

**PEMBUATAN *GAME* EDUKASI PETUALANGAN BUDI  
PEKERTI UNTUK MENANAMKAN NILAI  
KESOPANAN**

**SKRIPSI**



**Oleh:**

**ANDHIKA MUHAMMAD NUR**

**NIM. 2105101001**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS PGRI MADIUN  
2025**

**PEMBUATAN *GAME* EDUKASI PETUALANGAN BUDI  
PEKERTI UNTUK MENANAMKAN NILAI  
KESOPANAN**

**SKRIPSI**

**Oleh:**

**ANDHIKA MUHAMMAD NUR**

**NIM. 2105101001**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS PGRI MADIUN  
2025**

**PEMBUATAN *GAME* EDUKASI PETUALANGAN BUDI  
PEKERTI UNTUK MENANAMKAN NILAI  
KESOPANAN**

**SKRIPSI**

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

Oleh:

**ANDHIKA MUHAMMAD NUR**

**NIM. 2105101001**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS PGRI MADIUN  
2025**

## LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING

Skripsi Oleh Andhika Muhamamd Nur telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Madiun, 7 Juli 2025

Pembimbing I,

A handwritten signature in blue ink, consisting of stylized, overlapping loops and a vertical stroke on the right side.

Sri Anardani, S.Kom., M.T.

NIDN. 0726058001

Madiun, Juni 2025

Pembimbing II,

A handwritten signature in black ink, featuring a large, stylized initial 'A' followed by several loops and a vertical stroke.

Alim Citra Aria Bima, S.Pd., M.Kom

NIDN. 0725129002

## LEMBAR PENGESAHAN DOSEN PENGUJI

Skripsi oleh Andhika Muhammad Nur telah dipertahankan di depan dosen penguji pada Rabu, 16 Juli 2025.

Tim Penguji



Sri Anardani, S.Kom., M.T.

Penguji I

NIDN. 0726078001



Alim Citra Aria Bima, S.Pd., M.Kom.

Penguji II

NIDN. 0725129002



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

Penguji III

NIDN. 0722089002

Menyetujui



Dekan Fakultas Teknik



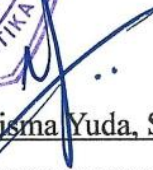
Nasrul Rofiah Hidayati, S.T., M.Pd

NIDN. 0706108202

Mengetahui



Kaprodik Teknik Informatika



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

NIDN. 0722089002

## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Andhika Muhammad Nur

NIM : 2105101001

Program Studi : Teknik Informatika

Fakultas : Teknik

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa skripsi yang saya tulis dengan judul “Pembuatan *Game* edukasi Petualangan Budi Pekerti Untuk Menanamkan Nilai Kesopanan” ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pikir orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

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

Madiun, 16 Juli 2025

Yang membuat pernyataan,



ANDHIKA MUHAMMAD NUR

NIM. 2105101001

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa Syukur, saya persembahkan skripsi ini kepada :

1. Allah SWT, karena atas izin dan karunia-Nya maka skripsi ini dapat dibuat dan selesai pada waktunya.
2. Ayah Nursanto dan Ibu Arum Tri Bangun 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. Diri saya sendiri yang telah berjuang dan berusaha selama ini, terimakasih atas kerja kerasnya. Mari tetap berdoa dan berusaha serta jangan menyerah untuk kedepannya.
4. Semua sahabat saya Nanda Srisusanti, Eveline Dhea Purwanto Putri, Valliant Dheka Firmansyah, Dimas Adi Saputra, Akbar Hervansyah, Renaldi Surya, Bimo Satrio Wicaksono, Bryan, Younky Reza yang telah memberi dukungan dan juga motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini. Tidak lupa teman teman saya yang menemani saya dari kecil hingga sekarang yaitu Hanif, Lufthi Dhany Pradana, Wafiq Isna Ahsani, Faris, Ibnu Rozag dan Masih banyak lagi.

## **MOTTO**

Berdoalah, sampaikan pada Tuhan semua keluh kesahmu Dia kan menjawabnya  
Percayalah, dia kan menunjukkan kasihNya padamu Melalui jalannya, percayalah

Percayalah – Last Child

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpah segala rahmat, taufik, serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pembuatan Game edukasi Petualangan Budi Pekerti Untuk Menanamkan Nilai Kesopanan”.

Penulisan Skripsi ini untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Progra Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas PGRI Madiun. Penelitian ini dapat terlaksana dengan baik berkat bantuan, bimbingan, serta kerjasama dari berbagai pihak. Oleh karena itu, ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada semua pihak yang telah membantu pelaksanaan penelitian ini, yaitu:

1. Bapak Dr. H. Supri Wahyudi Utomo, M.Pd. selaku Rektor Universitas PGRI Madiun.
2. Ibu Nasrul Rofiah Hidayati, S.T., M.Pd selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas PGRI Madiun.
3. Bapak Yoga Prisma Yuda, S.Kom., M.Kom selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika.
4. Ibu Sri Anardani, S.Kom., M.T selaku Dosen Pembimbing 1.
5. Bapak Alim Citra Aria Bima, S.Pd., M.Kom selaku Dosen Pembimbing 2.
6. Kedua orang tua yang telah memberikan motivasi dan do’a selama penelitian dan penulisan skripsi.
7. Guru-guru SDN Nglandung 03

Penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dalam penulisan Skripsi ini. Oleh sebab itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat dibutuhkan untuk memperbaiki laporan ini. Semoga Skripsi ini dapat menambah wawasan dan bermanfaat bagi seluruh pihak yang memerlukannya.

Madiun, 16 Juli 2025

Penulis,

Andhika Muhammad Nur

## DAFTAR ISI

|  |      |
|--|------|
| HALAMAN SAMPUL DEPAN.....                      | ii   |
| HALAMAN JUDUL.....                             | iii  |
| LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING.....       | iv   |
| LEMBAR PENGESAHAN DOSEN PENGUJI.....           | v    |
| PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH SKRIPSI ..... | vi   |
| HALAMAN PERSEMBAHAN.....                       | vii  |
| MOTTO.....                                     | viii |
| KATA PENGANTAR.....                            | ix   |
| DAFTAR ISI .....                               | xi   |
| DAFTAR TABEL.....                              | xiii |
| DAFTAR GAMBAR .....                            | xiv  |
| DAFTAR LAMPIRAN.....                           | xv   |
| ABSTRAK.....                                   | xvi  |
| ABSTRACT.....                                  | xvii |
| BAB I PENDAHULUAN.....                         | 1    |
| A. Latar Belakang .....                        | 1    |
| B. Batasan Masalah .....                       | 2    |
| D. Tujuan Penelitian .....                     | 3    |
| E. Kegunaan Penelitian .....                   | 4    |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA .....                    | 5    |
| A. Kajian Teoritis .....                       | 5    |
| 1. <i>Game</i> .....                           | 5    |
| 2. <i>Game Edukasi</i> .....                   | 5    |
| 3. <i>Role Playing Game</i> .....              | 6    |
| 4. <i>Windows</i> .....                        | 7    |
| 5. <i>Desktop</i> .....                        | 7    |
| 6. <i>RPG Maker MV</i> .....                   | 8    |
| 7. <i>Gamifikasi</i> .....                     | 8    |
| 8. <i>Game Development Life Cycle</i> .....    | 9    |
| 10. <i>Blackbox</i> .....                      | 10   |

|   |    |
|---|----|
| 11. <i>System Usability Scale</i> ..... | 10 |
| 12. <i>Flowchart</i> .....              | 11 |
| B.    Kajian Empiris.....               | 13 |
| C.    Kerangka Berfikir .....           | 16 |
| BAB III METODE PENELITIAN .....         | 18 |
| A.    Tempat Dan Waktu Penelitian ..... | 18 |
| B.    Metode Pengembangan Sistem.....   | 19 |
| C.    Rancangan Penelitian.....         | 22 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....        | 26 |
| A.    Analisa Sistem.....               | 26 |
| B.    Perancangan Sistem.....           | 28 |
| BAB V PENUTUP .....                     | 66 |
| A.    Kesimpulan .....                  | 66 |
| B.    Saran.....                        | 67 |
| DAFTAR PUSTAKA .....                    | 68 |
| LAMPIRAN .....                          | 71 |

## DAFTAR TABEL

|   |    |
|---|----|
| Tabel 2. 1 Flowchart .....  | 11 |
| Tabel 3. 1 Tahapan Penelitian .....                                 | 18 |
| Tabel 4. 1 Keterangan Scene Menu Utama .....                        | 33 |
| Tabel 4. 2 Keterangan Scene Prolog .....                            | 34 |
| Tabel 4. 3 Keterangan Scene Materi Ibu .....                        | 35 |
| Tabel 4. 4 Keterangan Scene Pamit Ayah.....                         | 36 |
| Tabel 4. 5 Keterangan Scene Quis .....                              | 37 |
| Tabel 4. 6 Keterangan Scene Materi Kelas.....                       | 38 |
| Tabel 4. 7 Keterangan Scene Ujian Akhir .....                       | 39 |
| Tabel 4. 8 Audio Game Budi Pekerti.....                             | 47 |
| Tabel 4. 9 Overview diagram Petualangan Budi Pekerti.....           | 51 |
| Tabel 4. 10 Overview diagram Petualangan Budi Pekerti .....         | 52 |
| Tabel 4. 11 Pengujian Sebagai Pengguna.....                         | 58 |
| Tabel 4. 12 Instrumen pertanyaan System Usability Scale (SUS) ..... | 60 |
| Tabel 4. 13 Skala Penilaian Skor .....                              | 61 |
| Tabel 4. 14 Skor hasil hitung SUS .....                             | 61 |
| Tabel 4. 15 Tabel Hasil Pengujian Pretest .....                     | 63 |
| Tabel 4. 16 Tabel Hasil Pengujian Posttest.....                     | 64 |

## DAFTAR GAMBAR

|   |    |
|---|----|
| Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir .....                                       | 17 |
| Gambar 3. 1 Metode Penelitian GDLC .....                                  | 19 |
| Gambar 3. 2 Flowchart Rancangan Penelitian .....                          | 23 |
| Gambar 4. 1 Flowchart Sistem Lama .....                                   | 30 |
| Gambar 4. 2 Flowchart Sistem Baru .....                                   | 31 |
| Gambar 4. 3 Storyboard Menu Utama.....                                    | 33 |
| Gambar 4. 4 Storyboard Prolog.....  | 34 |
| Gambar 4. 5 Storyboard Materi Ibu .....                                   | 35 |
| Gambar 4. 6 Storyboard Pamit Ayah.....                                    | 36 |
| Gambar 4. 7 Storyboard Quiz .....   | 37 |
| Gambar 4. 8 Storyboard Materi Kelas.....                                  | 38 |
| Gambar 4. 9 Storyboard Ujian Akhir .....                                  | 39 |
| Gambar 4. 10 Daniel .....   | 40 |
| Gambar 4. 11 Ibu.....   | 41 |
| Gambar 4. 12 Ayah .....   | 41 |
| Gambar 4. 13 Ibu guru .....   | 42 |
| Gambar 4. 14 Valliant.....  | 42 |
| Gambar 4. 15 Pak RT .....   | 43 |
| Gambar 4. 16 Monster Quiz 1.....  | 44 |
| Gambar 4. 17 Monster Quiz 3.....  | 44 |
| Gambar 4. 18 Latar Belakang rumah Daniel .....                            | 45 |
| Gambar 4. 19 Latar Belakang Lingkungan.....                               | 46 |
| Gambar 4. 20 Latar Belakang kelas .....                                   | 47 |
| Gambar 4. 21 Diagram VTOC (Virtual Table of Content) Overview Diagram ... | 50 |
| Gambar 4. 23 Tampilan Menu Utama .....                                    | 53 |
| Gambar 4. 24 Tampilan Prolog .....  | 54 |
| Gambar 4. 25 Tampilan Materi Ibu.....                                     | 54 |
| Gambar 4. 26 Tampilan pamit Ayah.....                                     | 55 |
| Gambar 4. 27 Tampilan Quiz.....   | 56 |
| Gambar 4. 28 Tampilan Materi DI Kelas .....                               | 56 |
| Gambar 4. 29 Tampilan Ujian Akhir .....                                   | 57 |
| Gambar 4. 30 Hasil Interpretasi Skor SUS .....                            | 62 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|  |    |
|--|----|
| Lampiran 1 Surat Permohonan Izin Penelitian..... | 71 |
| Lampiran 2 Dokumentasi Pengujian Sistem.....     | 72 |
| Lampiran 3 Cek Plagiasi.....                     | 72 |
| Lampiran 4 Validasi Sumber Daftar Pustaka .....  | 73 |