

**LAPORAN UJIAN AKHIR SEMESTER**

# **KUIS PAHLAWAN**

## **PEMOGRAMAN PERANGKAT BERGERAK**

**Dosen Pengampu : Helen Sasty Pratiwi, S.T., M.Eng.**



**Disusun oleh :**

Muhammad Riski (D1041161022)

Ansfridus Bravo (D1041161024)

Yaya Kurniawan (D1041161049)

Andika Hartakara Rizyky (D1041161042)

**PRODI TEKNIK INFORMATIKA**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS TANJUNGPURA PONTIANAK**

**2018/2019**

# **BAB I PENDAHULUAN**

## **1.1 Latar Belakang**

Game edukasi sangat menarik untuk dikembangkan. Ada beberapa kelebihan dari game edukasi dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Salah satunya pemain lebih menikmati proses belajar karena adanya interaksi permainan. Sedangkan saat ini kebanyakan pembelajaran di sekolah masih menggunakan metode pengajaran dengan media buku panduan. Sehingga banyak siswa yang merasa jenuh, bosan, dan malas untuk belajar. Terlebih lagi mata pelajaran IPS memang banyak sekali materi yang harus dibaca, dipahami, dan dihafalkan oleh para siswa.

Dengan media pembelajaran game edukasi sejarah pahlawan Indonesia ini akan membuat siswa lebih mudah mengingat materi yang disampaikan oleh guru karena disajikan dalam tampilan yang lebih menarik dan menyenangkan.

Berdasarkan uraian di atas maka penting dibuat sebuah media pembelajaran berupa game edukasi sejarah pahlawan Indonesia yang dapat mempermudah proses belajar siswa dengan konsep belajar sambil bermain.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan beberapa uraian latar belakang diatas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana menyajikan media pembelajaran berupa game yang bisa digunakan untuk menarik minat siswa dalam belajar?

## **1.3 Tujuan Laporan**

Tujuan dari penelitian game edukasi sejarah kemerdekaan Indonesiaini adalah untuk menghasilkan game edukasi yang bermaterikan tentang Sejarah pahlawan Indonesia yang lebih menarik dan inovatif, sehingga meningkatkan minat peserta didik untuk belajar.

## BAB II ANALISIS

### 2.1 Alat dan Perangkat Lunak

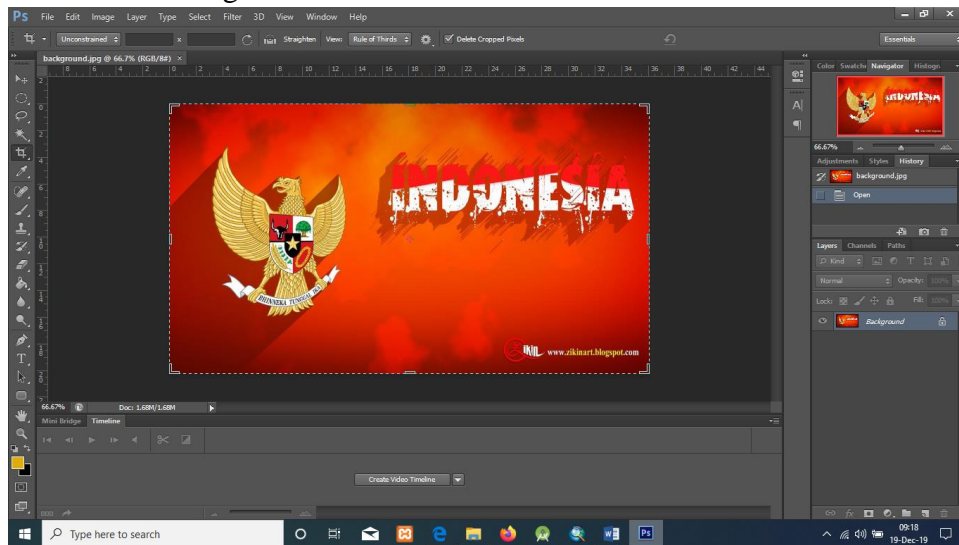
Dalam perancangan aplikasi ini dibutuhkan perangkat yang dapat mendukung dalam pengimplementasian aplikasi sebagai berikut.

- a. Perangkat Lunak (*Software*)
  - 1) Photoshop CS6
  - 2) Android Studio
- b. Perangkat Keras (*Hardware*)
  - 1) Laptop ASUS X556U
  - 2) *Smartphone* OPPO F1S

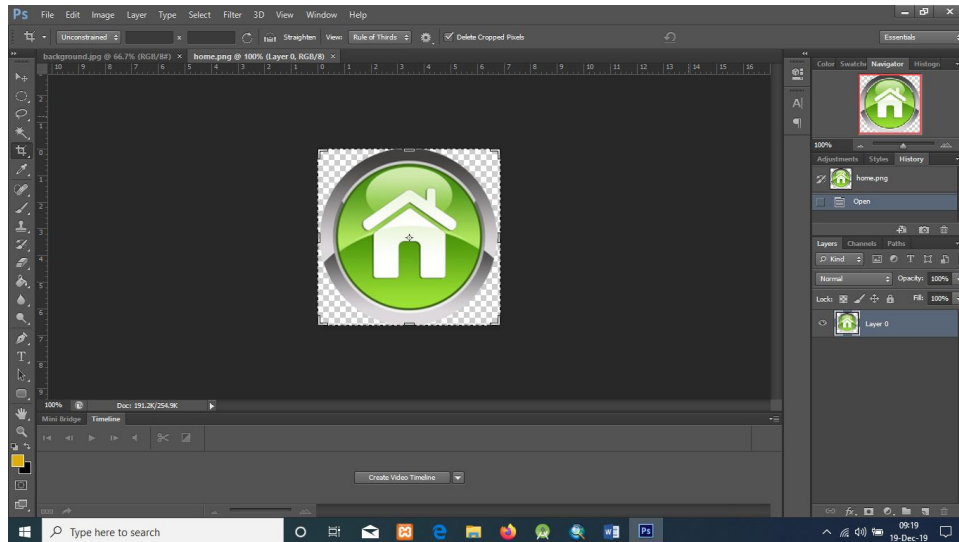
### 2.2 Implementasi

#### 2.2.1 Photoshop

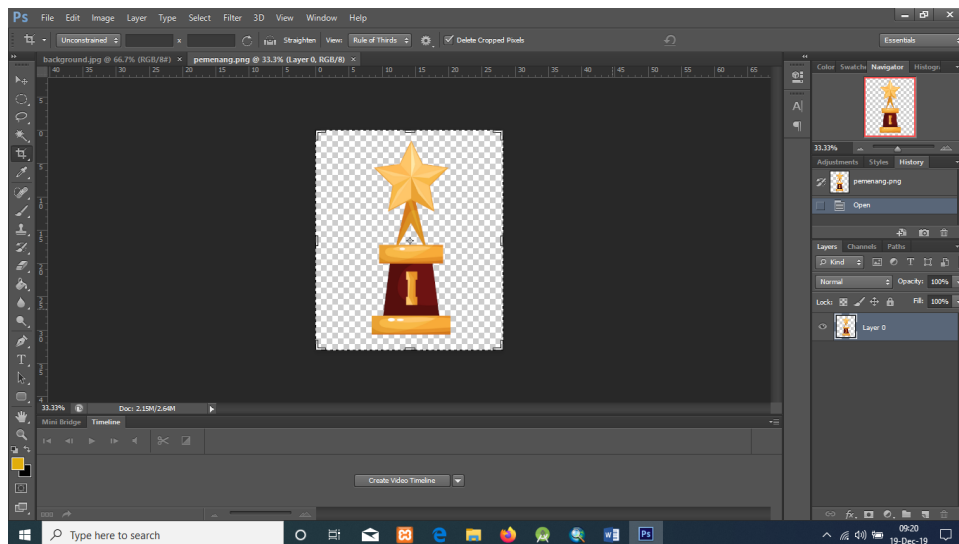
- a. Pembuatan Background



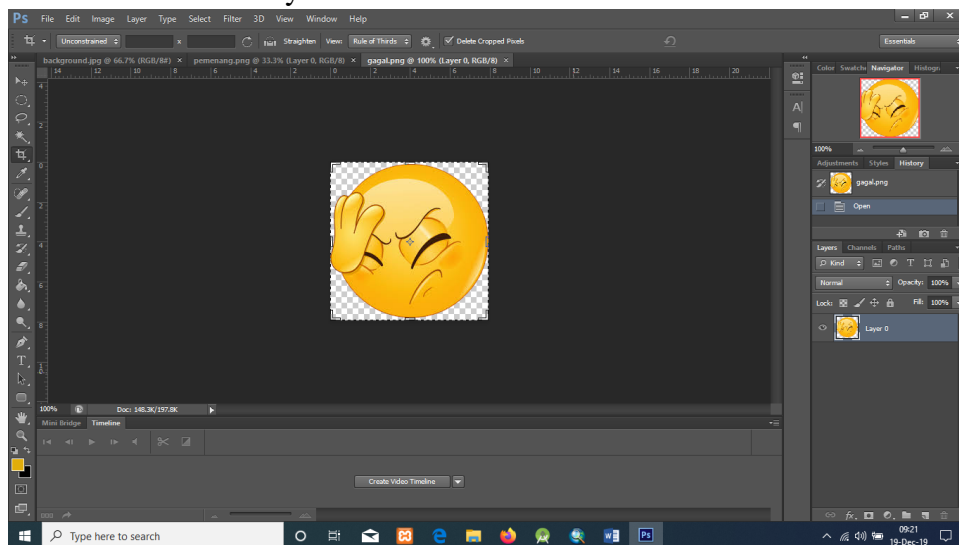
- b. Pembuatan tombol Home



### c. Pembuatan Gambar Piala

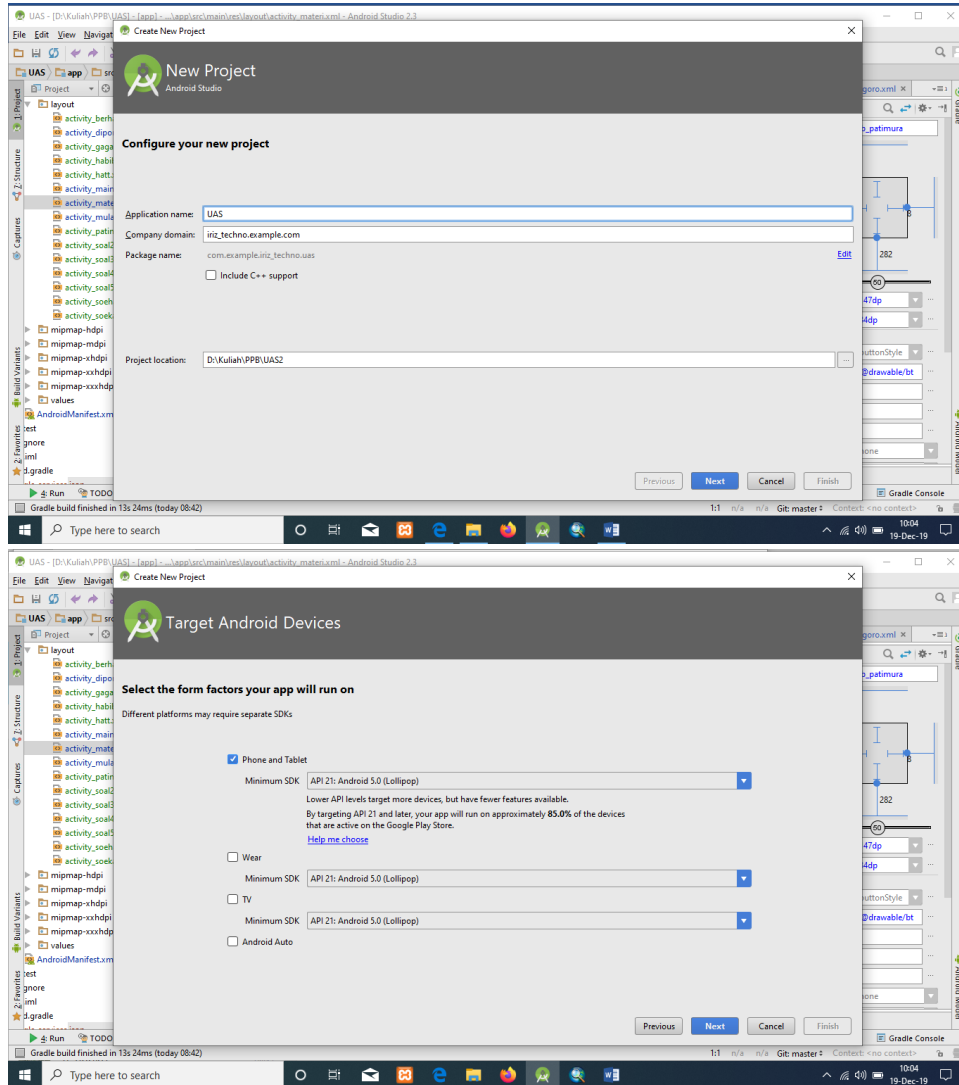


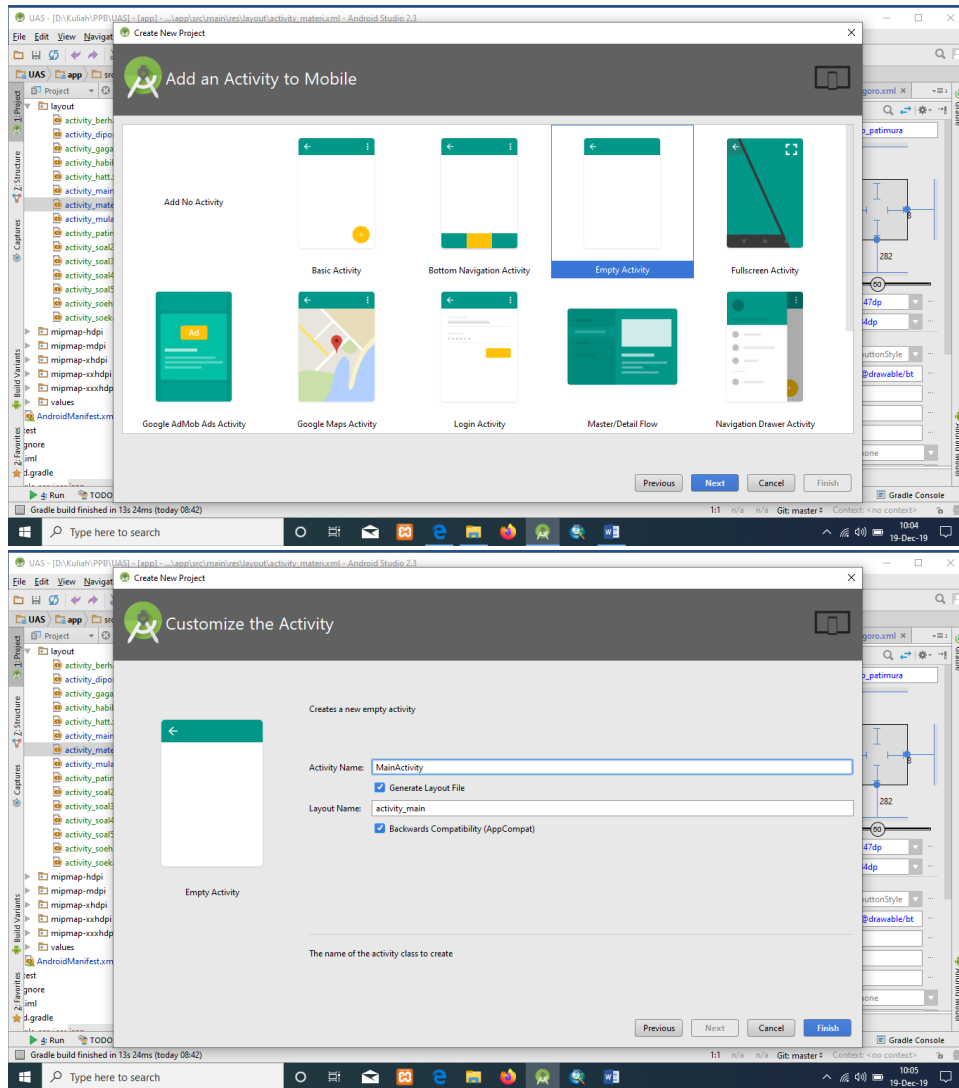
### d. Pembuatan emot menyedal



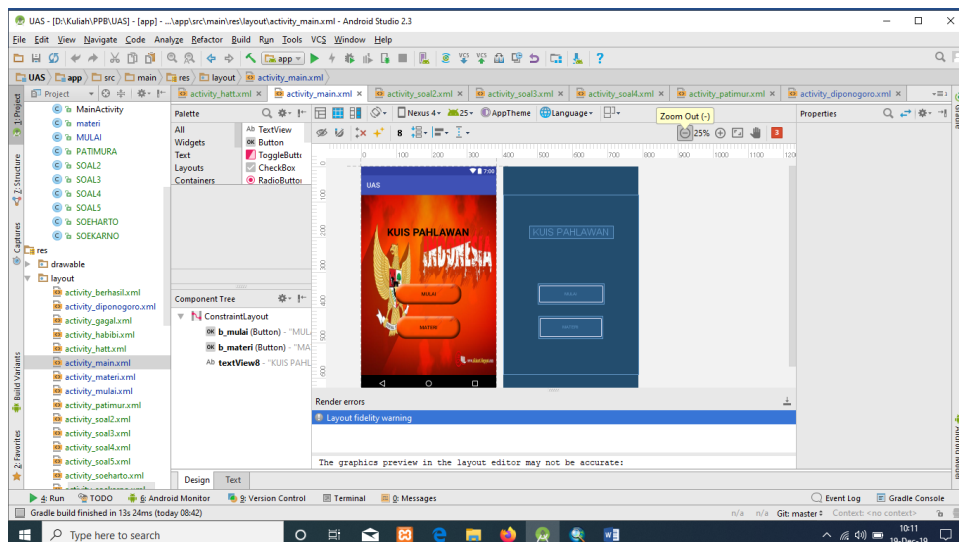
## 2.2.2 Android Studio

### a. Buat Project Baru di Android Studio

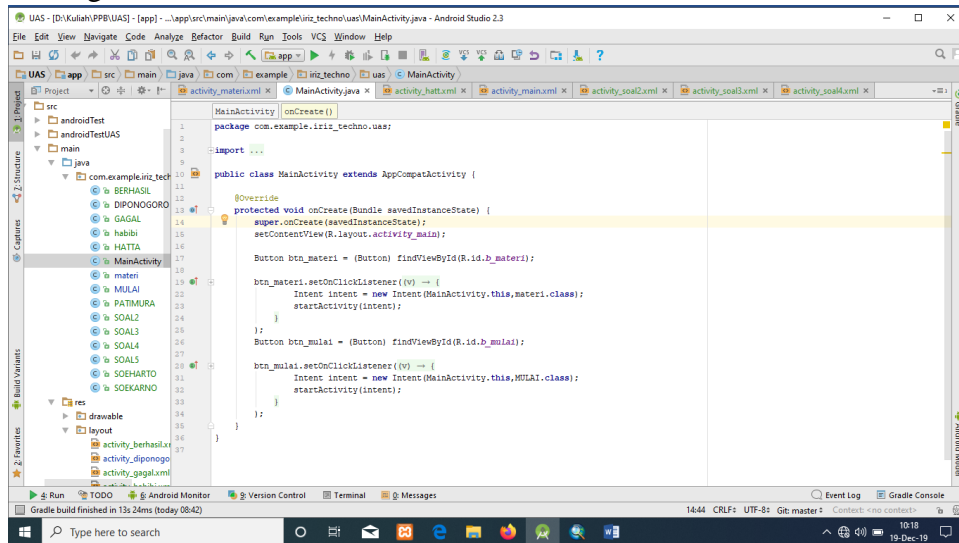




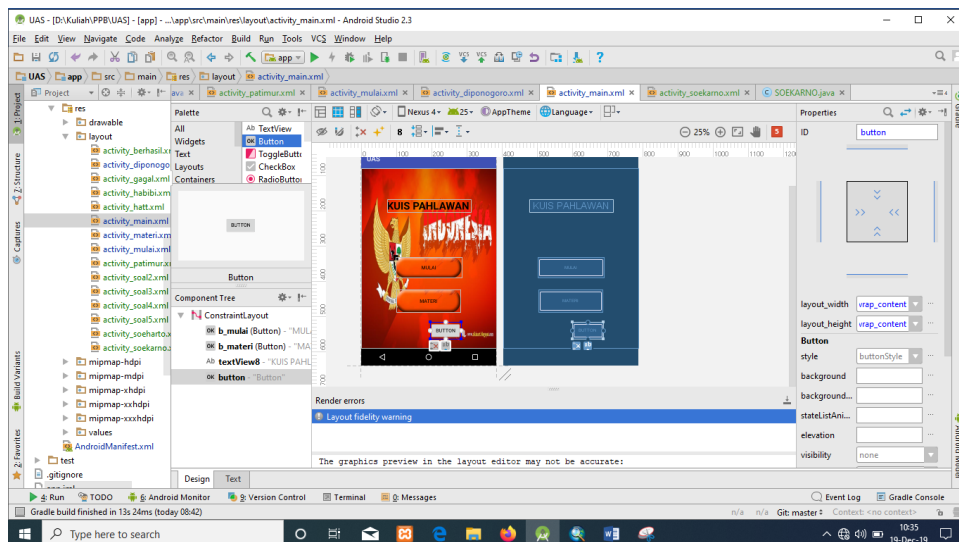
## b. Pembuatan halaman awal



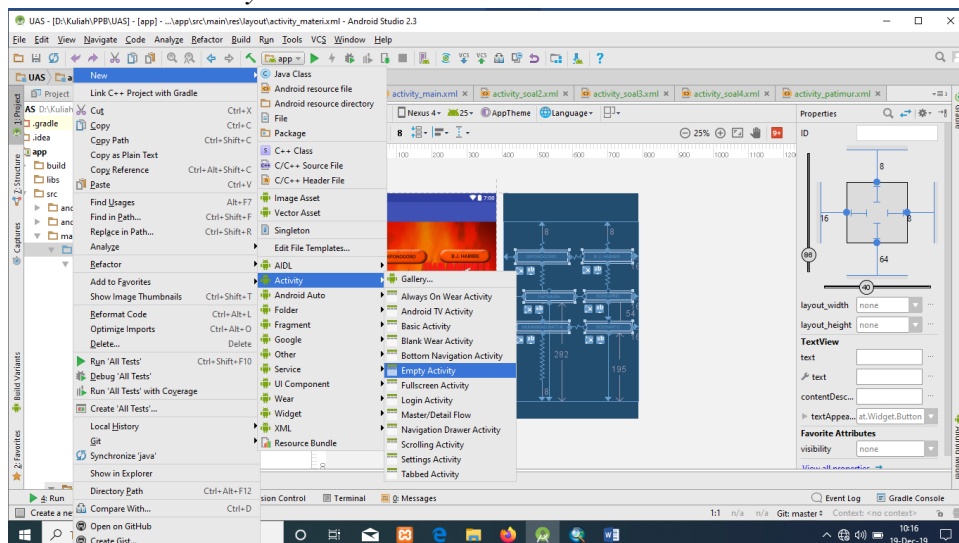
### c. Kodingan halaman awal



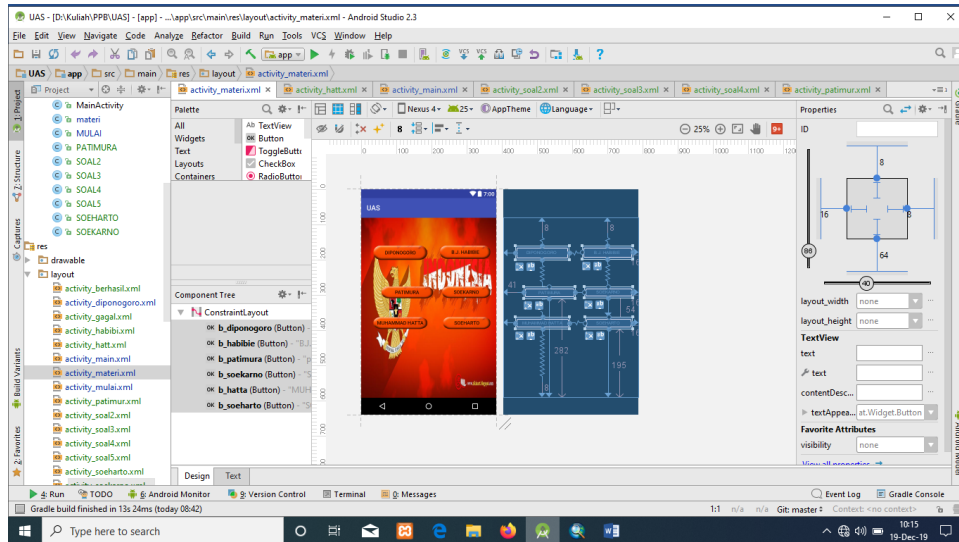
### d. Pembuatan tombol



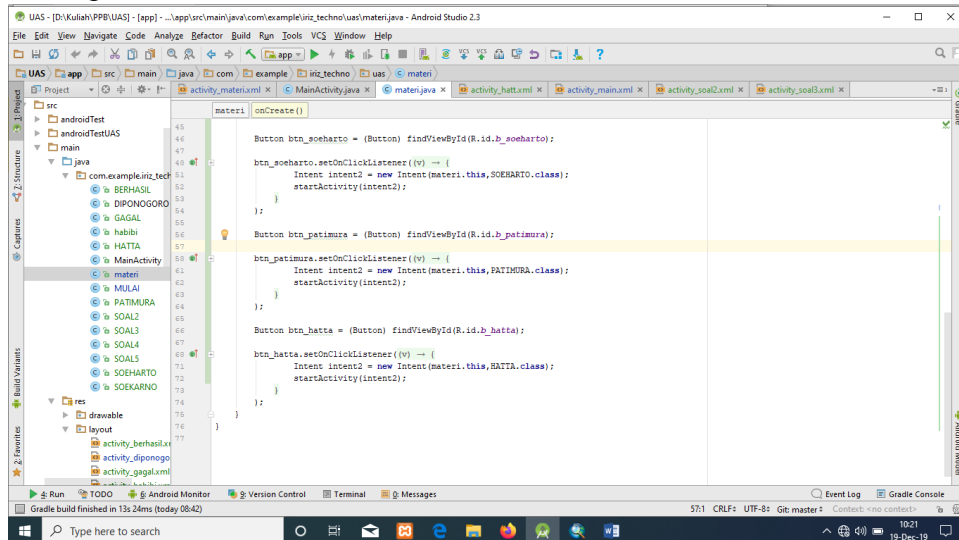
### e. Pembuatan *activity* baru



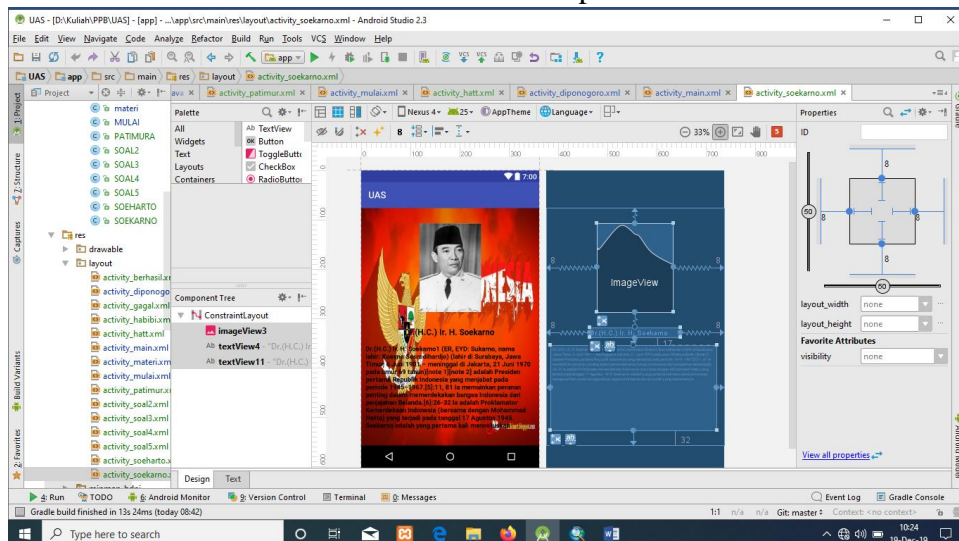
## f. Pembuatan halaman materi



## g. Kodingan halaman materi

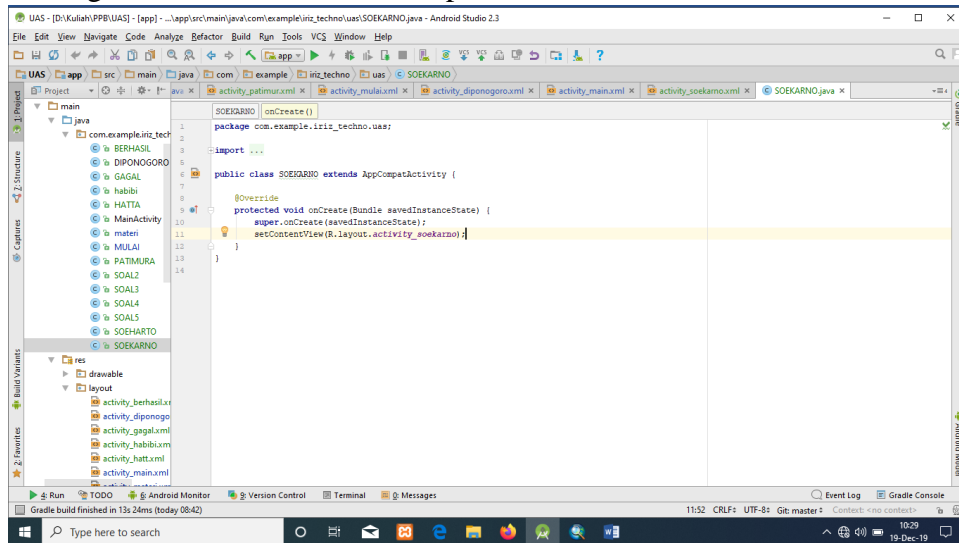


## h. Pembuatan halaman salah satu materi tokoh pahlawan

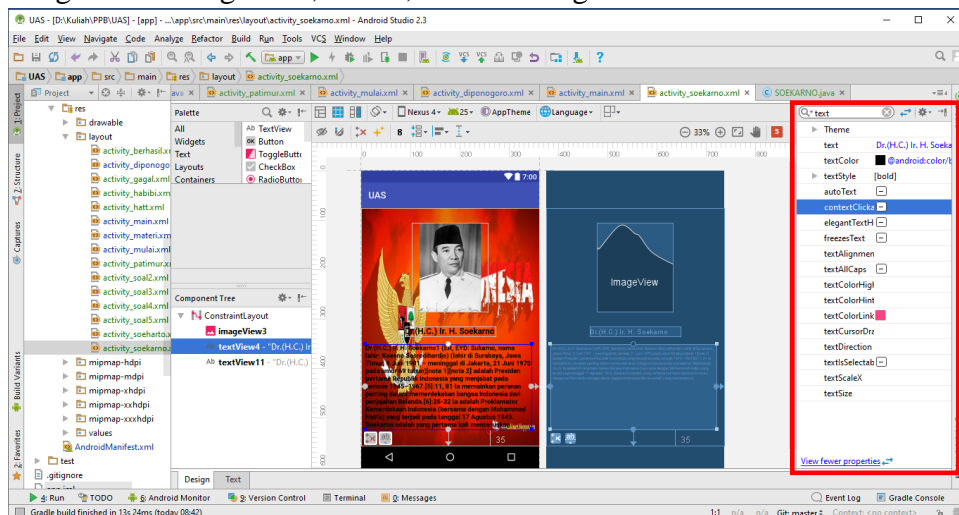




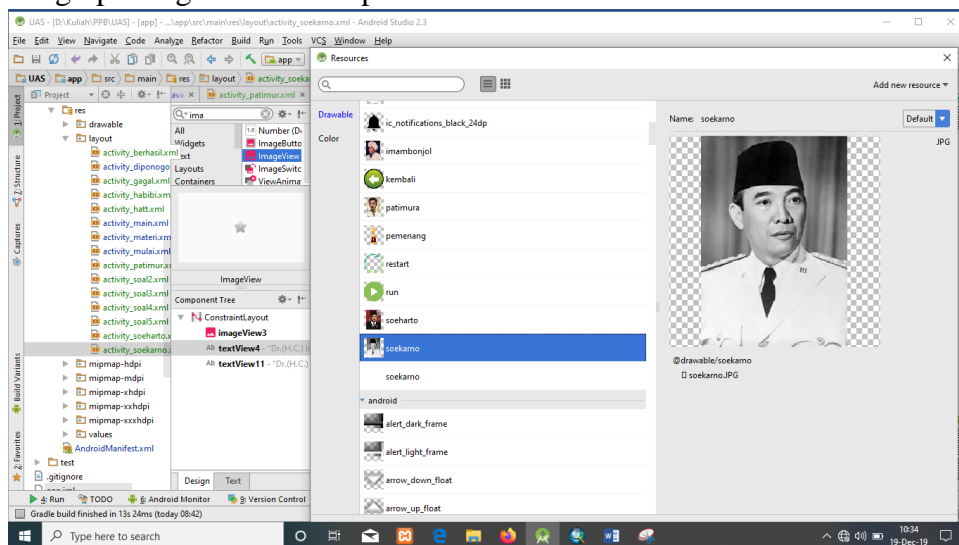
### i. Kodingan salah satu materi tokoh pahlawan



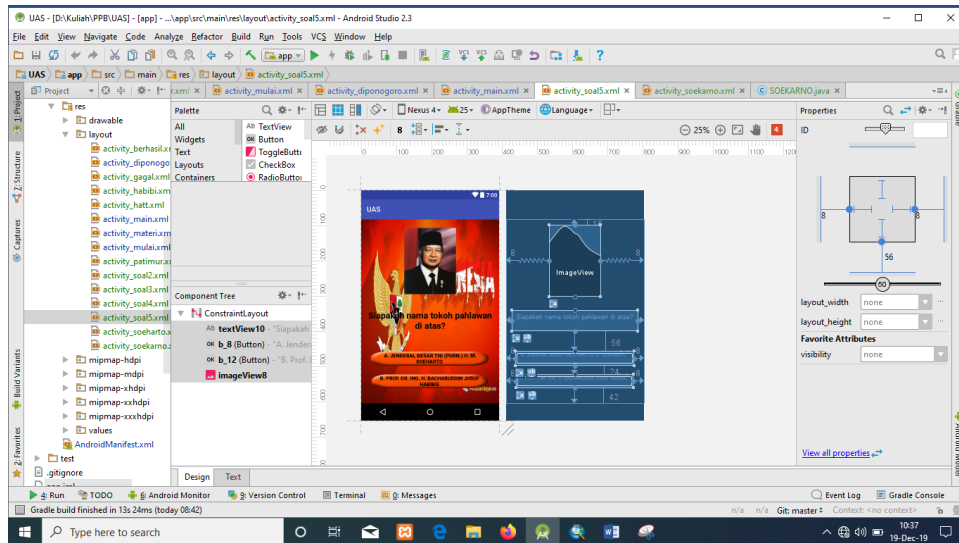
### j. Pengaturan background, warna, dan text biografi



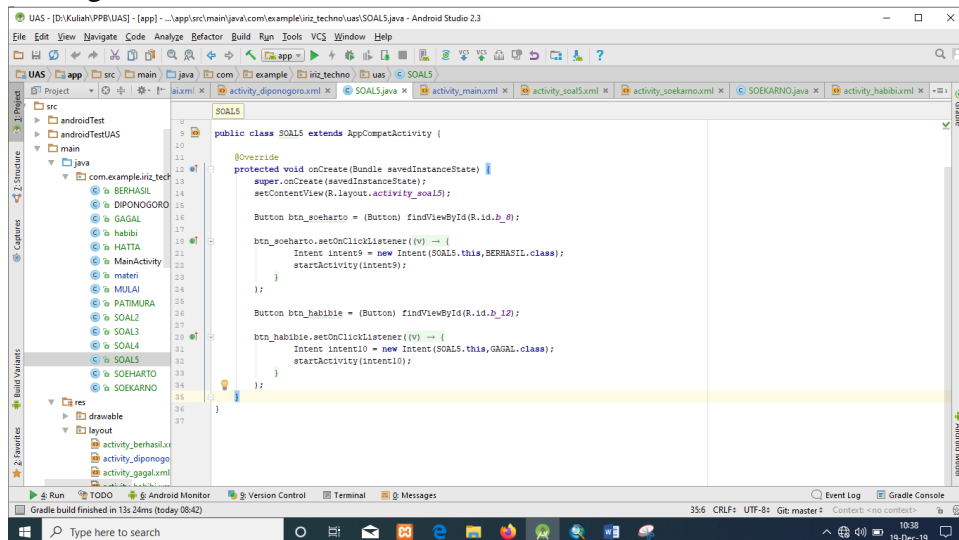
### k. Penginputan gambar tokoh pahlawan.



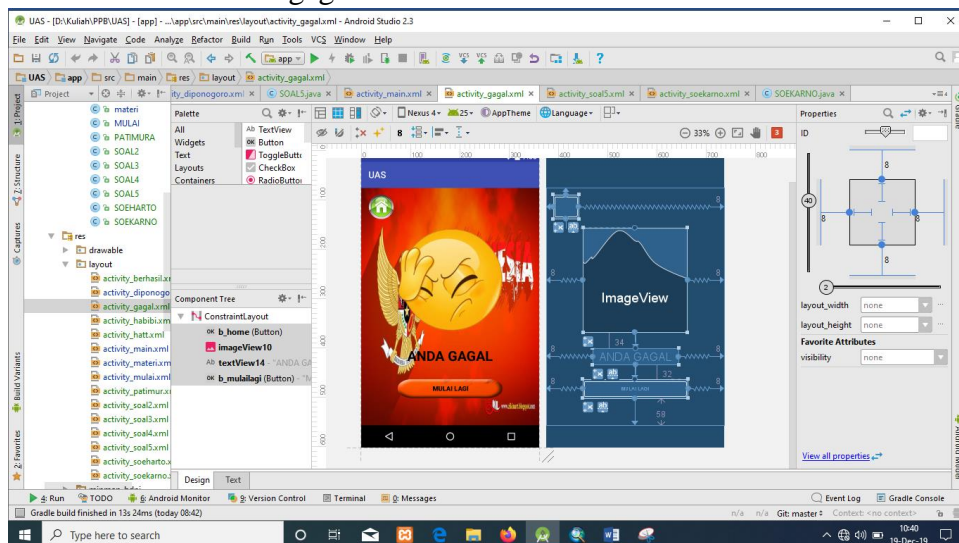
## 1. Pembuatan salah satu soal kuis



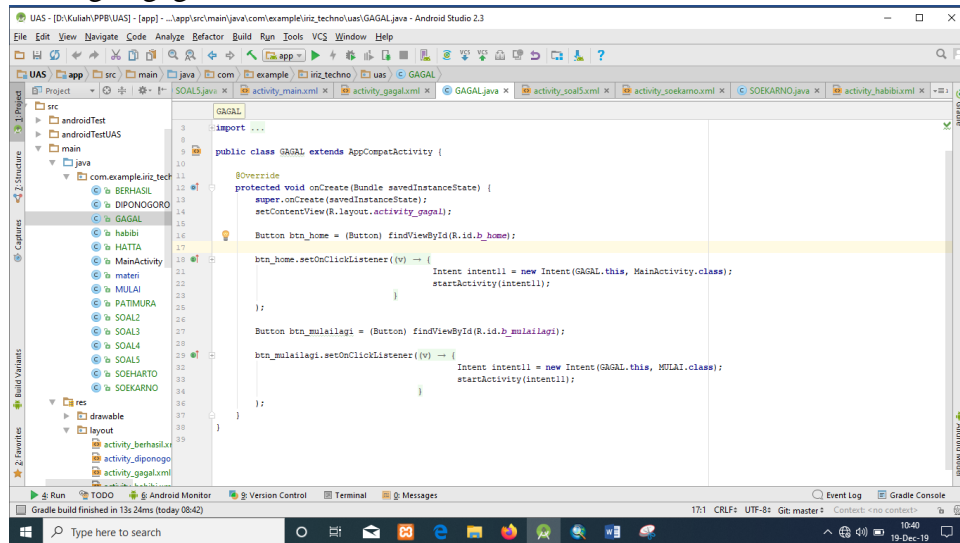
## m. Kodingan salah satu soal kuis



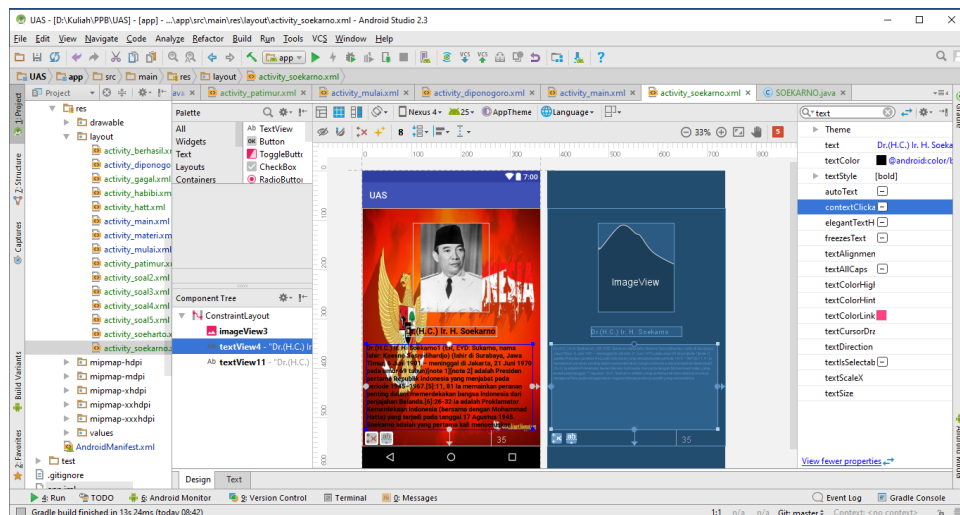
## n. Pembuatan halaman gagal



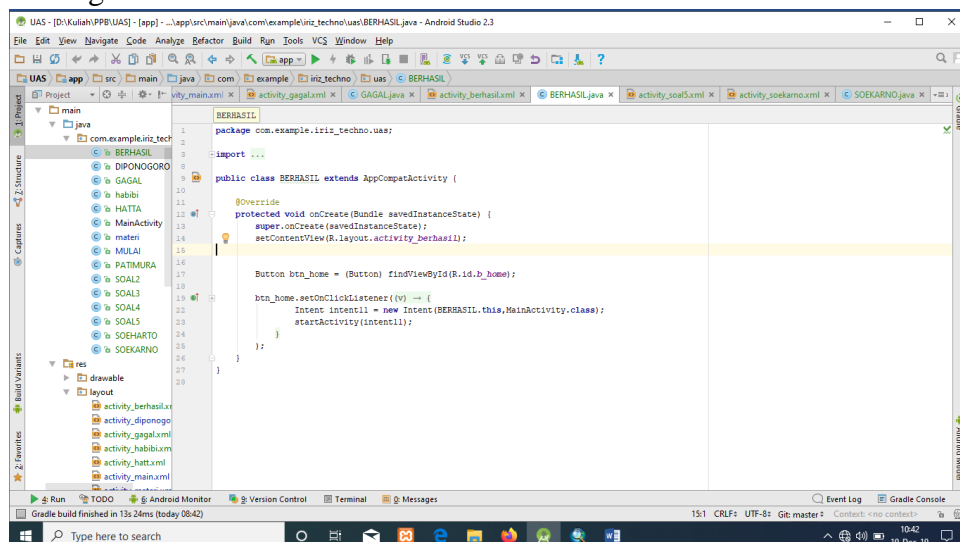
## o. Kodingan gagal



## p. Pembuatan halaman berhasil



## q. Kodingan berhasil



## r. Aplikasi selesai dibangun dan siap untuk digunakan.

## **BAB III PENUTUP**

### **3.1 Kesimpulan**

Game edukasi sangat menarik untuk dikembangkan. Ada beberapa kelebihan dari game edukasi dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Salah satunya pemain lebih menikmati proses belajar karena adanya interaksi permainan. Dengan media pembelajaran game edukasi sejarah pahlawan Indonesia ini akan membuat siswa lebih mudah mengingat materi yang disampaikan oleh guru karena disajikan dalam tampilan yang lebih menarik dan menyenangkan.

### **3.2 Saran**

Adapun saran yang dari penulis mengenai game edukasi ini antara lain:

1. Game edukasi ini dapat dikembangkan lebih lanjut agar semakin menarik dan menambah minat anak-anak untuk memainkannya.
2. Diharapkan game edukasi ini dapat ditambah lagi materi didalamnya agar lebih lengkap.