



LAPORAN SKRIPSI

**RANCANG BANGUN GAME BRILLIANT SEBAGAI  
MEDIA PEMBELAJARAN KURIKULUM 2013  
TEMA 4: BERBAGAI PEKERJAAN  
UNTUK SISWA KELAS 4 SD**

**DEWI RETNO AMBARWATI**

**2012-51-104**

**DOSEN PEMBIMBING**

**Rizkysari Meimaharani, M.Kom**

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

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

**2017**

## HALAMAN PERSETUJUAN

# RANCANG BANGUN GAME BRILLIANT SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KURIKULUM 2013 TEMA 4: BERBAGAI PEKERJAAN UNTUK SISWA KELAS 4 SD



## HALAMAN PENGESAHAN

# RANCANG BANGUN GAME BRILLIANT SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KURIKULUM 2013 TEMA 4: BERBAGAI PEKERJAAN UNTUK SISWA KELAS 4 SD



## **PERNYATAAN KEASLIAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dewi Retno Ambarwati  
NIM : 201251104  
Tempat & Tanggal Lahir : Kudus, 8 November 1994  
Judul Skripsi : Rancang Bangun Game Brilliant Sebagai Media Pembelajaran Kurikulum 2013 Tema 4: Berbagai Pekerjaan Untuk Siswa Kelas 4 SD

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

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian 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, 20 Januari 2017

Yang memberi pernyataan,



Dewi Retno Ambarwati

NIM. 201251104

**RANCANG BANGUN GAME BRILLIANT SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN KURIKULUM 2013 TEMA 4: BERBAGAI  
PEKERJAAN UNTUK SISWA KELAS 4 SD**

Nama mahasiswa : Dewi Retno Ambarwati

NIM : 201251104

Pembimbing :

1. Rizkysari Meimaharani, M.Kom
2. Anastasya Latubessy, S.Kom, M.Cs

**RINGKASAN**

Teknologi komputer merupakan salah satu teknologi yang dapat membantu mempercepat kerja manusia. Teknologi komputer telah diterapkan diberbagai macam bidang, contohnya dalam bidang pendidikan dan game. game sangat berkembang pesat seiring dengan kemajuan teknologi komputer. Game sangat banyak diminati baik dari kalangan anak-anak, remaja sampai dewasa. Flash merupakan sebuah perangkat lunak yang umumnya digunakan membuat sebuah animasi, namun saat ini flash banyak digunakan untuk hal-hal lain, misalnya pembuatan website, game, dan sebagainya. Tujuan dari tugas akhir ini adalah merancang alat bantu pembelajaran, sehingga membantu mempermudah dalam penyerapan materi kurikulum 2013.

Kata kunci : Adobe Flash CS6, Pembelajaran *Game*, Kurikulum

**RANCANG BANGUN GAME BRILLIANT SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN KURIKULUM 2013 TEMA 4: BERBAGAI  
PEKERJAAN UNTUK SISWA KELAS 4 SD**

Nama mahasiswa : Dewi Retno Ambarwati

NIM : 201251104

Pembimbing :

1. Rizkysari Meimaharani, M.Kom
2. Anastasya Latubessy, S.Kom, M.Cs

**ABSTRACT**

*Computer technology is one of technology that can help accelerate human work. Computer technology has been applied in various kinds of areas, example in education area and game. Game is growing rapidly along with advances in computer technology. Game is interested for children, young and adults. Flash is a software tool that commonly used to make an animation, but now the flash is widely used for other things, such as the creation of websites, games, and other. The purpose of this task is to design learning tool, so it can help to easily in reserve 2013 curriculum.*

*Keywords: Adobe Flash CS6, Learning Game, Curriculum*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT karena atas Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan judul “Rancang Bangun Game Brilliant Sebagai Media Pembelajaran Kurikulum 2013 Tema 4: Berbagai Pekerjaan Untuk Siswa Kelas 4 SD”.

Skripsi ini disusun guna melengkapi salah satu persyaratan untuk memperoleh Gelar Kesarjanaan Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Dr. Suparnyo, S.H, M.S selaku Rektor Universitas Muria Kudus.
2. Bapak Mohammad Dahlal, ST, MT selaku dekan Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus.
3. Bapak Ahmad Jazuli, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus.
4. Ibu Rizkysari Meimaharani, M.Kom, selaku dosen pembimbing pertama yang senantiasa sabar dalam membimbing, memberi saran dan pengarahannya.
5. Ibu Anastasya Latubessy, S.Kom, M.Cs, selaku pembimbing kedua yang telah memberikan saran dan pengarahan.
6. Orang tua tercinta, Bapak Kadaryono dan Ibu Sultini, serta Kakak tersayang Setyowatiningsih, S.Pd yang selalu mendoakan dan memberi dukungan serta semangat.
7. Seluruh dosen Teknik Informatika Universitas Muria Kudus yang telah memberikan ilmu.
8. Teman-teman Teknik Informatika angkatan 2012 yang telah membantu dan memberi saran serta semangat.
9. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari adanya kekurangan dan ketidak sempurnaan dalam penulisan laporan skripsi ini, karena itu penulis menerima kritik, saran dan

masukan dari pembaca sehingga penulis dapat lebih baik di masa yang akan datang. Akhirnya penulis berharap semoga buku laporan skripsi ini bisa bermanfaat khususnya bagi penulis dan umumnya bagi para pembaca.

Kudus, Januari 2017

Penulis



## DAFTAR ISI

JUDUL .....	1
HALAMAN PERSETUJUAN .....	2
HALAMAN PENGESAHAN.....	3
PERNYATAAN KEASLIAN.....	4
RINGKASAN .....	5
ABSTRACT .....	6
KATA PENGANTAR .....	7
DAFTAR ISI.....	9
DAFTAR GAMBAR .....	12
DAFTAR TABEL.....	14
DAFTAR LAMPIRAN.....	15
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
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2. 1    Penelitian Terkait .....	5
2. 2    Landasan Teori .....	6
2.2.1    Game .....	6
2.2.2    Game Edukasi .....	6
2.2.3    Media Pembelajaran.....	9
2.2.4    Kurikulum 2013 .....	10

2.2.5	Tema 4 : Berbagai Pekerjaan .....	11
2.2.6	Flowchart .....	16
2. 3	Tools yang Digunakan.....	19
2.3.1	Microsoft Visio .....	19
2.3.2	Adobe Flash Profesional CS6 .....	19
2.3.3	Action Script .....	19
2.3.4	Adobe Photoshop .....	20
	BAB III METODE PENELITIAN.....	23
3.1	Konsep ( <i>Concept</i> ).....	23
3.2	Desain ( <i>Design</i> ).....	23
3.3	Pengumpulan Bahan ( <i>Material Collecting</i> ) .....	24
3.4	Perakitan ( <i>Assembly</i> ) .....	24
3.5	Pengujian ( <i>Testing</i> ).....	24
3.6	Distribusi ( <i>Distribution</i> ) .....	25
	BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	27
4.1	Analisa sistem dan kebutuhan .....	27
4.2	Analisa Kebutuhan .....	27
4.2.1	Analisa Kebutuhan <i>User</i> .....	27
4.2.2	Analisa Kebutuhan <i>Software</i> .....	27
4.2.3	Analisa Kebutuhan <i>Hardware</i> .....	28
4.3	Perancangan Program.....	28
4.3.1	Struktur Program.....	28
4.4	Bagan Alir Program ( <i>Flowchart Program</i> ) .....	29
4.4.1	Desain interface.....	32
4.5	Implementasi .....	35
4.6	Pengujian .....	47

4.7	Hasil Pengujian Produk .....	47
BAB V	PENUTUP.....	49
4.4	Kesimpulan.....	49
4.5	Saran.....	49

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Struktur Program .....	28
Gambar 4. 2. <i>Flowchart</i> Halaman Utama .....	30
Gambar 4. 3 <i>Flowchart</i> Halaman Menu Materi.....	31
Gambar 4. 4 <i>Flowchart</i> Halaman Game .....	32
Gambar 4. 5 Halaman Menu Utama .....	33
Gambar 4. 6 Halaman Menu Materi .....	33
Gambar 4. 7 Halaman Menu Materi .....	34
Gambar 4. 8 Halaman Menu Game.....	34
Gambar 4. 9 Halaman Menu Profil .....	35
Gambar 4. 10 Halaman Menu Bantuan.....	35
Gambar 4. 11 Script Pada Halaman Utama .....	36
Gambar 4. 12 <i>Script</i> Tombol Menu Materi.....	36
Gambar 4. 13 <i>Script</i> Tombol Menu Game.....	36
Gambar 4. 14 <i>Script</i> Tombol Menu Profil .....	36
Gambar 4. 15 <i>Script</i> Tombol Menu Bantuan.....	37
Gambar 4. 16 <i>Script</i> Menghitung <i>Score</i> .....	37
Gambar 4. 17 <i>Script</i> Menghitung Waktu Permainan.....	37
Gambar 4. 18 <i>Script</i> Game.....	38
Gambar 4. 19 <i>Script</i> Menghitung Nilai.....	39
Gambar 4. 20 Tampilan Halaman Utama .....	39
Gambar 4. 21 Tampilan Pada Menu Materi.....	40
Gambar 4. 22 Tampilan Menu Materi.....	40
Gambar 4. 23 Tampilan Game Level 1 .....	41
Gambar 4. 24 Tampilan game level 2 .....	41
Gambar 4. 25 Tampilan game level 3 .....	42
Gambar 4. 26 Tampilan game level 4 .....	42
Gambar 4. 27 Tampilan game level 5 .....	43
Gambar 4. 28 Tampilan game level 6 .....	43
Gambar 4. 29 Tampilan Game Level 7 .....	44
Gambar 4. 30 Tampilan Game Level 8 .....	44

Gambar 4. 31 Tampilan Jika Nilai Baik.....	45
Gambar 4. 32 Tampilan Jika Nilai Kurang Baik.....	45
Gambar 4. 33 Tampilan Menu Bantuan .....	46
Gambar 4. 34 Tampilan Menu Profil .....	46



## **DAFTAR TABEL**

Tabel 2. 1 Simbol <i>Program Flowchart</i> .....	16
Tabel 2. 2 Simbol <i>System Flowchart</i> .....	17
Tabel 4. 1 Hasil Pengujian .....	47



## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1.Buku Bimbingan

