



**PEMBUATAN GAME DAN MEDIA INTERAKTIF  
“VINANES” UNTUK SISWA KELAS 2 SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**

**Richard Abdul Kareem**

**1807433003**

**PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA DIGITAL  
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

**2022**



**PEMBUATAN GAME DAN MEDIA INTERAKTIF  
“VINANES” UNTUK SISWA KELAS 2 SEKOLAH  
DASAR**

**SKRIPSI**

**Dibuat Untuk Melengkapi Syarat – Syarat Yang Diperlukan Untuk  
Memperoleh Diploma Empat Politeknik**

**Richard Abdul Kareem**

**1807433003**

**PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA DIGITAL  
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

**2022**



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Richard Abdul Kareem  
NIM : 1807433003  
Jurusan/Program Studi : T.Informatika dan Komputer / T.Multimedia Digital  
Judul Skripsi : Pembuatan Game dan Media Interaktif "VINANES"  
Untuk Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bebas dari peniruan terhadap karya dari orang lain. Kutipan pendapat dan tulisan orang lain ditunjuk sesuai dengan cara-cara penulisan karya ilmiah yang berlaku.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa dalam skripsi ini terkandung ciri-ciri plagiat dan bentuk-bentuk peniruan lain yang dianggap melanggar peraturan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Depok, 18 Agustus 2022

Yan .....  
  
METRAL TEMPEL  
FB9AJX912517406  
(Richard Abdul Kareem)

NIM.1807433003

## LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi diajukan oleh :

Nama : Richard Abdul Kareem  
NIM : 1807433003  
Program Studi : Teknik Multimedia Digital  
Judul Skripsi : Pembuatan Game dan Media Interaktif Untuk Siswa  
Kelas 2 Sekolah Dasar

Telah diuji oleh tim penguji dalam Sidang Skripsi pada hari Kamis  
Tanggal 18, Bulan Agustus Tahun 2022 dan dinyatakan **LULUS**

Disahkan oleh

Pembimbing I

: Noorlela Marcheta, S.Kom., M.Kom.

Penguji I

: Hata Maulana, S.Si., M.Ti.

Penguji II

: Iwan Sonjaya, S.T.M.T.

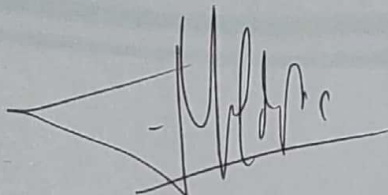
Penguji III

: Drs. Agus Setiawan, M.Kom.

Mengetahui:

Jurusan Teknik Informatika dan Komputer

Ketua



Mauldy Laya, S.Kom., M.Kom

NIP. 197802112009121003

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



## KATA PENGANTAR

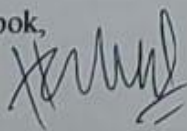
Segala Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, karena atas nikmat- Nya penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik, penulis sadar bahwa penulisan skripsi ini masih terdapat kekurangan, dan keterlibatan banyak pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini. Skripsi ini tidak akan selesai tanpa keterlibatan orang yang telah membantu penulis menyelesaikan laporan skripsi ini, dengan ini penulis ucapkan terima kasih sebanyak – banyaknya kepada:

- a. Allah SWT karena dengan rahmat dan perlindungannya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik
- b. Bapak Mauldy Laya S.Kom., M.Kom., selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika dan Komputer Politeknik Negeri Jakarta
- b. Bapak Iwan Sonjaya S.T., M.T., selaku Kepala Program Studi D4 Teknik Multimedia Digital.
- c. Ibu Noorlela Marcheta, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah berjasa untuk membimbing, mendukung, dan mengarahkan penulis agar lebih baik dalam penyusunan laporan skripsi.
- d. Kedua Orang Tua dan saudara penulis yang sudah mendukung dan memberikan semangat dari segi moral maupun materi.
- e. Diri sendiri selaku penulis, yang telah berjuang selama berkuliah di Politeknik Negeri Jakarta.

Akhir kata, semua orang yang telah melakukan kebaikan kepada penulis melalui Allah

SWT, segera mendapatkan balasan yang baik juga. Semoga skripsi ini dapat menjadi ilmu dan manfaat sampai kapanpun.

Depok,



Richard Abdul Kareem

© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta





© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik akademik Politeknik Negeri Jakarta, saya bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Richard Abdul Kareem  
NIM : 1807433003  
Jurusan/Program Studi : T. Informatika dan Komputer / T. Multimedia Digital  
Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Jakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah saya yang berjudul:

“PEMBUATAN GAME DAN MEDIA INTERAKTIF UNTUK SISWA KELAS 2 SEKOLAH DASAR”

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Politeknik Negeri Jakarta Berhak menyimpan, mengalihmediakan/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan skripsi saya tanpa meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

18 Agustus 2022  
Depok, .....  
Yang menyatakan



(Richard Abdul Kareem)

- Hak Cipta :**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
  2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

## ABSTRAK

*Covid yang sudah menyebar dari wuhan dan sekarang ke seluruh dunia sehingga pemerintah mengeluarkan kebijakan PPKM atau Pemberlakuan Pembesaran Kegiatan Masyarakat sehingga dampak yang terjadi di kehidupan sehari-hari terbatas terlebih belajar dan mengajar antara guru dan murid sehingga dibentuknya multimedia interaktif dengan tampilan visual yang menarik video dan game yang berasal dari 5 pulau Indonesia yang bernama VINANES 5 daerah tersebut adalah Jawa, Sumatra, Kalimantan, Sulawesi dan Papua sehingga akan membantu guru dan murid dalam pembelajaran untuk menjadi lebih aktif dan tidak monoton*

*Kata Kunci: Game edukasi, Permainan Tradisional, Vinanes*





## DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iv
ABSTRAK.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	3
1.5 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II.....	5
2.1 Media Pembelajaran.....	5
2.1.1 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	5
2.1.2 Jenis Jenis Media Pembelajaran.....	6
2.1.3 Permainan Tradisional Indonesia.....	6
2,1,4 <i>Game Arcade</i> .....	7
2.1.5 <i>Unity 2D</i> .....	7
2.1.6 Pembelajaran Daring.....	7
2.1.7 Multimedia Interaktif.....	8
2.1.8 Multimedia Development Life Cycle.....	8

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

2.2	Penelitian Sejenis .....	9
2.2.1	Penelitian Putri dan Hasyim (2017) .....	9
2.2.2	Penelitian Mokoginta, Tulenan & Sugiarto (2019), .....	10
BAB III	.....	11
3.1	Rancangan penelitian .....	11
3.1.1	Teknik Pengumpulan dan analisis data .....	11
3.2	Tahapan Penelitian .....	12
3.3	Objek Penelitian .....	13
BAB IV	.....	13
4.1	Rancangan Penelitian .....	13
4.2	Perancangan Game .....	15
4.2.1	Desain.....	15
4.3	Pembuatan Game.....	27
4.3.1	Penyusunan Aset pada <i>Game</i> .....	27
4.3.2	<i>Build Platform</i> .....	27
4.3.3	Implementasi Arcade Game.....	28
4.3.4	Implementasi Spike.....	29
4.3.5	Implementasi Skor .....	30
4.4	Pengujian.....	31
4.4.1	Deskripsi Pengujian .....	31
4.4.2	Prosedur Pengujian .....	31
4.4.2.1	<i>Alpha Testing</i> .....	31
4.4.2.1	<i>Beta Testing</i> .....	31
4.4.3	Data Hasil Pengujian.....	33
4.4.3.1	Data Hasil <i>Alpha Testing</i> .....	33



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

4.4.3 Data Hasil <i>Beta Testing</i> Oleh Siswa.....	34
4.4.4 Analisis Data/Evaluasi Pengujian .....	43
4.4.4.1 Analisis Data <i>Alpha Testing</i> .....	44
4.4.4.2 Analisis Data Beta Testing Oleh Siswa.....	44
4.5 Distribusi .....	46
BAB V.....	47
5.1 Simpulan.....	47
5.2 Saran.....	47
DAFTAR PUSTAKA .....	48





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4 1 Flowchart Game dan Aplikasi.....	16
Gambar 4 2 Storyboard Main Menu Pada VINANES .....	17
Gambar 4 3 Storyboard Scene Animation .....	17
Gambar 4 4 Storyboard Tampilan Animasi .....	17
Gambar 4 5 Storyboard 5 Menu Game .....	18
Gambar 4 6 Storyboard Game Engrang .....	18
Gambar 4 7 Storyboard Game Dodorobe .....	18
Gambar 4 8 Storyboard Game Tok Asya.....	19
Gambar 4 9 Game Congklak.....	19





**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR TABEL

Tabel 2 1 Perbandingan Penelitian.....	10
Tabel 4. 1 Konsep Aplikasi.....	14
Tabel 4. 2 Pengumpulan Materi.....	21
Tabel 4. 3 Skor dan Beta Testing.....	32
Tabel 4. 4 Data Hasil Alpha Testing.....	33
Tabel 4. 5 Form Kusioner Untuk Siswa.....	35





**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

**DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1. Daftar Riwayat Hidup .....	L-1
Lampiran 2. Surat Izin Observasi .....	L-2
Lampiran 3. Form Kuesioner Beta Testing .....	L-3
Lampiran 4. Dokumentasi.....	L-4





## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Pada tahun 2020, Indonesia dihebohkan dengan Virus *Covid 19* telah menyebar ke hampir setiap aspek. Pemerintah mengeluarkan peraturan dan pedoman di berbagai bidang untuk meminimalisir penyebarannya. Kebijakan pemerintah yang telah membuat aturan PPKM (Penegakan Pembatasan Kegiatan Masyarakat) sehingga banyak kegiatan yang harus ditutup. Khususnya di bidang Pendidikan yang telah terjadi perubahan kebijakan, perpindahan dari sistem Pendidikan dan pembelajaran yang semula dilakukan secara tatap muka menjadi pertemuan jarak jauh atau daring dengan menggunakan media elektronik untuk kepentingan Pendidikan berkelanjutan. Dalam situasi pandemi Covid 19 (Sumiati & Wijonarko, 2020)

Pembelajaran daring selama pandemi ini sangat membatasi ruang gerak interaksi siswa untuk bereksplorasi dan juga kondisi yang sedang berlangsung di zaman teknologi ini, mempengaruhi kesadaran dan pengetahuan generasi muda dengan budaya tradisional bangsa Indonesia, karena pentingnya peran generasi muda untuk melestarikan budaya Indonesia. Contoh permasalahan pada kasus pembelajaran terkait pengenalan permainan tradisional yang berada di SD Islam Sinar Cendekia yang berada di Serpong, Tangerang Selatan. Diantaranya seperti guru harus mengulangi materi sehingga membuat guru menjadi kesulitan dikarenakan pengulangan materi yang seharusnya diperlukan praktik untuk menjelaskan materi sehingga menjadi kurang efektif. Materi Seni Budaya yang diajarkan di kelas 2 SD Islam Sinar Cenedekia ini adalah pengenalan budaya Indonesia seperti tarian, lagu dan Permainan tradisional serta cara memperagakannya

Berdasarkan hasil wawancara penulis Bersama Muhammad Kautsar selaku guru SD Islam Sinar Cendekia, beliau menjelaskan sebanyak 4 siswa dari total 23 siswa mengetahui dan pernah memainkan permainan tradisional, sehingga perlu adanya media pembelajaran interaktif dan hingga saat ini belum dapat mempraktikkan materi

#### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

karena pembelajaran daring, Narasumber mengharapkan adanya media interaktif agar siswa dapat memahami materi dengan lebih baik dan mempermudah guru dalam pengajaran dikemas dalam video dan *game* 2D sehingga diharapkan siswa tertarik untuk mempelajari materi yang disajikan dan tidak mudah bosan saat proses pembelajaran.

Kemudian *game* dengan *style* 2D *pixel* di dalam media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan antusias siswa saat pembelajaran di lakukan, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan dengan tujuan menghilangkan rasa bosan pada siswa agar siswa dapat menjadi lebih fokus

Media pembelajaran interaktif membantu menjelaskan budaya apa saja yang ada di Indonesia, sehingga materi yang disampaikan melalui media pembelajaran interaktif akan langsung ditangkap oleh siswa. Media interaktif memiliki keunggulan membuat proses pembelajaran tidak membosankan karena mencakup video, teks, dan audio (Santi dan Astuti, 2020).

Dengan mempertimbangkan permasalahan yang ada, oleh karena itu dalam penelitian ini akan dibuat sebuah media edukasi interaktif budaya Indonesia yang mencakup animasi 2D dalam bentuk *motion* grafik dan *game* 2D Dalam penelitian ini, kami mencoba merancang media interaktif melalui *video* animasi dan *game*. Hal ini diharapkan dapat mendukung bahan ajar dan media hiburan bagi siswa di SD Islam Sinar Cendikia agar siswa merasakan lingkungan belajar yang menjadi lebih baik dan meningkatkan minat siswa dalam belajar

## 1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah dalam penulisan laporan proposal skripsi ini adalah bagaimana mengimplementasikan Unity dalam pembuatan game dan aplikasi interaktif berbasis Android



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

### 1.3 Batasan Masalah

Adapun Batasan masalah yang digunakan adalah sebagai berikut

- a. Target *audience* dari aplikasi VINANES adalah kelas 2 SD Islam Sinar Cendikia yang berjumlah 23 siswa
- b. Pembuatan 2D game menggunakan Software Unity
- c. Pembuatan script menggunakan Bahasa pemograman c#
- d. Output dari aplikasi dalam bentuk aplikasi (APK)
- e. Aplikasi ini terdiri dari 5 game dan 5 animasi yaitu Engrang, Tok Asya, Dodorobe, Gobak Sodor dan Congklak sebagai perwakilan lima pulau di Indonesia

### 1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai alat bantu siswa Sekolah Dasar kelas 3 dalam memperkenalkan permainan tradisional dari pulau Sumatra, Jawa, Kalimantan, Papua dan Sulawesi

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

- a. Sebagai Media edukasi siswa kelas 3 di SD islam sinar Cendikia dalam memperkenalkan permainan tradisional di Indonesia
- b. Menjadi sarana hiburan untuk siswa agar pengenalan permainan tradisional dengan cara yg lebih menarik

### 1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan terkait penelitian yang akan dilakukan akan ditulis sebagai berikut:

## BAB I PENDAHULUAN

Dalam Bab I Pedahuluan aspek yang akan ada dalam penulisan adalah latar belakang, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan dan manfaat, serta sistematika penulisan.





**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

## BAB II TIJAUAN PUSTAKA

Pada Bab II Tinjauan Pustaka berisi teori-teori pendukung penelitian yang akan dilakukan, teori Game edukasi, teori Game Arcade, teori terkait materi yang akan digunakan dalam pengembangan produk, teori terkait *software* yang akan digunakan dalam pengembangan produk, dan teori terkait metode penelitian yang akan di implementasikan

## Bab III Perencanaan dan realisasi atau Rancang Bangun

Dalam Bab III Perencanaan dan Realisasi atau Rancang Bangun akan berisi penjelasan terkait rancangan penelitian, tahapan yang akan dilakukan dalam penelitian, objek penelitian, model/framework yang akan digunakan, Teknik pengumpulan data, dan analisis data.

## Bab IV Pembahasan

Pada Bab IV Pembahasan terdiri dari gambaran umum terkait pengujian, metode atau prosedur yang digunakan dalam pengujian, data hasil dari pengujian, dan analisis data yang didapatkan dari pengujian atau evaluasi

## Bab V Penutup

Pada Bab V penutup akan berisikan kesimpulan dan penelitian yang dilakukan dan saran untuk penelitian selanjutnya.

## BAB V PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian “Pemuatan Game dan Media Interaktif “VINANES” Untuk Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar, dapat disimpulkan

### 5.1 Simpulan

- a. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian ini, pembuatan game yang terimplementasi dengan baik seperti game Dodorobe, Engrang, Tok Asya, Congklak dan Gobak Sodor dari 5 game tersebut menghadaou rintangan demi menjauhi obstacle yang ada
- b. Berdasarkan *alpha testing* yang telah dilakukan, terdapat beberapa masalah yang dihadapi, seperti tombol yang tidak bisa berfungsi sebagaimana mestinya dan fitu pindah scene yang kurang efektif dan dari 11 percobaan 2 kegagalan, penulis mendapatkan hasil 81,8% keberhasilan
- c. Berdasarkan Beta testing yang sudah dilakukan kepada siswa kelas 2 SD Sinar Islam Cendekia, didapatkan hasil presentasi rata rata interfal adalah sangat menarik, sesuai dengan table interval penilaian yang ada. Sehingga dapat disimpulkan bahwa game yang telah dibuat dapat menjadi alat bantu pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa

### 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian “Pembuatan Game dan Media Interaktif “VINANES” Untuk Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar”, didapatkan saran agar game dapat lebih menarik:

- a. Menambahkan fitur bermain Bersama teman atau online
- b. Menjadikan game 2D pixel menjadi 3D Pixel *art*



#### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

## DAFTAR PUSTAKA

- Aderizqipangestu.(2020).BagaimanaSistemPendidikanIndonesiaselamaPandemicovid19?Kompasiana.Com.<https://www.kompasiana.com/aderizqipangestu/5ef884f1097f3609c14cfa42/bagaimana-sistem-pendi-dikan-indonesia-selamapandemi-covid19?page=3>
- Aryani N., & Everlin S., (2019) “PERANCANGAN MOTION GRAPHIC TENTANG PENTINGNYA SEMUA IMUNISASI BAGI ANAK” 2(2) 29-37
- Binanto I. (2013). “Perbandingan Metode Pengembangan Perangkat Lunak Multimedia” 153-160
- Elisa E., (2016). Pengertian Media Pembelajaran.<https://educhannel.id/blog/artikel/pengertian-media-pembelajaran.html>
- Hasanah, H. (2016) “TEKNIK-TEKNIK OBSERVASI” Jurnal at-Taqaddum 1(8)
- Mulyati S., & Evendi H., (2020) “PEMBELAJARAN MATEMATIKA MELALUI MEDIA GAME QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SMP 2 BOJONEGARA” 3(1)
- Muliadi, Pragantha, J dan Harris, D.A PEMBUATAN GAME PLATFORMER “BEYOND” MENGGUNAKAN UNITY DENGAN XBOX 360 CONTROLLER
- Mokoginta, S. H., Tulenan, V. & Sugiarto, B. A. (2019). APLIKASI GAME EDUKASI 2D PENGENALAN BAHASA DAERAH TORAJA UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR, JURNAL TEKNIK INFORMATIKA, 14 (2), 235-242
- Nabila N. A. (2020) “PEMBELAJARAN DARING DI ERA COVID-19”. 1(1)
- Nurlita, A.A., (2016) “Studi Literatur Pengaruh Hasil Pelaksanaan Praktek Kerja Industri dan Hasil Belajar Kewirausahaan Terhadap Keputusan Rencana Karier Peserta” Pusat Pengembangan Pendidikan Vokasi 1
- Nopriyanti & Sudira P., (2015). “PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF KOMPETENSI DASAR PEMASANGAN SISTEM PENERANGAN DAN WIRING KELISTRIKAN DI SMK”, 5(2)
- Pujihastuti, I. (2010). “PRINSIP PENULISAN KUESIONER PENELITIAN”, Jurnal Agribisnis dan Pengembangan Wilayah 2(1)

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Prabowo, A.G dan Fatta, H.A (2016) PERANCANGAN DAN PEMBUATAN GAME ARCADE "PHANDAWA : WERKUDARA SANG PENYELAMAT"

Putri, A.B.U & Hasyim, N (2017) UPAYA MELESTARIKAN PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK MELALUI TEKNOLOGI DIGITAL, Jurnal Rupa 2(2) 77-149

Rahayu P., & Suhartini R., (2020). "PERAN PEMBELAJARAN STEM DALAM PENERAPAN ADOBE ANIMATE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SMK TATA BUSANA" 9(3)

Siregar, N.S.S., (2002) "Metode Teknik Wawancara" Jurnal Ilmiah



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 1 – Daftar Riwayat Hidup  
**DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS**

**Richard Abdul Kareem**

Lahir di Banda Aceh pada tanggal 26 September 2000 anak keempat dari kedua orang tua Bernama Ibu Endah Ida Karyati dan Ayah Bernama Jazari Abdul Hamid. Bertmpat tinggal di Jalan Haji ali 1 No 89 H RT 11 Rw 04 Kramat Jati 1450

Lulus dari SDSN 02 Tengah, SMPN 20 Bulak Rantai dan SMAN 51 Jakarta, dan sedang menempuh gelar sarjana di Politeknik Negeri Jakarta dengan jurusan Teknik Informatika dan Komputer dengan program studi d4 Teknik Multimedia Digital program Kerjasama Asia e University (Malaysia) sejak tahun 2018



© Hak Cipta milik J

**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

## Lampiran 2 – Storyboard Game



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET, DAN TEKNOLOGI  
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA  
**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

Jalan Prof.DR.G.A.Siwabessy, Kampus UI, Depok 16425  
Telepon (021) 7270036, Hunting, Fax (021) 7270034  
Laman: <http://www.pnj.ac.id> e-pos: [tik@pnj.ac.id](mailto:tik@pnj.ac.id)

Nomor : B.651/PL3.13/KM.07/2022  
Perihal : **Surat Izin Observasi**

Depok, 12 Juli 2022

**Kepada Yth.**

**Kepala Sekolah SD Islam Sinar Cendikia**

Jl. Raya Lengkong Gudang Timur No.10, Serpong,  
Tangerang Selatan

Dengan hormat,

Sehubungan dengan adanya kegiatan observasi mahasiswa Jurusan Teknik Informatika dan Komputer Program Studi Teknik Multimedia Digital Politeknik Negeri Jakarta, maka dengan ini ditugaskan mahasiswa kami atas nama:

No	Nama	NIM	Kelas	No Hp & Email
1	Aulia Rieqy Firhan	1807433030	TMD 8 AeU	081410091373 firhan785@gmail.com
2	Firas Putratama Said	1807433031	TMD 8 AeU	085157338663 firasputratama123@gmail.com
3	Richard Abdul Kareem	1807433003	TMD 8 AeU	087875145143 risyadkarim26@gmail.com

Adapun tujuan kegiatan observasi dengan perusahaan ini dilaksanakan untuk keperluan penyusunan Skripsi. Dengan ini kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk dapat memberikan kemudahan kepada mahasiswa kami dalam keperluan tersebut.

Demikian surat ini kami buat, atas kerjasama Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih.

Hormat kami,  
Ketua Jurusan,



Mauldy Laya, S.Kom., M.Kom  
NIP. 197802112009121003

© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

	Pernyataan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Apakah Game mudah di mainkan?					
2.	Apakah game menarik?					
3.	<i>Apakah game menarik?</i>					
4.	<i>Apakah fitur button dapat dimainkan dengan baik?</i>					
5.	Joystick mudah diarahkan?					
6.	Game interaktif cocok diterapkan untuk pelajaran?					
7.	Game menjadi alat bantu yg baik dan menyenangkan?					
8.	Apakah memainkan gamenya mudah?					
9.	Apakah dengan bermain game ini dapat menggambarkan permainan tradision yang sesungguhnya?					
10.	<i>Apakah kamu suka dengan permainan game yang bertema pixel?</i>					



## © Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

