

**RANCANG BANGUN GAME EDUKASI SEJARAH
PENYEBARAN AGAMA ISLAM DI PULAU JAWA
MENGUNAKAN METODE GDLC**

(Studi Kasus SDN 03 Bangunsari Kab.Madiun)

SKRIPSI



Oleh :

RYAS PRAMUDITO

NIM. 2005101044

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS PGRI MADIUN

2024

**RANCANG BANGUN GAME EDUKASI SEJARAH
PENYEBARAN AGAMA ISLAM DI PULAU JAWA
MENGUNAKAN METODE GDLC**

(Studi Kasus SDN 03 Bangunsari Kab.Madiun)

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas PGRI Madiun untuk Memenuhi Salah Satu
Persyaratan dalam Menyelesaikan Program Sarjana Strata 1 Teknik Informatika

Oleh :

RYAS PRAMUDITO

NIM. 2005101044

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS PGRI MADIUN

2024

LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING

Skripsi oleh Ryas Pramudito telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Madiun, 23 Juli 2024

Pembimbing I,



Sekreningsih Nita, S.Kom., M.T
NIDN. 0702086802

Madiun, 23 Juli 2024

Pembimbing II,



Yoga Pasma Yuda, S.Kom., M.Kom
NIDN. 0722089002

LEMBAR PENGESAHAN DOSEN PENGUJI

Skripsi oleh Ryas Pramudito telah dipertahankan di depan dosen penguji pada hari
Senin, 29 Juli 2024

Tim Penguji



Sekreningsih Nita, S.Kom., M.T
NIDN. 0702086802

Penguji I



Yoga Prisma Yuda, S.Kom., M.Kom
NIDN. 0722089002

Penguji II



Muh.Nur Luthfi Azis, S.Kom., M.Kom
NIDN. 0707068907

Penguji III

Mengetahui
Dekan FT,



Nasrul Rofiah Hidayati, S.T., M.Pd
NIDN. 0706108202

Mengesahkan
Kaprodi Teknik Informatika,



Latjuba Sofyana S.T., S. Kom., M.MT.
NIDN. 0714029102

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ryas Pramudito
NIM : 2005101044
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Fakultas Teknik

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa skripsi yang saya tulis dengan judul “Rancang Bangun Game Edukasi Sejarah Penyebaran Agama Islam di Pulau Jawa Menggunakan Metode GDLC (Studi kasus SDN 03 Bangunsari Kab. Madiun)” ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Madiun, 29 Juli 2024
Ya aan
Ryas Pramudito
NIM. 2005101044

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segala puji syukur kepada Allah SWT dan atas dukungan dan doa dari orang tercinta, akhirnya Skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia saya ucapkan rasa syukur dan terima kasih kepada:

1. Allah SWT, karena atas izin dan karunia-Nya maka skripsi ini dapat dibuat dan selesai pada waktunya.
2. Ayah Suparmo dan Ibu Rini Yuli Astuti tersayang dan tercinta yang selalu memberikan motivasi serta do'a yang tiada hentinya untuk kesuksesan saya, karena dengan dorongan motivasi-motivasi dan juga do'a yang terus dipanjatkan membuat saya bisa mencapai skripsi saat ini.
3. Ibu Sekreningsih Nita, S.Kom., M.T selaku dosen pembimbing pertama dan Bapak Yoga Prisma Yuda, S.Kom., M.Kom selaku dosen pembimbing kedua dalam memberi arahan, bimbingan, dan kesabaran dalam membimbing saya untuk penyelesaian skripsi ini.
4. Dosen-Dosen Program Studi Teknik Informatika atas dedikasi, bimbingan, dan ilmu yang telah diberikan selama perjalanan akademik saya. Keberhasilan penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari arahan dan masukan berharga yang telah saya terima dari bapak/ibu dosen sekalian.

5. Seluruh pihak SDN 03 Bangunsari yang telah banyak membantu kelancaran penelitian ini.
6. Teman-teman Teknik Informatika yang selalu memberi semangat dan menemani selama perkuliahan di Universitas PGRI Madiun.
7. Semua sahabat saya yang telah memberi dukungan dan juga motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.

MOTTO

Ketika ditengah jalan merasa semangatmu berkurang, ingatlah pertama kali kamu memulai ini semua, demi apa dan untuk siapa.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Rabbil ‘Aalamin. Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan berkah dan karunia-Nya sehingga mampu menyelesaikan Laporan Skripsi ini. Tidak lupa juga ucapan terima kasih kepada orang tua yang telah memberikan semangat dan doa dari awalnya penelitian ini sampai selesainya laporan skripsi ini. Tidak lupa juga ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang mendukung dalam penyelesaian laporan penelitian skripsi ini antara lain:

1. Ibu Nasrul Rofiah Hidayati, S.T., M.Pd selaku Dekan dari Fakultas Teknik.
2. Ibu Latjuba Sofyana STT, S. Kom., M.MT selaku Kaprodi Teknik Informatika.
3. Ibu Sekreningsih Nita, S.Kom., M.T selaku Dosen Pembimbing 1.
4. Bapak Yoga Prisma Yuda, S.Kom., M.Kom selaku Dosen Pembimbing 2.
5. Guru-guru di SDN 03 Bangunsari

Perlu disadari bahwa dengan segala keterbatasan dalam pengerjaan penelitian skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Sehingga kritikan dan saran yang dapat membangun sangat diharapkan demi kebaikan laporan ini kedepannya.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL DEPAN	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN DOSEN PENGUJI.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH SKRIPSI	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
MOTTO.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Batasan Masalah.....	2
C. Rumusan Masalah	3
D. Tujuan Penelitian.....	3
E. Kegunaan Penelitian.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
A. Kajian Teoritis	5
B. Kajian Empiris.....	14
C. Kerangka Berpikir	18
BAB III METODE PENELITIAN.....	20
A. Tempat dan Waktu Penelitian	20
B. Metode Pengembangan Sistem.....	20
C. Rancangan Penelitian.....	23
D. Teknik Pengembangan Sistem.....	27
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	28
A. Analisis Sistem	28
B. Perancangan Sistem.....	30
C. Implementasi Sistem	46
D. Pengujian Sistem.....	49
BAB V PENUTUP	53
A. Kesimpulan	53
B. Saran.....	53
DAFTAR PUSTAKA	54
LAMPIRAN.....	56
RIWAYAT HIDUP	61

DAFTAR TABEL

Gambar 2.1 Siklus GDLC	7
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir	19
Gambar 3.1 Metode GDLC.....	21
Gambar 3.2 Flowchart Rancangan Penelitian	24
Gambar 4.1 Flowchart Sistem Lama.....	31
Gambar 4.2 Flowchart Sistem Baru	32
Gambar 4.3 Diagram VTOC (Virtual Table of Content).....	33
Gambar 4.4 Sunan Gresik	36
Gambar 4.5 Sunan Ampel	36
Gambar 4.6 Sunan Bonang	37
Gambar 4.7 Sunan Drajat.....	37
Gambar 4.8 Sunan Kudus	38
Gambar 4.9 Sunan Kalijaga	38
Gambar 4.10 Sunan Muria	39
Gambar 4.11 Sunan Gunung Jati.....	40
Gambar 4.12 Sunan Giri	40
Gambar 4.13 Storyboard Menu Utama	41
Gambar 4.14 Storyboard mulai game	42
Gambar 4.15 Storyboard masuk game	43
Gambar 4.16 Storyboard Quiz	44
Gambar 4.17 Storyboard misi selesai	45
Gambar 4.18 Tampilan Menu Utama	46
Gambar 4.19 Tampilan Mulai Game.....	47
Gambar 4.20 Tampilan Masuk Game	47
Gambar 4.21 Tampilan Mini Map.....	48
Gambar 4.22 Tampilan Quiz	48
Gambar 4.23 Tampilan Menu About.....	49
Gambar 4.24 Hasil Interpretasi Skor SUS	52

DAFTAR GAMBAR

Tabel 2.1 Simbol Flowchart Standar	13
Tabel 3.1 Rincian kegiatan penelitian	20
Tabel 4.1. Overview diagram game edukatif sejarah	34
Tabel 4.2. Detail diagram game edukatif sejarah	35
Tabel 4.3. Keterangan scene 1 menu utama	41
Tabel 4.4. Keterangan scene 2 mulai game	42
Tabel 4.5. Keterangan scene 3 masuk game	43
Tabel 4.6. Keterangan scene 4 quiz	44
Tabel 4.7. Keterangan scene 5 misi selesai	45
Tabel 4.8. Instrumen Pertanyaan System Usability Scale (SUS)	49
Tabel 4.9. Skala penilaian skor	50
Tabel 4.10. Skor hasil hitung SUS	51

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Data Siswa.....	56
Lampiran 2: Validasi Pustaka.....	57