



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME
EDUKASI BERBASIS DESKTOP PADA MATA
PELAJARAN SEJARAH DI SMA NEGERI 10
PALEMBANG**

SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Syarat untuk Menyelesaikan
Pendidikan Program Strata-1 Pada Program
Studi Teknik Informatika**

Oleh:

**M Ridho Pratama
2019.11.0060**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER DAN SAINS
UNIVERSITAS INDO GLOBAL MANDIRI
2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME
EDUKASI BERBASIS DESKTOP PADA MATA
PELAJARAN SEJARAH DI SMA NEGERI 10
PALEMBANG**



SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Syarat untuk Menyelesaikan
Pendidikan Program Strata-1 Pada Program
Studi Teknik Informatika**

Oleh:

**M Ridho Pratama
2019.11.0060**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER DAN SAINS
UNIVERSITAS INDO GLOBAL MANDIRI**

2023

SURAT PENGESAHAN SKRIPSI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

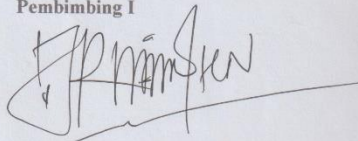
Pengembangan Media Pembelajaran Game
Edukasi Berbasis Desktop Pada Pelajaran
Sejarah Di SMA Negeri 10 Palembang

Oleh

M Ridho Pratama
NPM : 2019.11.0060

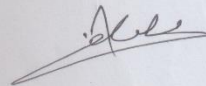
Palembang , 02 Februari 2024

Pembimbing I



Rudi Heriansyah, S.T., M.Eng. Ph.D
NIK : 2022.01.0315

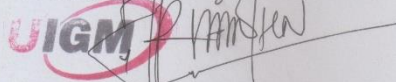
Pembimbing II



Ir Mustafa Ramadhan, M.T
NIK : 2002.03.0172

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Komputer dan Sains
FAKULTAS ILMU KOM & SAINS



Rudi Heriansyah, S.T., M.Eng. Ph.D
NIK:2022.01.0315

SURAT LEMBAR PERSETUJUAN DEWAN PENGUJI

LEMBAR PERSETUJUAN DEWAN PENGUJI

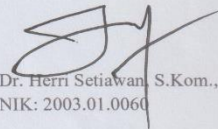
Pada hari Kamis tanggal 25 Januari 2024 telah dilaksanakan ujian sidang skripsi :

Nama : M Ridho Pratama
NPM : 2019.11.0060
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis
Desktop Pada Pelajaran Sejarah Di SMA Negeri 10
Palembang

Oleh Prodi Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer dan Sains Universitas
Indo Global Mandiri Palembang

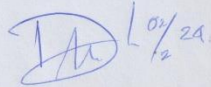
Palembang, 02 Februari 2024

Penguji 1,



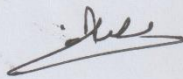
Dr. Herri Setiawan, S.Kom., M.Kom.
NIK: 2003.01.0060

Penguji 2,



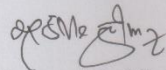
Dwi Asa Verano S.Kom., M.Kom.
NIK: 2000.01.0022

Penguji 3,



Ir Mustafa Ramadhan, M.T
NIK: 2003.03.0172

Menyetujui,
Ka. Prodi Teknik Informatika



Zaid Romegar Mair, S.T., M.Cs
NIK: 2021.01.0307

SURAT KETERANGAN REVISI SKRIPSI



SURAT KETERANGAN REVISI SKRIPSI
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA (S1)
FASILKOM DAN SAINS
UNIVERSITAS INDO GLOBAL MANDIRI

Kami yang bertanda tangan dibawah ini, menerangkan bahwa :

Nama : M Ridho Pratama
NPM : 2019.11.0060
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis
Desktop Pada Pelajaran Sejarah Di SMA Negeri 10
Palembang

Mahasiswa yang namanya tercantum diatas, telah selesai merevisi penulisan SKRIPSI

Palembang, 02 Februari 2024

Penguji 1,

Dr. Heri Setiawan, S.Kom., M.Kom.
NIK: 2003.01.0040

Penguji 2,

Dwi Asa Verano S.Kom., M.Kom.
NIK: 2000.01.0022

Penguji 3,

Ir Mustafa Ramadhan, M.T
NIK: 2002.03.0172

Menyetujui,
Ka. Prodi Teknik Informatika

Zaid Romegar Mair, S.T., M.Cs
NIK: 2021.01.0307

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME
EDUKASI BERBASIS DESKTOP PADA MATA
PELAJARAN SEJARAH DI SMA NGERI 10
PALEMBANG**

ABSTRAK

Perancangan Kurikulum Merdeka yang diluncurkan oleh Kemenristekdikti berfungsi untuk mengejar ketertinggalan pendidikan Indonesia dalam hal literasi dan numerasi. Dalam implementasinya, kurikulum tidak serta merta langsung digunakan di seluruh sekolah di Indonesia, prosesnya dilakukan secara bertahap, tergantung kesiapan dari masing-masing sekolah. Dalam perannya untuk memfasilitasi pembelajaran siswa, guru dapat menggunakan beragam metode pembelajaran dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Berkaitan dengan hal ini penggunaan metode yang tepat akan memudahkan siswa dalam menyerap ilmu pengetahuan. Banyak metode yang bisa digunakan oleh guru dalam upaya menyampaikan materi pembelajaran disekolah, salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Tepatnya penggunaan media dapat menjadi tumpuan atau kunci tercapainya tujuan hasil belajar peserta didik. Untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, maka diperlukan pengembangan media pembelajaran, hal tersebut dilakukan dengan tujuan menjadikan proses pembelajaran berjalan dengan menyenangkan tidak monoton, dan menarik perhatian peserta didik

Kata Kunci: Kurikulum Merdeka, Sejarah, Metode Pembelajaran, Media Pembelajaran

DEVELOPMENT OF DESKTOP-BASED EDUCATIONAL GAME LEARNING MEDIA ON HISTORY SUBJECTS AT SMA NEGERI 10 PALEMBANG

ABSTRACT

The design of the Independent Curriculum launched by Kemenristekdikti serves to catch up with Indonesian education in terms of literacy and numeracy. In its implementation, the curriculum is not immediately used in all schools in Indonesia, the process is carried out in stages, depending on the readiness of each school. In its role to facilitate student learning, teachers can use a variety of learning methods in delivering lesson material to students. In this regard, the use of appropriate methods will make it easier for students to absorb knowledge. Many methods can be used by teachers in an effort to deliver learning materials at school, one of which is to use learning media, Precisely the use of media can be the foundation or key to achieving the goals of student learning outcomes. To improve the effectiveness of learning, it is necessary to develop learning media, this is done with the aim of making the learning process run pleasantly not monotonously, and attract the attention of students

Keywords: Independent Curriculum, History, Learning Methods, Learning Media

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, atas berkat rahmat dan hidayahnya penulis dapat menyelesaikan praskripsi dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKASI BERBASIS DESKTOP PADA MATA PELAJARAN SEJARAH DI SMA NGERI 10 PALEMBANG”** dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan strata satu (S1) Teknik Informatika di Universitas Indo Global Mandiri Palembang. Tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih atas bantuan yang diberikan selamapenyusunan kerja praktek ini kepada:

1. Bapak Rudi Heriansyah, S.T., M.Eng. Ph.D., sebagai Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Indo Global Mandiri.
2. Bapak Zaid Romegar Mair, S.T., Cs. sebagai Ketua Program Studi Teknik Informatika.
3. Bapak Zaid Romegar Mair, S.T., Cs. sebagai Dosen Pembimbing Akademik.
4. Bapak Rudi Heriansyah, S.T., M.Eng. Ph.D. sebagai Dosen Pembimbing 1
5. Bapak Ir Mustafa Ramadhan M.T. sebagai Dosen Pembimbing 2
6. Dosen-dosen yang ada di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Indo Global Mandiri Palembang.
7. Kedua Orang Tua dan teman-teman yang selalu mendukung saya sehingga dapat menyelesaikan pra skripsi ini dengan baik. Penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun agar dapat memperbaiki skripsi ini nantinya sehingga dapat bermanfaat.

Palembang, September 2023

Penulis

M Ridho Pratama

NPM. 2019.11.0060

DAFTAR ISI

HALAMAN LUAR.....	i
HALAMAN DALAM	ii
SURAT PENGESAHAN SKRIPSI	iii
SURAT LEMBAR PERSETUJUAN DEWAN PENGUJI	iv
SURAT KETERANGAN REVISI SKRIPSI.....	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	7
1.3 Batasan Masalah	8
1.4 Tujuan Penelitian	8
1.5 Manfaat Penelitian	8
1.6 Sistematika Penulisan	9
BAB II LANDASAN TEORI.....	10
2.1 Konsep dan Makna Pembelajaran	10
2.2 Pembelajaran Sejarah.....	12
2.2.1 <i>Hakekat Sejarah</i>	13
2.3 Rasionalisasi, tujuan, dan karakteristik Pembelajaran Sejarah berdasarkan Kurikulum Merdeka	15
2.3.1 <i>Rasionalisasi Pembelajaran Sejarah</i>	15
2.3.2 <i>Tujuan Pembelajaran Sejarah</i>	18
2.3.3 <i>Karakteristik Pembelajaran Sejarah</i>	19
2.4 Game Edukasi	20

2.5 Aplikasi Desktop	22
2.5.1 Definisi.....	22
2.5.2 Microsoft Access	23
2.5.3 Visual Basic.Net.....	23
2.6 Software Development Life Cycle	24
2.6.1 Pengertian.....	24
2.6.2 Model Rational Unifed Process	25
2.6.3 Unified Modeling Language (UML).....	26
2.7 Black Box Testing	32
2.8 Skala Likert.....	32
2.9 Penelitian Terdahulu	34
BAB III METODE PENELITIAN.....	42
3.1 Metode Penelitian	42
3.2 Subjek dan Lokasi Penelitian.....	43
3.3 Tahapan Penelitian.....	43
3.3.1 Analisis Kebutuhan.....	43
3.3.2 Desain Sistem.....	45
3.3.3 Implementasi / Koding	56
3.3.4 Pengujian Sistem	57
3.3.5 Pemeliharaan Sistem	60
3.4 Ringkasan	60
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	61
4.1 Implementasi.....	61
4.1.1 Hasil Implementasi Game Edukasi Pembelajaran Sejarah.....	61
4.2 Pengujian	66
4.2.1 Tujuan Pengujian Game.....	67
4.2.2 Pengujian Game	67
4.2.3 Pengujian Kepuasan Pengguna.....	68
BAB V PENUTUP	72
4.1 Kesimpulan	72
4.2 Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	73

LAMPIRAN	75
-----------------------	-----------

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tahap Metode Waterfall.....	43
Gambar 3.1 Use case diagram game edukasi.....	48
Gambar 3.2 Diagram activity registrasi permainan.	48
Gambar 3.3 Diagram activity login permainan.	49
Gambar 3.4 Diagram activity check history permainan.	49
Gambar 3.5. Diagram activity reset permainan.	50
Gambar 3.6 Diagram activity game edutainment.	50
Gambar 3.7 Class diagram game edutainment.	51
Gambar 3.8 Diagram sequence cek history permainan.	52
Gambar 3.9 Diagram sequence login.	52
Gambar 3.10 Diagram sequence cek history permainan.	53
Gambar 3.11 Diagram sequence reset permainan.	53
Gambar 3.12 Diagram sequence pilih permainan.	53
Gambar 3.13 Gambar Antarmuka halaman awal.	54
Gambar 3.14 Antarmuka halaman register.	55
Gambar 3.15 Antarmuka halaman login.	55
Gambar 3.16 Antarmuka menu utama.	56
Gambar 3.17 Antarmuka menu histori permainan.	56
Gambar 4. 1 Menu Utama	61
Gambar 4. 2 Halaman Halaman Game Puzzle	62
Gambar 4. 3 Game Puzzle Easy	62
Gambar 4. 4 Game Puzzle Medium	63
Gambar 4. 5 Game Puzzle Hard	63
Gambar 4. 6 Game Puzzle Selesai	64
Gambar 4. 7 Halaman Game Quiz	64
Gambar 4. 8 Halaman Game Quiz (Lanjutan)	65

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Spesifikasi hardware (perangkat keras).....	44
Tabel 3.2 Spesifikasi software (perangkat lunak).....	45
Tabel 3.3 Definisi aktor.....	46
Tabel 3.4 Definisi use case.....	47
Tabel 3.5 Tujuan black box testing aplikasi.....	58
Tabel 3.6 Rancangan pengujian blackbox.....	59
Tabel 4. 1 Pengujian Game.....	67
Tabel 4. 2 Hasil Perhitungan Total Skor.....	68
Tabel 4. 3 Kriteria Interpretasi Skor.....	70
Tabel 4. 4 Hasil Pengujian Beta.....	70

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Daftar Riwayat Hidup	75
Lampiran 2 : Kartu Bimbingan	76
Lampiran 3 : Surat Pernyataan Tidak Plagiat.....	78
Lampiran 4 : Surat Keterangan Bebas Pustaka	79