

**GAME EDUKASI DENGAN METODE
ADDIE UNTUK MENINGKATKAN MINAT
BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN IPAS SD NEGERI 1 BUMI
AGUNG**



LAPORAN SKRIPSI

**disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan
pendidikan pada Program Studi D-IV Teknologi
Informatika Multimedia Digital Jurusan Teknik
Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya**

**Oleh:
RIKA ANDRIANI
062240723010**

**POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA
PALEMBANG
2026**

LEMBAR PERSETUJUAN
GAME EDUKASI DENGAN METODE ADDIE
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN IPAS SD NEGERI 1 BUMI AGUNG



LAPORAN SKRIPSI

Oleh:
RIKA ANDRIANI
662248723010

Palembang, Juni 2025

Disetujui oleh,
Dosen Pembimbing I

Ir. Azwardi, S.T.MT., IPM
NIP.197005232005011004

Dosen Pembimbing II

Isusiny Azra, S.Kom., M.Kom.
Nip.197310012002122007

Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Komputer

Dr. Slamet Widodo, S.Kom., M.Kom.
NIP. 197305162002121001

GAME EDUKASI DENGAN METODE ADDIE
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN IPAS SD NEGERI 1 BUMI AGUNG

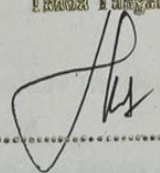
Telah Diuji dan dipertahankan di depan dewan penguji Sidang
Laporan Skripsi pada Selasa, 23 Juni 2026

Ketua Dewan penguji

Tanda Tangan

Herlambang Saputra, M.Kom., Ph.D.

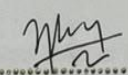
NIP. 198103182008121002



Anggota Dewan penguji

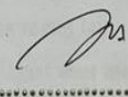
Ica Admirani, S.Kom., M.Kom.

NIP. 197903282005012001



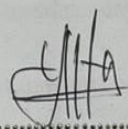
Rian Rahmenda Putra, S.Kom., M.Kom.

NIP. 198901252019031013



Yunita Fauzia Achmad, S.Kom., M.Kom.

NIP. 198906112022032005



Palembang, 23 Juni 2026

Mengetahui,

Ketua Jurusan,



Dr. Slamet Widodo, S.Kom., M.Kom.

NIP. 197305162002121001

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI	
	POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA	
	JURUSAN TEKNIK KOMPUTER	
	Jalan Sriwijaya Negara, Palembang 30139. Telp. 0711-353414 Website : www.polsri.ac.id E-mail : info@polsri.ac.id	
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME		

Nama : Rika Andriani
 NIM : 062240722961
 Jurusan/ Program Studi : Teknik Komputer/ DIV Teknologi Informatika
 Multimedia Digital
 Judul Skripsi : Game Edukasi Dengan Metode ADDIE Untuk
 Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata
 Pelajaran IPAS SD Negeri 1 Bumi Agung

Dengan ini menyatakan :

1. Skripsi yang saya buat dengan judul sebagaimana tersebut di atas beserta isinya merupakan hasil penelitian saya sendiri.
2. Skripsi tersebut bukan plagiat atau menyalin milik orang lain.
3. Apabila Skripsi ini kemudian hari dinyatakan plagiat atau menyalin milik orang lain, maka saya bersedia menanggung konsekuensinya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk diketahui oleh pihak-pihak yang berkepentingan.

Palembang, 28 Agustus 2026


 Rika Andriani
 NIM. 062240723010

MOTTO

“Keberhasilan bukanlah milik orang pintar. Melainkan milik mereka yang senantiasa berusaha”

(B.J Habibie)

“Allah memang tidak menjanjikan hidupmu selalu mudah, tapi dua kali Allah berjanji bahwa FA INNA MA'AL USRI YUSRO”

(QS. Al-Insyirah 94:5-6)

“Skripsi ini tidak sempurna, tapi cukup untuk membuat saya wisuda dan mendapatkan gelar. Bismillah untuk segala hal-hal baik yang sedang diperjuangkan”

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Tiada lembar skripsi yang paling indah dalam laporan skripsi ini kecuali lembar persembahan, Bismillahirrahmanirrahim skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Allah SWT, Sang Maha Pemilik Arah, penentu setiap langkah dan tujuan hidup, tempat bersandar dalam setiap lelah, tempat mengadu dalam setiap resah. Terima kasih atas segala rahmat, kemudahan, serta kekuatan yang Engkau berikan hingga penulis mampu melewati setiap proses yang tidak mudah ini. Dalam setiap jatuh, Engkau hadirkan harapan. Dalam setiap ragu, Engkau kuatkan keyakinan. Hingga akhirnya, karya sederhana ini dapat terselesaikan atas izin dan kehendak-Mu
2. Kedua orang tua tersayang, Ayah Jawawi dan Ibu Aliyah. Terima kasih penulis ucapkan atas segala cinta yang tulus, doa yang tidak pernah terputus, serta pengorbanan yang tak terhingga. Meskipun Ayah dan Ibu tidak sempat merasakan pendidikan dibangku perkuliahan, namun selalu senantiasa memberikan yang terbaik, tak kenal lelah mengusahakan serta memprioritaskan pendidikan dan kebahagiaan anak-anaknya. Semoga dengan adanya skripsi ini dapat

membuat Ayah dan Ibu bangga karena telah berhasil menjadikan anak perempuan pertamanya ini menyandang gelar sarjana pertama di keluarga. Besar harapan penulis semoga Ayah dan Ibu selalu sehat, panjang umur, dan bisa menyaksikan keberhasilan lainnya yang akan penulis raih di masa yang akan datang.

3. Kedua adik saya, Ishal fauzan aditya dan Tri anisa khairinniswa yang selalu membuat penulis termotivasi untuk bisa terus belajar menjadi sosok kakak yang dapat memberikan pengaruh positif, serta berusaha menjadi panutannya di masa yang akan datang
4. Alm. Kakek dan Alm. Nenek saya yang sangat saya cintai dan saya rindukan. Meskipun raga telah tiada, namun kasih sayang, doa, dan kenangan bersamamu akan selalu hidup di dalam hati. Terima kasih sudah mengantarkan dan menemani proses pendidikan saya walaupun akhirnya Allah SWT memanggil sebelum saya menuntaskan pendidikan ini. Karya ini kupersembahkan sebagai wujud rindu dan bakti yang tak sempat tersampaikan.
5. Sahabatku sejak SMP, dan akan selalu, selamanya; Lyra Guswita Al Muhsona. Terima kasih selalu berjalan bersama, sabar dalam menemani, membantu, meluangkan waktunya, tenaga dan pikirannya di setiap jengkal proses menuju keberhasilan.
6. Terakhir, untuk diriku sendiri terima kasih telah mampu bertahan, berjuang dan melewati setiap proses yang tidak mudah. Karya ini menjadi bukti bahwa segala usaha, doa, dan kesabaran tidak pernah sia-sia.

ABSTRAK

**GAME EDUKASI DENGAN METODE ADDIE UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN IPAS SD NEGERI 1 BUMI AGUNG**

(Rika Andriani, 2026 : 187 Halaman)

Berdasarkan tahapan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa model *ADDIE* berhasil diterapkan dalam pengembangan game edukasi Ragam Nusa berbasis Android. Pengembangan media ini dilakukan melalui lima tahapan, yaitu analisis (*Analysis*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Game edukasi Ragam Nusa dikembangkan sebagai media pembelajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran IPAS, khususnya pada materi keragaman sosial dan budaya Indonesia bagi siswa kelas IV SD Negeri 1 Bumi Agung. Game edukasi Ragam Nusa dilengkapi dengan beberapa komponen utama, yaitu *Ice Breaking*, Materi, dan Game. Fitur-fitur tersebut dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih *variatif*, *interaktif*, dan menarik, sehingga dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Dengan adanya fitur tersebut, penyampaian materi IPAS dapat dilakukan melalui aktivitas pembelajaran yang lebih menyenangkan dan tidak monoton. *Black Box Testing* juga digunakan untuk memeriksa kelayakan fungsi aplikasi. Hasil pengujian menunjukkan bahwa setiap fitur dapat berfungsi sebagaimana mestinya dan sesuai dengan fungsi dan rancangan yang ditetapkan. Sebaliknya, hasil perhitungan dengan uji *N-Gain* menunjukkan nilai rata-rata sebesar 0,87 dan termasuk dalam kategori yang tinggi. Hasilnya menunjukkan bahwa permainan edukasi Ragam Nusa sangat efektif dalam meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran IPAS, terutama dalam memahami materi tentang keragaman sosial dan budaya Indonesia.

Kata kunci : game edukasi, android, IPAS, *ADDIE*.

ABSTRACT

EDUCATIONAL GAME USING THE ADDIE METHOD TO INCREASE STUDENTS' LEARNING INTEREST IN IPAS SUBJECTS AT SD NEGERI 1 BUMI AGUNG

(Rika Andriani, 2026 : 187 Pages)

Based on the stages of research and development that have been carried out, it can be concluded that the ADDIE model was successfully applied in the development of the Ragam Nusa educational game for Android. This media development was carried out through five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The Ragam Nusa educational game was developed as a learning media that can support the IPAS learning process, especially on the topic of social and cultural diversity in Indonesia for fourth-grade students at SD Negeri 1 Bumi Agung. The Ragam Nusa educational game is equipped with several main components, namely Ice Breaking, Material, and Game. These features are designed to provide a more varied, interactive, and engaging learning experience, thereby increasing students' attention and involvement during the learning process. With these features, the delivery of IPAS material can be carried out through learning activities.

Keywords: *educational game, Android, IPAS, ADDIE,*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah yang telah melimpahkan berkat dan rahmat-Nya sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan judul "Game Edukasi Dengan Metode ADDIE Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS SD Negeri 1 Bumi Agung"

Sholawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada junjungan Nabi besar kita, yakni Nabi Muhammad Sallahu'alaihi wasallam yang telah menunjukkan kepada kita jalan yang lurus berupa ajaran agama islam yang sempurna dan menjadi anugerah serta rahmat bagi seluruh alam. Di mana tujuan dari penyusunan Tugas Akhir ini adalah untuk dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Terapan Komputer di jurusan Teknik Komputer Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital Politeknik Negeri Sriwijaya.

Pelaksanaan penelitian ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan beberapa pihak, untuk itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Allah SWT karena ridho dan karunia-Nya, penulis mampu menyelesaikan laporan ini.
2. Nabi Muhammad SAW karena beliau lah kami sampai ke zaman yang penuh ilmu pengetahuan seperti ini.
3. Kedua orang tua yang selalu memberikan motivasi, semangat yang tiada hentinya serta do'a yang telah diberikan .
4. Bapak Ir. Azwardi, S.T., M.T., IPM. selaku dosen pembimbing yang telah membantu memberikan bimbingan.
5. Ibu Isnainy Azro, S.Kom., M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan memberikan nasihat dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Kepala sekolah, guru, serta siswa SD Negeri 1 Bumi Agung yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian.

7. Teman-teman TIMD yang telah membantu dan memberikan semangat dalam menyelesaikan tugas akhir.

Penulis menyadari adanya kekurangan dan ketidak sempurnaan dalam penulisan proposal tugas akhir ini, karena itu penulis menerima kritik, saran dan masukan dari pembaca sehingga penulis dapat lebih baik di masa yang akan datang, penulis berharap semoga laporan skripsi ini bisa bermanfaat khususnya bagi penulis dan umumnya bagi para pembaca.

Palembang, Juni 2026

Rika Andriani

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PENGUJI	iii
MOTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME.....	vi
ABSTRAK.....	vii
ABSTACT.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan.....	3
1.5 Manfaat.....	3

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu.....	4
2.2 Game.....	5
2.3 Game Edukasi Digital.....	6
2.4 Metode ADDIE.....	6
2.5 Android.....	8
2.6 <i>Adobe Illustrator</i>	8
2.7 <i>Unity</i>	9
2.8 <i>C# (C-Sharp)</i>	10
2.9 <i>Visual Studio Code</i>	10
2.10 <i>Storyboard</i>	10
2.11 <i>Black Box Testing</i>	11

2.12	<i>Pre-Test</i>	11
2.13	<i>Post-Test</i>	12
2.14	Materi Keragaman Sosial dan Budaya Indonesia.....	12
2.15	Flowchart.....	13

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1	Analisis.....	19
3.1.1	Observasi.....	19
3.1.2	Wawancara.....	19
3.1.3	Pengukuran Kemampuan Awal Siswa (<i>Pre-Test</i>).....	20
3.1.4	Studi Literatur.....	24
3.2	Desain.....	24
3.2.1	<i>Flowchart</i>	22
3.2.2	<i>Storyboard</i>	23
3.3	Pengembangan.....	26
3.3.1	<i>Testing</i>	30
3.4	Objek Penelitian.....	38
3.4.1	Narasumber.....	38
3.4.2	Lokasi Penelitian.....	39
3.4.3	Populasi.....	39
3.4.4	Sampel.....	39
3.5	Analisis Hasil Data.....	40

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1	Hasil.....	43
4.2	Pembahasan.....	54
4.2.1	Pengujian <i>Black Box Testing</i>	55
4.2.2	Pengujian <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	57
4.2.3	Analisis Data.....	60

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan.....	62
5.2 Saran.....	62

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Metode ADDIE.....	7
Gambar 2.2 Adobe Illustrator.....	9
Gambar 3.1 Diagram Alir Penelitian.....	14
Gambar 3.2 Flowchart.....	25
Gambar 3.3 Pembuatan Asset di Adobe Illustrator.....	30
Gambar 4.1 Tampilan Halaman Utama.....	43
Gambar 4.2 Tampilan Penjelasan Button Informasi.....	44
Gambar 4.3 Tampilan Menu Utama.....	45
Gambar 4.4 Tampilan Video Ice Breaking.....	45
Gambar 4.5 Tampilan Materi Keragaman sosial dan budaya.....	46
Gambar 4.6 Tampilan Halaman Materi Manfaat Keragaman Budaya.....	47
Gambar 4.7 Tampilan Halaman Materi Keragaman Budaya.....	47
Gambar 4.8 Tampilan Halaman Materi informasi mengenai keragaman sosial dan Budaya.....	48
Gambar 4.9 Tampilan Halaman menu level.....	48
Gambar 4.10 Tampilan Soal 1.....	48
Gambar 4.11 Tampilan Soal 2.....	49
Gambar 4.12 Tampilan Soal 3.....	49
Gambar 4.13 Tampilan Soal 4.....	50
Gambar 4.14 Tampilan Soal 5.....	50
Gambar 4.15 Tampilan Soal 6.....	51
Gambar 4.16 Tampilan Soal 7.....	51
Gambar 4.17 Tampilan Soal 8.....	52
Gambar 4.18 Tampilan Soal 9.....	53
Gambar 4.19 Tampilan Soal 10.....	53
Gambar 4.20 Tampilan Input Nilai.....	54

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tampilan Simbol-simbol Flowchart	14
Tabel 3.1 Soal <i>Pre-tes</i>	21
Tabel 3.2 Storyboard	26
Tabel 3.3 <i>Asset</i> Desain Grafis	30
Tabel 3.4 Blackbox Testing.....	33
Tabel 3.5 Soal <i>Post- test</i>	36
Tabel 3.6 Katagori Nilai N-Gain	41
Tabel 4.1 Hasil Blackbox Testing.....	56
Tabel 4.2 Hasil Pengujian <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	58
Tabel 4.3 Hasil Analisis Data.....	60