

**MEMBANGUN GAME SAHABAT PAHLAWAN SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN SEJARAH UNTUK MURID KELAS V DI SD NEGERI
TIMBULHARJO YOGYAKARTA**

SKRIPSI



disusun oleh

Ade Gusti Novianto

12.12.6360

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITASAMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

**MEMBANGUN GAME SAHABAT PAHLAWAN SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN SEJARAH UNTUK MURID KELAS V DI SD NEGERI
TIMBULHARJO YOGYAKARTA**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Ade Gusti Novianto

12.12.6360

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**MEMBANGUN GAME SAHABAT PAHLAWAN SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN SEJARAH UNTUK MURID KELAS V DI SD NEGERI
TIMBULHARJO YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ade Gusti Novianto

12.12.6360

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Pada tanggal 3 Mei 2016

Dosen Pembimbing,


Hanif Al Fatta, S.Kom, M.Kom.
NIK. 190302096

PENGESAHAN**SKRIPSI**

**MEMBANGUN GAME SAHABAT PAHLAWAN SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN SEJARAH UNTUK MURID KELAS V DI SD NEGERI
TIMBULHARJO YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ade Gusti Novianto

12.12.6360

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Maret 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Robert Marco, M.T.
NIK. 190302228

Ike Verawati, M.Kom
NIK. 190302237

Hanif Al Fatta, S.Kom, M.Kom
NIK. 190302096

Tanda Tangan



Skripsi ini telah dinyatakan diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 19 Maret 2018

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Krisnawati, S.Si, M.T.
NIK. 190302038

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah 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 instansi pendidikan tinggi maupun, dan sepanjang pengetahuan saya jika tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah dituliskan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis terdapat dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 5 Maret, 2016

METERAI
TEMPEL

6EF86AEF961985475

6000
ENAM RIBURUPIAH

Ade Gusti Novianto

NIM. 12.12.6360

MOTTO

- Satu kebajikan hari ini, akan berbuah seribu kebaikan di masa depan
- Jadilah kalah karena mengalah, bukan kalah karena menyerah, Jadilah pemenang karena kemampuan, bukan menang karena kecurangan
- Gagal setelah mencoba, akan jauh lebih baik daripada tak pernah mencoba



PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT, Tuhan pemilik jiwa dan semesta alam. Karena atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini saya persembahkan untuk:

- Kedua Orangtua Ibu Haryati Dan Bpk Sultan saya yang telah mendidik, membimbing, yang membesarkanku, yang selalu mendoakanku, yang selalu mendukungku selama ini Terimakasih untuk semua kasih sayangmu yang takterhingga.
- Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.
- Terimakasih untuk SD Negeri Timbulharjo sudah mengijinkan saya membuat penelitian untuk tugas akhir ini.
- Terimakasih Juga untuk yang di nabire om David dan tante Ivone sudah membantu dan men support.
- Innocentia Tifanisa yang Cantik dan lucu terimakasih telah memotivasi untuk kuliah sampai selesai, kamu luar biasa, kamu yang terbaik.
- Teman-teman SI01, yang sudah memberikan banyak kenangan. Terima kasih untuk kebersamaan dan keceriaan kita selama ini.
- Untuk semua pihak yang telah mendoakan, berkontribusi dan mendukung saya sampai saat ini yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu terima kasih banyak yang sebesar – besarnya.

KATA PENGANTAR

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.
2. Bapak Hanif Al Fatta,S.Kom.,M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan dan masukan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
3. Terimakasih untuk SD NEGERI TIMBULHARJO sudah mengizinkan saya melakukan penelitian.
4. Untuk keluarga dan teman-teman yang membantu moril maupun materiil pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna karena keterbatasan, dan minimnya pengalaman penulis. Meskipun demikian, penulis berharap laporan skripsi ini bermanfaat bagi yang membacanya. Oleh karena itu saran dan kritik yang membangun senantiasa diharapkan demi menyempurnakan hasil penelitian ini Akhirnya, semoga laporan skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis dan para pembaca.

Yogyakarta,2018

Ade Gusti Novianto

DAFTAR ISI

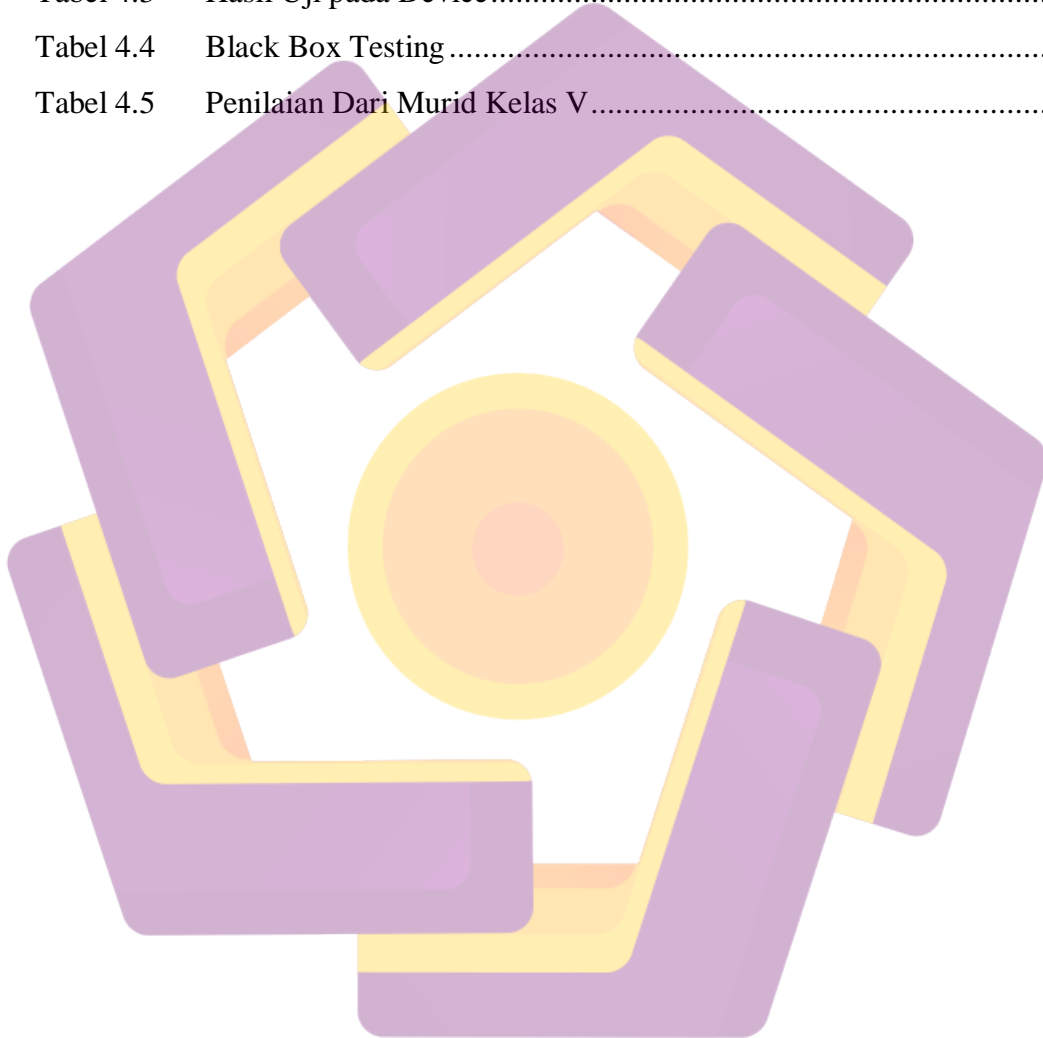
JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI.....	xiv
<i>ABSTRACT</i>	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Metodologi Penelitian	3
1.5.1 Metode Penelitian.....	3
1.5.2 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.5.3 Metode Analisis	4
1.5.4 Metode Perancangan	4
1.5.5 Metode Pengembangan.....	4
1.5.6 Metode Testing.....	4
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2 Game.....	7
2.2.1 Game Edukasi	7

2.2.2	Prinsip Game Edukasi	8
2.2.3	Dampak Game Edukasi	10
2.2.4	Game Mobile Learning	11
2.2.5	Single Player Gmae	12
2.2.6	Elemen Dasar Game	12
2.2.7	Tahapan Membuat Game	13
2.3	Android	14
2.3.1	Versi Android	15
2.4	Action Script	16
2.5	Adobe Flash Professional	16
2.6	Adobe Photoshop	17
2.7	Metode <i>Waterfall</i>	18
2.7.1	Kelebihan Metode <i>Waterfall</i>	18
2.7.2	Kekurangan Metode <i>Waterfall</i>	18
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		19
3.1	Gambaran Umum Objek Penelitian	19
3.1.1	Profil Instansi	19
3.1.2	Visi dan Misi	19
3.1.3	Materi Sejarah	20
3.2	Analisis Masalah	20
3.3	Analisis Sistem	21
3.3.1	Analisis Kebutuhan Sistem	21
3.3.1.1	Kebutuhan Fungsional	22
3.3.1.2	Kebutuhan Non Fungsional	23
3.3.1.3	Kebutuhan Hardware	23
3.3.1.4	Kebutuhan Software	24
3.3.1.5	Kebutuhan Brainware	24
3.4	Analisis Kelayakan	25
3.4.1	Analisis Kelayakan Hukum	25
3.4.2	Analisis Kelayakan Teknologi	26
3.4.3	Analisis Kelayakan Operasional	26
3.5	Perancangan Game	26
3.5.1	Konsep Game	26

3.5.2	Struktur Navigasi.....	27
3.5.3	Flowchart Game	28
3.5.4	Rancangan Tampilan Antarmuka.....	29
3.5.4.1	Halaman Opening.....	30
3.5.4.2	Menu Utama.....	21
3.5.4.3	Cara Bermain	32
3.5.4.4	Halaman Permainan	33
3.5.4.5	Halaman Skor.....	34
3.5.4.6	Material Collecting.....	35
3.5.4.7	Konten Pertanyaan	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		38
4.1	Pembuatan Game.....	38
4.1.1	Hardware dan Software	38
4.1.2	Library	38
4.1.2.1	Gambar Pahlawan	39
4.1.2.2	Suara	39
4.1.2.3	Icon Tombol.....	40
4.1.3	Action Script	41
4.2	Hasil.....	44
4.2.1	Implementasi Game.....	45
4.2.2	Uji Coba Game.....	45
4.2.2.1	Pengujian Pada Device	45
4.2.2.2	Black Box Testing	46
4.2.3	Evaluasi.....	50
BAB V PENUTUP		52
5.1	Kesimpulan	52
5.2	Saran	52
DAFTAR PUSTAKA		54
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Tombol Tombol	35
Tabel 3.2	Daftar Sound	36
Tabel 3.3	Daftar Pahlawan	36
Tabel 4.1	Suara	40
Tabel 4.2	Icon Tombol.....	40
Tabel 4.3	Hasil Uji pada Device.....	46
Tabel 4.4	Black Box Testing	47
Tabel 4.5	Penilaian Dari Murid Kelas V.....	50



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Struktur Navigasi.....	27
Gambar 3.2 Flowchart Game	28
Gambar 3.3 Opening.....	30
Gambar 3.4 Menu Utama.....	31
Gambar 3.5 Cara Bermain	32
Gambar 3.6 Halaman Permainan	33
Gambar 3.7 Halaman Skor.....	34
Gambar 4.1 Gambar Pahlawan	39
Gambar 4.2 Script Menu Utama	41
Gambar 4.3 Script Halaman Permainan	42
Gambar 4.4 Script Nyawa.....	43
Gambar 4.5 Script Waktu	44
Gambar 4.6 Menu Utama.....	48
Gambar 4.7 Cara Bermain	49
Gambar 4.8 Halaman Permainan	49
Gambar 4.9 Skor Akhir.....	50

INTISARI

Sejarah adalah mata pelajaran wajib yang perlu dipelajari oleh semua siswa. Dengan mempelajari sejarah, diharapkan siswa dapat mengetahui sejarah dan menghargai jasa para pahlawan terdahulu. Namun selama ini mata pelajaran sejarah di identikan sebagai pembelajaran yang membosankan dikelas karena metode pembelajaran yang monoton manakala guru hanya mengajar dengan buku dan ceramah.

Disisi lain, *game* bagi anak mampu mempercepat terjadinya myelinasi yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan motorik serta dapat memancing minat belajar. Peneliti merancang *game* edukasi yang disertai dengan audio, animasi dan grafis yang menarik untuk meningkatkan ketertarikan dan membantu anak dalam belajar mengenal tokoh pahlawan nasional.

Dalam *game* ini, pemain harus bisa menebak nama pahlawan sesuai dengan gambar yang tertera. Tujuan dari permainan ini adalah untuk meningkatkan pembelajaran ketangkasan, kecerdasan, dan pengetahuan siswa. Software yang digunakan dalam pembuatan *game* ini adalah Adobe Flash Professional CS6.

Kata kunci: Tokoh Pahlawan Nasional, sejarah, Game Edukasi, Pengembangan Multimedia, Adobe Flash Profesional CS6.

ABSTRACT

History is a compulsory subject that needs to be learned by all students. By studying history, students are expected to know the history and appreciate the services of previous heroes. But during this history subjects are identified as a boring learning class because the method of learning is monotonous when teachers only teach with books and lectures.

On the other hand, games for children are able to accelerate the occurrence of myelinasi that can improve cognitive and motor skills and can provoke interest in learning. Researchers design educational games along with interesting audio, animation and graphics to increase interest and help children learn to recognize national heroes.

In this game, players must be able to guess the name of the hero in accordance with the images listed. The purpose of the game is to improve learning agility, intelligence, and student knowledge. Software used in the making of this game is Adobe Flash Professional CS6.

Keyword : National Heroes, History, Education Game, Multimedia Development , Adobe Professional CS6

