

## LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul : Pembuatan *Game* Edukatif Untuk Meningkatkan  
Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Materi Pengenalan  
*Hardware* Komputer





Telah dipertahankan dihadapan sidang dewan penguji skripsi pada :

Hari : Jumat  
Tanggal : 24 Agustus 2018  
Waktu : 09.00 – 11.00

Oleh


Nama : Alan Pasilia  
Nim : 532413006

### Penguji Skripsi

Penguji 1 : Arip Mulyanto, S.Kom., M.Kom (  )  
Penguji 2 : Dian Novian, S.Kom., MT (  )  
Penguji 3 : Roviana H. Dai, S.Kom, MT (  )  
Penguji 4 : Tajuddin Abdilah, S.Kom, M.Cs (  )

Mengetahui,

Pembimbing 1



**Tajuddin Abdilah, S.Kom, M.Cs**  
NIP. 197812082003121002

Pembimbing 2



**Rampi Yusuf, S.Kom, MT**  
NIP. 198110232006041002

Menyetujui

Dekan Fakultas Teknik


**Moh. Hidayat Koniyo, ST, M.Kom**  
NIP. 197304162001121001

Ketua Program Studi S1-  
Pendidikan Teknologi Informasi



**Dian Noyian, S.Kom, MT**  
NIP. 197511242001121001



**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI GORONTALO  
FAKULTAS TEKNIK**

*Kampus Damhil : Jl. Jend. Sudirman No.6 Kota Gorontalo Telp : 0435-8730070*

**PERSETUJUAN MENGIKUTI SIDANG SKRIPSI**

Dengan ini dinyatakan bahwa mahasiswa sebagai berikut:

Nama : Alan Pasilia  
NIM : 532413006  
Judul Penelitian : Pembuatan Game Edukatif Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Materi Pengenalan Hardware Komputer  
Program Studi : S1-Pendidikan Teknologi Informasi  
Jurusan : Teknik Informatika

Telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan pada :

**Sidang Skripsi**

Gorontalo, 7 Agustus 2018

Pembimbing 2

**Rampi Yusuf, S.Kom., MT**  
NIP. 198110232006041002

Pembimbing 1

**Tajuddin Abdillah, S.Kom., M.Cs**  
NIP. 197812082003121002

## INTISARI

**ALAN PASILIA.** Pembuatan Game Edukatif Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Materi Pengenalan Hardware Komputer (Dibimbing oleh pembimbing 1 Tajuddin Abdillah, S.Kom., M.Cs dan Pembimbing 2 Rampi Yusuf, S.Kom., MT)

Hasil belajar siswa di SMP N WIDYAKRAMA Kab.Gorontalo masih sangat rendah karena tidak semua siswa memiliki kemampuan untuk aktif dalam pembelajaran, ditambah faktor lain yaitu kemampuan siswa dalam menerima pembelajaran yang disampaikan guru kurang baik dan media pembelajaran berbasis IT sebagai alat bantu pembelajaran belum dimanfaatkan secara maksimal. Tujuan penelitian ini adalah membuat sebuah *game* edukatif pengenalan *hardware* komputer yang dapat meningkatkan pemahaman siswa, sehingga berdampak baik pada hasil belajar siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* dan dalam pembuatan *game*, peneliti menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *game* edukatif pengenalan *hardware* komputer dapat meningkatkan pemahaman siswa dan berdampak baik pada hasil belajar siswa, hal ini dibuktikan dengan eksperimen *one group pretest posttest design* dimana hasil pengujian *posttest* sebesar 70.96 lebih besar dari hasil pengujian *pretest* yaitu 51.27. Melalui media pembelajaran *game* edukatif pengenalan *hardware* komputer, materi pembelajaran disajikan dengan cara yang lebih menarik, siswa dapat belajar dengan rileks dan suasana pembelajaran akan lebih menyenangkan dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional yang monoton.

**Kata Kunci :** *Game* edukatif, Pemahaman siswa, Hasil belajar.

## ABSTRACT

**ALAN PASILIA.** The Making of Educational Game to Improve Students' Understanding on the Learning of Introduction to Computer Hardware Material. (The principal supervisor is Tajuddin Abdillah, S.Kom., M.Cs, and the co-supervisor is Rampi Yusuf, S.Kom., MT.)

Students' learning achievement at SMP N WIDYAKRAMA district of Gorontalo is still categorized very low because not all the students have the ability to be active in the learning process. Also, the students have not been good at receiving what the teachers lesson and the learning media based on IT as the learning aids is not utilized maximally. This study aims to make an educational game about the introduction to computer hardware that can improve students' understanding to achieve good influence on the students' learning achievement. This study applies Research and Development. In the game making, the researcher applies Multimedia Development Life Cycle method. Research finding reveals that educational game about the introduction to hardware computer can improve students' understanding and have a good influence on the students' learning achievement. This is proved by the experiment of one group pretest-posttest design, where the posttest result for 70.96 is higher than the posttest result for 51.27. In brief, the learning media of educational game about the introduction to hardware computer helps to have more attractive learning material, students relax in learning, and the learning atmosphere will be more fun than monotonous conventional learning method.

**Keywords :** Educational Game, Students' Understanding, Learning Achievement.

