

**PENGEMBANGAN GAME EDUKASI PENGENALAN TOKOH
PAHLAWAN DENGAN METODE PETUALANGAN
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



OLEH :

DANIEL FITROTIR RAHMAN

16010183

**UNIVERSITAS NURUL JADID
PAITON PROBOLINGGO
FAKULTAS TEKNIK
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
2020**

**PENGEMBANGAN GAME EDUKASI PENGENALAN TOKOH
PAHLAWAN DENGAN METODE PETUALANGAN
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan Menyelesaikan Studi Strata Satu (S-
1) dan Memperoleh Gelar Sarjana Komputer (S. Kom.)



OLEH :

DANIEL FITROTIR RAHMAN

16010183

**UNIVERSITAS NURUL JADID
PAITON PROBOLINGGO
FAKULTAS TEKNIK
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
2020**



UNIVERSITAS NURUL JADID

PENGESAHAN STATUS SKRIPSI

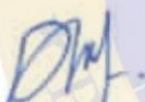
**JUDUL : PENGEMBANGAN GAME EDUKASI PENGENALAN
TOKOH PAHLAWAN DENGAN METODE PETUALANGAN
BERBASIS ANDROID**

SAYA : DANIEL FITROTIR RAHMAN

Mengijinkan Skripsi Strata Satu Komputer ini disimpan di Perpustakaan Universitas Nurul Jadid dengan syarat-syarat kegunaan sebagai berikut:

1. Skripsi adalah hak milik Universitas Nurul Jadid.
2. Perpustakaan Universitas Nurul Jadid dibenarkan membuat salinan untuk tujuan referensi saja.
3. Perpustakaan juga dibenarkan membuat salinan Skripsi ini sebagai bahan pertukaran antar institusi pendidikan tinggi.
4. Berikan tanda sesuai dengan kategori Skripsi:
 - Sangat Rahasia (Mengandung isi tentang keselamatan atau kepentingan Negara Republik Indonesia)
 - Rahasia (Mengandung isi tentang kerahasiaan dari suatu organisasi/badan tempat penelitian Skripsi ini dikerjakan)
 - Biasa

Disahkan oleh,


Daniel Fitrotir Rahman


Bambang, M.Kom

Alamat Tetap Mahasiswa
Desa Wringin Kecamatan Wringin
Kab Bondowoso Jawa Timur

Tanggal: 21 Oktober 2020

Tanggal: 21 Oktober 2020

HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI
PENGEMBANGAN GAME EDUKASI PENGENALAN TOKOH
PAHLAWAN DENGAN METODE PETUALANGAN BERBASIS
ANDROID

Oleh:

DANIEL FITROTIR RAHMAN

Dipertahankan di depan Penguji

Pada Tanggal : 11 Agustus 2020

Dan dinyatakan memenuhi syarat

Komisi Pembimbing.


Bambang, M. Kom.

Pembimbing I


Hasbi Bahar, M. Kom.

Pembimbing II

Tim Penguji


Moh. Ainol Yaqin, M. Kom

Penguji I


Maulidiansyah, M. Kom

Penguji II

Patton, 24 Oktober 2020

UNIVERSITAS NIJRAL JADID

Ketua Program Studi TEKNIK INFORMATIKA


Gulni Quris Odegalu Pratamasunu, S.Pd., M.Kom

HALAMAN PENGESAHAN
PENGEMBANGAN GAME EDUKASI PENGENALAN TOKOH PAHLAWAN
DENGAN METODE PETUALANGAN BERBASIS ANDROID

SKRIPSI

Telah dipertahankan di hadapan Dewan Penguji Skripsi Program Studi Informatika
Fakultas Teknik Universitas Nurul Jadid Probolinggo
dan diterima untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Komputer (S. Kom) pada :

Hari, Sabtu, 22 Agustus 2020

Disusun Oleh :

DANIEL ETTROTIR RAHMAN

NIM : 16010183

Dewan Penguji Skripsi

Nama Penguji I : Moh. Ainol Yaqin, M.Kom

NIDN : 0708128702

Nama Penguji II : Maulidiansyah, M.Kom

NIDN : 0723079101

Ketua Sidang : Hasbul Bahar, M.Kom

NIDN : 0721058606



(.....)

(.....)

(.....)

**PERNYATAAN
ORISINALITAS SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **DANIEL FITROTIR RAHMAN**
NIM : **16010183**
JUDUL SKRIPSI : **PENGEMBANGAN GAME EDUKASI
PENGENALAN TOKOH PAHLAWAN DENGAN
METODE PETUALANGAN BERBASIS ANDROID**

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penulisan Skripsi ini berdasarkan hasil penelitian, pemikiran dan pemaparan asli saya sendiri, baik untuk naskah laporan maupun kegiatan *programming* yang tercantum sebagai bagian dari skripsi ini, jika terdapat karya orang lain, saya akan mencantumkan sumber literasi yang jelas.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini dan sanksi lain sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Nurul Jadid.

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

Paiton, 10 Agustus 2020

Mahasiswa



DANIEL FITROTIR RAHMAN

16010183

ABSTRAK

Daniel Fitrotir Rahman, 2020 Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Tokoh Pahlawan dengan Metode Petualangan Berbasis Android. Skripsi, Prodi Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Nurul Jadid Paiton Probolinggo. : (1) Bambang, M.Kom (II) Hasbul Bahar, M.Kom.

Kata kunci : *Game Edukasi, Tokoh Pahlawan Nasional*

Pahlawan dimaknai sebagai orang yang berjuang dengan gagah berani dalam membela kebenaran, artinya mereka pantas memperoleh gelar tersebut karena jasa – jasanya bagi perjuangan menegakkan kebenaran. Dan mengenal tokoh pahlawan pada anak- anak bisa dimulai sejak dini. Apalagi sosok pahlawan nasional perlu diketahui agar anak mampu belajar menanamkan sikap patriotism dan nasionalisme.

Untuk memenuhi kebutuhan anak Sekolah Dasar (SD) dalam belajar menghafal tokoh pahlawan nasional, maka dipandang perlu untuk menggunakan metode kreatif berbasis Mobile. Pada umumnya tokoh pahlawan nasional terkategori sebagai mata pelajaran sejarah, sedangkan pelajaran sejarah diidentikkan sebagai mata pelajaran yang membosankan, karena kebanyakan dilakukan dengan metode yang monoton dan guru cenderung mengajar dengan model ceramah atau dikte. Sehingga dapat berpengaruh terhadap antusias belajar anak-anak siswa. Pada penelitian ini akan membahas tentang pengembangan game edukasi pengenalan tokoh pahlawan nasional dengan model aksi petualangan.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Alhamdulillah, atas rahmat dan karunia Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia dari Dia-lah skripsi yang berjudul “PENGEMBANGAN GAME EDUKASI PENGENALAN TOKOH PAHLAWAN DENGAN METODE PETUALANGAN BERBASIS ANDROID” dapat terselesaikan. Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan guna meraih gelar Sarjana Komputer. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini, tidak lepas dari bantuan dan bimbingan berbagai pihak.

Pada kesempatan ini, penghargaan dan terima kasih yang sebesar-besarnya ingin penulis berikan kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan berupa saran, dukungan dan semangat demi terselesaikannya skripsi ini. Penghargaan dan terima kasih penulis sampaikan kepada :

1. Kedua orang tua saya yang selalu mendo'akan saya.
2. KH. Moh. Zuhri Zaini, BA selaku pengasuh pondok Pesantren Nurul Jadid.
3. KH. Abdul Hamid Wahid, M.Ag selaku rektor Universitas Nurul Jadid.
4. Bapak Bambang, M.Kom dan Bapak Hasbul Bahar, M.Kom selaku dosen pembimbing dalam pembuatan Skripsi ini, terima kasih banyak atas bimbingan dan masukannya.
5. Teman-teman yang selalu memberikan do'a dan dorongan motivasi untuk selalu berusaha dan pantang menyerah.

Penulis menyadari bahwa, penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna, namun penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi yang berkepentingan.

Paiton, 02 Agustus 2020

Penulis,

Daniel Fitrotir Rahman

DAFTAR ISI

PENGESAHAN STATUS SKRIPSI.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
ORISINALITAS SKRIPSI.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB 1.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	2
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Tujuan Penelitian.....	2
1.4. Manfaat Penelitian.....	3
1.5. Batasan Masalah.....	3
BAB II.....	4
KAJIAN PUSTAKA.....	4
2.1. Penelitian Relevan.....	4
2.2. Landasan Teori.....	6
BAB III.....	9
METODE PENELITIAN.....	9
3.1. Kerangka Penelitian.....	9

BAB IV.....	17
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	17
4.1. Hasil Pengumpulan Data.....	18
4.2 Hasil Analisis dan Desain.....	35.
4.3 Pembahasan.....	39
BAB V.....	37
PENUTUP.....	37
5.1 Kesimpulan.....	39
5.2. Saran.....	39
DAFTAR PUSTAKA.....	42
LAMPIRAN.....	43

