

**GAMIFIKASI MEDIA PEMBELAJARAN PKN TENTANG
KEBUDAYAAN INDONESIA
(STUDI KASUS IMPLEMENTASI KURIKULUM KTSP KELAS VII DI
SMP N 2 KUTOWINANGUN)**

SKRIPSI



disusun oleh

Restu Nuariputra

12.11.6666

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

**GAMIFIKASI MEDIA PEMBELAJARAN PKN TENTANG
KEBUDAYAAN INDONESIA
(STUDI KASUS IMPLEMENTASI KURIKULUM KTSP KELAS VII DI
SMP N 2 KUTOWINANGUN)**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Restu Nuariptra

12.11.6666

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**GAMIFIKASI MEDIA PEMBELAJARAN PKN TENTANG
KEBUDAYAAN INDONESIA
(STUDI KASUS IMPLEMENTASI KURIKULUM KTSP KELAS VII DI
SMP N 2 KUTOWINANGUN)**

yang disusun oleh

Restu Nuariputra

12.11.6666

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 22 Februari 2016

Dosen Pembimbing,



Sudarmawan M.T
NIK. 190302035

PENGESAHAN

SKRIPSI

**GAMIFIKASI MEDIA PEMBELAJARAN PKN TENTANG
KEBUDAYAAN INDONESIA**

**(STUDI KASUS IMPLEMENTASI KURIKULUM KTSP KELAS VII DI
SMP N 2 KUTOWINANGUN)**

yang disusun oleh

Restu Nuariputra

12.11.6666

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 Februari 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

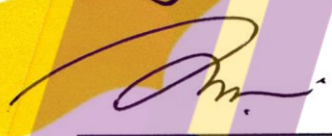
Sudarmawan, M.T
NIK. 190302035



Anggit Dwi Hartanto, M.Kom
NIK. 190302163



Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 22 Februari 2016

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

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, 23 Februari 2016



Restu Nuariputra

NIM. 12.11.6666

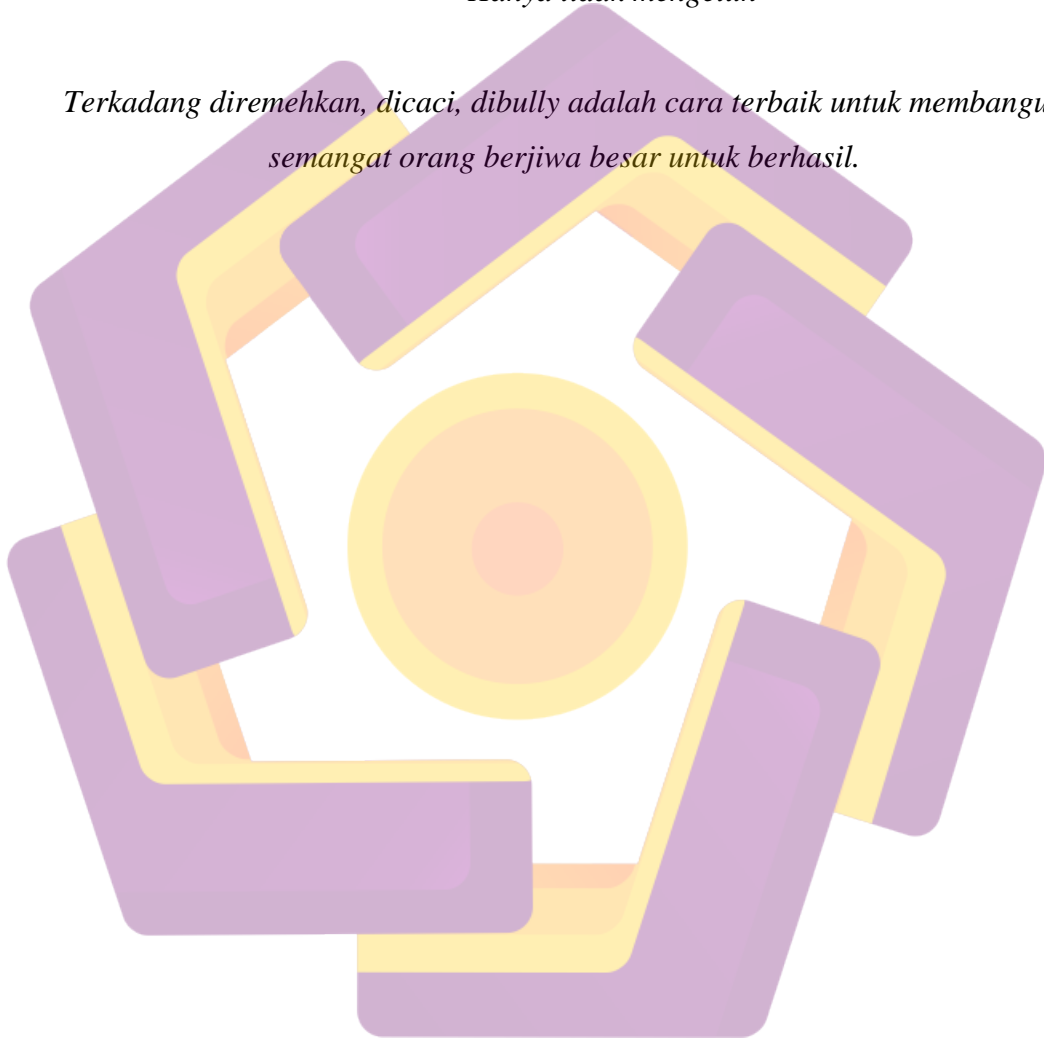
MOTTO

Tak ada kata "Terlambat" untuk mencoba

Kadang, kita lihat orang lain hidup lebih bahagia. Padahal kita juga nggak benar-benar tau, gimana kehidupannya. Mungkin saja lebih berat.

Hanya tidak mengeluh

Terkadang diremehkan, dicaci, dibully adalah cara terbaik untuk membangun semangat orang berjiwa besar untuk berhasil.



PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada semua pihak yang terlibat langsung maupun tidak langsung dalam proses pembuatan skripsi.

1. Tuhan dan Nabiku, Allah SWT dan Nabiullah Muhammad SAW. Yang memberikan segala nikmat dan kasih sayangnya sampai sejauh ini. Semoga hambamu ini dapat menjadi lebih baik seiring berjalannya waktu serta dapat menjadi hamba-Mu yang beriman dan bertaqwa.
2. Bapak dan ibu keluarga besar Bp Sakino yang selalu memberi kasih dan sayangnya, memberikan bimbingan, dorongan, semangat, motivasi, doa dan hal-hal yang baik lainnya guna menjadi bekal dalam menjalani hidup.
3. Kakakku Amika Heriputra yang telah memberikan dukungan secara lahir maupun batin.
4. Bapak Sudarmawan M.T, yang telah membimbing dari awal hingga selesai dalam pembuatan skripsi ini.
5. Dosen-dosen STMIK Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmu selama kuliah.
6. Calonku Oktaviyona Indra Yani yang sudah jadi semangatku beserta keluarga Bp.Parino terimakasih doa dan semua dukungan.
7. Teman-teman kos kumpul-kumpul; Wisnu, Wahyu, Afif, Soni, Jerio Sukses selalu buat kita semua.
8. Teman-teman SMANDA Purworejo, tetep berjuang, walau habis gelap, terbitlah terang.
9. Teman-teman kelas 12 S1-TI 13 yang telah menemani dari awal kuliah sampai selesai, terima kasih dan semoga sukses selalu.
10. Serta seluruh pihak yang telah banyak membantu dan tidak bisa disebutkan satu per satu, saya ucapkan terima kasih banyak.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang diinginkan penulis. Tidak lupa sholawat beserta salam penulis haturkan pada junjungan umat Islam yaitu Nabi Muhammad SAW, yang telah menyebarkan agama Islam sehingga penulis dan seluruh umat Islam dapat merasakan indahnya Islam.

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 Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan M.T, selaku ketua jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta dan selaku dosen pembimbing yang telah memberikan pengarahan dalam pembuatan skripsi.
3. Kedua orang tua saya, yaitu ayahanda Sakino dan ibunda Sudarti.
4. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.
5. Teman-teman saya semasa kuliah.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahan. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 22 Februari 2016



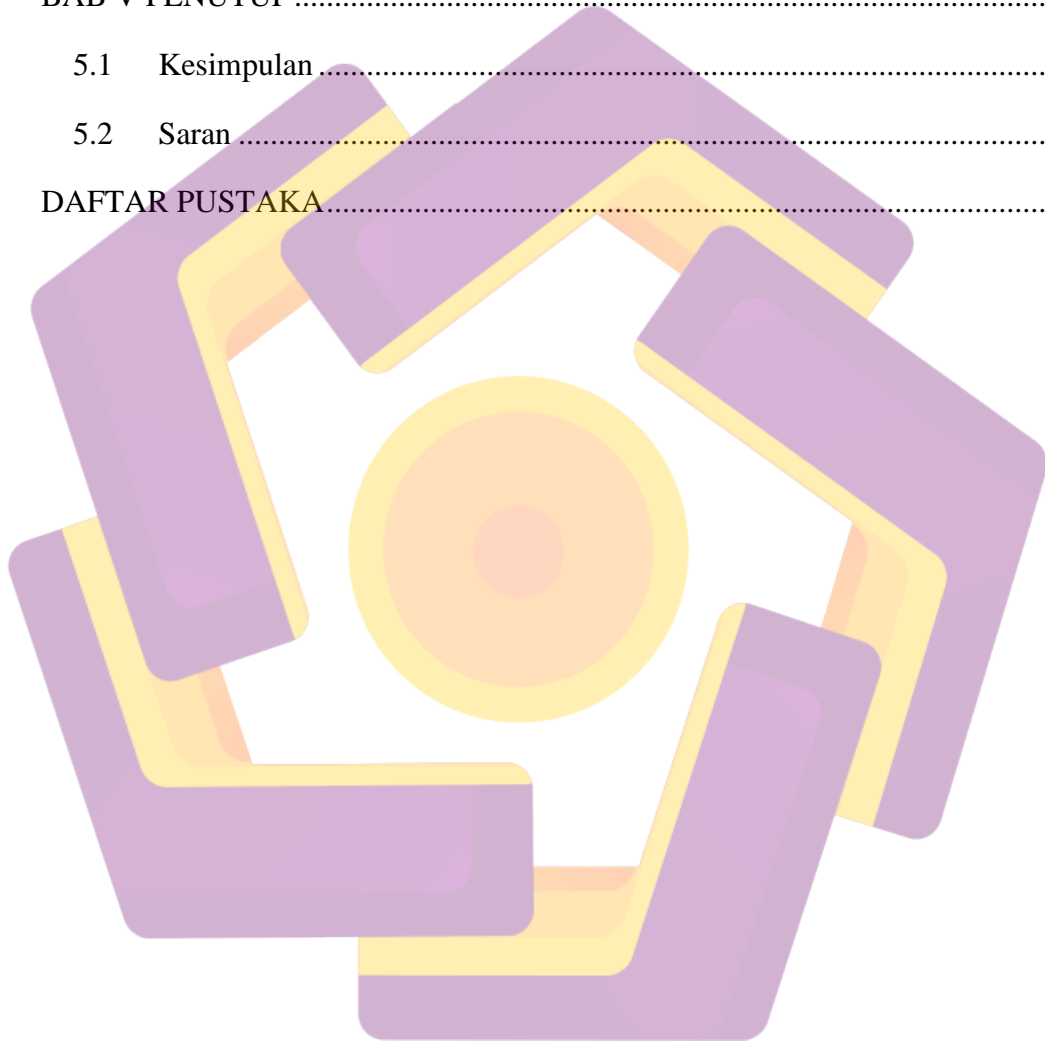
Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	1
HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
INTISARI	xiii
<i>ABSTRACT</i>	xiv
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 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian	3
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka.....	7

2.2	Siklus Pengembangan Multimedia	8
2.2.1	Mendefinisikan Masalah.....	9
2.2.2	Studi Kelayakan.....	9
2.2.3	Analisis Kebutuhan Sistem.....	9
2.2.4	Merancang Konsep	9
2.2.5	Merancang Isi	10
2.2.6	Merancang Naskah	10
2.2.7	Merancang Grafik.....	10
2.2.8	Memproduksi Sistem.....	12
2.2.9	Mengetes Sistem.....	12
2.2.10	Menggunakan Sistem	12
2.2.11	Pemeliharaan Sistem	12
2.3	Game	13
2.4	Gamifikasi.....	14
2.5	Konsep Dasar Game	16
2.6	Jenis-jenis game	17
2.6.1	Menurut Platform	17
2.6.2	Menurut Genre.....	18
2.6.3	Definisi lain	20
2.7	Pembuatan Game	22
2.8	Software Pendukung Pembuatan Game.....	24
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		29
3.1	Tinjauan Umum	29
3.2	Analisis Kebutuhan Game	31
3.3	Perancangan Game	33
3.4	Analisis Kelayakan	42

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	44
4.1 Alur Produksi dan Pembahasan	44
4.2 Hasil Akhir.....	56
4.3 Pengetesan Game	60
4.4 Implementasi.....	62
BAB V PENUTUP	66
5.1 Kesimpulan	66
5.2 Saran	66
DAFTAR PUSTAKA.....	68



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Deskripsi Menu Game	35
Tabel 4.1	Pengetesan Game.....	61
Tabel 4.2	Kriteria Analisis Deskriptif Persentase.....	63
Tabel 4.3	Hasil Testing Kuesioner	64



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Siklus Pengembangan Multimedia	8
Gambar 2.2	Tampilan Adobe Flash CS6.....	25
Gambar 2.3	Tampilan Lembar Kerja Adobe Photoshop SC6.....	27
Gambar 3.1	Rancangan Alur Game.....	34
Gambar 4.1	Menyusun Halaman Start	44
Gambar 4.2	Menyusun Halaman Loading	45
Gambar 4.3	Menyusun Halaman Menu Utama.....	46
Gambar 4.4	Menyusun Halaman Menu Materi.....	47
Gambar 4.5	Menyusun Halaman Menu Kuis Teks	48
Gambar 4.6	Menyusun Halaman Menu Peta Indonesia	50
Gambar 4.7	Menyusun Halaman Menu Kuis Gambar	51
Gambar 4.8	Menyusun Halaman Menu Kuis Lagu.....	53
Gambar 4.9	Menyusun Halaman Menu About	55
Gambar 4.10	Halaman Start	56
Gambar 4.11	Halaman Loading	56
Gambar 4.12	Halaman Main Menu	57
Gambar 4.13	Halaman Menu Materi.....	57
Gambar 4.14	Halaman Menu Kuis Teks	58
Gambar 4.15	Halaman Menu Peta Indonesia.....	58
Gambar 4.16	Halaman Menu Kuis Gambar	59
Gambar 4.17	Halaman Menu Kuis Lagu.....	59
Gambar 4.18	Halaman Menu About	60

INTISARI

Pemanfaatan perkembangan teknologi saat ini, banyak membantu memudahkan kita dalam berbagai aspek kehidupan. Salah satunya adalah membantu menambah wawasan kebudayaan Indonesia. Dengan melihat semakin berkurangnya minat generasi bangsa saat ini khususnya pelajar Sekolah Menengah Pertama (SMP) dalam mempelajari keanekaragaman kebudayaan bangsa Indonesia, serta semakin kompleksnya panduan pembelajaran, tetapi masih menggunakan metode pengajaran yang tradisional dan kurang interactive maka mencoba untuk membuat aplikasi Gamifikasi Media Pembelajaran PKN Tentang Kebudayaan berbasis flash.

Aplikasi Gamifikasi Media Pembelajaran PKN Tentang Kebudayaan ini diharapkan dapat menambah wawasan peserta didik tentang kebudayaan Indonesia. Aplikasi ini juga memberikan kemudahan bagi tenaga pendidik untuk melakukan evaluasi pengetahuan peserta didiknya melalui menu kuis tentang gambaran besar kebudayaan Indonesia dengan rincian penilaian yang telah tersedia dalam game. Aplikasi game ini akan coba di implementasikan di SMP Negeri 2 Kutowinangun, Kebumen dengan berpanduan pada kurikulum KTSP.

Kata Kunci: game, media pembelajaran, PKN SMP, game kebudayaan,

ABSTRACT

Utilization of current technological developments, much help facilitate us in various aspects of life. One is to help broaden the Indonesian culture. By looking at the decreasing interest in generation of people today, especially students Junior High School (SMP) in the study of the diversity of Indonesian culture, as well as the increasing complexity of the learning guide, but still using traditional teaching methods and less interactive applications then try to make gamification Media Learning PKN About flash-based culture.

Applications gamification Media Learning About Culture PKN is expected to broaden the students about the culture of Indonesia. The application also makes it easy for educators to conduct an evaluation of knowledge learners through the quiz menu on the big picture of Indonesian culture with the details of ratings that have been available in the game. This game application will try implemented in SMP Negeri 2 Kutowinangun, Kebumen with consulting the curriculum SBC.

Keywords : games , teaching media, PKN junior high school , culture game