Keras	19
Tabel 4.1 Data Siswa-siswi	22
Tabel 4.2 Tombol dan Ikon	26
Tabel 4.3 Desain Karakter	28
Tabel 4.4 Alat Musik	29
Tabel 4.5 <i>Pretest dan Posttest</i>	46
Tabel 4.6 Hasil Uji Statistik <i>Paired t-test</i>	48

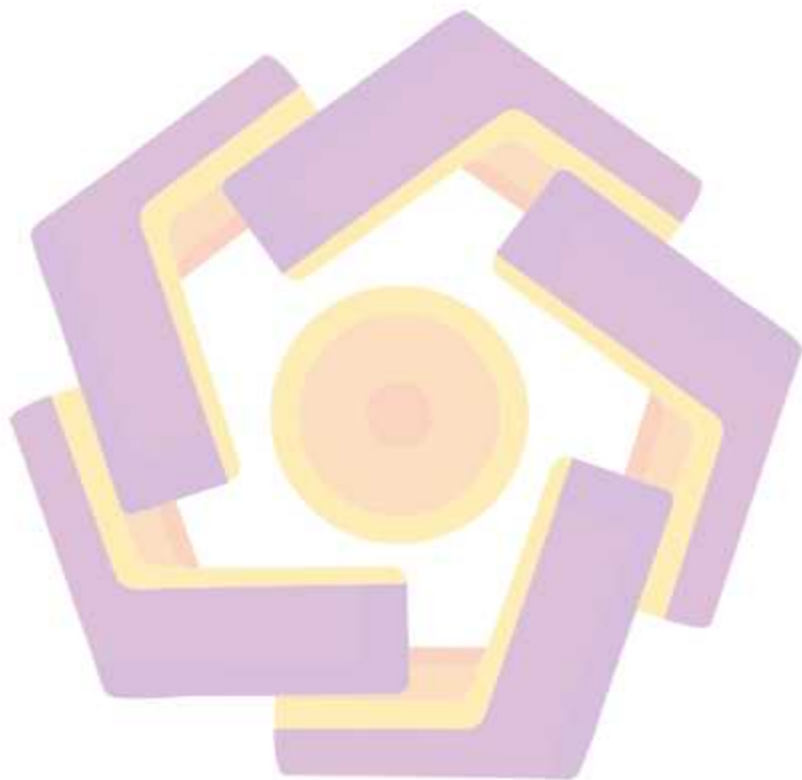


DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Alur Penelitian	15
Gambar 4.1 soal <i>pretest</i>	20
Gambar 4.2 kuis <i>game</i>	21
Gambar 4.3 <i>Logo</i>	24
Gambar 4.4 <i>Background main menu</i>	25
Gambar 4.5 <i>Background</i> menu belajar, kuis dan tentang	25
Gambar 4.6 <i>Audio Musik</i>	38
Gambar 4.7 Desain <i>Prototype Figma</i>	40
Gambar 4.8 Tampilan <i>Main Menu</i>	41
Gambar 4.9 Tampilan menu belajar	42
Gambar 4.10 Tampilan Kuis	43
Gambar 4.11 Tampilan Menu Tentang	45
Gambar 4.12 Diagram Perbandingan	48
Gambar 4.13 Uji <i>paired t-test</i>	50

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 <i>pretest</i>	56
Lampiran 2 soal <i>pretest</i>	56
Lampiran 3 <i>posttest</i>	56



INTISARI

Kemajuan teknologi modern menyebabkan siswa sekolah dasar semakin kurang memahami alat musik tradisional Indonesia. Untuk mengatasi masalah tersebut, penelitian ini mengembangkan *game* edukasi interaktif berbasis *Android* dengan pendekatan eksperimen *one group pretest-posttest*. Penelitian melibatkan 30 siswa yang mengikuti *pretest*, bermain *game* edukasi, lalu mengerjakan *posttest*. Instrumen penelitian berupa soal pilihan ganda dan kuis dalam *game*. Hasil rata-rata nilai *pretest* sebesar 5,43 meningkat menjadi 8,63 pada *posttest*. Uji *paired t-test* menunjukkan hasil *p-value* 0,000, membuktikan adanya peningkatan pemahaman siswa yang signifikan. *Game* ini diharapkan bermanfaat untuk memperkenalkan alat musik tradisional kepada generasi muda secara menarik dan efektif, serta memberikan kontribusi pada pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi.

Kata kunci: *Game* edukasi, alat musik tradisional, *Unity*, siswa sekolah dasar.

ABSTRACT

The advancement of modern technology causes elementary school students to understand less about traditional Indonesian musical instruments. To overcome this problem, this study developed an Android-based interactive educational game with a one group pretest-posttest experimental approach. The study involved 30 students who took the pretest, played the educational game, then took the posttest. The research instruments were multiple choice questions and in-game quizzes. The average pretest score of 5.43 increased to 8.63 on the posttest. The paired t-test showed a p-value of 0.000, proving a significant increase in student understanding. This game is expected to be useful for introducing traditional musical instruments to the younger generation in an interesting and effective way, as well as contributing to the development of technology-based learning media.

Keyword: Educational game, traditional musical instruments, Unity, elementary school students