

**GAME EDUKASI PENERAPAN PROTOKOL KESEHATAN DI
MASA PANDEMI COVID-19 UNTUK ANAK USIA DINI
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



OLEH :

YASINTA DAMAYANTI

NIM : 17010084

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

AGUSTUS2021



**GAME EDUKASI PENERAPAN PROTOKOL KESEHATAN DI
MASA PANDEMI COVID-19 UNTUK ANAK USIA DINI
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

**DIAJUKAN KEPADA UNIVERSITAS NURUL JADID
PAITON PROBOLINGGO UNTUK MENYELESAIKAN
SALAH SATU PERSYARATAN DALAM MENYELESAIKAN
PROGRAM SARJANA KOMPUTER**

OLEH :

YASINTA DAMAYANTI

NIM :17010084

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

AGUSTUS 2021

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Kami yang bertanda tangan di bawah ini, menyatakan bahwa skripsi di bawah ini :

Nama : **YASINTA DAMAYANTI**
NIM : 17010084
Fak/Program Studi : Fakultas Teknik/Teknik Informatika
Judul : **GAME EDUKASI PENERAPAN
PROTOKOL KESEHATAN DI MASA
PANDEMI COVID-19 UNTUK ANAK
USIA DINI BERBASIS ANDROID**

Telah memenuhi syarat untuk diajukan dalam Sidang Skripsi Fakultas Teknik Universitas Nurul Jadid Paiton Probolinggo Tahun Akademik 2020/2021 Genap. Demikian surat persetujuan ini kami buat dengan sebenar-benarnya, atas perhatiannya disampaikan terima kasih.

Paiton, 9 Agustus 2021

Pembimbing I,



Ratri Enggar P, M.Kom

Pembimbing II



Gulpi Qomik Oktagalu P, S.Pd, M.Kom

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi **Yasinta Damanyanti** ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi

Fakultas Teknik Universitas Nurul Jadid Paiton Probolinggo, pada :

Hari : Sabtu

Tanggal : 14 Agustus 2021

Mengesahkan :

Dekan,




Kamil Malik, M.Kom

Tim Penguji :

1. Ketua : Fathur Rizal, S.Kom, M.Kom.
NIDN : 0728089301



2. Penguji I : Abdul Karim, S.Kom, M.T.
NIDN : 0015057502



3. Penguji II : Maulidiansyah, S.Kom, M.Kom.
NIDN : 0723079101



PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya, di dalam Naskah SKRIPSI ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah SKRIPSI ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur PLAGIASI, saya bersedia SKRIPSI ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh (SARJANA) dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku. (UU No. 20 Tahun 2003, Pasal 25 ayat 2 dan pasal 70)

Paiton, 11 Agustus 2021

Mahasiswa



YASINTA DAMAYANTI

17010084

ABSTRAK

GAME EDUKASI PENERAPAN PROTOKOL KESEHATAN DI MASA PANDEMI COVID-19 UNTUK ANAK USIA DINI BERBASIS ANDROID

Yasinta Damayanti, Ratri Enggar Pawening, M.Kom, Gulpi Qorik Oktagalu
Pratamasunu, S.Pd., M.Kom.

yasintadamayanti75@gmail.com, gulpi.qorik@gmail.com, enggar.r@gmail.com

COVID-19 (*coronavirus disease* 2019) adalah penyakit yang disebabkan oleh jenis *coronavirus* baru yaitu Sars-CoV-2, COVID-19 dapat menimbulkan gejala gangguan pernafasan akut seperti demam diatas 38°C, batuk, dan sesak nafas bagi manusia. Anak termasuk ke golongan tidak kebal terhadap COVID-19, sehingga rawan terinfeksi dan menularkan. Protokol kesehatan dibentuk dengan tujuan agar masyarakat tetap dapat beraktivitas secara aman dan tidak membahayakan keamanan atau kesehatan orang lain. Salahsatu bentuk protokol kesehatan yaitu dengan melakukan 3M, mencuci tangan dengan sabun atau menggunakan handsanitizer, memakai masker saat diluar rumah, dan menghindari kerumunan ramai dengan menjaga jarak sejauh 1 meter. edukasi mengenai penerapan protokol kesehatan sangat dibutuhkan masyarakat khususnya anak usia dini, agar edukasi dapat menarik dan interaktif maka dibuatkan dalam bentuk *game* edukasi. Tujuan dari penelitian ini adalah memberikan pendidikan kesehatan kepada pengguna untuk peduli terhadap kesehatan, mengingatkan pengguna akan pentingnya menjaga kesehatan dari *virus* di mana mencegah lebih baik daripada mengobati. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Waterfall*. Perangkat lunak yang digunakan untuk mengembangkan *game* edukasi ini menggunakan construct 2. Pada *game* edukasi protokol kesehatan terdapat 3 mini *game* yaitu, yuk pakai masker, yuk mencuci tangan, dan yuk jaga jarak. Kesimpulan dari penelitian ini adalah *game* edukasi penerapan protokol kesehatan terbukti menjadi salah satu media penyampaian yang efektif dan meningkatkan pemahaman anak dalam menerapkan protokol kesehatan ini terbukti dari hasil pengujian menunjukkan 96,25% yang termasuk ke dalam kategori sangat baik.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis sehingga Tugas Akhir ini bisa terselesaikan. Shalawat dan salam semoga tetap tercurahkan pada Baginda Rasul Nabi Muhammad SAW sebagai pembawa rahmat bagi seluruh umat manusia dan alam semesta.

Dalam pengantar ini penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini, berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak yang telah memberikan ide, saran, bimbingan serta motivasi. Sepatutnya ucapan terima kasih penulis kepada:

1. KH Zuhri Zaini, BA, dan seluruh keluarga besar pengasuh Pondok Pesantren Nurul Jadid paiton probolinggo,
2. Bapak KH. Abd. Hamid Wahid, M.Ag. selaku Rektor Universitas Nurul Jadid Paiton Probolinggo.
3. Ayah dan Ibu Tercinta yang tiada hentinya memberikan Do'a dan dukungan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini,
4. Ibu Ratri Enggar Pawening, M.kom, dan Bapak Gulpi Qorik O.P, S.Kom , M,kom.

selaku pembimbing dalam penulisan Tugas Akhir ini, terima kasih banyak atas bimbingan dan masukannya.

5. Ibu Hj. Sitti Aisyah, S.Ag selaku kepala sekolah TK Kusuma
6. Seluruh dosen Universitas Nurul Jadid fakultas Teknik Informatika yang telah banyak memberikan ilmunya kepada penulis dan tak lupa kepada segenap teman-teman, baik teman-teman seangkatan maupun sahabat-sahabatku,

Harapan penulis semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan pihak-pihak yang membutuhkan. Dan semoga Allah SWT memberikan berkah kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian Tugas Akhir ini serta meridhoinya.

Paiton, 11 Agustus 2021

Penyusun,

YASINTA DAMAYANTI

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL LUAR	i
HALAMAN SAMPUL DALAM	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI	iii
PENGESAHAN TIM PENGUJISKRIPSI	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR SEGMENT PROGRAM	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB IPENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian	3
1.5 Batasan Masalah	4
BAB II KAJIAN TEORI	5
2.1. Penelitian Relevan	5
2.1.1. Perancangan Game Virus Survivor Untuk Pendidikan Kesehatan Dengan Metode Game Development Life Cycle	5
2.1.2. Game Labirin Let's Clear Up The World Menggunakan Metode Game Development Life Cycle	5
2.1.3. Implementasi Game Edukasi Belajar Bahasa Inggris Dengan Metode Game Development Life Cycle Dan Pendekatan Taksonomi Bloom.	6

2.1.4.	“Pengembangan Game Edukasi Pilah Sampah Berbasis Android 2 Dimensi”	6
2.1.5.	“Aplikasi Game Edukasi Tebak Gambar Dan Menyusun Kata Untuk Siswa Tk Berbasis Android”	7
2.2.	LandasanTeori	7
2.2.1.	Covid-19	7
2.2.2.	Protokol Kesehatan	8
2.2.3.	Anak usia dini	10
2.2.4.	Karakteristik anak usia dini	11
2.2.5.	Error! Bookmark not defined.	
2.2.7.	Jenis - jenis Error! Bookmark not defined.	
2.2.8.	Unsur unsur Error! Bookmark not defined.	
2.2.9.	Construct 2	13
2.2.10.	Android	14
2.2.11.	Metode Error! Bookmark not defined.	
2.2.12.	Skala Likert	17
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN		22
3.1.	Kerangka Penelitian Pengembangan	22
3.2.	Model Pengembangan	23
BAB IV HASIL PEMBAHASAN		35
4.1.	Hasil Pengumpulan Data	35
4.1.1.	Observasi	35
4.1.2.	Wawancara	36
4.2.	Hasil Analisis dan Desain	37
4.3.	Implementasi	53
4.4.	Uji Coba	72

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	82
5.1. Kesimpulan	82
5.2. Saran	82
DAFTAR PUSTAKA	83



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Versi sistem android	15
--	----

Tabel 2.2. Contoh Format Data Likert	18
Tabel 2.3. Contoh Angket Pertanyaan	20
Tabel 2.4. Bobot Nilai	20
Tabel 2.5. Presentase Nilai	20
Tabel 3.1. Pertanyaan	25
Tabel 3.2. Black Box Testing	28
Tabel 3.3. Angket Pengguna	32
Tabel 3.4. Bobot Nilai	33
Tabel 4.1. Deskripsi Konsep Aplikasi	38
Tabel 4.2. Storyboard	40
Tabel 4.3. Daftar Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)	39
Tabel 4.4. Hasil BlackBox Testing	73
Tabel 4.5. Hasil Angket Pengguna	77
Tabel 4.6. Bobot Nilai	78
Tabel 4.7. Presentase Nilai	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Anak Menggunakan Masker	9
Gambar 2.2. Anak Mencuci Tangan	9
Gambar 2.3. Anak Menjaga Jarak	10
Gambar 2.4. Construct 2	13
Gambar 2.5. Icon Sistem Operasi Android	14
Gambar 3.1. Kerangka Penelitian dan Pengembangan	22
Gambar 3.2. Model Waterfall	23
Gambar 4.1. Logo Construct 2	39
Gambar 4.2. Flowchart Permainan Penerapan Protokol Kesehatan	45
Gambar 4.3. Rancangan Layar Halaman Menu Utama	46
Gambar 4.4. Rancangan Layar Tampilan Info	47
Gambar 4.5. Rancangan Layar Yuk Pakai Masker	48
Gambar 4.6. Rancangan Layar Tampilan Pause	49
Gambar 4.7. Rancangan Layar Halaman Yuk Cuci tangan	50
Gambar 4.8. Rancangan Layar Yuk Jaga Jarak	51
Gambar 4.9. Rancangan Layar Tampilan Game Selesai	52
Gambar 4.10. Halaman Menu Utama	53
Gambar 4.11. Tampilan Info	55
Gambar 4.12. Halaman Yuk Pakai Masker	56
Gambar 4.13. Tampilan Pause	61
Gambar 4.14. Halaman Yuk Cuci Tangan	63
Gambar 4.15. Halaman Yuk Jaga Jarak	67
Gambar 4.16. Tampilan Game Selesai	70
Gambar 4.17. Tampilan di Smartphone Android	72



DAFTAR SEGMENT PROGRAM

Segmen Program 4.1. Halaman Menu Utama	54
Segmen Program 4.2. Tampilan Info	55
Segmen Program 4.3. Halaman Yuk Pakai Masker On Start Layout	56
Segmen Program 4.4. Halaman Yuk Pakai Masker Pick Random Masker	57
Segmen Program 4.5. Halaman Yuk Pakai Masker Drag and Drop	58
Segmen Program 4.6. Halaman Yuk Pakai Masker System Permainan	59
Segmen Program 4.7. Halaman Yuk Pakai Masker Sistem	60
Segmen Program 4.8. Halaman Yuk Pakai Masker Skor dan Waktu	60
Segmen Program 4.9. Halaman Yuk Pakai Masker	61
Segmen Program 4.10. Tampilan Pause	62
Segmen Program 4.11. Tombol pada Tampilan Pause	62
Segmen Program 4.12. Yuk Cuci Tangan Start On Layout	63
Segmen Program 4.13. Yuk Cuci Tangan Drag and Drop	64
Segmen Program 4.14. Yuk Cuci Tangan System Cuci Tangan	65
Segmen Program 4.15. Yuk Cuci Tangan System Cuci Tangan dan System Waktu	66
Segmen Program 4.16. Yuk Cuci Tangan Tombol	66
Segmen Program 4.17. Yuk Cuci Tangan Skor	67
Segmen Program 4.18. Yuk Jaga Jarak Start On Layout	68
Segmen Program 4.19. Yuk Jaga Jarak Drag and Drop	68
Segmen Program 4.20. Yuk Jaga Jarak Sistem Permainan	69
Segmen Program 4.21. Yuk Jaga Jarak Tombol Game	69
Segmen Program 4.22. Game Selesai	71

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1.** Hasil Kuesioner Beta Testing dari Pertanyaan Pertama
- Lampiran 2.** Hasil Kuesioner Beta Testing dari Pertanyaan Kedua
- Lampiran 3.** Hasil Kuesioner Beta Testing dari Pertanyaan Ketiga
- Lampiran 4.** Hasil Kuesioner Beta Testing dari Pertanyaan Keempat
- Lampiran 5.** Anak Bermain Game Edukasi Penerapan Protokol Kesehatan
- Lampiran 6.** Anak Tidak Menggunakan Masker
- Lampiran 7.** Anak Tidak Menjaga Jarak
- Lampiran 8.** Fasilitas Mencuci Tangan di TK Kusuma
- Lampiran 9.** Proses Belajar Mengajar di Dalam Kelas
- Lampiran 10.** Wawancara dengan Peserta Didik TK Kusuma



Pengecekan Skripsi 2021

ORIGINALITY REPORT

7 %	7 %	2 %	0 %
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	www.researchgate.net Internet Source	4 %
2	wellness.journalpress.id Internet Source	2 %
3	www.fkm.ui.ac.id Internet Source	2 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography On



RIWAYAT HIDUP PENULIS



Nama Yasinta Damayanti lahir di Kabupaten Probolinggo, Provinsi Jawa Timur, pada tanggal 20 Oktober 1998. Penulis lahir dari Bapak Mariyadi dan Ibu Sitti Sukarsih dan merupakan anak pertama dari 3 bersaudara yakni Rico Bagus Aditya dan Kansa Anindita Rahmadhani.

Pada tanggal 2005 penulis masuk Sekolah Dasar Al Irsyad, Kabupaten Probolinggo dan lulus pada tahun 2011. Kemudian melanjutkan sekolah tingkat pertama pada tahun yang sama di SMPN 1 Kraksaan dan masuk pada sekolah menengah atas di SMAN 1 Kraksaan dan lulus pada tahun 2017.

Pada tahun yang sama penulis diterima menjadi mahasiswa Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Nurul Jadid melalui jalur PMDK. Pada bulan September tahun 2017 sampai bulan Agustus tahun 2019 mengikuti Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Bucor Wetan, Kabupaten Probolinggo, Provinsi Jawa Timur. Kemudian pada bulan Agustus tahun 2020 mengikuti Praktek Kerja Lapangan (PKL) berbasis tematik covid-19.

Pada tanggal, bulan, dan tahun, penulis dinyatakan dan berhak menyandang gelar Sarjana Komputer melalui Ujian Skripsi Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Nurul Jadid dengan Judul Skripsi “Game Edukasi Penerapan Protokol Kesehatan di Masa Pandemi Covid-19 untuk Anak Usia Dini Berbasis Android”