



LAPORAN SKRIPSI

**GAME EDUKASI PENGENALAN TOKOH PAHLAWAN
REVOLUSI DAN NASIONAL DI INDONESIA
BERBASIS ANDROID**

Oleh :

M.ARIFUDDIN JAMIL

2010-51-208

DOSEN PEMBIMBING

Tri Listyorini, M. Kom

Anastasya Latubessy, S. Kom, M.Cs

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MURIA KUDUS

2018

HALAMAN PENGESAHAN

**GAME EDUKASI PENGENALAN TOKOH PAHLAWAN
REVOLUSI DAN NASIONAL DI INDONESIA
BERBASIS ANDROID**

MUHAMMAD ARIFUDDIN JAMIL

2010-51-208

Kudus, 17 Februari 2018

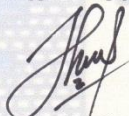
Menyetujui,

Ketua Penguji,



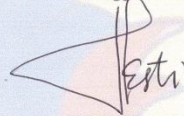
Rizkysari Meimaharani, M.Kom
NIDN. 0620058501

Anggota Penguji I,



Alif Catur Murti, S.Kom, M.Kom
NIDN. 0610129001

Anggota Penguji II,



Esti Wijayanti, S.Kom, M.Kom
NIDN. 0605098901

Pembimbing Utama,



Tri Listyorini, M.Kom
NIDN. 0616088502

Pembimbing Pembantu,



Anastasya Latubessy, S.Kom, M.Cs
NIDN. 0604048702

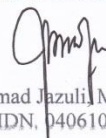
Mengetahui

Dekan Fakultas Teknik



Mohammad Dahlan, ST, MT
NIDN. 0601076901

Ketua Program Studi
Teknik Informatika



Ahmad Jazuli, M.Kom
NIDN. 0406107004

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : M. Arifuddin Jamil

NIM : 2010-51-208

Tempat & Tanggal Lahir :

Judul Skripsi : Game Edukasi Pengenalan Tokoh Pahlawan Revolusi dan Nasional di Indonesia Berbasis Android.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penulisan skripsi ini berdasarkan hasil penelitian, pemikiran, dan pemaparan asli dari saya sendiri baik untuk naskah laporan maupun kegiatan yang lain yang tercantum sebagai bagian dari skripsi ini. Seluruh ide, pendapat atau materi dari sumber lain telah dikutip dalam skripsi dengan cara penulisan yang sesuai.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar dan sanksi lain sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muria Kudus.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Kudus, 17 Februari 2018

Yang memberi pernyataan

M. Arifuddin Jamil

NIM 2010-51-208

GAME EDUKASI PENGENALAN TOKOH PAHLAWAN REVOLUSI DAN NASIONAL DI INDONESIA BERBASIS ANDROID

Nama : M. Arifuddin Jamil

NIM : 2010-51-208

Dosen Pembimbing: 1. Tri Listyorini, M.Kom

2. Anastasya Latubessy, S.Kom. M.Cs

RINGKASAN

Hilangnya nilai-nilai nasionalisme di kalangan anak-anak Indonesia menimbulkan kekhawatiran yang sangat mendalam, hal ini disebabkan karena saat ini anak-anak Indonesia selalu disuguhkan dengan tokoh-tokoh fiksi yang hebat sehingga saat ini para pahlawan nasional Indonesia tidak menjadi tokoh yang menjadi panutan bagi anak-anak Indonesia. Aplikasi pembelajaran ini ditujukan untuk anak-anak ditingkat SMP untuk memperkenalkan para pahlawan Indonesia yang telah berjuang dengan mengorbankan jiwa dan raga. Aplikasi ini diharapkan mampu untuk membangkitkan nilai-nilai patriotik dan nasionalisme di kalangan anak-anak khususnya untuk tingkat SMP. Aplikasi game edukasi pengenalan tokoh pahlawan Revolusi dan Nasional di Indonesia dikembangkan menggunakan game engine *Construct 2*. Proses pengembangan berdasarkan model *Waterfall* yang terdiri dari empat tahap yaitu, (1) Analisis kebutuhan; (2) Desain; (3) Implementasi; dan (4) Pengujian. Game edukasi tersebut dapat digunakan sebagai media bermain sambil belajar oleh anak-anak usia SMP, mengenai pengenalan tokoh pahlawan Revolusi dan Nasional di Indonesia.

Kata Kunci: *Game Edukasi, Pahlawan Revolusi dan Nasional di Indonesia, Berbasis Android.*



ABSTRAK

The loss of nationalistic values among Indonesian children raises a very deep concern, this is because currently the children of Indonesia are always served with great fictional characters so that today the national heroes Indonesia is not a figure who became a role model for children of Indonesia. This instructional application is aimed at children in junior high school to introduce Indonesian heroes who have struggled at the expense of body and soul. This application is expected to generate patriotic values and nationalism among children especially for junior high school level. Educational game application of the introduction of Revolution and National heroes in Indonesia developed using game engine Construct 2. Development process based on Waterfall model consisting of four stages namely, (1) Needs analysis; (2) Design; (3) Implementation; and (4) Testing. Educational games can be used as a medium of play while learning by junior high school children, about the introduction of heroes of the Revolution and National in Indonesia.

Kata Kunci: *Game Edukasi, Pahlawan Revolusi dan Nasional di Indonesia, Berbasis Android.*



KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas Rahmad, taufiq, hidayah serta inayah-Nya yang telah dilimpahkan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Skripsi dengan judul; "Game Edukasi Pengenalan Tokoh Pahlawan Revolusi dan Nasional di Indonesia Berbasis Android". Sholawat serta salam senantiasa penulis haturkan kepangkuan Nabi Muhammad SAW semoga kita semua mendapatkan syafa'atnya. Atas tersusunnya Laporan Skripsi ini, penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Dr. Suparyono, SH, MS selaku Rektor Universitas Muria Kudus.
2. Bapak Mohammad Dahlan ST, MT selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus.
3. Bapak Ahmad Jazuli, M.Kom selaku Kepala Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus.
4. Ibu Tri Listyorini, S.Kom, M.Kom, selaku dosen pembimbing satu. Terimakasih atas waktu, ilmu, saran, semangat dan nasehat yang ibu berikan selama bimbingan.
5. Ibu Anastasya Latubessy, S.Kom, M.Cs, selaku dosen pembimbing dua. Terimakasih atas waktu, ilmu, saran, semangat dan nasehat yang bapak berikan selama bimbingan.
6. Kedua orang tuaku, Terima kasih atas semangat, doa restu serta ridho kalian berdua.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Laporan Skripsi masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan guna perbaikan penulisan di masa-masa mendatang. Penulis mohon maaf atas segala kekurangan dan kesalahan yang ada. Akhirnya, penulis berharap semoga tulisan ini bermanfaat. Amin.

Kudus, 17 Februari 2018

Penulis

