

P-ISSN : 2337 - 8344

E-ISSN : 2623 - 1247

Jurnal InformaSI dan Komputer



**Diterbitkan Oleh :
STMIK DIAN CIPTA CENDIKIA KOTABUMI**

Volume 10 Nomor 1 Tahun 2022

Penerbit

Lembaga Penelitian STMIK Dian Cipta Cendikia Kotabumi

**Hak atas naskahh/tulisan tetap berada pada penulis, isi diluar tanggung jawab
penerbit dan Dewan Penyunting**



PENGANTAR REDAKSI

Puji syukur dipanjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas karunia dan limpahan rahmatNYA jualah Jurnal Informasi dan komputer (JIK) STMIK Dian Cipta Cendikia Kotabumi ini dapat terwujud. Jurnal Informasi dan Komputer (JIK) yang terbit dua (2) kali dalam setahun ini merupakan suatu wadah untuk penyebar luasan hasil-hasil penelitian, studi pustaka, karya ilmiah yang berkaitan dengan Informasi dan Komputer khususnya bagi dosen-dosen STMIK Dian Cipta Cendikia Kotabumi serta umumnya para cendekiawan, praktisi, peneliti ilmu Informatika dan Komputer.

Harapan, dengan diterbitkannya Jurnal Informasi dan Komputer (JIK) ini sebagai salah satu bentuk sumbangan pemikiran dalam pengembangan ilmu informatika dan komputer yang berkaitan dengan kajian-kajian di bidang teknologi Informatik, Komunikasi Data dan Jaringan Komputer, perancangan dan Rekayasa Perangkat Lunak, serta ilmu-ilmu yang terkait dengan bidang Informasi dan Komputer lainnya.

Berkenaan dengan harapan tersebut, kepada para peneliti, dosen dan praktisi yang memiliki hasil-hasil penelitian, kajian pustaka, karya ilmiah dalam bidang tersebut diatas, dengan bangga redaksi Jurnal Informasi dan Komputer (JIK) menerima naskah ringkasan untuk dimuat pada jurnal Informasi dan Komputer (JIK) STMIK Dian Cipta Cendikia Kotabumi dengan berpedoman pada penulisan naskah jurnal sebagaimana dilampirkan pada halaman belakang (Bagian kulit dalam) buku jurnal ini.

Mutu dari suatu jurnal ilmiah tidak hanya ditentukan oleh para pengelolanya saja, tetapi para penulis dan pembaca jualah yang mempunyai peranan besar dalam meningkatkan mutu jurnal Informatika dan Komputer ini. Merujuk pada realita ini kamu sangat mengharapkan peran aktif dari peneliti untuk bersama-sama menjaga dan memelihara keberlangsungan dari jurnal Informasi dan Komputer STMIK Dian Cipta Cendikia Kotabumi ini. Yang juga tidak kalah pentingnya dari partisipasi tersebut diatas, adalah saran dan kritik yang membangun dari pembaca yang budiman agar kiranya dapat disampaikan langsung kepada redaksi JIK. Saran dan kritik yang membangun akan dijadikan masukan dan pertimbangan yang sangat berarti guna peningkatan mutu dan kualitas Jurnal Informasi dan Komputer STMIK Dian Cipta Cendikia Kotabumi.

Tak lupa diucapkan terima kasih yang tak terhingga atas perhatian dan kerjasama dari semua pihak yang tak dapat disebutkan satu persatu hingga dapat diterbitkan nya Jurnal Informasi dan Komputer (JIK) STMIK Dian Cipta Cendikia Kotabumi. Semoga apa yang telah diperbuat untuk kebaikan akan menjadi amal ibadah, amin.

Kotabumi, 25 April, 2022


Dewan Redaksi

JURNAL INFORMASI DAN KOMPUTER

Volume 10 Nomor 2 April 2022

Jurnal Informasi dan Komputer merupakan Sarana informasi ilmu pengetahuan, Teknologi dan Komunikasi yang berupa hasil penelitian, tulisan ilmiah, Atau pun studi pustaka. Jurnal ini terbit dua kali setahun pada bulan April dan Oktober. Berisi hasil penelitian ilmiah di bidang informatika yang bertujuan untuk menghubungkan adanya kesenjangan antar kemajuan teknologi dan hasil penelitian. Jurnal ini di terbitkan pertama kali pada tahun 2013.

Penanggung Jawab:

Ketua STMIK Dian Cipta Cendikia Kotabumi

Pembina:

Ketua STMIK Dian Cipta Cendikia Kotabumi
Ketua Lembaga Penelitian STMIK Dian Cipta Cendikia Kotabumi

Pimpinan Redaksi

Dwi Marisa Efendi, S.Kom., M.Ti

Redaksi pelaksana

Rustam, S.Kom., M.Ti (STMIK Dian Cipta Cendikia Kotabumi)
Nurmayanti M.Kom (STMIK Dian Cipta Cendikia Kotabumi)
Sukatmi, S.Kom., M.Kom (AMIK DCC Bandar Lampung)
Sampurna Dadi Riskiono, M.Kom (Universitas Teknokrat Indonesia)
Ifo Wahyu Pratama, S.Kom., M.Ti (AMIK MASTER Lampung)

Mitra Bestari

Dr. RZ. ABDUL AZIZ, ST., MT (Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya)
Dr. Dadang Sudrajat, S.Si, M.Kom (STMIK IKMI Cirebon)
Dr. Septafiansyah Dwi Putra, S.T., M.T (Politeknik Negeri Lampung)
Dr. Evi Grativiani, S.E., M.S.I (Universitas Sebelas Maret)
Rohmat Indra Borman (Universitas Teknokrat Indonesia)
Ferry Wongso, S.KOm., M.Kom (STMIK Darma Pala Riau)
Ferly Ardhy, S.Kom., M.Ti (Universitas Aisyah Pringsewu)
Firmansyah, S.E., M.Si (STMIK Darma Pala Riau)

Amarudin (Universitas Teknokrat Indonesia)
Didi Susianto, S.T., M.Kom (AMIK Dian Cipta Cendikia Bandar Lampung)
Alhibarsyah, St., M.Kom (STMIK Tunas Bangsa Bandar Lampung)
Kemal Farouq Mauladi, S.Kom .M.Kom (Universitas Islam Lamongan)
Rima Mawarni, M.Kom (STMIK Dian Cipta Cendikia Kotabumi)
Wira Jaya Hartono, S.Pd., M.Pd (STMIK Darma Pala Riau)

Penerbit : STMIK Dian Cipta Cendikia Kotabumi Bekerja Sama Dengan LPPM STMIK Dian Cipta Cendikia Kotabumi.

Alamat Redaksi/Penerbit:

Jl. Negara No. 3 Candimas Kotabumi Lampung Utara
No Telp/Fax 0724 23003
Email : lppm-stmik@dcc.ac.id



JURNAL INFORMASI DAN KOMPUTER VOL. 10 NO. 2 THN. 2022

DAFTAR ISI

	Halaman
Peningkatan Pengelolaan Arsip Surat Menyurat Melalui Aplikasi Berbasis Web Dengan Metode <i>First In First Out</i> Yuli Syafitri ¹ , Reni Astika ² , Lusia Septia Eka Esti Rahayu ³ , (AMIK Dian Cipta Cendikia ¹² , AMIK Lampung ³)	01-08
Pengembangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web Pada Amik Dian Cipta Cendikia Bandar Lampung Sukatmi ¹ , Euis Mustika Prianganti ² , Astriyanti ³ (AMIK DCC Bandar Lampung ¹²³)	09-14
Klasifikasi Penyakit <i>Powdery Mildew</i> Pada Ceri Manis Dengan Menggunakan Algoritma <i>Convolutional Neural Network (CNN)</i> Iwansyah Edo Hendrawan ¹ , M. Ilhamsyah ² , Dadang Yusup ³ (Universitas Singaperbangsa Karawang ¹²³)	15-20
Penerapan Finite State Automata Pada Desain Vending Machine Masker Dan Hand Sanitizer Ridwan ¹ , Windu Gata ² , Hafifah Bella Novitasari ³ , Laela Kurniawati ⁴ , Sri Rahayu ⁵ (Universitas Nusa Mandiri ¹²).....	21-28
Analisis Perhitungan Muatan Sedimentasi Berdasarkan Kedalaman Air (<i>Chart Datum</i>) Pada Senipah Channel Di Kabupaten Kutai Kartanegara Berbasis Web Salmajah (Stmik Handayani Makasar)	29-43
Aplikasi Pembelajaran Ilmu Tajwid Berbasis Mobile Novita Lestari Anggreini ¹ , Ichsan Perdana Putra ² (Politeknik TEDC Bandung).....	44-49
Implementasi Algoritma Naïve Bayes Untuk Memprediksi Pengaruh Media Sosial Terhadap Semangat Belajar Mahasiswa Di Masa Pandemi Covid 19 Fiqih Satria ¹ , Hermanto ² (Universitas Raden Intan Lampung)	50-56
Klasifikasi Kinerja Pembayaran Angsuran Dengan Algoritma Naive Bayes (Studi Kasus : Data Nasabah Koperasi Simpan Pinjam Pembiayaan Syariah Bina Bersama) Dwi Marisa ¹ , Sigit Mintoro ² , Supriyanto ³ , Sani Hanika lubis ⁴ , Sri Lestari ⁵ (STMik Dian Cipta Cendikia Kotabumi)	57-61
Peningkatan Akurasi Prediksi Pengadaan Bahan Baku Produksi Dengan Menggunakan Metode <i>Neural Network</i> Mumtaz Muttakin ¹ , Sabar Hanadwiputra ²	

(STMIK Bani Saleh, Bekasi)	62-72
Penerapan Konsep Finite State Automata Pada Simulasi Vending Machine Pergantian Seragam Karyawan Ristyani Slamet ¹ , Windu Gata ² , Ketut Sakho Parthama ³ , Nita Merlina ⁴ , Eni Heni Hermaliani ⁵ (Universitas Nusa Mandiri ^{1,2,4,5} , Universitas Pramita Indonesia ³)	
	73-79
Penerapan Metode Electre Untuk Pemilihan Pengajar Terbaik Muchamad Maskhur ¹ , Wiwien Hadikurniawati ² (Universitas Stikubank, Semarang).....	
	80-88
Sistem Pendukung Keputusan Kelayakan Kenaikan Pangkat Jabatan Fungsional(Asn) Metode Topsis Nurmayanti ¹ , Merri Parida ² , M. Reka Yuansyah ³ (STMIK Dian Cipta Cendikia kotabumi)	
	89-96
Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Mata Kuliah Pemrograman Berorientasi Objek Dikwan Moeis ¹ , Andi Harmin ² (STMIK Profesional Makasar ¹²)	
	97-106
Penentuan Penerima Beasiswa Di Stmik Bani Saleh Dengan Perbandingan Metode Algoritma C4.5 Dan Knearest Neighbors Siti Chodijah ¹ , Mohammad Iqbal ² (Universitas Gunadama ¹²)	
	107-114
Perancangan Sistem Informasi Kehadiran Pegawai Dan Skp (Sikap) Pada Institut Agama Islam Negeri (Iain) Metro Toto Andri Puspito (Institut Agama Islam Negeri Metro ⁷)	
	115-120
Kualitas Layanan Sistem Informasi Akademik (Siakad) Terhadap Kepuasan Mahasiswa Sebagai Pengguna Aidah Hami ¹ , Dyah Anggraini ² (Stmik Bani Saleh ¹ , Universitas Gunadarma)	
	121-129
Implementasi Metode Bag Of Visual Words Dalam Pengenalan Citra Masker Pada Wajah Komang Budiarta ¹ , I Made Budi Adnyana ² , Gede Herdian Setiawan ³ (ITB STIKOM BALI)	
	130-137
Sistem Tiket Helpdesk Pada Stmik Bani Saleh Zaenal Mutaqin Subekti ¹ , Kresno Murti Prabowo ² , Budi ³ (STMIK Bani Salih ¹²³)	
	138-144
Algoritma Naive Bayes Untuk Memprediksi Jumlah Siswa Berpotensi Drop Out Sidik Rahmatullah ¹ , Ngajiyanto ² , Pakarti Riswanto ³ , Arief Hendriawan ⁴ (STMIK Dian Cipta Cendikian Kotabumi ¹²³)	
	145-153
Pengklasteran Risiko Covid-19 Di Riau Menggunakan Teknik <i>One Hot Encoding</i> Dan Algoritma <i>K-Means Clustering</i> Silviana ¹ , Rahmad Kurniawan ² , Alwis Nazir ³ , Elvia Budianita ⁴ ,	

- Fadhillah Syafria⁵, Siska Kurnia Gusti⁶
(Universitas Riau², Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau^{1,3,4,5,6}) 154-163
- Aplikasi Pengelolaan *E-Document* Sistem Penjaminan Mutu Internal Menggunakan Metode *User Centered Design*
Andi Harmin¹, Rosnani²
(STMIK Profesional Makassar¹²) 164-173
- Game Edukasi Mengenal Kepulauan Indonesia Menggunakan *Unity 3d* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar
Tri Aditama¹, Ade Irma Purnamasari², Tati Suprapti³
(STMIK IKMI Cirebon) 174-179
- Alat Pemantau Bilik Desinfektan Untuk Pencegahan Penularan Covid 19 Dengan Internet Of Things (I.O.T) Berbasis Microcontroller
Yusup Supriadi
(Universitas Panca Sakti Bekasi) 180-193
- Penerapan Metode *Fuzzy Ahp (Analytical Hierarchy Process)* Sebagai Sistem Pendukung Keputusan Dosen Terbaik (Studi Kasus : Stmik Pringsewu)
Afrizal Martin¹, Bambang Suprpto², Sulasminarti³,
Akni Widiyastuti⁴, Deny Firmansyah Kurniawan⁵, Henry Simanjuntak⁶
(STMIK Pringsewu¹, AMIK Dian Cipta Cendikia Pringsewu^{2,3,4,5,6}) 194-207
- Game Edukasi Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Android
Ferly Ardhy¹ Gusnaedi Adam² Agustinus Eko Setiawan³
Anti Aisyah⁴
(unversitas aisyah pring sewu, STMIK Dian Cipta Cendikia Kotabumi) 208-213
- Sistem Informasi Penjualan Alat-Alat Pancing Berbasis Web Pada Toko Yoggi Bersaudara Di Talang Padang Kabupaten Tanggamus (Studi Kasus Toko Yoggi Bersaudara)
Rima Mawarni¹, Dewi Triyanti², Dodi Afriansyah³, Yoggi Kurniawan⁴
(STMIK Dian Cipta Cendikia Kotabumi¹⁴ AMIK Dian Cipta Cendikia Pringsewu²³).. 214-219
- Implementasi Algoritma *Winnowing* Dalam Mendeteksi Plagiarisme Pada Tugas Mahasiswa
Ida Bagus Ketut Surya Arnawa
(ITB STIKOM BALI) 220-230
- Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Guru Teladan Menggunakan Metode *Composite Performance Index (Cpi)* Pada Smk Negeri 1 Kotabumi
Rustam¹, Pakarti Riswanto², Dwi Marisa Efendi³, Asep Afandi⁴, Supriyanto⁵, Desri Arisandi⁶
(STMIK Dian Cipta Cendikia Kotabumi^{12,34}) 231-238

GAME EDUKASI MENGENAL KEPULAUAN INDONESIA MENGGUNAKAN UNITY 3D UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Tri Aditama¹, Ade Irma Purnamasari², Tati Suprapti³
STMIK IKMI Cirebon¹²³

Jl Perjuangan No 10B-Majasem, Kesambi Karyamula, Kota Cirebon, Indonesia

E-mail : atama1216@gmail.com¹, Ade@gmail.com², Tati@gmail.com³

ABSTRAK

Perkembangan teknologi yang sangat pesat khususnya pada game edukasi pembelajaran, membawa dampak dalam dunia Pendidikan dalam memanfaatkan game edukasi di masa pandemi yang mengurangi mobilitas dalam belajar tatap muka di era pandemi. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran yang lebih modern dan inovatif guna meningkatkan minat belajar dan mempermudah memahami dalam mengenal kepulauan Indonesia. Dan sebagai alternatif media pembelajaran yang mudah dipahami dan dipelajari oleh Siswa Sekolah Dasar karena di era modern ini semua sudah menggunakan metode pembelajaran yang efektif seperti game edukasi. Untuk membuat game menggunakan *software Unity 3D 2019* sebagai *software* pendukung pembuatan game dan Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan *Research and Development (R&D)* untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifannya bisa berguna bagi pembelajaran mengenal kepulauan Indonesia untuk Siswa Sekolah Dasar. Dari hasil data penelitian game edukasi mengenal kepulauan Indonesia, dapat diketahui bahwa game edukasi mengenal kepulauan indonesia ini mendapatkan nilai rata-rata nilai tingkat capaian responden 82,7% dengan kategori sangat baik. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa game edukasi mengenal kepulauan Indonesia dapat meningkatkan minat belajar pada Siswa Sekolah Dasar.

Kata kunci : Game Edukasi, Kepulauan Indonesia, Minat Belajar, Siswa Sekolah Dasar, Media Pembelajaran

ABSTRACTS

The very rapid development of technology, especially in learning educational games, has an impact in the world of education in utilizing educational games during the pandemic which reduces mobility in face-to-face learning in the pandemic era. The purpose of this research is to develop more modern and innovative learning media to increase interest in learning and make it easier to understand the Indonesian archipelago. And as an alternative learning media that is easy to understand and learn by elementary school students because in this modern era all of them have used effective learning methods such as educational games. To make games using Unity 3D 2019 software as game support software and the method used in this research is the Research and Development (R&D) research method to produce certain products and test their effectiveness, which can be useful for learning about the Indonesian archipelago for elementary school students. From the results of research data on educational games about the Indonesian archipelago, it can be seen that this educational game about the Indonesian archipelago gets an average

score of 82.7% for the respondents in the very good category. Thus it can be said that educational games about the Indonesian archipelago can increase interest in learning in elementary school students.

Keywords : Educational Games, Indonesian Archipelago, Interest in Learning, Elementary School Students, Learning Media

1. PENDAHULUAN

Game merupakan sebuah permainan yang sudah diorganisir, dimana sebenarnya permainan tadi dapat dimainkan oleh beberapa kalangan, baik itu anak-anak, remaja bahkan dewasa. Game umumnya dimainkan untuk menghilangkan penat pula mampu dijadikan menjadi latihan agar seseorang yang ingin belajar tidak mempunyai pandangan yang melelahkan terhadap sesuatu yang ingin mereka pelajari. Permainan berdasarkan Kamus besar Bahasa Indonesia ialah sesuatu yang bisa dimanfaatkan untuk menghilangkan kepenatan.(Aula et al., 2020) Seiring dengan adanya perkembangan teknologi yang sangat pesat. Anak-anak pada usia Sekolah Dasar, yang sedang berada pada fase serba ingin memahami. pada era digital anak-anak diharapkan bisa memanfaatkan teknologi. perbaikan mekanis bisa dimanfaatkan pada ranah pembinaan, termasuk pada Siswa Sekolah Dasar. dalam ranah persekolahan, inovasi memegang peranan tersendiri pada proses pembelajaran dan pembelajaran, salah satunya ialah pembelajaran melalui media game edukasi untuk meningkatkan minat belajar. Pentingnya Siswa Sekolah Dasar tentang pengetahuan kepulauan Indonesia karena sebagai generasi penerus bangsa, dalam penelitian ini membuat sebuah game edukasi menenal kepulauan indonesia sebagai sarana pembelajara yang dapat membantu siswa sekola dalam mengenal kepulauan indonesia sehingga dapat menarik minat bealajar Siswa Sekolah Dasar.

2. METODE PENELITIAN

Dalam melakukan sebuah penelitian, seorang peneliti akan dihadapkan pada suatu metodologi penelitian, dalam Penelitian ini metode yang digunakan adalah penelitian Research and Development (R&D) yang dilakukan untuk

meningkatkan minat Siswa Sekolah Dasar tentang mengenal kepulauan yang ada di Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran berupa game edukasi. Untuk model pengembang nya dapat dianalogikan seperti diagram, dimana setiap tahapan dikerjakan secara berurutan mulai dari atas hingga bawah. Penelitian dan pengembangan (research and development) untuk mengasilkan produk baru melalui proses pengembangan. Model ADDIE menggunakan lima tahap :



Gambar 1. Metode ADDIE

Pengumpulan data.

Jenis penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang dilakukan menggunakan analisis data yang berupa angka dan menggambarkan data melalui angka-angka. Data kuantitatif berasal dari kuesioner guru dan orang tua wali murid kemudian dihitung skor rata-ratanya dengan rumus yang ada dibawah ini.

Rata-rata skor =

$$\frac{(5. SS) + (4. S) + (3. N) + (2. TS) + (1. STS)}{SS + S + N + TS + STS}$$

Tabel 1. Skala Likert

Pertanyaan Positif	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Netral (N)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Sedangkang untuk mencari tingkat pencapaian jawaban responden digunakan rumus sebagai berikut.

$$TCR = \frac{\text{Rata - rata skor}}{5} \times 100$$

Keterangan :

TCR = Tingkat pencapaian jawaban responden

Dengan kriteria presentase pencapaian sebagai berikut.

Tabel 2. Kelayakan Kategori

Kategori	Presentase
Sangat Baik	81% - 100%
Baik	61% - 80%
Cukup Baik	41% - 60%
Tidak Baik	21% - 40%

Metode Penelitian meliputi analisis, arsitektur, metode yang dipakai untuk menyelesaikan

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan alur penelitian yang dilakukan pada bab sebelumnya, bahwa penelitian game edukasi mengenal kepulauan Indonesia menggunakan unity 3d untk meningkatkan minat belajar Siswa Sekolah Dasar . Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian media pembelajaran mengenal kepulauan Indonesia berbasis multimedia ini adalah metode ADDIE. Motode ADDIE merupakan salah satu metode desain pembelajaran yang sistematik.

1. Analyze

Langkah awal dalam penelitian ini adalah mengidentifikasi kebutuhan baik berupa *software* ataupun *hardware* dan teori yang dibutuhkan, pada penelitian ini dimulai menggabungkan jenis media pembelajaran yaitu media audio dan visual, hal yang perlu di analisis untuk melaksanakan penelitian ini *software*, *hardware* dan teori yang digunakan dalam media pembelajaran.

2. Desain

Storyboard berfungsi sebagai media untuk menyampaikan pemikiran atau pemikiran kepada orang lain sebagai gambar. Di dalam Storyboard terdapat data pendukung, misalnya pesan email, pesan instan informatif, gambar, suara, dan lain-lain.

3. Development

Proses mewujudkan blue-print atau biasa di sebut desain jadi kenyataan. Dalam hal rencana memerlukan suatu produk melalui media pembelajaran campuran, harus diciptakan penglihatan dan suara. Setelah merancang sebuah desain menu utama, kemudian mulai kembangkan menggunakan software ADOBE ILLUSTRATOR, sebagai berikut hasilnya :



Gambar 2. Desain Menu Utama

4. Implementation

Pada tahap ini diimplementasikan rancangan model tersebut pada situasi yang nyata, saat data sudah cukup dan dinyatakan selesai pada fase development, kemudian kita implementasikan di sebuah game engine yaitu unity 3D, Scene yang menampilkan halaman utama, dalam halaman ini pengguna akan di ajak untuk melihat apa yang bisa dilakukan oleh pemain. Tampilam menu menampilkan beberapa ikon seperti main dan video pembelajaran.



Gambar 3. Menu utama

Scene yang menampilkan halaman menu main, yang berisi game, dari materi pembelajaran yang terdapat pada materi pendauluan, mengenal kepulauan Indonesia yang terdapat di menu main.



Gambar 4. Menu Main

5. Evaluasi

Setelah dilakukan uji coba game edukasi mengenal kepulauan indonesia untuk meningkatkan minat belajar Siswa Sekolah Dasar sudah layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam mengenal kepulauan Indonesia. Serta untuk menguji fungsionalitas sebuah program yang dikembangkan maka digunakan pengujian *black box*. Berdasarkan hasil pengujian game mengenal kepulauan Indonesia yang telah dilakukan secara keseluruhan dapat ditarik kesimpulan bahwa

pada proses penggunaan aplikasi game untuk Siswa Sekolah Dasar SD Negeri Bongan Kulon II sudah cukup maksimal dan fungsionalitas game mengenal kepulauan indonesia sudah dapat menghasilkan output yang diharapkan.

3.1 Pengujian Tingkat Capaian Responden

Pada tahap pengujian pencapaian responden terhadap kuesioner yang dilakukan dengan skala likert. Kuesioner diisikan oleh guru. Maka pada bagian pengujian ini akan tergambar presentase dan kategori pencapaian responden sebagai berikut.

Pada Pengujian hasil tingkat capaian responden menggunakan Microsoft Excel. Maka berdasarkan pada tabel 4.6 diperoleh nilai rata-rata keseluruhan kuesioner sebesar 4,15 dengan tingkat capaian responden 82,7% dengan kategori sangat baik. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa game edukasi mengenal kepulauan Indonesia dapat meningkatkan minat belajar pada Siswa Sekolah Dasar SD Negeri Bongas Kulon II.

3.2 Uji Validitas

Uji validitas dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat validitas instrumen. Uji validitas adalah uji yang digunakan untuk menguji ketepatan suatu alat penduga dalam menaksir sesuatu yang seharusnya diukur. (Sugiyono, dalam Rosita et al., 2021). Jenis validitas pada penelitian ini adalah validitas isi. Pertanyaan pada survei pemeriksaan ini dianggap substansial dengan asumsi bahwa pertanyaan eksplorasi secara akurat menjawab tujuan dari pertanyaan yang ditujukan untuk polling. Uji legitimasi substansi dilakukan dengan memanfaatkan hubungan antara skor setiap inkuiri dengan skor absolut semua pertanyaan menggunakan tes terukur Pearson Product Moment..(Alfian & Putra, 2017). Mengingat konsekuensi dari uji Validitas Pearson, pertanyaan dalam survei dianggap sah dengan asumsi bahwa harga R yang ditentukan lebih menonjol daripada R tabel. Tabel R insentif

untuk berbagai 20 contoh adalah 0,444. Hasil uji validitas kuesioner Game Mengenal kepulauan Indonesia dapat dilihat dibawah ini.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas

Pertanyaan	r Hitung	r Tabel	keterangan
Q1	0.625	0.444	Valid
Q2	0.550	0.444	Valid
Q3	0.526	0.444	Valid
Q4	0.694	0.444	Valid
Q5	0.564	0.444	Valid
Q6	0.694	0.444	Valid
Q7	0.506	0.444	Valid
Q8	0.654	0.444	Valid
Q9	0.674	0.444	Valid
Q10	0.611	0.444	Valid

Sumber : Microsoft Excel

Nilai r Hitung skor setiap inkuiri dengan skor lengkap menunjukkan nilai r hitung lebih dari 0,444. Hasil ini menunjukkan bahwa semua pertanyaan pada survei Game Edukasi mengenal kepulauan indonesia adalah sah dan dapat digunakan untuk mengukur tingkat minat belajar siswa sekolah dasar.

3.3 Uji Reabilitas

Uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan uji Reabilitas Cronbach Alpha. Hasil dari uji Reabilitas Cronbach Alpha akan menunjukkan apakah kuesioner dalam penelitian ini sudah reliabel atau belum. Ketergantungan menyangkut sejauh mana estimasi dapat diandalkan dalam pandangan kekuatannya. Suatu instrumen dengan minimal 2 keputusan respon dikatakan dapat diandalkan jika dalam beberapa kali diperoleh hasil estimasi subjek yang sama (test-retest) yang umumnya serupa atau dalam satu estimasi dengan berbagai instrumen (sama) hasil yang agak komparatif.(Yusup, 2018). Hasil uji reliabilitas kuesioner Game Mengenal kepulauan Indonesia

dengan metode Cronbach alpha dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4. Hasil Uji Validitas

Kriteria Pengujian		
Nilai Acuan	Nilai Cronbach's alpha	Kesimpulan
0.70	0.731	RELIABEL

Sumber : Microsoft Excel

1. 4. KESIMPULAN

Game edukasi mengenal kepulauan indonesia inidikembangkan melalui beberapa tahap, yaitu analisis, desain pengembangan, implementasi dan evaluasi. Pada tahap evaluasi, game edukasi mengenal kepulauan indonesia ini dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas V karena telah dilakukan penyesuaian dengan siswa kelas V SD Negeri Bongas Kulon II berupa tampilan gambar, backsound dan font. Pada hasil pengujina Black Box, game edukasi mengenal kepulauan indonesia telah berjalan dan berfungsi dengan sesuai harapan.

Hasil uji kuesioner, dapat dapat diketahui bahwa game edukasi mengenal kepulauan indonesia ini mendapatkan nilai rata-rata nilai tingkat capaian responden 82,7% dengan kategori sangat baik. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa game edukasi mengenal kepulauan Indonesia dapat meningkatkan minat belajar pada Siswa Sekolah Dasar SD Negeri Bongas Kulon II.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Al Irsyadi, F. Y., Annas, R., & Kurniawan, Y. I. (2019). Game Edukasi Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Pengenalan Benda-Benda di Rumah bagi Siswa Kelas 4

- Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Dan Informasi*, 9(2), 78–92. <https://doi.org/10.34010/jati.v9i2.1844>
- [2] Al Irsyadi, F. Y., Puspitassari, D., & Kurniawan, Y. I. (2019). ABAS (Ayo Belajar Sholat): Game Edukasi Pembelajaran Sholat Untuk Anak Tuna Rungu Wicara. *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 9(1), 17–28. <https://doi.org/10.34010/jamika.v9i1.1537>
- [3] Alfian, R., & Putra, P. M. A. (2017). Jurnal Ilmiah Ibnu Sina, 2 (2), 176-183 Riza Alfian. *Jurnal Ilmiah Ibnu Sina*, 2(September), 176–183.
- [4] Aula, S., Ahmadian, H., & Abdul Majid, B. (2020). Analisa Dan Perancangan Game Edukasi Student Adventure 2D Pada Smk Negeri 1 Al-Mubarkeya. *Cyberspace: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 4(1), 21. <https://doi.org/10.22373/cj.v4i1.7132>
- [5] Iii, B. A. B., Populasi, A., & Penelitian, S. (2011). *Ninoy Yudhistya Sulistiyono, 2013 Gambaran Asupan Zat Gizi Dan Aktivitas Fisik Mahasiswa Ilmu Keolahragaan Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu* 19. 19–29.
- [6] Mardhotillah, H., & Rakimahwati, R. (2021). Pengembangan Game Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 779–792. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1361>
- [7] Rosita, E., Hidayat, W., & Yuliani, W. (2021). Uji Validitas dan Reliabilitas Kuesioner Perilaku Prososial. *Jurnal Fokus*, 4(4), 279–284.
- [8] Winarni, D. S., Naimah, J., & Widiyawati, Y. (2020). Pengembangan Game Edukasi Science Adventure Untuk Meningkatkan Keterampilanpemecahan Masalah Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(2), 91–100. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v7i2.14462>
- [9] Yusup, F. (2018). Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 17–23. <https://doi.org/10.18592/tarbiyah.v7i1.2100>