

TUGAS AKHIR

**IMPLEMENTASI *GAME* EDUKASI SEJARAH
KEMERDEKAAN INDONESIA BERBASIS *MOBILE*
UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR**



Zeriansyah Putra Irawan
NPM 21120054

DOSEN PEMBIMBING :
Ir. Maslihah, MT.

PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS WIJAYA KUSUMA SURABAYA
2025

TUGAS AKHIR

**IMPLEMENTASI *GAME* EDUKASI SEJARAH
KEMERDEKAAN INDONESIA BERBASIS *MOBILE*
UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR**



Zeriansyah Putra Irawan
NPM 21120054

DOSEN PEMBIMBING :
Ir. Maslihah, MT.

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS WIJAYA KUSUMA SURABAYA
2025**

Tugas Akhir disusun untuk memenuhi salah satu
syarat memperoleh gelar
Sarjana Komputer (S.Kom)
di
Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

Zeriansyah Putra Irawan
NPM : 21120054

Hari/Tanggal Sidang :
9 Juli 2025

Pembimbing



Ir. Maslihah, MT.

NIK: 12643-ET

Ketua Program Studi
Informatika



Nonot Wisnu Karyanto, ST., M.Kom.

NIK : 11563-ET

Dekan
Fakultas Teknik



Johan Palng Heru Waskito, ST., MT.

NIP : 196903102005011002



Dipindai dengan CamScanner

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul : Implementasi *Game* Edukasi Sejarah Kemerdekaan Indonesia Berbasis
Mobile Untuk Siswa Sekolah Dasar

Oleh : Zeriansyah Putra Irawan

NPM : 21120054

Telah Diuji Pada :

Hari : Rabu

Tanggal : 9 Juli 2025

Tempat : Ruang F-301

Menyetujui:

Dosen Penguji


Tjatur Sari Widiartin,
S.Kom., M.Kom.
11540A-ET

Dosen Penguji


Lestari Retnawati,
S.Kom., M.MT..
NIK : 16762A-ET

Dosen Pembimbing


Ir. Maslihah, MT.
NIK : 12643-ET

IMPEMENTASI *GAME* EDUKASI SEJARAH KEMERDEKAAN INDONESIA BERBASIS *MOBILE* UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR

Zeriansyah Putra Irawan

Program Studi Informatika Fakultas Teknik Universitas Wijaya Kusuma Surabaya
putra_mastin1@yahoo.com

ABSTRAK

Pendidikan sejarah memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan nasionalisme generasi muda. Namun, rendahnya minat siswa terhadap mata pelajaran sejarah, khususnya sejarah kemerdekaan Indonesia, masih menjadi permasalahan yang perlu diatasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran alternatif berupa *game* edukasi berbasis *mobile* yang menyajikan materi sejarah kemerdekaan secara interaktif dan menarik. *Game* dikembangkan dengan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang terdiri dari enam tahap, yaitu: *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing*, dan *distribution*. *Game* ini dilengkapi dengan fitur utama seperti puzzle gambar, kuis pilihan ganda, serta permainan melengkapi kata berdasarkan suara, dan menampilkan sistem skor berbasis bintang sebagai bentuk evaluasi. Hasil implementasi menunjukkan bahwa *game* ini dapat meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa SD terhadap sejarah. Berdasarkan pengujian dan respon pengguna, *game* ini dinilai mudah digunakan, menarik, dan mampu menyampaikan materi sejarah dengan cara yang menyenangkan. Dengan demikian, *game* ini layak dijadikan media pembelajaran alternatif di lingkungan pendidikan.

Kata kunci : *Game* edukasi, sejarah kemerdekaan Indonesia, *game* *mobile*, siswa SD

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis bisa mengerjakan tugas akhir ini dengan baik. “IMPLEMENTASI *GAME* EDUKASI SEJARAH KEMERDEKAAN INDONESIA BERBASIS *MOBILE* UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR” yang merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi dalam memperoleh gelar sarjana strata satu pada Program Studi Informatika Fakultas Teknik Universitas Wijaya Kusuma Surabaya.

Penulis telah berusaha semaksimal mungkin, namun masih kurangnya pengetahuan dan pengalaman menyebabkan tugas akhir ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Walaupun demikian penulis tetap berharap semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi orang banyak. Penulisan tugas akhir tidak dapat terselesaikan dengan baik tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu perkenankanlah penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada :

1. Bapak Johan Paing, ST, MT Sebagai Dekan Fakultas Teknik.
2. Bapak Nonot Wisnu Karyanto, ST., M.Kom sebagai Kaprodi Informatika.
3. Ibu Ir. Maslihah, MT. Selaku dosen pembimbing yang telah membimbing sampai penyusunan laporan ini selesai.
4. Segenap Dosen Program Studi Informatika Universitas Wijaya Kusuma Surabaya yang telah memberikan ilmunya kepada saya selama masa perkuliahan.
5. Serta para dosen penguji yang telah menyempurnakan penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan Tugas Akhir ini masih belum sempurna dan membutuhkan kritik atau pun saran yang dapat bermanfaat dalam perbaikan. Dengan adanya penulisan proposal tugas akhir ini berharap dapat bermanfaat dan berguna bagi pembaca.

Surabaya 4 Juli , 2025

Zeriansyah Putra Irawan

DAFTAR ISI

IMPLEMENTASI <i>GAME</i> EDUKASI SEJARAH KEMERDEKAAN INDONESIA BERBASIS <i>MOBILE</i> UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR.....	I
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	III
ABSTRAK	IV
KATA PENGANTAR.....	V
DAFTAR ISI.....	VI
DAFTAR GAMBAR	VIII
DAFTAR TABEL	IX
BAB 1	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan.....	3
1.5. Manfaat	3
1.6. Sistematika Penulisan	3
BAB 2	5
LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Penelitian Terdahulu	5
2.2 <i>Game</i>	8
2.3 Jenis <i>Game</i>	8
2.4 Edukasi.....	9
2.5 <i>Game</i> Edukasi	10
2.6 <i>Multimedia Development Life Cycle</i> (MDLC).....	11
2.7 <i>Flowchart</i>	12
2.8 <i>Game</i> Berbasis Mobile Interaktif.....	13
2.9 C#	13
2.10 Unity	14
2.11 Sejarah Kemerdekaan Indonesia	14
2.12 Komponen <i>Game</i>	15
BAB III.....	18

METODE PENELITIAN	18
3.1 Tahapan Penelitian	18
3.1.1 <i>Concept</i>	19
3.1.2 <i>Design</i>	20
3.1.3 <i>Material Collecting</i>	37
3.1.5 <i>Testing</i>	40
3.1.6 <i>Distribution</i>	41
BAB IV	43
HASIL DAN PEMBAHASAN	43
4.1 Implementasi.....	43
4.1.1 Tampilan Main Menu	43
4.1.2 Tampilan Kategori <i>Game</i> Level	44
4.1.3 Tampilan Menu Level Puzzle	45
4.1.4 Tampilan <i>Gameplay</i> puzzle	46
4.1.5 Tampilan Deskripsi Puzzle	47
4.1.6 Tampilan Menu Level Quiz	49
4.1.7 Tampilan <i>Gameplay</i> Quiz.....	50
4.1.8 Tampilan Menu Level Suara	51
4.1.9 Tampilan <i>Gameplay</i> Level Suara	51
4.1.10 Tampilan menu <i>pause</i>	53
4.1.11 Tampilan Skor	54
4.2 <i>Testing</i>	57
4.2.1 <i>Black Box Testing</i>	58
4.2.2 Pengujian User menggunakan Google form.....	61
BAB V	64
KESIMPULAN DAN SARAN	64
5.1 Kesimpulan	64
5.2 Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA.....	66
LAMPIRAN.....	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Metode MDLC	11
Gambar 2. 2 Simbol Flowchart.....	12
Gambar 3. 1 Tahapan metode MDLC.....	18
Gambar 3. 2 Alur penggunaan Game.....	24
Gambar 3. 3 Use Case Diagram.....	25
Gambar 3. 4 flowchart game puzzle	27
Gambar 3. 5 flowchart game quiz	28
Gambar 3. 6 flowchart game suara	29
Gambar 3. 7 Activity diagram menu utama	31
Gambar 3. 8 Activity diagram Menyusun puzzle.....	32
Gambar 3. 9 Activity diagram memilih jawaban	34
Gambar 3. 10 Activity diagram melengkapi kata	35
Gambar 3. 11 Activity Diagram mendapat skor	36
Gambar 4. 1 Main Menu	43
Gambar 4. 2 Gambar Kategori Game Level	45
Gambar 4. 3 Gambar Menu Level Puzzle.....	45
Gambar 4. 4 Gambar gameplay level puzzle.....	47
Gambar 4. 5 Gambar Panel Deskripsi	48
Gambar 4. 6 Gambar Menu Level Quiz	49
Gambar 4. 7 Gambar Gameplay level Quiz	50
Gambar 4. 8 Gambar Menu Level Suara	51
Gambar 4. 9 Gambar Gameplay Level Suara	52
Gambar 4. 10 Gambar Pause Menu	54
Gambar 4. 11 Gambar Skor Game Puzzle.....	54
Gambar 4. 12 Gambar Skor Game Puzzle dan Suara.....	55

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Penelitian Terdahulu	5
Tabel 3. 1 Tabel User Interface Game	20
Tabel 4. 1 Hasil pengujian halaman menu utama	58
Tabel 4. 2 Hasil pengujian untuk game level puzzle	58
Tabel 4. 3 Hasil pengujian untuk game level quiz	59
Tabel 4. 4 Hasil pengujian untuk game level suara.....	59
Tabel 4. 5 Hasil pengujian untuk skor.....	60
Tabel 4. 6 Pengujian User	61