

**RANCANG BANGUN *GAME* EDUKASI “NOXIOUS”
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAGI PENDIDIKAN
KARAKTER REMAJA
(STUDI KASUS DI KABUPATEN BANDUNG)**

SKRIPSI

diajukan sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan,
Program Studi Pendidikan Multimedia



Oleh:

Wineu Siti Rachmawati

1806531

**PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN MULTIMEDIA
KAMPUS UPI DI CIBIRU
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2022

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI
RANCANG BANGUN GAME EDUKASI “NOXIOUS” SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN BAGI PENDIDIKAN KARAKTER REMAJA
(STUDI KASUS DI KABUPATEN BANDUNG)

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II



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

NIP. 920190219910706101



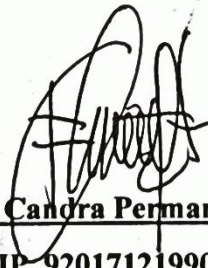
Feri Hidayatullah Firmansyah, S.Pd., M.MT.

NIP. 920190219910706101

Mengetahui

Ketua Program Studi

Pendidikan Multimedia UPI Kampus Cibiru



Fahmi Candra Permana, S.Si., M.T.

NIP. 920171219900422101

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “**Rancang Bangun *Game* Edukasi “NOXIOUS” Sebagai Media Pembelajaran Bagi Pendidikan Karakter Remaja (Studi Kasus Di Kabupaten Bandung)**” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Juni 2022

Yang membuat pernyataan



Wineu Siti Rachmawati

NIM. 1806531

UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah serta nikmat kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Rancang Bangun *Game* Edukasi “NOXIOUS” Sebagai Media Pembelajaran Bagi Pendidikan Karakter Remaja (Studi Kasus Di Kabupaten Bandung). Peneliti menyadari bahwa pengerjaan skripsi ini tidak akan berjalan dengan benar tanpa bantuan dari semua pihak. Oleh karena itu peneliti berterima kasih kepada semua pihak yang telah membantu pengerjaan makalah ini, yaitu:

1. Ibu Ayung Candra Padmasari, S.Pd., M.T. selaku pembimbing 1 yang telah memberikan peneliti banyak masukan dan arahan selama pengerjaan skripsi ini
2. Bapak Feri Hidayatullah Firmansyah, S.Pd, M.MT. selaku pembimbing 2 yang juga telah memberikan arahan dan masukan kepada peneliti selama pengerjaan skripsi ini
3. Keluarga, yang telah memberikan dukungan penuh baik moral dan materil, terima kasih atas perjuangannya sehingga peneliti dapat berdiri sampai sejauh ini
4. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Multimedia yang telah membimbing dan memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman
5. Ibu Dian Anggraini, S.ST., M.T., selaku ahli media yang telah membantu penulis memvalidasi media dan memberikan arahan terkait media yang telah saya buat
6. Bapak Fahmi Chandra Permana, S.Si., M.T. selaku ketua program studi Pendidikan multimedia dan wali dosen yang selalu membantu dan mengarahkan peneliti selama pengerjaan skripsi ini
7. Ibu Erin Irtanti, S.Pd. selaku guru SMA Negeri 1 Soreang yang telah membantu peneliti mengarahkan pengujian kepada remaja di Kabupaten Bandung
8. Seluruh responden remaja di Kabupaten Bandung yang telah membantu peneliti dalam menguji dan mengevaluasi *game* edukasi yang telah dibuat
9. Dan kepada seluruh rekan seperjuangan yang senantiasa memberikan dukungan, bantuan dan kerja sama yang baik selama pengerjaan skripsi ini, semoga Allah SWT. membalas segala bantuan yang telah diberikan. Aamiinn

Peneliti berusaha semaksimal mungkin untuk mengerjakan skripsi ini dengan baik dan benar, akan tetapi peneliti tidak bisa menghapus kemungkinan adanya kesalahan dalam skripsi ini. Oleh karena itu, peneliti meminta kritik dan saran yang sifatnya membangun agar peneliti dapat terus memperbaiki kesalahan peneliti. Peneliti berharap semoga Allah SWT senantiasa memberikan ridha-Nya sehingga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak umumnya dan yang menulis khususnya.

Bandung, Juni 2022

Peneliti

**RANCANG BANGUN GAME EDUKASI “NOXIOUS” SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN BAGI PENDIDIKAN KARAKTER REMAJA
(STUDI KASUS DI KABUPATEN BANDUNG)**

**WINEU SITI RACHMAWATI
NIM. 1806531**

ABSTRAK

Microsoft mengumumkan laporan tahunan bertajuk “Indeks Keberadaban Digital” atau “*Digital Civility Index*” yang mengatakan bahwa Indonesia menempati posisi pertama untuk masyarakat yang paling tidak sopan se-Asia di tahun 2020. Berkaca dari temuan tersebut Indonesia perlu memikirkan solusi dari tingginya angka DCI tersebut, terlebih mengenai Pendidikan karakter. *Game* edukasi “NOXIOUS” dapat menjadi sebuah solusi untuk memberikan Pendidikan karakter kepada remaja. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui cara merancang *game* edukasi yang tepat untuk media Pendidikan karakter bagi remaja dan mengetahui hasil uji kelayakan media untuk penelitian *game* edukasi “NOXIOUS” bagi remaja. *Game* edukasi ini dirancang menggunakan Metode penelitian D&D dan model pengembangan ADDIE dan dilakukan uji kelompok kepada 60 orang siswa di Kabupaten Bandung. Berdasarkan *field testing* atau uji kelompok yang dilakukan kepada 60 orang siswa di Kabupaten Bandung, *game* NOXIOUS mendapat poin rata-rata yaitu 0,76 dan jika dibulatkan menjadi 1. Di dalam *severity rating*, poin 1 dapat diartikan kedalam kategori *cosmetic problem*, sehingga permasalahan tidak perlu diperbaiki kecuali waktu pengerjaan proyek masih tersedia dan *game* edukasi NOXIOUS layak digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan karakter. Kesimpulan dari penelitian ini adalah *game* edukasi NOXIOUS dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi pendidikan karakter remaja.

Kata Kunci: *Game* edukasi, Media Pembelajaran, Pendidikan Karakter

**DESIGN AND DEVELOPMENT OF THE EDUCATIONAL GAME
"NOXIOUS" AS A LEARNING MEDIA OF CHARACTER EDUCATION
FOR TEENAGERS (CASE STUDY IN KABUPATEN BANDUNG)**

**WINEU SITI RACHMAWATI
NIM. 1806531**

ABSTRACT

Microsoft announced an annual report titled "Digital Civility Index" which said that Indonesia was in first place for the most-polite people in Asia in 2020. This is especially true regarding character education. The educational game "NOXIOUS" could be a solution to provide character education to teenagers. The purpose of this study was to find out how to design the right educational game for character education media for teenagers and to find out the results of the media test for research on the educational game "Noxious" for teenagers. An educational game was designed using the ADDIE research model, and a group test was conducted on 60 students in Bandung Regency. Based on field testing or group testing conducted on 60 students in Bandung Regency, the NOXIOUS game gets an average score of 0.76, and if it is rounded up to 1. In the severity rating, point 1 can be interpreted as a cosmetic problem category, meaning that the problem does not need to be fixed unless the project time is still available and the NOXIOUS educational game is suitable for use as a learning medium for character education. The conclusion of this study is that the educational game NOXIOUS can be used as a learning medium for adolescent character education.

Keyword: Educational Game, Learning Media, Character Education,

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
ABSTRAK	vi
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah Penelitian	7
1.3. Tujuan Penelitian.....	7
1.4. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1. Kajian Pustaka	9
2.2. Kerangka Berpikir	15
BAB III METODE PENELITIAN	17
3.1. Metode dan Desain Penelitian	17
3.2. Populasi dan Sampel	19
3.3. Instrumen Penelitian.....	19
3.4. Teknik Analisis Data	21
BAB IV PEMBAHASAN.....	23
4.1. Hasil Penelitian.....	23
4.2. Pembahasan	55
BAB V PENUTUP.....	57
5.1. Kesimpulan.....	57
5.2. Implikasi.....	58

5.3. Rekomendasi	58
DAFTAR PUSTAKA	59
LAMPIRAN-LAMPIRAN	61

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Digital Civility Index Asia	2
Tabel 3.1 Heuristic Testing	20
Tabel 3.2 Skala Penilaian Severity Rating	22
Tabel 4.1 Level Design	27
Tabel 4.2 Script	28
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media.....	45
Tabel 4.4 Pertanyaan Uji Kelompok.....	48
Tabel 4.5 Hasil Uji Kelompok	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Digital Civility Index 2020	1
Gambar 1.2 Digital Civility Index 2019	2
Gambar 1.3 Key Digital Civility Index by Demographics	4
Gambar 1.4 Pencarian Penelitian di google scholars	6
Gambar 1.5 Pencarian penelitian di google search	6
Gambar 1.6 Pencarian penelitian di google scholars	7
Gambar 2.1 Hubungan antara perilaku dan nilai dan etika	9
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir	16
Gambar 3.1 Model Penelitian ADDIE	17
Gambar 3.2. Rumus severity rating.....	22
Gambar 4.1 Palet warna	25
Gambar 4.2 Palet warna	25
Gambar 4.3 Core Loop.....	26
Gambar 4.4 Wireframe Notes	31
Gambar 4.5 Wireframe Home.....	32
Gambar 4.6 Wireframe Credit.....	32
Gambar 4.7 Screen flow.....	33
Gambar 4.8 Mood board	33
Gambar 4.9 Karakter Youtuber.....	34
Gambar 4.10 Karakter Player.....	34
Gambar 4.11 Tampilan Home game NOXIOUS	35
Gambar 4.12 Tampilan about game NOXIOUS	35
Gambar 4.13 Tampilan Notes game NOXIOUS.....	36
Gambar 4.14 Tampilan credit game NOXIOUS.....	36
Gambar 4.15 Tampilan scene 1 game NOXIOUS	36
Gambar 4.16 Tampilan Scene 1 game NOXIOUS	37
Gambar 4.17 Tampilan Scene 2 game NOXIOUS	37
Gambar 4.18 Tampilan Game Play scene 3 NOXIOUS	37
Gambar 4.19 Tampilan scene 3 puzzle game NOXIOUS.....	38
Gambar 4.20 Tampilan Scene 3 game NOXIOUS	38
Gambar 4.21 Tampilan notes game NOXIOUS	38

Gambar 4.22 Tampilan scene 2 game NOXIOUS	39
Gambar 4.23 Tampilan Game Play Ending NOXIOUS	39
Gambar 4.24 <i>Ending</i> NOXIOUS	39
Gambar 4.25 Proses pembuatan animasi menggunakan Adobe After Effect	40
Gambar 4.26 Screenshot Video klarifikasi	41
Gambar 4.27 Screenshot Video hate comment	41
Gambar 4.28 Screenshot Video ending.....	42
Gambar 4.29 Screenshot Video intro	42
Gambar 4.30 Screenshot Video transisi scene dua ke tiga.....	43
Gambar 4.31 Proses pembuatan game menggunakan Unity.....	44
Gambar 4.32 Proses pemrograman menggunakan Bahasa C# menggunakan visual code	44
Gambar 4.33 Google Form Uji Kelompok	48
Gambar 4.34 Rumus Severity Rating	54
Gambar 4.35 Hasil perhitungan uji kelompok	54
Gambar 4.36 Dokumentasi Uji Kelompok	54

DAFTAR PUSTAKA

- Candra, Heru Kartika. 2019. *Pengantar Teknologi Informasi*. Banjarmasin: Poliban Press.
- Octavia, Shilphy A. 2020. *1 Motivasi Belajar Dalam Perkembangan Remaja*. 1st ed. Yogyakarta: DEEPUBLISH.
- Richey, Rita C., and James D. Klein. 2014. *Design and Development Research Methods, Strategies, and Issues*. New York: Routledge.
- Ridoi, Mokhammad. 2018. *Cara Mudah Membuat Game Edukasi Dengan Construct 2*. 1st ed. Malang: Maskha.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Sukiyat. 2020. *Strategi Implementasi Pendidikan Karakter*. Surabaya: CV. Jakad Media Publishing.
- Suprayitno, Adi, and Wahid Wahyudi. 2020a. *Pendidikan Karakter Di Era Milenial*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- . 2020b. *1 Pendidikan Karakter Di Era Milenial*. 1st ed. Yogyakarta: DEEPUBLISH.
- Wibawanto, Wandah. 2020. *Game Edukasi RPG (Role Playing Game)*. 1st ed. Semarang: Penerbit LPPM UNNES.
- Zubaedi. 2015. *4 Desain Pendidikan Karakter Konsepsi Dan Aplikasi Dalam Lembaga Pendidikan*. 1st ed. Jakarta: KENCANA.
- Alfiah, Rokhmatul, and Mohammad Faizal Amir. 2022. “PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA SD MELALUI PENERAPAN GAME EDUKASI ANDROID.” *JPE (Jurnal Pendidikan Edutama)* 9(1). <http://ejurnal.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/JPE>.
- Budi Trisanti, Lia et al. 2021. “Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika Pengaruh Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Construct Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Hasil Belajar Siswa STKIP PGRI JOMBANG.” *10(1)*. <http://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/mosharafa>.
- Citra, Cahyani Amildah, and Brilliant Rosy. 2020. *Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya*. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap>.
- Gusti, I et al. 2020. “Analisis Usability Aplikasi IBadung Menggunakan Heuristic Evaluation Method Analisis Usability Aplikasi IBadung Menggunakan

- Heuristic Evaluation Method (I Gusti Ayu Agung Diah Indrayani).” *JURNAL ILMIAH MERPATI* 8(2).
- Putra, D. R., and M. A. Nugroho. 2016. “Pengembangan Game Edukatif Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa.” *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*.
- Rayanto, Yudi Hari, and Sugianti. 2020. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2 : Teori Dan Praktik*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Simanjuntak, Eva Betty, and Nurul Fadhilah Ananda. 2018. “PENGARUH PENGGUNAAN GAME EDUKASI INTERAKTIF ‘TEMATIK’ BERBASIS MACROMEDIA FLASH TERHADAP HASIL BELAJAR TEMA 4 BERBAGAI PEKERJAAN KELAS IV SDN 028229 BINJAI BARAT TP 2017/2018.” *Jurnal Guru Kita (JGK)* 2.
- Danaryati, Andin. 2021. “Negara Paling Tak Sopan Di Dunia Digital, Indonesia Peringkat Ke-4.” <https://www.idxchannel.com/ecotainment/ini-daftar-negara-paling-tak-sopan-di-dunia-digital-indonesia-peringkat-ke-4>. diakses pada 28 maret 2022.
- Kokoulina, Olga. 2019. “Scenario-Based Learning 101: Beginner’s Guide.” <https://www.ispringsolutions.com/blog/scenario-based-learning>. diakses pada 28 maret 2022.
- Pandey, Asha. 2019. “A 5-Step Plan To Create A Captivating Scenario-Based Corporate Training.” <https://elearningindustry.com/scenario-based-learning-corporate-training-how-create>. diakses pada 28 maret 2022.
- Taru, Andi. 2020. “Bikin Ceritamu Lebih Interaktif Dan Kreatif Dengan Visual Novel Engine.” <https://www.gamelab.id/news/238-bikin-ceritamu-lebih-interaktif-dan-kreatif-dengan-visual-novel-engine>. diakses pada 28 maret 2022.