

**RANCANG BANGUN *GAME REPHRASE QUEST* SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN PADA MATERI KARYA ILMIAH MATA
PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS XI DI SMK NURUL
HIDAYAH BANDUNG**

Diajukan Sebagai Syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada
Program Studi Pendidikan Multimedia



Oleh
Yasmine Nadhira Syadza
1908756

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MULTIMEDIA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA KAMPUS CIBIRU
2023**

LEMBAR HAK CIPTA

**RANCANG BANGUN *GAME REPHRASE QUEST* SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN PADA MATERI KARYA ILMIAH MATA
PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS XI DI SMK NURUL
HIDAYAH BANDUNG**

Oleh :

Yasmine Nadhira Syadza

Sebuah Skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Multimedia

© Yasmine Nadhira Syadza 2023

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru

Agustus 2023

Hak cipta dilindungi Undang-Undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruh atau sebagian.

Dengan dicetak ulang, difotokopi dan cara lainnya tanpa izin dari penulis.

Yasmine Nadhira Syadza, 2023

**RANCANG BANGUN *GAME REPHRASE QUEST* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATERI
KARYA ILMIAH MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS XI DI SMK NURUL HIDAYAH
BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

HALAMAN PENGESAHAN


HALAMAN PENGESAHAN

YASMINE NADHIRA SYADZA

**RANCANG BANGUN *GAME REPHRASE QUEST* SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN PADA MATERI KARYA ILMIAH MATA PELAJARAN
BAHASA INDONESIA KELAS XI DI SMK NURUL HIDAYAH BANDUNG**

Disetujui dan disahkan oleh Pembimbing :


Pembimbing I



Dian Rinjani, S.Pd., M.Ds.

NIP: 920171219860906201

Pembimbing II

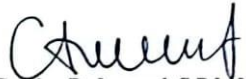


Agus Juhana, S.Pd., M.T.

NIP : 920230219940805101

Mengetahui,

Ketua Program Studi
Pendidikan Multimedia



Avung Candra Padmasari, S.Pd., M.T

NIP: 920171219870811201

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini Saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “**Rancang Bangun *Game Rephrase Quest* Sebagai Media Pembelajaran pada Materi Karya Ilmiah Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas XI di SMK Nurul Hidayah Bandung**” beserta isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko dan sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya ini.

Bandung, Agustus 2023

Yang membuat pernyataan,

Yasmine Nadhira Syadza

1908756

UCAPAN TERIMAKASIH

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan judul "Rancang Bangun *Game Rephrase Quest* Sebagai Media Pembelajaran pada Materi Karya Ilmiah Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas XI di SMK Nurul Hidayah Bandung" . Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Pendidikan Multimedia di Universitas Pendidikan Indonesia.

Selesainya penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari semua pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan motivasi dalam proses penyusunan skripsi ini. Khususnya, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ibu Dian Rinjani, S.Pd., M.Ds. selaku dosen pembimbing 1 yang senantiasa membantu, memberi arahan, dan dukungan selama proses penyusunan skripsi.
2. Bapak Agus Juhana, S.Pd., M.T. selaku dosen pembimbing 2 yang senantiasa membantu, memberi arahan, dan dukungan selama proses penyusunan skripsi.
3. Bapak Fahmi Candra Permana, S.Si., M.T. selaku dosen wali yang telah membimbing penulis pada masa perkuliahan.
4. Seluruh dosen dan tenaga pendidik di Program Studi Pendidikan Multimedia yang sudah membantu penulis menyelesaikan skripsi.
5. Kedua orang tua yang telah memberikan dukungan doa dan moral kepada penulis pada saat mengerjakan penelitian, serta memberikan doa dan semangat kepada penulis. Lalu kepada kakak – kakak penulis yang telah memberikan bantuan serta semangat dan doa kepada penulis.
6. Ibu Asih Wuryati, S.Pd. selaku kepala sekolah Sekolah SMK Nurul Hidayah Bandung yang telah mendukung dan memberikan izin dalam melakukan penelitian skripsi di Sekolah SMK Nurul Hidayah.
7. Siswa – Siswa SMK Nurul Hidayah yang telah membantu penulis dalam memberikan masukan dari penelitian yang dilakukan.
8. Teman – teman Agen Rahasia, Alifa Nurul Azmi, Dhea Ananda Kartini, Jullieta Siti Refqa H, Noviana Sabilla, Rahmah Tasya Ad'nisa, Rifda Falsa Salsabila, dan Sinta Nurleta yang selalu memberi dukungan dan semangat selama penyusunan skripsi.

Yasmine Nadhira Syadza, 2023

RANCANG BANGUN GAME REPHRASE QUEST SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATERI KARYA ILMIAH MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS XI DI SMK NURUL HIDAYAH BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

9. Ahmad Zulfikar yang telah membantu penulis dalam memahami pembuatan *Game* Edukasi dengan menggunakan *Software Unity*.
10. Sahabat penulis yang selalu memberikan dukungan dan semangat selama penyusunan skripsi Elvira Rizya Zaharani, Elsa Adeyanti, dan Siska Lestari.
11. Seluruh pihak yang tidak dapat disebut yang sudah membantu terwujudnya skripsi ini.

Akhir kata, semoga segala bantuan yang telah diberikan oleh para pihak dapat dibalas dengan keberkahan dari Allah SWT dan menjadi amal sholeh. penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca demi perbaikan dan pengembangan penelitian selanjutnya. semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi positif bagi ilmu pengetahuan dan masyarakat. Sekali lagi, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung penulis dalam perjalanan menuju penyelesaian skripsi ini.

Bandung, Agustus 2023

Yasmine Nadhira Syadza

NIM. 1908756

**RANCANG BANGUN *GAME REPHRASE QUEST* SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN PADA MATERI KARYA ILMIAH MATA PELAJARAN
BAHASA INDONESIA KELAS XI DI SMK NURUL HIDAYAH BANDUNG**

Oleh :

Yasmine Nadhira Syadza

1908756

ABSTRAK

Pembelajaran Bahasa Indonesia penting untuk mengembangkan kemampuan berbahasa yang efektif bagi siswa. Namun, beberapa siswa menghadapi tantangan dalam memahami dan menerapkan materi karya ilmiah. Penelitian ini bertujuan untuk merancang aplikasi *Game* edukasi "*Rephrase Quest*" sebagai alat bantu pembelajaran Bahasa Indonesia dengan fokus pada materi karya ilmiah. Aplikasi ini dirancang dengan pendekatan *Digital Game Based Learning Instructional Design* (DGBL-ID) tahapan dalam proses penelitian dimulai dari tahap analisis, desain, pengembangan, uji kualitas, implementasi dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi "*Rephrase Quest*" sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Konsep permainan dan tantangan dalam aplikasi ini memotivasi siswa untuk berpikir kritis, berkolaborasi, dan meningkatkan kemampuan berbahasa secara menyenangkan. Validasi dari ahli media dan ahli materi menegaskan kesesuaian aplikasi "*Rephrase Quest*" dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Adanya kontribusi pada pengembangan pendekatan pembelajaran inovatif di dunia pendidikan, *Game* edukasi ini diharapkan dapat membuat pembelajaran Bahasa Indonesia lebih efektif, menyenangkan, dan membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan berbahasa secara komprehensif.

Kata kunci: Pembelajaran Bahasa Indonesia, Aplikasi *Mobile Game*, Pembelajaran inovatif.

**DESIGN OF GAME REPHRASE QUEST AS LEARNING MEDIA ON
SCIENTIFIC WORK MATERIAL IN CLASS XI INDONESIAN LANGUAGE
SUBJECTS AT SMK NURUL HIDAYAH BANDUNG**

Oleh :

Yasmine Nadhira Syadza

1908756

ABSTRACT

Indonesian Language learning is important for developing effective language skills for students. However, some students face challenges in understanding and applying academic paper materials. This research aims to design the educational Game application "Rephrase Quest" as a tool to assist Indonesian Language learning, with a focus on academic paper materials. This application is designed using the Digital Game-Based Learning Instructional Design (DGBL-ID) approach, with research process stages including analysis, design, development, quality testing, implementation, and evaluation. The research results indicate that the use of the "Rephrase Quest" application is highly suitable for Indonesian Language learning. The Game's concepts and challenges motivate students to think critically, collaborate, and enhance their language skills in an enjoyable manner. Validation from media experts and subject matter experts confirms the appropriateness of the "Rephrase Quest" application for Indonesian Language learning. Contributing to the development of innovative learning approaches in the education field, this educational Game is expected to make Indonesian Language learning more effective, enjoyable, and assist students in comprehensively developing their language abilities.

Keywords: Indonesian Language Learning, Mobile Game Application, innovative learning.

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	ii
UCAPAN TERIMAKASIH	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT.....	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	5
2.1 Media Pembelajaran.....	5
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	5
2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran	6
2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran	7
2.1.4 Jenis – Jenis Media Pembelajaran.....	7
2.1.5 Contoh Media Pembelajaran	8
2.2 Game Edukasi	8
2.2.1 Pengertian Game	8
2.2.2 Jenis - Jenis Game	9
2.2.3 Pengertian Game Edukasi	10
2.2.4 Tujuan Game Edukasi	11
2.2.5 Manfaat Game edukasi.....	11
2.2.6 Elemen – Elemen Dasar pada Game Edukasi	12
2.2.7 Prinsip – Prinsip Pengembangan Game Edukasi	13
2.3 Pembelajaran Karya Ilmiah dalam Pelajaran Bahasa Indonesia	13

Yasmine Nadhira Syadza, 2023

RANCANG BANGUN GAME REPHRASE QUEST SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATERI KARYA ILMIAH MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS XI DI SMK NURUL HIDAYAH BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2.4 Pengertian Karya Ilmiah	14
2.4.1 Struktur Karya Ilmiah	15
2.4.2 Menentukan Informasi Penting	15
2.4.3 Menyajikan Hasil Karya Ilmiah dalam Diskusi	15
2.4.4 Menganalisis Sistematika Karya Ilmiah	15
2.4.5 Menganalisis Kebahasaan Karya Ilmiah	16
2.4.6 Isi Karya Ilmiah.....	16
2.4.7 Langkah-Langkah untuk Menulis Karya Ilmiah Yang Baik	17
2.5 Game Parafrase dalam Media Pembelajaran.....	17
2.6 Peneliti Terdahulu	18
2.7 Posisi Penelitian	20
BAB III METODE PENELITIAN.....	21
3.1 Desain penelitian.....	21
3.2 Partisipan.....	25
3.3 Populasi dan Sampel	26
3.4 Instrumen Penelitian.....	26
3.4.1 Instrumen Validasi Media	26
3.4.2 Instrumen Validasi Materi	27
3.4.3 Instrumen Validasi Responden	28
3.5 Prosedur Penelitian.....	29
3.5.1 Tahap Analisis.....	29
3.5.2 Tahap Desain	30
3.5.3 Tahap Pengembangan.....	31
3.5.4 Tahap Uji Kualitas.....	31
3.5.5 Tahap Implementasi dan Evaluasi.....	32
3.6 Analisis Data	32
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	34
4.1 Tahap Analisis	34
4.2 Tahap Desain	36
4.3 Tahap Pengembangan.....	45
4.4 Tahap Uji Kualitas.....	63
4.5 Tahap Implementasi dan Evaluasi.....	65

BAB V KESIMPULAN IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	68
5.1 Kesimpulan	68
5.2 Implikasi.....	68
5.3 Rekomendasi	69
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN.....	74

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Instrumen Penilaian Ahli Media.....	26
Tabel 3.2 Instrumen Penilaian Ahli Materi	27
Tabel 3.3 Instrumen Validasi Respon Siswa	28
Tabel 3.4 Tabel Skala Likert	32
Tabel 3.5 Kriteria Kelayakan	33
Tabel 4.1 GBPM <i>Game</i> Edukasi <i>Rephrase Quest</i>	36
Tabel 4.2 Wireframe <i>Game Rephrase Quest</i>	41
Tabel 4.3 Pengumpulan Aset pada <i>Game</i> Edukasi.....	46
Tabel 4.4 Tabel Pembuatan Desain Button	48
Tabel 4. 5 Tabel Pembuatan Desain User Interface	50
Tabel 4.6 Hasil Validasi <i>Game</i> Oleh Ahli Media	64
Tabel 4.7 Hasil Validasi <i>Game</i> Oleh Ahli Materi.....	65
Tabel 4.8 Hasil Analisis <i>Game</i> Oleh Responden	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Model Digital <i>Game</i> Based Learning-Instructional Design (DGBL-ID) (Wong Seng Yue et al., 2009)	21
Gambar 4.1 Penggunaan Warna pada <i>Game</i> Edukasi <i>Rephrase Quest</i>	38
Gambar 4.2 Font Poppins.....	39
Gambar 4.3 Font Adlinnaka	39
Gambar 4.4 Diagram Flowchart.....	40
Gambar 4.5 Diagram Use Case <i>Game Rephrase Quest</i>	41
Gambar 4.6 Pembuatan Wireframe di Canva.....	55
Gambar 4.7 Pembuatan User Interface di Adobe Illustrator	56
Gambar 4.8 Membuat Halaman Splash screen	56
Gambar 4.9 Membuat Halaman Menu	57
Gambar 4.10 Pembuat Halaman Menu Materi	57
Gambar 4.11 Pembuat Halaman Materi	58
Gambar 4.12 Pembuat Halaman Permainan	58
Gambar 4.13 Pembuat Halaman Hasil	59
Gambar 4.14 Pembuat Halaman Informasi	59
Gambar 4.15 Pembuat Halaman Petunjuk	60
Gambar 4.16 Pembuat Halaman Referensi	60
Gambar 4.17 Pembuat Pop up Pengaturan.....	61
Gambar 4.18 Pembuat Pop up Pengaturan Materi	61
Gambar 4.19 Pembuat Pop up Pengaturan Permainan.....	62
Gambar 4.20 Pembuat Pop up Petunjuk Permainan	62
Gambar 4.21 Pembuat Pop up Peringatan	63
Gambar 4.22 Pembuatan Pop up Exit <i>Game</i>	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keterangan Pengangkatan Dosen Pembimbing	74
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian.....	77
Lampiran 3 Surat Balasan Penelitian	78
Lampiran 4 Isi dari wawancara bersama guru mata pelajaran	79
Lampiran 5 Lembar Persetujuan Ahli Media	80
Lampiran 6 Silabus Materi Karya Ilmiah.....	82
Lampiran 7 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	83
Lampiran 8 Media Pembelajaran yang dipelajari Siswa.....	86
Lampiran 9 Angket Ahli Media.....	88
Lampiran 10 Lembar Pernyataan Ahli Media	90
Lampiran 11 Dokumentasi Ahli Media	91
Lampiran 12 Lembar Persetujuan Ahli Materi.....	92
Lampiran 13 Angket Ahli Materi	94
Lampiran 14 Lembar Pernyataan Ahli Materi	96
Lampiran 15 Dokumentasi Validasi Materi	97
Lampiran 16 Hasil Uji Coba Respon Siswa.....	98
Lampiran 17 Dokumentasi Uji Coba Respon Siswa.....	118
Lampiran 18 Script Scene_Load pada Scene Splash Screen	119
Lampiran 19 Script Exit pada Scene Main Menu	119
Lampiran 20 Script Menu pada Scene Main Menu	120
Lampiran 21 Script Hyperlink pada Scene Main Menu.....	121
Lampiran 22 Script Settingscript pada Scene Main Menu.....	122
Lampiran 23 Script SoundManager pada Scene Main Menu	123
Lampiran 24 Script Quest pada Scene Kuis.....	124
Lampiran 25 Script Control Quest pada Scene Kuis	127
Lampiran 26 Script Main pada Scene Kuis	128
Lampiran 27 Script ScoreItemUI pada Scene Kuis	129
Lampiran 28 Script Pengaturan pada Scene Main Menu.....	129
Lampiran 29 Script MenuMateri pada Scene Materi.....	130
Lampiran 30 Script ScriptButton Pada Scene Materi	131

Yasmine Nadhira Syadza, 2023

RANCANG BANGUN GAME REPHRASE QUEST SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATERI KARYA ILMIAH MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS XI DI SMK NURUL HIDAYAH BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu