

SKRIPSI

PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI “PETUALANGAN DIKA” BERBASIS
ANDROID MENGGUNAKAN *CONSTRUCT 2* UNTUK MENANAMKAN
NILAI PENDIDIKAN KARAKTER KEPADA REMAJA

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan untuk
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh :
ZEDO ALTARINDO
15004049

JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2019

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI “PETUALANGAN DIKA”
BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN *CONSTRUCT 2*
UNTUK MENANAMKAN NILAI PENDIDIKAN
KARAKTER KEPADA REMAJA**

Nama : Zedo Altarindo
NIM/BP : 15004049/2015
Prodi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

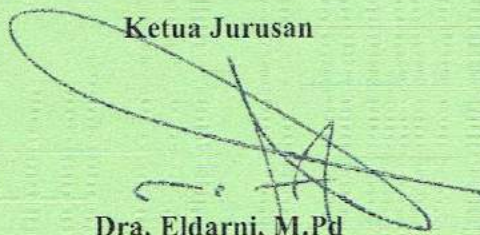
Padang, 14 Agustus 2019

Disetujui Oleh:
Pembimbing



Dra. Zuwirna, M.Pd
NIP. 19580517 198503 2 001

Ketua Jurusan



Dra. Eldarni, M.Pd
NIP. 19610116 198703 2 001

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan *Game* Edukasi “Petualangan Dika” Berbasis
Android Menggunakan *Construct 2* untuk Menanamkan Nilai
Pendidikan Karakter kepada Remaja
Nama : Zedo Altarindo
NIM/BP : 15004049/2015
Prodi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 14 Agustus 2019

Tim Penguji Nama

Tanda Tangan

Ketua : Dra. Zuwirna, M.Pd
NIP. 19580517 198503 2 001

Anggota : Dr. Alwen Bentri, M.Pd
NIP. 19610722 198602 1 002

Anggota : Dra. Eldarni, M.Pd
NIP. 19610116 198703 2 001



The image shows three handwritten signatures in black ink, each written over a horizontal dotted line. The signatures are stylized and cursive. The first signature is at the top, the second is in the middle, and the third is at the bottom.

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Zedo Altarindo
NIM/BP : 15004049/2015
Prodi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan *Game* Edukasi "Petualangan Dika" Berbasis
Android Menggunakan *Construct 2* untuk Menanamkan Nilai
Pendidikan Karakter kepada Remaja

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 14 Agustus 2019

Yang Menyatakan



Zedo Altarindo
NIM. 15004049

ABSTRAK

Zedo Altarindo (15004049/2015) : Pengembangan *Game* Edukasi Petualangan Dika Berbasis Android Menggunakan *Construct 2* untuk Menanamkan Nilai Pendidikan Karakter Kepada Remaja

Penelitian ini dilakukan sebagai alternatif bagi remaja yang suka bermain *game* agar *game* yang dimainkan memiliki nilai positif. *Game* edukasi petualangan Dika dirancang untuk menanamkan nilai pendidikan karakter kepada pengguna *game*. Konten yang dikembangkan berisi nilai-nilai Pendidikan karakter berdasarkan Kemendiknas yang terdiri dari 18 nilai yaitu : religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab. Namun dalam hal ini peneliti membatasi nilai-nilai karakter yang peneliti tampilkan dalam pengembangan *game* edukasi. Adapun nilai-nilai karakter dalam *game* edukasi ini adalah religius, jujur, disiplin, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab.

Tujuan yang dicapai dalam penelitian ini adalah mengetahui kelayakan dan kepraktisan *game* edukasi tersebut. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Model Pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan 4-D (Four D) (*Define, Design, Development, dan Dissemination*). Penelitian ini dilaksanakan di Kota Padang dengan subjek penelitian satu ahli materi dan dua ahli media yaitu dosen jurusan KTP FIP UNP, 20 orang pengujian praktikalitas yaitu 10 remaja tingkat SMP dan 10 orang remaja tingkat SMA/SMK. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi dan lembar penilaian.

Hasil uji validitas produk menunjukkan bahwa produk layak digunakan, untuk aspek materi/konten disimpulkan bahwa *game* edukasi “Layak Uji Coba”. Untuk aspek media berada pada kategori “Sangat Layak” yang dilihat dari nilai karakter, kelengkapan program, dan fitur tambahan. Angket praktikalitas yang disebarkan kepada remaja menyimpulkan bahwa *game* edukasi “Sangat Praktis”.

Kata Kunci: *Game*, Edukasi, Pendidikan Karakter

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah, penulis haturkan kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya lah penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan *Game* Edukasi Petualangan Dika Berbasis Android Menggunakan *Construct 2* untuk Menanamkan Nilai Pendidikan Karakter kepada Remaja”.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini penulis telah mendapat banyak bantuan, bimbingan serta arahan dari berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Ibu Dra. Zuwirna, M.Pd. selaku Pembimbing Akademik yang memberikan motivasi, inspirasi, dan arahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Eldarni, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan atas bantuan, dukungan dan motivasi yang selalu diberikan.
3. Ibu Dr. Abna Hidayati, M.Pd. selaku validator ahli materi yang telah memberikan masukan dan saran terhadap *game* edukasi yang dikembangkan dalam skripsi ini.
4. Ibu Novrianti, M.Pd. selaku validator ahli media I yang telah memberikan masukan dan saran terhadap *game* edukasi yang dikembangkan dalam skripsi ini.

5. Bapak Septriyen Anugrah, S.Kom, M.Pd.T. selaku validator ahli media II yang telah memberikan masukan dan saran terhadap *game* edukasi yang dikembangkan dalam skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu staf dan dosen jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah banyak memberikan ilmu dan mendidik penulis selama mengikuti perkuliahan di Universitas Negeri Padang.
7. Teman-teman mahasiswa Angkatan 2015 Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.
8. Semua pihak yang telah membantu dalam penelitian ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Semoga bantuan yang diberikaan dibalas oleh Allah SWT, mudah-mudahan skripsi ini bermanfaat bagi penulis sendiri, lembaga penelitian dan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan serta pembaca pada umunmnya.

Penulis telah berupaya dengan maksimal untuk menyelesaikan skripsi ini. Namun penulis menyadari bahwa tidak ada karya yang sempurna, penulis mengharapkan saran dan kritikan yang sifatnya membangun demi kesempurnaan dimasa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca semua dan ikut serta dalam pengembangan khasanah ilmu pengetahuan. *Aamiin Ya Rabbal 'Alamin.*

Padang, Agustus 2019

Zedo Altarindo
NIM. 15004049

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	6
E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	7
F. Penelitian yang Relevan	8
G. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Pembelajaran Berbasis Komputer	10
B. <i>Game</i>	10
C. <i>Game</i> Edukasi	13
D. Pendidikan Karakter	14
E. Nilai-nilai Karakter	15
F. <i>Construct 2</i>	18
BAB III METODOLOGI PENGEMBANGAN	20
A. Jenis Penelitian	20
B. Model Pengembangan	20
C. Prosedur Pengembangan	22
D. Uji Coba Produk	25
E. Instrumen Pengumpulan Data	25
E. Teknik Analisis Data	29

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	32
A. Hasil Pengembangan	
1. Tahap <i>Define</i> (Pendefinisian).....	32
2. Tahap Design (Perancangan).....	33
3. Tahap Develop (Pengembangan).....	34
4. Tahap <i>Disseminate</i> (Penyebaran)	49
B. Pembahasan	49
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	52
A. Kesimpulan	52
B. Saran	52
DAFTAR PUSTAKA	53
LAMPIRAN	55

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Penilaian Fokus Kegiatan dalam Evaluasi	25
2. Kisi-kisi Materi dan Media.....	26
3. Kisi-kisi Instrumen untuk Angket Siswa.....	28
4. Penjelasan Fungsi Tombol pada Halaman Permainan	40
5. Penjelasan Fungsi Tombol Ketika Jeda	41
6. Uraian Revisi Ahli Media.....	43
7. Hasil Penilaian Validasi Tahap 2 Oleh Ahli Media.....	45
8. Hasil Penilaian Praktikalitas Kelayakan Uji Coba.....	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. <i>Start Page</i> Aplikasi <i>Construct 2</i>	19
2. Langkah-langkah Model 4-D.....	21
3. Halaman <i>Loading Game</i> Edukasi Petualangan Dika	34
4. Halaman Konfirmasi <i>Game</i> Edukasi Petualangan Dika	35
5. Halaman Login <i>Game</i> Edukasi Petualangan Dika Sebelum Diisi	36
6. Halaman Menu <i>Game</i> Edukasi Petualangan Dika	36
7. Halaman Profil <i>Game</i> Edukasi Petualangan Dika	38
8. Halaman Petunjuk <i>Game</i> Edukasi Petualangan Dika	38
9. Halaman Pilih Level <i>Game</i> Edukasi Petualangan Dika.....	39
10. Halaman <i>Game</i> Edukasi Petualangan Dika Ketika Awal Permainan	39
11. Halaman <i>Game</i> Edukasi Petualangan Dika	40
12. Tampilan Ketika Menekan Tombol Jeda	41

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. <i>Flowchart</i>	55
2. <i>Storyboard</i>	56
3. Validasi Materi.....	61
4. Validasi Media	63
5. Angket Praktikalitas oleh Siswa	69
6. Dokumentasi	72
7. Surat Izin Penelitian	76

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia lahir seiring dengan keinginan bermain. *Homo Ludens*, manusia dalam kehidupan berbudaya akan selalu ingin bermain. Dari permainan fisik yang membutuhkan tatap muka hingga permainan dengan medium virtual. *Video games* hadir sebagai sebuah medium yang menawarkan kesenangan (Wirawanda dan Setyawan, 2018: 1).

Wirawanda dan Setyawan (2018: 1) menjelaskan bahwa pada tahun 1990-an permainan dengan genre *arcade* muncul dan berkembang mengambil perhatian khalayak. Permainan ini menjamur di sebagian besar wilayah Indonesia yang lazim disebut sebagai *ding dong*. Anak-anak, remaja, hingga dewasa tidak luput dari terpaan *game arcade*. Tempat persewaan *game arcade* menjamur dan riuh dengan teriakan dan luapan bahagia pemain dalam pertarungan menyelesaikan permainan. Pengguna terbius dengan tampilan *game arcade*, yang pada waktu itu, mungkin menjadi tampilan terbaik dari permainan virtual ini. Tampilan dan *gameplay* sederhana, grafis dua dimensi, tidak ada tantangan serumit permainan saat ini, namun mereka membius pemain pada masanya.

Video game sebagai sebuah budaya media menyumbang terbentuknya masyarakat pada masing-masing era. Kehadirannya diawal dianggap hanya berdampak pada anak-anak sebagai konsumennya namun, perkembangannya saat ini media *video game* bukan mutlak menjadi hak anak sebagai pemain akan tetapi

remaja dan dewasa pun menjadi usia yang sering memainkan berbagai genre dan judul *video game*. Era permainan *video game* telah berkembang dari format *arcade, console, Personal Computer (PC), dan mobile phone*. *Video game* menjadi salah satu pengawal kehidupan anak-anak hingga mereka berubah menjadi remaja. Dari era *ding-dong* sampai *Player Unknown's Battleground* (Wirawanda dan Setyawan, 2018: 1).

Game pada dasarnya terbagi menjadi dua, yaitu *game* tradisional dan *game* digital. *Game* tradisional adalah permainan yang tidak membutuhkan bantuan digital dalam memainkannya, misalnya adalah permainan *scrabble*, permainan catur, permainan kelereng, dan lain-lain. Sedangkan *game* digital adalah *game* yang membutuhkan perangkat digital dalam memainkannya berupa *smartphone, komputer, ipad, laptop*, dan sebagainya.

Game pada umumnya disukai oleh anak-anak. Patricia Vance mengatakan memang pada dasarnya permainan tercipta di dunia anak-anak. Terlebih orang dewasa terlalu “sibuk” sehingga tak sempat bermain (Tawakal, 2013). Saat ini fenomena yang terlihat adalah anak-anak menghabiskan waktunya dengan *game*, sehingga melalaikan kegiatan positif lainnya seperti belajar dan bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. Wirawanda dan Setyawan (2018: 1-9) menjelaskan bahwa ada 3 daya pikat *video game* yaitu :

1. Kualitas Grafis

Grafis *video game* tidak pernah memburuk, *gameplay video game* tidak pernah mengalami *downgrade*, mereka berevolusi seiring dengan

perkembangan perangkat keras maupun perangkat lunak dari komputer maupun *console* yang mampu mengakomodasi kebutuhan grafis setiap *game*.

2. Alur Permainan Menarik

Dari sisi grafis hingga skenario permainan *video game* menyajikan permainan yang mengajak para pemainnya untuk berinteraksi dan berlomba-lomba menyelesaikan sebuah misi. Selain alasan grafis, *gameplay* atau alur permainan menjadi salah satu alasan pemain betah berlama-lama di depan layar monitor. *Video game*, khususnya yang dimainkan di komputer atau *PC games* memberikan situasi dimana pemain seolah-olah berada pada alur cerita yang telah disusun sedemikian rupa. Secara visual, *video game* memberikan gambaran fantasi melalui narasi yang apik, membangun imajinasi pemain dengan situasi yang dibangun dalam sebuah *gameplay*. Jesper Juul (2001) dalam jurnal *A brief note on Games and Narratives* menyebutkan bahwa narasi dalam sebuah game hadir pada awal cerita bahkan hingga cerita tersebut selesai.

3. *Interactivity : Living a Virtual Life?*

Setelah memahami dan menyeleksi penggunaan *video game* sesuai kebutuhan masing-masing, pengguna juga mulai mencoba untuk menganalisis proses mereka memainkan *video game*. Tahapan ini juga sampai ke tataran pemaknaan yang lebih mendalam dari berbagai aspek dalam *video game*, mulai dari perkembangan teknologi, konten, hingga sudut pandang pemain.

Game memiliki dampak negatif dan dampak positif, salah satu dampak positif *game* adalah dapat menyampaikan pesan-pesan yang mengandung edukasi

jika *game* tersebut dirancang dengan nilai-nilai pendidikan. Tawakal (2013) mengatakan bahwa :

Disadari atau tidak, video *game* sekarang sudah berada di ‘ruang tamu’. Tumbuh bersama anak-anak kita, bermain dan belajar bersama. Bila tak disikapi, bukan tak mungkin video *game* akan ‘membawa’ anak kita. Seperti televisi, yang beberapa tahun kebelakang sempat ‘menculik’ anak-anak Indonesia. Sudah banyak ‘korban’ media massa. Mulai dari urusan kesehatan, psikologis, hingga yang kecanduan.

Game tumbuh bersama anak-anak dan mempengaruhi anak-anak sebagaimana halnya televisi dan media masa lainnya. *Game* yang dikemas dengan sedemikian rupa menyebabkan anak sulit berhenti dari *game* dan selalu memainkan *game* tersebut. Anak-anak adalah pribadi yang mudah terpengaruh oleh karakter yang ia sukai. Jika anak sering bermain *game*, secara tidak langsung anak akan menyerap sikap yang ditontonkan dari *game* yang ia mainkan. Sebagaimana selaras dengan pendapat Tawakal (2013) yang mengatakan bahwa “video *game* sangat asik dimata anak-anak. Tak hanya menyuguhkan grafis yang indah, tantangan yang diberikan kadang menjadi motivasi bagi anak-anak untuk terus bermain”.

Uno dan Lamatenggo (2011: 137) mengatakan bahwa permainan (*games*) selalu menarik untuk diikuti, demikian pula dengan program komputer yang mengemas informasi dalam bentuk permainan. Program yang berisi permainan dapat memberi motivasi bagi siswa untuk mempelajari yang ada di dalamnya. Hal ini sangat berkaitan erat dengan esensi bentuk permainan yang selalu menampilkan masalah menantang yang perlu dicari solusinya oleh pemakai.

Terbatasnya *game* yang memiliki nilai-nilai pendidikan (edukasi) menjadi hal yang melatarbelakangi peneliti ingin mengembangkan *game* yang memiliki

nilai edukasi. Gunawardhana & Palaniappan (dalam Pratama dan Haryanto, 2017) mengungkapkan bahwa 90% dari *game* digital yang beredar di pasar ternyata memuat unsur dan tindakan kekerasan. Untuk mengurangi dampak negatif tersebut peneliti ingin mengembangkan *game* edukasi. Hal ini diharapkan dapat menjadi solusi bagi anak-anak yang gemar bermain *game*. Dengan *game* edukasi anak-anak akan bermain sembari belajar nilai karakter.

Game edukasi yang dimaksud adalah *game* edukasi yang menampilkan nilai-nilai karakter seperti kejujuran, pantang menyerah, dan sebagainya. Pada umumnya anak-anak bermain *game* pada *smartphone*. Banyaknya anak yang sudah memiliki *smartphone* dengan sistem operasi android menjadi alasan peneliti memilih *game* yang berbasis android dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini peneliti mengangkat judul penelitian “Pengembangan *Game* Edukasi Petualangan Dika Berbasis Android Menggunakan *Construct 2* untuk Menanamkan Nilai Pendidikan Karakter kepada Remaja”.

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengembangan *game* edukasi berbasis android yang layak sesuai dengan kriteria kelayakan media?
2. Bagaimana pengembangan *game* edukasi berbasis android yang praktis sesuai dengan kriteria kelayakan media?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari pengembangan dalam penelitian ini adalah :

1. Menghasilkan *game* edukasi berbasis android yang layak sesuai dengan kriteria kelayakan media.
2. Menghasilkan *game* edukasi berbasis android yang praktis sesuai dengan kriteria kelayakan media.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah dihasilkannya *game* edukasi yang berkualitas dan layak digunakan oleh anak-anak khususnya dan pengguna *game* secara umum. Dalam pembuatan produk ini menggunakan aplikasi *Construct 2* karena aplikasi *Construct 2* memiliki kelebihan bisa mengekspor *project* dalam jenis format aplikasi komputer dan *handphone* serta dalam membuat *game 2* dimensi lebih mudah divariasikan melalui aplikasi ini. Selain menggunakan aplikasi *Construct 2* pengembang juga menggunakan *Adobe Photoshop CS5* untuk mendukung dalam hal *editing* gambar.

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah :

1. Konten yang dikembangkan dalam *game* ini berupa nilai karakter sesuai Kemendiknas seperti: jujur, toleransi, disiplin, rasa ingin tahu, bersahabat, gemar membaca, peduli lingkungan dan tanggung jawab. *Game* ini juga dilengkapi dengan pengetahuan umum untuk menunjang dalam permainan.

2. Teks, Gambar, Audio, dan Animasi

Game edukasi berbasis android ini terdapat teks, gambar, audio, dan animasi yang berfungsi sebagai penunjang *game* agar lebih menarik.

3. Tampilan *Game*

- a. Halaman muka (*intro*) adalah halaman awal yang memperlihatkan proses masuk ke halaman menu yang dilengkapi animasi dan musik
- b. Halaman menu dibuat dengan semenarik mungkin agar *user* (pengguna) tertarik untuk menggunakan *game* edukasi. Di halaman menu ini terdapat audio dan tombol. Adapun tombol yang terdapat di menu adalah tombol bermain, tombol petunjuk, tombol tentang pengembang, dan tombol keluar.

4. *Game* edukasi ini memiliki ukuran 22.07 MB (*Megabyte*)

5. *Game* edukasi ini berjalan baik pada *android* dengan spesifikasi minimal :

- a. RAM (*Random Acces Memory*) 1,5 GB (*Gigabyte*)
- b. *Operating System* android *Kitkat* (4.4+)

E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Game adalah sesuatu yang umum dimana semua orang mengetahuinya. Pada dasarnya *game* sekadar hiburan dan tidak mendatangkan manfaat, karena itu perlu adanya *game* yang memiliki nilai edukasi sehingga *user* selain terhibur juga mendapatkan nilai-nilai edukasi. Pengembangan *game* ini terdiri dari 3 level, karena *game* ini dibuat sebagai skripsi oleh peneliti sehingga memiliki keterbatasan waktu.

F. Penelitian yang Relevan

Penelitian pengembangan *games* ini sudah ada dilakukan dengan beberapa judul pengembangan diantaranya yaitu.

1. Skripsi Mega Siska (2016), Judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Model Edugames pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VII di SMP*”. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa produk media pembelajaran berbasis komputer model *Edugames* ini layak digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran dalam mata pelajaran IPS Terpadu kelas VII di SMP.
2. Skripsi Nofri Yuhelman (2012), Judul “*Pembuatan Media Pembelajaran CD Interaktif dalam Bentuk Game pada Sub Pokok Bahasan Reaksi-Reaksi Hidrokarbon di kelas X SMA*”. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa media CD Interaktif dalam bentuk *game* ini sangat layak digunakan pada sub pokok bahasan reaksi-reaksi hidrokarbon baik dari segi bentuk/tampilan, isi, motivasi maupun kepraktisan.

G. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Peneliti

Dapat memberikan tambahan pengetahuan, wawasan, dan pengalaman serta mempersiapkan diri sebagai tenaga pendidik yang siap memanfaatkan semua jenis media pembelajaran di masa yang akan datang.

2. Bagi Guru Kelas

Dapat memberikan masukan atau wacana terhadap guru dalam upaya pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar. Sebagai referensi dalam mengembangkan media pembelajaran yang baru sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

3. Bagi Anak

Anak yang suka bermain tetap bisa bermain namun dengan *game* yang memiliki nilai edukasi dapat memberikan nilai positif terhadap perilaku anak.

4. Bagi Sekolah

Menjadi alternative dalam menanamkan nilai pendidikan karakter.

5. Bagi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Sebagai wacana bagi mahasiswa lain dalam menggunakan dan mengembangkan media permainan edukasi serta megembangkan kreativitas dengan berbagai aplikasi.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. *Game* edukasi petualangan Dika menggunakan *Construct 2* untuk menanamkan nilai Pendidikan karakter kepada remaja yang telah dikembangkan mempunyai validitas yang “Sangat Layak” sehingga *game* edukasi petualangan Dika layak untuk diujicobakan.
2. *Game* edukasi petualangan Dika menggunakan *Construct 2* untuk menanamkan nilai Pendidikan karakter kepada remaja yang telah dikembangkan memperoleh nilai “Sangat Praktis”. Dengan demikian *game* edukasi petualangan Dika dapat digunakan oleh pengguna.

B. Saran

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian dan kesimpulan, maka disarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Bagi orang tua bisa mengarahkan anaknya yang memiliki *smartphone* dan suka bermain *game* untuk bermain *game* edukasi agar mendatangkan hal yang bermanfaat.
2. Bagi pengembang diharapkan dapat mengembangkan *game* edukasi yang lebih bervariasi sehingga anak yang suka bermain *game* memiliki alternatif tetap bisa belajar nilai-nilai karakter melalui *game* yang dimainkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adisusilo, S. (2014). *Pembelajaran Nilai Karakter*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Anugroho. (2012). *Pengembangan Game Edukasi “The Legend of Atomic Hero” pada Submateri Pokok Perkembangan Teori dan Model Atom Kelas X MA Manbaul Ulum Demak*. Program Studi Ilmu Tadris Kimia Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo: Semarang.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Emzir. (2012). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif & Kualitatif*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Galang, Aditya Mahafi & Galih Hermawan. (2013). Game Edukasi Penyakit Malaria dan Cara Pencegahannya. *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*. 2, 20.
- Gunawan, Heri. (2012). *Pendidikan Karakter Konsep dan Implementasi*. Bandung: Alfabeta.
- Hannafin, Michael J. & Kyle L. Peck. (1988). *The Design, Development, and Evaluation of Instructional Software*. New York: Macmillan Publishing Company.
- Handriyantini, Eva. (2009). Permainan Edukatif (Educational Games) Berbasis Komputer untuk Siswa Sekolah Dasar. Naskah Prosiding Konferensi dan Temu Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Indonesia 24 - 25 Juni 2009 : Bandung.
- Kusuma, Dharma. (2011). *Pendidikan Karakter Kajian Teori dan Praktik di Sekolah*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Lickona, Thomas. (2013). *Educating for Character : How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*. Bandung : Bumi Aksara.
- Nurchasanah, Emy. 2016. *Pengembangan Multi Platform Game 2d Pengenalan Nama Benda dalam 3 Bahasa untuk Anak Usia Dini Universitas Muhammadiyah Surakarta*. Diambil dari <http://eprints.ums.ac.id/45735/>.