

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul : Penerapan *Game* Edukasi Berbasis *Android* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi.

Telah dipertahankan di hadapan sidang dewan penguji skripsi pada :

Hari : Kamis
Tanggal : 28 Januari 2021
Waktu : 10.00-12.00 WITA

Oleh

Nama : Fhaby Magfirah Mokoagow
NIM : 532 416 056

Penguji Skripsi

Penguji 1 : Dian Novian, S.Kom., MT
NIP. 19751124 200112 1 001

Penguji 2 : Sitti Suhada, S.Kom., MT
NIP. 19780528 200312 2 003

Penguji 3 : Dr. Mohammad Syafri Tuloli., MT
NIP. 19820725 200812 1 004

Penguji 4 : Lillyan Hadjaratie, S.Kom., M.Si
NIP. 19830130 200812 2 002

(.....)
(.....)
(.....)
(.....)

Menyetujui,

Pembimbing 1

Lillyan Hadjaratie, S.Kom., M.Si
NIP. 19830130 200812 2 002

Pembimbing 2

Roviana H. Dai, S. Kom., M.T
NIP. 19830130 200812 2 002

Mengetahui,

Dekan Fakultas Teknik
Universitas Negeri Gorontalo

Dr. Sardi Salim, M.Pd
NIP. 19680705 199702 1 001



KEMENTERIAN RISET TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI GORONTALO
FAKULTAS TEKNIK
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
Jl. B.J. Habibie, Desa Moutong, Kec. Tilongkabila, Kab. Bone Bolango
Telepon (0435) 821152 Faksimilie (0435) 821752
Laman <https://ung.ac.id>

PERSETUJUAN MENGIKUTI UJIAN SIDANG SKRIPSI

Dengan ini dinyatakan bahwa mahasiswa berikut :

Nama : Fhaby Magfirah Mokoagow
NIM : 532416056
Judul : Penerapan *Game* Edukasi Berbasis *Android* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi
Jurusan : Teknik Informatika

Telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan pada :

Sidang Skripsi

Gorontalo, Januari 2021

Pembimbing 1

Lillvan Hadjaratie, S.Kom., M.Si
NIP. 198004172002122002

Pembimbing 2

Roviana H. Dai, S.Kom., MT
NIP. 198301302008122002

ABSTRAK

Fhaby Magfirah Mokoagow. Penerapan *Game* Edukasi Berbasis *Android* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi. (Dibimbing Oleh Lillyan Hadjaratie, S.Kom., M.Si dan Roviana H. Dai, S.Kom., MT).

Rendahnya nilai hasil pembelajaran siswa kelas XI IPS 4 di SMAN 1 Telaga di mata pelajaran geografi materi persebaran flora dan fauna dikarenakan tingginya aktivitas siswa dalam bermain permainan dari pada belajar geografi dengan persentase sebesar 65% serta 61% siswa lebih senang membahas permainan dari pada pelajaran geografi. Media pembelajaran merupakan piranti penting yang wajib disiapkan supaya nilai hasil dari pembelajaran siswa bisa meningkat. Caranya yaitu memakai media pembelajaran berbasis permainan edukasi. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IPS 4 di SMAN 1 Telaga pada mata pelajaran geografi materi persebaran flora dan fauna melalui penerapan permainan edukasi berbasis *android*. Metode yang dipakai yaitu penelitian tindakan kelas. Terdapat hasil penelitian yakni adanya kenaikan hasil belajar siswa kelas XI IPS 4 pada saat proses pembelajaran materi persebaran flora dan fauna dengan memanfaatkan permainan edukasi berbasis *android*. Perihal ini dibuktikan dengan hasil rata-rata siklus I yaitu 69,62 dan ketuntasan klasikal 62% (kurang tercapai), sebaliknya hasil rata-rata di siklus II yaitu 91,48 serta ketuntasan klasikal 100% (tercapai). Tidak hanya itu, terjadinya kenaikan aktivitas belajar siswa dengan memakai permainan edukasi berbasis *android*. Perihal ini ditunjukkan lewat pengamatan kegiatan siswa di siklus I dengan nilai rata-rata 2,65 (cukup baik) sebaliknya siklus II nilai rata-rata menggapai 3,2 (baik).

Kata kunci: *Android*; Permainan Edukasi; Hasil Belajar; PTK

ABSTRACT

Fhaby Magfirah Mokoagow. The Application of Android-Based Educational Game to Enhance Students' Learning Outcomes in Geography Subject. (The principal supervisor is Lillyan Hadjaratie, S.Kom., M.Si. and the co-supervisor Roviana H. Dai, S.Kom., MT.)

Poor students' learning outcomes in class XI IPS 4 at SMAN 1 Telaga in geography subject particularly in distribution of flora and fauna topic are caused by high student activity in playing game compared to studying geography with a percentage of 65%. In addition, 61% of students are more interested in discussing game than geography subject. The learning media constitutes a pivotal and must-prepare tool to enhance the students' learning outcomes. The research aims to enhance the students' learning outcomes in class XI IPS 4 at SMAN 1 Telaga in geography subject particularly in distribution of flora and fauna topic through applying an android-based educational game. Method applied in the research is classroom action research. The research finding discovers that an enhancement in the students' learning outcomes in class XI IPS 4 is recorded during learning distribution of flora and fauna topic by applying android-based educational game. The finding is evidenced by average result in cycle I for 69.92 with classical completeness for 62% (insufficiently achieved), whereas the average result in cycle II is 91.48 with classical completeness of 100% (achieved). Additionally, the students' learning activity enhances, too because of android-based educational game, and it is signified by students' activity observation in cycle I that achieves an average value of 2.65 (fairly good) and enhances in cycle II to 3.2 (good).

Keywords: Android; Educational Game; Learning Outcomes; Classroom Action Research

