

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk 1) Mengetahui kualitas aspek *functional suitability* dari *game* pengenalan *hardware* yang dibuat, 2) Mengetahui kualitas aspek *performance efficiency* dari *game* pengenalan *hardware* yang dibuat, 3) Mengetahui kualitas aspek *compability* dari *game* pengenalan *hardware* yang dibuat, 4) Mengetahui kualitas aspek *usability* dari *game* pengenalan *hardware* yang dibuat.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian Waterfall. Tahap dari model penelitian waterfall meliputi Analisis dan definisi persyaratan (*Requirements Definition*), Perancangan sistem dan perangkat lunak (*System and Software Design*), Implementasi dan pengujian unit (*Implementation and Unit Testing*), Integrasi dan pengujian sistem (*Integration and System Testing*), Operasi dan pemeliharaan (*Operation and Maintance*). *Game* yang dibuat dalam penelitian ini diujicobakan kepada 23 siswa kelas X di SMA IT Baiturrohman, Garut. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket. Data yang diperoleh dari angket kemudian dianalisis dengan tujuan mengetahui kualitas dari aspek *usability* dari *game* yang dibuat.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kelayakan *game* pembelajaran android dengan materi pengenalan *hardware* pada mata pelajaran tik berdasarkan penilaian : 1) Aspek fungsional dari *game* menunjukkan hasil yang baik, yang ditunjukkan dengan semua fungsi dari *game* berjalan baik 2) Dari aspek *performance* yang di uji dengan metode pengujian online *testdroid* menunjukkan *game* ini berjalan lancar dengan ditandai penggunaan ram dan cpu yang stabil 3) Dari aspek *compability* dari *game* yang dibuat menunjukkan bahwa *game* dapat berjalan di *smartphone* yang berbeda dan menggunakan os yang berbeda 4) Dari aspek *usability* dari *game* yang ditunjukkan dengan hasil penilaian angket dari 23 orang siswa yang mendapatkan nilai 91.9%. Dengan demikian *game* pembelajaran android pengenalan *hardware* ini sangat layak digunakan.

Kata Kunci : *Game* Pembelajaran, Pengenalan *Hardware*, android, pelajaran TIK.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum warohmatullahi wa barakatuh,

Alhamdulillahirrobbilalamin, puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Allah Swt. karena berkat taufik dan hidayah-Nya, peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul, *"Pembuatan Game Pembelajaran Android Dengan Materi Pengenalan Hardware Pada Mata Pelajaran TIK (studi kasus di SMA IT Baiturrahman)"*.

Solawat dan salam semoga tercurah limpahkan kepada nabi besar yakni Nabi Muhammad SAW kepada para keluarganya, para sahabatnya, para tabiin tabiatnya dan semoga sampai kepada kita selaku umatnya, Amin ya Rabbal alamin.

Tak lupa peneliti mengucapkan terima kasih yang paling utama kepada Allah Swt. yang telah memberikan jalan serta kemudahan dan kepada semua pihak yang telah membantu memberikan bimbingan dan motivasinya sehingga penyusunan skripsi ini selesai, terutama kepada:

1. Dr. H. Nizar Alam Hamdani, M.M.,M.T.,M.Si selaku ketua STKIP Garut.
2. Bapak Dian Rahadian, M.Pd. selaku ketua program studi pendidikan teknologi informasi.
3. Bapak Demmy Dharma Bhakti, S.T., M.Kom. selaku pembimbing I yang dengan ketulusannya telah sabar memberikan ilmu pengetahuan, bimbingan, arahan, saran dan koreksi kepada peneliti dari awal hingga akhir penyusunan skripsi ini.

4. Bapak Dian Rahadian, M.Pd. selaku pembimbing II yang telah sabar membimbing, mengarahkan, memberi saran dan koreksi kepada peneliti agar skripsi ini dapat tersusun dengan baik.
5. Ibu dan bapak dosen Pendidikan Teknologi Informasi STKIP Garut yang senantiasa dengan sabar memberikan ilmunya dan motivasi demi masa depan peneliti selaku mahasiswanya.
6. Orang tua tercinta yang senantiasa bekerja keras dan menjadi sumber kekuatan, terutama Ibuku tercinta ibu Hj. Yayan Sofiah dan juga ayahku bapak H. Saaeful Hajat yang tak henti-hentinya memanjatkan doa dan memberi motivasi, dorongan dan semangat untuk mewujudkan cita-cita. Semoga Allah SWT melimpahkan kasih sayang-Nya kepada mereka melebihi kasih sayang mereka berikan kepada penulis.
7. Kakak tercinta Robi Herlambang, Doddy Mahendra, N Linggar Paramita, dan Faisal Gurmilang serja adikku Ismi Raihan Kasih, juga keluarga besar Alm. Aki Gozali yang tidak dapat peneliti sebutkan satu per satu yang selalu memberikan dukungan dan motivasinya kepada peneliti.
8. Sahabat-sahabat terbaik Kelas 4-A jurusan Pendidikan Teknologi Informasi, yang telah berjuang bersama dan selalu memotivasi serta tak lupa teman-teman seperjuangan satu angkatan Pendidilan Teknologi Informasi 2013, yang bersama-sama dalam suka dan duka selama menjadi mahasiswa di kampus STKIP Garut.

9. Sahabat terbaik seperjuangan, Yudi Riyadi, Iqbal Ahmad, Pazen, Fajar Rendi, Husni Yasir, Mimar Hidayat, Surya Gustiawan, Dede Alamsyah yang telah berjuang bersama melewati uji mental ini, terimakasih untuk skripsi tour nya.
10. Sahabat terbaik geng hayu kopi toast, Mas Idiq, Mas Umis, Mas Iang, Mas Ohang dkk yang telah berjuang berjuang bersama.
11. Perempuan terbaik Pipit Fitriani yang telah memberikan semangat serta dukungan pada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
12. Terimakasih juga untuk client terakhirku di bulan September 2017, berkat mereka aku tau bagaimana cara berterimakasih yang sesungguhnya.

Harapan peneliti semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan dapat menambah wawasan pembaca mengenai pembuatan game pembelajaran android.

Peneliti telah berusaha semaksimal mungkin untuk menyelesaikan skripsi ini. Namun, tidak menutup kemungkinan bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh sebab itu, saran dan masukan yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan di masa yang akan datang.

Garut, September 2017

Penulis,

Rahmatullah Teguh Panca