HALAMAN PENGESAHAN

RANCANG BANGUN GAME BASED LEARNING PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA

A. RESTU AMALIA
NIM. 218280025

Telah dipertahankan di depan Komisi Penguji Ujian Skripsi pada tanggal 30 Agustus 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Komisi Penguji

Wahyuddin, S.Kom., M.Kom. (Ketua) (.....)

Hasnawati, S.Kom., M.Kom. (Sekretaris) (.....)

Mughaffir Yunus, ST., MT. (Anggota) (.....)

Marlina, S.Kom., M.Kom. (Anggota) (.....)

Mengetahui,

Plt. Ketua Program Studi Teknik Informatika	Dekan Fakultas Teknik
Mughaffir Yunus, ST., MT.	**Dr. Ir. H. Hakkah, ST., MT.**
NBM. 1252 809	NBM. 938 317

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama	:	A. Restu Amalia
NIM	:	218 280 025
Program Studi	:	Teknik Informatika
Fakultas	:	Teknik
Judul Skripsi	:	Rancang Bangun Game Based Learning Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pemikiran orang lain. Apabila kemudian hari terbukti atau dapat bahwa sebagian atau keseluruhan skripsi ini hasil karya orang lain, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan yang berlaku.

Parepare, 31 Agustus 2025

Yang menyatakan



A. Restu Amalia

NIM. 218280025

HALAMAN INSPIRASI

لا يكُنْ تَأَخُّرُ أَمَد العَطاء مَعَ الإلْحاح في الدّعَاءِ موجباً ليأسِك فهو ضَمِنَ لَكَ الإجابَةَ فيما يختارُهُ لكَ لا فيما تختاره لنَفْسكَ وفي الوقْتِ الذي يريدُ لا في الوقْت الذي تُريدُ

"*Jangan sampai penundaan pengabulan doa yang disertai dengan keseriusan doa membuatmu putus asa. Allah telah menjamin ijabah-Nya pada sesuatu yang Dia pilihkan untukmu, bukan pada apa yang kau pilihkan untuk dirimu, dan pada waktu yang Dia kehendaki, bukan pada waktu yang kau inginkan.*"

(Syekh Ibnu Athaillah, Al-Hikam).

PRAKATA

بِسْـــــــمِاللهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِيـمِ

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Alhamdulillahi rabbil 'alamin, segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT. atas segala limpahan rahmat, taufik, serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat, serta pengikutnya hingga akhir zaman.

Penyusunan skripsi ini tentu tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Rektor Universitas Muhammadiyah Parepare, Prof. Dr. H. Jamaluddin Ahmad, S.Sos., M.Si. yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas untuk menempuh pendidikan hingga ke tahap akhir
2. Dekan Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Parepare, Bapak Dr. Ir. H. Hakzah, S.T., M.T. yang selalu mendukung dan memberikan kebijakan terbaik demi kelancaran proses akademik.
3. Bapak Mughaffir Yunus, ST., MT. selaku Pelaksana Tugas Ketua Program Studi yang senantiasa memberikan dukungan dalam proses akademik hingga terselesaikannya skripsi ini.
4. Bapak Wahyuddin, S.Kom., M.Kom. selaku pembimbing 1 (satu) dan Ibu Hasnawati S.Kom., M.Kom selaku pembimbing 2 (dua) yang dengan penuh

kesabaran dan ketelitian telah meluangkan waktu, memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.

5. Bapak Mughaffir Yunus, ST., MT. selaku penguji 1 (satu) dan Ibu Marlina, S.Kom., M.Kom. selaku penguji (dua) yang telah memberikan kritik, saran, serta masukan yang sangat berharga demi kesempurnaan hasil penelitian ini.
6. Seluruh staff dan dosen pengajar Fakultas Teknik yang telah memberikan ilmu dan pengalaman selama penulis menempuh pendidikan di Universitas Muhammadiyah Parepare.
7. Orang tua dan keluarga tercinta yang selalu menjadi sumber kekuatan dengan doa, kasih sayang, semangat, dan dukungan tiada henti.
8. Teman-teman seperjuangan yang rela penulis repotkan. Khususnya angkatan 218 280, yang selalu memberi semangat, berbagi pengalaman, serta menjadi teman diskusi yang menyenangkan.
9. Semua pihak yang banyak membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat penulis sebut satu persatu.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, segala kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan di masa mendatang. Semoga karya sederhana ini dapat memberikan manfaat, baik bagi penulis sendiri maupun bagi pembaca, serta dapat menambah khazanah keilmuan sesuai bidang yang digeluti.

Akhir kata, semoga segala amal baik dan bantuan yang telah diberikan oleh semua pihak mendapat balasan dari Allah SWT. dengan pahala yang berlipat ganda. *Aamiin*.

Billahi Fii Sabilil haq, Fastabiqul Khaerat.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Parepare, 31 Agustus 2025

Penulis,

A. Restu Amalia
NIM. 218280025

ABSTRAK

A. RESTU AMALIA. *Rancang Bangun Game Based Learning Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia* (dibimbing oleh Wahyuddin dan Hasnawati)

Kurangnya media pembelajaran serta metode pengajaran yang cenderung monoton mengakibatkan peserta didik kurang termotivasi untuk memahami materi teks deskripsi secara mendalam. Materi ini memerlukan pemahaman tentang struktur, ciri kebahasaan, dan isi yang seringkali sulit dicapai hanya dengan metode ceramah atau latihan tertulis. Untuk mengatasi hal tersebut, penelitian ini bertujuan merancang *Game Based Learning* berbasis Unity 3D sebagai media pembelajaran interaktif pada materi teks deskripsi kelas VII SMP. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) model Lima Tahap (Mantap) yang meliputi penelitian pendahuluan, pengembangan produk, validasi ahli, uji coba, dan diseminasi. Data dikumpulkan melalui studi literatur, kuesioner validasi ahli materi, kuesioner kepuasan pengguna, serta pengujian *white box* dan *black box*. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif untuk menentukan kategori kelayakan materi dan kepuasan pengguna.

Hasil validasi ahli materi memperoleh skor rata-rata 2,47 (kategori "Sangat Setuju") yang menunjukkan bahwa soal dalam *game* telah memenuhi aspek kelayakan sesuai kurikulum. Hasil kuesioner kepuasan pengguna memperoleh skor rata-rata 2,37 (kategori "Sangat Setuju") yang berarti pengguna merasa puas dengan tampilan, kemudahan penggunaan, dan manfaat *game*. Pengujian fungsional memastikan seluruh fitur berjalan sesuai rancangan dan responsif saat dimainkan. Dengan demikian, *game* ini dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Kata Kunci : *Game Based Learning, Game Edukasi, Teks Deskripsi, Unity*.

ABSTRACT

A. RESTU AMALIA. *Design and Development of Game-Based Learning for Indonesian Language Instruction* (*supervised by* Wahyuddin *and* Hasnawati)

The lack of instructional media and the tendency to use monotonous teaching methods have led to low student motivation in understanding descriptive text material in depth. This material requires comprehension of structure, linguistic features, and content, which is often difficult to achieve through lectures or written exercises alone. To address this issue, this study aims to design a Unity 3D-based Game Based Learning *as an interactive learning medium for descriptive text material for seventh-grade junior high school students. This study employed the* Research and Development *(R&D) method using the Five-Stage (Mantap) model, which includes preliminary research, product development, expert validation, trials, and dissemination. Data were collected through literature review, material expert validation questionnaires, user satisfaction questionnaires, and white box and black box testing. Data were analyzed descriptively and quantitatively to determine the categories of material feasibility and user satisfaction.*

The material expert validation obtained an average score of 2.47 ("Strongly Agree" category), indicating that the questions in the game meet the feasibility aspects according to the curriculum. The user satisfaction questionnaire achieved an average score of 2.37 ("Strongly Agree" category), indicating that users were satisfied with the design, ease of use, and benefits of the game. Functional testing ensured that all features operated as designed and were responsive during gameplay. Therefore, this educational game is deemed suitable for use as an interactive learning medium that is not only visually appealing but also capable of enhancing students' learning motivation.

Keywords : *Game Based Learning, Educational Game, Descriptive Text, Unity.*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i

HALAMAN PENGESAHAN ii

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI iii

HALAMAN INSPIRASI iv

PRAKATA v

ABSTRAK viii

ABSTRACT ix

DAFTAR ISI x

DAFTAR TABEL xiii

DAFTAR GAMBAR xv

BAB I. PENDAHULUAN 1

A. Latar Belakang 1

B. Rumusan Masalah 3

C. Tujuan Penelitian 3

D. Batasan Masalah 3

E. Manfaat Penelitian 3

F. Sistematika Penulisan 4

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA 6

A. Kajian Teori 6

1. *Game* 6

2. Rancang Bangun *Game* 11

3. *Game Based Learning* (GBL) 11

4. Pembelajaran Bahasa Indonesia 12
5. Teks Deskripsi 13
6. Kurikulum Merdeka 14
7. *Research and Development* (R&D) 15
8. *Unity* 3D 19
9. *Android* 20
10. *Android Package Kit* (APK) 21
11. *Unified Modeling Language* (UML) 22
12. *Flowchart* 25
13. *White Box Testing* 27
14. *Black Box Testing* 28

B. Penelitian Terdahulu 28
C. Kerangka Pikir 31

BAB III. METODE PENELITIAN 32
A. Jenis Penelitian 32
B. Waktu Penelitian 32
C. Alat dan Bahan 33
D. Teknik Pengumpulan Data 34
E. Teknik Analisis Data 34
F. Tahap Penelitian 35
G. Rancangan Sistem 37

BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN 49
A. Analisis Aliran Data UML 49

1. *Use Case* Diagram 49
2. *Activity* Diagram 50
3. *Sequence* Diagram 52

B. Detail Sistem 54
1. Halaman Utama 54
2. Halaman Menu Tentang 55
3. Tampilan Pilih Karakter 56
4. Tampilan dalam *Game* 57
5. Tampilan Pertanyaan dalam *Game* 57
6. Tampilan *Finish Game* 58
7. Tampilan Perayaan 59

C. Pengujian Sistem 60
1. *White Box Testing* 60
2. *Black Box Testing* 70
3. Analisis Hasil Penelitian 74

BAB V PENUTUP 83
A. Kesimpulan 83
B. Saran 84

DAFTAR PUSTAKA 85

LAMPIRAN 88

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Simbol *Use Case* Diagram 23

Tabel 2.2. Simbol Activity Diagram 24

Tabel 2.3. Simbol *Sequence Diagram* 24

Tabel 2.4. Simbol *Class Diagram* 25

Tabel 2.5. Simbol *Flowchart* 26

Tabel 3.1. Jadwal Pelaksanaan Penelitian 32

Tabel 3.2. Spesifikasi Laptop 33

Tabel 3.3. Spesifikasi *Smartphone* 33

Tabel 3.4. Perangkat Lunak yang Digunakan 33

Tabel 4.1. Deskripsi *Use case* 50

Tabel 4.2. Grafik Matriks Halaman Utama 62

Tabel 4.3. Grafik Matriks Halaman Tentang 64

Tabel 4.4. Grafik Matriks Halaman Mulai 67

Tabel 4.5. Grafik Matriks Halaman Perayaan 69

Tabel 4.6. *Black Box Testing* Halaman Utama 70

Tabel 4.7. *Black Box Testing* Tombol Tentang 71

Tabel 4.8. *Black Box Testing* Tombol Mulai 71

Tabel 4.9. *Black Box Testing* Tombol Pilih Karakter 72

Tabel 4.10. *Black Box Testing* Pertanyaan dalam *Game* 72

Tabel 4.11. *Black Box Testing Finish Game* 73

Tabel 4.12. *Black Box Testing* Tombol Ke Perayaan 74

Tabel 4.13. Skala Penilaian Kuesioner Validasi Ahli 75

Tabel 4.14. Aspek yang Dinilai Validasi Ahli 75

Tabel 4.15. Hasil Penilaian Responden Validasi Ahli 76

Tabel 4.16. Distribusi Frekuensi Hasil Validasi Ahli 77

Tabel 4.17. Kategori Interpretasi Validasi Ahli 77

Tabel 4.18. Skala Penilaian Kepuasan Pengguna 79

Tabel 4.19. Aspek yang Dinilai Responden Kepuasan Pengguna 79

Tabel 4.20. Hasil Penilaian Responden Kepuasan Pengguna 80

Tabel 4.21. Distribusi Frekuensi Hasil Kepuasan Pengguna 81

Tabel 4.22. Kategori Interpretasi Kepuasan Pengguna 82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kerangka Pikir 31

Gambar 3.1. Sistem yang Sedang Berjalan 37

Gambar 3.2. Sistem yang Diusulkan 39

Gambar 3.3. *Flowchart* Sistem 41

Gambar 3.4. Desain UI Halaman Utama 42

Gambar 3.5. Desain UI Halaman Tentang 42

Gambar 3.6. Desain UI Halaman Pilih Karakter 43

Gambar 3.7. Desain UI Halaman *Game* 44

Gambar 3.8. Desain UI *Box* Pertanyaan 45

Gambar 3.9. Desain UI *Finish* 46

Gambar 3.10. Desain UI Halaman Perayaan 47

Gambar 4.1. *Use Case* Diagram 49

Gambar 4.2. *Activity* Diagram Halaman Utama 50

Gambar 4.3. *Activity* Diagram Halaman Mulai 51

Gambar 4.4. *Activity* Diagram Halaman Tentang 52

Gambar 4.5. *Sequence* Diagram Halaman Utama 53

Gambar 4.6. *Sequence* Diagram Halaman Mulai 53

Gambar 4.7. *Sequence* Diagram Halaman Tentang 54

Gambar 4.8. Tampilan Halaman Utama 54

Gambar 4.9. Tampilan Menu Tentang 55

Gambar 4.10. Tampilan Halaman Pilih Karakter 56

Gambar 4.11. Tampilan dalam *Game* 57

Gambar 4.12. Tampilan Pertanyaan dalam *Game* 57

Gambar 4.13. *Pop Up Finish Game* 58

Gambar 4.14. *Pop Up* Misi Gagal 59

Gambar 4.15. Tampilan Halaman Perayaan 59

Gambar 4.16. *Flowchart* Halaman Utama 61

Gambar 4.17. *Flowgraph* Halaman Utama 61

Gambar 4.18. *Flowchart* Halaman Tentang 63

Gambar 4.19. *Flowgraph* Halaman Tentang 63

Gambar 4.20. *Flowchart* Halaman Mulai 65

Gambar 4.21. *Flowgraph* Halaman Mulai 66

Gambar 4.22. *Flowchart* Halaman Perayaan 68

Gambar 4.23. *Flowgraph* Halaman Perayaan 68