

**GAME EDUKASI PENGENALAN RUMAH ADAT
TRADISIONAL JEPARA UNTUK MENINGKATKAN
PENGETAHUAN SISWA KELAS 4 SD N 01
JLEGONG**



SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Strata 1 (S1) Program Studi Teknik Informatika
Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara.

Oleh :

FAILASUF MILLATA ROBBI

NIM : 161240000592

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NAHDLATUL ULAMA JEPARA
2022**

**GAME EDUKASI PENGENALAN RUMAH ADAT
TRADISIONAL JEPARA UNTUK MENINGKATKAN
PENGETAHUAN SISWA KELAS 4 SD N 01
JLEGONG**



SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Strata 1 (S1) Program Studi Teknik Informatika Fakultas
Sains dan Teknologi
Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara.

Oleh :

FAILASUF MILLATA ROBBI

NIM : 161240000592

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NAHDLATUL ULAMA JEPARA
2022**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah kami meneliti sebelumnya dan melakukan perbaikan, bersama ini saya kirim Naskah Skripsi Saudara:

Nama : Failasuf Millata Robbi

NIM : 161240000592

Program Studi : Teknik Informatika

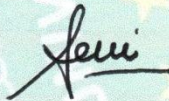
Judul : Game Edukasi Pengenalan Rumah Adat Tradisional Jepara Untuk Meningkatkan Pengetahuan Siswa Kelas 4 SD Negeri 1 Jlegong

Skripsi ini telah disetujui pembimbing dan siap untuk dihadapkan Dewan Penguji Progam Paska Sarjana Strata 1 (S1) Fakultas Sanins dan Teknologi Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara.

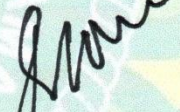
Wassalamualaikum Wr. Wb.

Pembimbing I

Pembimbing II



Nur Aeni Widiastuti, S.Pd., M.Kom.
NIDN. 0602078702




R.H. Kusumodestoni, M.Kom.
NIDN. 0622128601

Jepara, 5 Maret 2022

Mengetahui

Ketua Progam Studi Teknik Informatika




Gentur Wahyu Nyipto Wibowo, M.Kom.
NIDN. 0623117902

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Game Edukasi Pengenalan Rumah Adat Tradisional Jepara Untuk Meningkatkan Pengetahuan Siswa Kelas 4 SD Negeri 1 Jlegong” karya :

Nama : Failasuf Millata Robbi

NIM : 161240000592

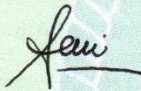
Progam Studi : Teknik Informatika

Telah diajukan dan dipertahankan dalam sidang oleh Dewan Penguji Fakultas Saina dan Teknologi Universitas Islam Nahdlatul Ulama (UNISNU) Jepara dan dinyatakan lulus pada tanggal : 29 Maret 2022

Selanjutnya dapat diterima sebagai syarat guna memeperoleh gelar sarjana Strata 1 (S1) Progam Studi Teknik Informatika pada Fakultas Sains dan Teknologi Unisnu Jepara Tahun Akademik 2021/2022.

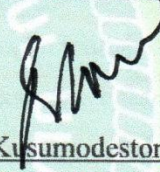
Jepara, 29 Maret 2022

Ketua Sidang,



Nur Aeni Widiastuti, S.Pd., M.Kom
NIDN . 0602078702

Skretaris Sidang,



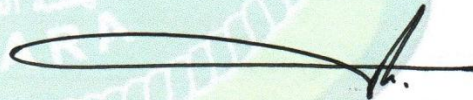
R.H. Kusumodestoni, M.Kom
NIDN. 0622128601

Penguji I



Akhmad Khanif Zyen, S.Kom., M.Kom
NIDN. 0621048602

Penguji II



Gentur Wahyu Nyipto Wibowo, S.Kom., M.Kom
NIDN. 0623117902

Mengetahui,

Dekan Fakutas Sains dan Teknologi

UNISNU Jepara



Dias Prihatmoko, ST. M. Eng.
NIDN. 0612128302

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Failasuf Millata Robbi
NIM : 161240000592
Progam Studi : Teknik Informatika

Saya menyatakan bahwa dengan penuh kejujuran dan tanggung jawab bahwa skripsi yang saya susun sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana Strata 1 (S.1) Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah di ajukan sebagai pemenuhan persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana dari Perguruan Tinggi lain.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi yang saya kutip dari karya orang lain telah di tuliskan sumbernya secara jelas dengan kaidah dan norma penulisan ilmiah. Selanjutnya saya bersedia menerima sanksi dari Fakultas Sains dan Teknologi Unisnu Jepara, apabila dikeudian hari ditemukan ketidakbenaran dari pernyataan ini.

Jepara, 5 Maret 2022



Failasuf Millata Robbi

NIM : 161240000592

ABSTRAK

Judul : GAME PENGENALAN RUMAH ADAT TRADISIONAL
JEPARA UNTUK MENINGKATKAN PENGETAHUAN
SISWA KELAS 4 SD NEGERI 1 JLEGONG

Penulis : Failasuf Millata Robbi

Nim : 161240000592

Prodi : Teknik Informatika

Pembimbing I : Nur Aeni Widiastuti, S.Pd.

Pembimbing II : R.H. Kusumodestoni., M.Kom.

Penguji I : Akhmad Khanif Zyen, S.Kom., M.Kom

Penguji II : Gentur Wahyu Nyipto Wibowo, S.Kom., M.Kom

Tanggal Ujian : 29 Maret 2022

Rumah adat adalah rumah tempat diselenggarakannya upacara istiadat, selain itu juga berfungsi sebagai tempat berteduh, beristirahat, serta tempat berkumpul keluarga. Namun pengaruh budaya asing yang semakin gencar, membuat masyarakat tidak tertarik untuk mempelajari kebudayaan bangsa sendiri terutama Rumah Adat tradisional itu sendiri. Dengan permasalahan diatas maka peneliti bertujuan agar peserta didik dapat tertarik untuk mengenal dan mempelajari tentang rumah adat tradisional jepara. Adanya media pembelajaran yang mempermudah dalam mempelajari tentang rumah adat tradisional jepara ini, sehingga dapat meningkatkan pengetahuan siswa tentang rumah adat tradisional jepara melalui sebuah *game* edukasi. Hasil penelitian ini yaitu sebuah *game* edukasi berupa *game* puzzle yang didalamnya menjelaskan materi dan menyusun gambar rumah adat tradisional jepara.

Kata kunci : Rumah adat, *Game* edukasi, *Constuct 2*, *Use Case Diagram*

ABSTRACT

Judul : GAME PENGENALAN RUMAH ADAT TRADISIONAL
JEPARA UNTUK MENINGKATKAN PENGETAHUAN
SISWA KELAS 4 SD NEGERI 1 JLEGONG

Penulis : Failasuf Millata Robbi

Nim : 161240000592

Prodi : Teknik Informatika

Pembimbing I : Nur Aeni Widiastuti, S.Pd.

Pembimbing II : R.H. Kusumodestoni., M.Kom.

Penguji I : Akhmad Khanif Zyen, S.Kom., M.Kom

Penguji II : Gentur Wahyu Nyipto Wibowo, S.Kom., M.Kom

Tanggal Ujian : 29 Maret 2022

Traditional house is a house where traditional ceremonies are held, besides that it also functions as a place for shelter, rest, and a place for family gatherings. However, the influence of foreign cultures is getting more intense, making people not interested in studying the culture of their own nation, especially the traditional traditional house itself. With the above problems, the researcher aims to make students interested in knowing and learning about traditional Japanese traditional houses. The existence of learning media that makes it easier to learn about this traditional Jepara traditional house, so that it can increase students' knowledge about traditional Jepara traditional houses through an educational game. The result of this research is an educational game in the form of a puzzle game in which explains the material and composes a picture of a traditional Japanese traditional house

Key words : Traditional house, Educational game, Construct 2, Use Case Diagram

MOTTO

“Online Gak Guna, Gak Online Penasaran”

“Pada Akhirnya Yang Kupelajari Hanyalah Bagaimana Menjadi Kuat Sendirian”

(Uchiha Obito – Naruto Shippuden)

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji dan syukur kepada Allah SWT yang telah berkenan melimpahkan rahmat, taufiq dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dengan judul game edukasi pengenalan rumah adat tradisional jepara untuk meningkatkan pengetahuan siswa kelas 4 SD Negeri 1 Jlegong

Pada kesempatan ini penulis dengan rasa bangga dan bahagia menghaturkan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Kepada kedua orang tua saya, Bapak Danus Aula dan Ibu Hindun Supratiwi, yang selalu memberikan Dukungan dan Doa yang tak pernah usai.
2. Rektor Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara Bapak Dr. Sa'dullah Assaidi M.Ag, yang telah menyampaikan ilmu pengetahuan sehingga dapat menjadikan peneliti bersemangat dalam menempuh studi.
3. Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara Bapak Dias Prihatmoko, ST.,M.Eng yang telah memberikan fasilitas dan kemudahan sehingga dapat menyelesaikan perkuliahan dan skripsi dengan baik.
4. Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara Bapak Gentur Wahyu Nyipto Wibowo, S.Kom.,M.Kom yang telah memberikan arahan dan kemudahan sehingga dapat menyelesaikan perkuliahan dan skripsi dengan baik.
5. Pembimbing I Ibu Nur Aeni Widiastuti, S.Pd., M.Kom dan Pembimbing II Bapak R.H. Kusumodestoni., M.Kom yang dengan segala kesabaran telah berkenan memberikan arahan kepada peneliti hingga menjadi lebih sempurna dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Para Dosen Program Studi Teknik Informatika, yang telah banyak memberikan sentuhan ilmu pengetahuan yang tidak ternilai harganya.
7. Keluarga Besar Mahasiswa TIF angkatan 2016 yang selalu memberikan arti persahabatan selama di perkuliahan.
8. Semua pihak terkait yang sudah memberikan segala bantuan dalam bentuk apa saja sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Peneliti menyadari, bahwa apa yang dituangkan dan disajikan ini masih banyak kekurangan dan kekhilafan. Tetapi peneliti berharap mudah – mudahan skripsi ini bisa menjadikan sesuatu yang bermanfaat terutama bagi peneliti sendiri dan umumnya kepada para pembaca yang sudi melihat dan membacanya.

Jepara, 29 Maret 2022

Peneliti,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Failasuf Millata Robbi', with a stylized flourish at the end.

Failasuf Millata Robbi

HALAMAN PERSEMBAHAN

Penelitian ini dipersembahkan kepada :

1. Kepada kedua orang tua saya, Bapak Danus Aula dan Ibu Hindun Supratiwi, yang selalu memberikan Dukungan dan Doa yang tak pernah usai.
2. Semua saudara saya dan teman-teman yang senantiasa memberikan petunjuk dan dukungan untuk menyelesaikan tugas akhir ini
3. Tak terkecuali juga saya mengucapkan banyak terimakasih kepada Bapak Prasetyo (Kepala TU SAINTEK), Om saya Da'faf Ali, Mamak saya Deni Fatmi yang telah memberikan perhatian dan bantuan kepada saya.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
ABSTRAK.....	v
MOTTO	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
HALAMAN PERSEMBAHAN	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Batasan Masalah.....	4
1.3 Rumusan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Sistematika Penulisan Skripsi.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Tinjauan Studi	8
2.2 Tinjauan Pustaka	11
2.2.1 Game Edukasi	11
2.2.2 Media Pembelajaran	12
2.2.3 Edukasi	12
2.2.4 Construct 2	12
2.2.5 Android.....	16
2.2.6 Corel Draw X7	17
2.2.7 Metode Pengembangan Sistem	17
2.2.8 UML.....	18
2.3 Kerangka Pemikiran.....	25

BAB III METODE PENELITIAN	26
3.1 Desain Penelitian	26
3.2 Pengumpulan Data	27
3.2.1 Observasi.....	27
3.2.2 Wawancara.....	27
3.2.3 Studi Pustaka.....	27
3.2.4 Kuisisioner (Angket)	28
3.3 Lokasi Penelitian	28
3.4 Pengolahan Data Awal	28
3.5 Metode Yang Diusulkan.....	28
3.5.1 Requirement Gathering (Analisis Kebutuhan).....	29
3.5.2 Analysis (Analisis)	29
3.5.3 Design (Desain)	30
3.5.4 Development (Pengembangan)	30
3.5.5 Deployment (Penyebaran).....	32
3.6 Desain Aplikasi	32
3.7 Evaluasi Dan Hasil Validasi.....	34
3.7.1 Validasi Ahli	34
3.7.2 Angket Responden	36
3.7.3 Validasi Ahli dan Angket.....	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	39
4.1 Hasil Penelitian.....	39
4.2 Pembahasan	40
4.2.1. <i>Requirement Gathering</i>	40
4.2.2. <i>Analysis</i>	41
4.2.2.1. Kebutuhan Alat dan Bahan.....	41
4.2.2.2 Kebutuhan Fungsionalitas Sistem	43
4.2.2.3 Kebutuhan non-fungsionalitas Sistem.....	43
4.2.3 <i>Design</i>	44
4.2.3.1 <i>Use Case Diagram</i>	44
4.2.3.2 <i>Activity Diagram</i>	45

4.2.3.3 <i>Sequence Diagram</i>	47
4.2.3.4 Alur Cerita <i>Game (Story Board)</i>	50
4.2.3.5 Pembuatan <i>Icon/Logo</i> Untuk Aplikasi	51
4.2.4 <i>Development</i>	51
4.2.4.1 Analisis Sistem Menampilkan Loading	51
4.2.4.2 Analisis Sistem Menampilkan Menu-menu	52
4.2.4.3 Analisis Sistem Menampilkan Materi Rumah Adat Tradisional Jepara.....	53
4.2.4.4 Analisis Sistem Menampilkan <i>Game</i> Edukasi Rumah Adat	54
4.2.4.5 Analisis Sistem Menampilkan <i>Game</i> Puzzle.....	54
4.2.4.6 Implementasi Sistem	55
4.2.5 <i>Deployment</i>	60
4.3. Pengujian Metode.....	60
4.3.1 <i>Black Box Testing</i>	60
4.3.2 Pengujian Kompatibilitas	61
4.4. Evaluasi dan Hasil Validasi.....	62
4.4.1 Evaluasi Sistem	62
4.4.2 Validasi Kelayakan Aplikasi.....	63
4.4.2.1 Validasi Ahli.....	63
4.4.2.2 Hasil Angket Koresponden.....	65
BAB V PENUTUP	67
5.1 Kesimpulan	67
5.2 Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA.....	69

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Simbol Jenis-jenis Versi Android.....	16
Tabel 2. 2 Simbol Pada <i>Use Case Diagram</i>	19
Tabel 2. 3 Simbol Dalam <i>Sequence Diagram</i>	21
Tabel 2. 4 Simbol <i>Activity Diagram</i>	23
Tabel 3. 1 Instrumen Penilaian Aplikasi Untuk Ahli Materi.....	35
Tabel 3. 2 Instrumen Penilaian Aplikasi Untuk Ahli Media	35
Tabel 3. 3 Instrumen Penilaian Responden	36
Tabel 3. 4 Kriteria Skor Untuk Ahli	37
Tabel 3. 5 Kriteria Skor Untuk Angket Responden.....	37
Tabel 3. 6 Penilaian Untuk Kelayakan Berdasarkan Presentase	38
Tabel 4. 1 Hasil Instrumen Ahli Media	39
Tabel 4. 2 Hasil Instrumen Ahli Materi.....	40
Tabel 4. 3 Hasil Instrumen Pengujian Respponden.....	40
Tabel 4. 4 Deskripsi <i>Use case</i>	45
Tabel 4. 5 <i>Black Box Testing Pada Aplikasi</i>	60
Tabel 4. 6 Hasil Penelitian Ahli Media	63
Tabel 4. 7 Hasil Perhitungan Ahli Media Menggunakan Skala Likert	63
Tabel 4. 8 Hasil Validasi Ahli Materi.....	64
Tabel 4. 9 Hasil Perhitungan Ahli Materi Menggunakan Skala Likert	64
Tabel 4. 10 Hasil Angket Responden	65
Tabel 4. 11 Hasil Perhitungan Responden Menggunakan Skala Likert	66
Tabel 5. 1 Tabel Hasil Pengujian.....	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan Awal Construct 2.....	15
Gambar 2. 2 Tampilan Awal Corel Draw X7.....	17
Gambar 2. 3 Contoh <i>Use Case Diagram</i>	19
Gambar 2. 4 Contoh <i>Sequence Diagram</i>	20
Gambar 2. 5 Contoh <i>Activity Diagram</i>	23
Gambar 2. 6 Kerangka Pemikiran	24
Gambar 3. 1 Flowchart Tahapan Penelitian	26
Gambar 3. 2 Urutan Metode <i>Grapple</i>	29
Gambar 3. 3 Tahap Pembuatan Aplikasi	31
Gambar 3. 4 <i>Black-Box Testing</i>	31
Gambar 3. 5 Tampilan <i>Splash screen</i>	32
Gambar 3. 6 Tampilan Menu Utama	33
Gambar 3. 7 Tampilan Menu Media Pembelajaran.....	33
Gambar 3. 8 Tampilan Menu Utama <i>Game</i> Pengenalan Rumah Adat Tradisional Jepara.....	34
Gambar 4. 1 Materi Rumah Adat Tradisional Jepara.....	42
Gambar 4. 2 <i>Asset</i> Gambar dan Video	42
Gambar 4. 3 <i>Asset</i> Audio atau Musik	43
Gambar 4. 4 <i>Use Case Diagram</i>	44
Gambar 4. 5 <i>Activity Diagram</i> Menu Materi.....	46
Gambar 4. 6 <i>Activity Diagram</i> Menu Bermain.....	47
Gambar 4. 7 <i>Sequence Diagram</i> Menu Media Pembelajaran	48
Gambar 4. 8 <i>Sequence Diagram</i> Menu <i>Game</i> Edukasi	49
Gambar 4. 9 Alur Cerita <i>Game</i>	50
Gambar 4. 10 Logo <i>Game</i> Edukasi Rumah Adat Tradisional Jepara.....	51
Gambar 4. 11 Kode Menampilkan Loading	51
Gambar 4. 12 Kode Menampilkan Menu Utama	52
Gambar 4. 13 Kode Menampilkan Menu Pembelajaran	52
Gambar 4. 14 Kode Menampilkan Menu Permainan	53

Gambar 4. 15 Kode Menampilkan Materi Rumah Adat Tradisional Jepara	53
Gambar 4. 16 Kode Menampilkan <i>Game</i> Edukasi Rumah Adat.....	54
Gambar 4. 17 Kode Menampilkan <i>Game</i> Puzzle	54
Gambar 4. 18 Tampilan Logo Pada <i>Smartphone</i>	55
Gambar 4. 19 Tampilan <i>Splash Screen</i>	55
Gambar 4. 20 Tampilan Menu Utama	56
Gambar 4. 21 Tampilan Profil.....	56
Gambar 4. 22 Tampilan Menu.....	57
Gambar 4. 23 Tampilan Salah Satu Media Pembelajaran	57
Gambar 4. 24 Tampilan Menu Utama <i>Game</i> Edukasi.....	58
Gambar 4. 25 Tampilan <i>Game</i> Edukasi Rumah Adat Puzzle.....	58
Gambar 4. 26 Tampilan <i>Game</i> Puzzle	59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembaran Validasi Ahli Media	73
Lampiran 2. Lembarann Validasi Ahli Materi	74
Lampiran 3. Lembaran Validasi Responden	75
Lampiran 4. Dokumentasi Penelitian	77
Lampiran 5. Bukti Surat Di Terima Melakukan Penelitian.....	82