

**Pengembangan Game Edukasi Pada Mata Pelajaran BK TIK  
Menggunakan Adobe Animate Di SMA Negeri 6  
Kota Padang**

**SKRIPSI**

*Ditulis Untuk Memenuhi Persyaratan Guna Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan (S. Pd)*

Oleh :  
**Iman Feraug**  
NPM. 1810013231015



**PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS BUNG HATTA**

**2024**

## PENGESAHAN UJIAN

Telah dilaksanakan ujian skripsi pada hari **Rabu** tanggal **Empat Belas** bulan **Agustus** tahun **Dua Ribu Dua Puluh Empat** bagi :

**NAMA** : Iman Feraug  
**NPM** : 1810013231015  
**Program Studi** : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer  
**Fakultas** : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
**Judul** : Pengembangan Game Edukasi Pada Mata Pelajaran BK  
TIK Menggunakan Adobe Animate Di SMA Negeri 6  
Kota Padang

### Tim Penguji

No.	Nama	Jabatan	Tanda Tangan
1.	Rini Widyastuti, S.Kom.,M.Kom	(Ketua)	1. 
2.	Dr. Karmila Suryani, S.Kom,M.Kom	(Anggota)	2. 
3.	Ashabul Khairi, S.T., M.Kom.	(Anggota)	3. 

Lulus Ujian Tanggal : 14 Agustus 2024

Mengetahui :

Dekan FKIP,



**Dr. Yetty Morolent, M.Hum**

NIDN. 001006308

Ketua Program Studi,

**Dr. Karmila Suryani, S.Kom, M.Kom**

NIDN. 1028048201

## HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

**NAMA** : Iman Feraug  
**NPM** : 1810013231015  
**Program Studi** : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer  
**Fakultas** : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
**Judul** : Pengembangan Game Edukasi Pada Mata Pelajaran  
BK TIK Menggunakan Adobe Animate Di SMA  
Negeri 6 Kota Padang

Disetujui oleh :  
Pembimbing,



Ashabul Khairi, S.T., M.Kom.

NIDN. 1006067703


Mengetahui,

Dekan FKIP,



**Dr. Yetty Morolent, M.Hum**  
NIDN. 001006308

Ketua Program Studi,



**Dr. Karmila Suryani, S.Kom, M.Kom**  
NIDN. 1028048201

## ABSTRAK

**Iman Feraug : Pengembangan *Game* Edukasi Pada Mata Pelajaran BK TIK Menggunakan *Adobe Animate* di SMA Negeri 6 Kota Padang**

Berdasarkan pengalaman PLP tahun 2023 di SMA Negeri 6 Kota Padang, penulis mengajar mata pelajaran Bimbingan Konseling Teknologi Informasi dan Komunikasi (BK TIK) dimana saat melakukan PBM, banyak siswa yang masih kurang tertarik dan merasa materi ini membosankan karena materi yang disampaikan lebih banyak menggunakan metode ceramah, sehingga siswa merasa pembelajaran yang telah dijelaskan oleh guru masih kurang dipahami. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan media *game* edukasi berbasis *android* pada mata pelajaran Bimbingan Konseling Teknologi Informasi dan Komunikasi bagi siswa kelas XI MIPA di SMA Negeri 6 Kota Padang yang valid dan praktis. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D). Penelitian ini dilaksanakan di kelas XI MIPA SMA Negeri 6 Kota Padang, Jalan Sutan Syahrir Mata Air, Koto Kaciak No. 11, Kota Padang. Penelitian dilakukan untuk menguji validasi dan praktikalitas media *game* edukasi berbasis *android*, di mana validasi dilakukan oleh 2 orang validator, yaitu ahli materi dan ahli media dengan memberikan lembar validasi berserta media *game* edukasi berbasis *android*. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan produk media *game* edukasi berbasis *android* pada mata Pelajaran Bimbingan Konseling Teknologi Informasi dan Komunikasi bagi siswa kelas XI MIPA di SMA Negeri 6 Kota Padang, maka dapat disimpulkan bahwa telah dihasilkan sebuah media *game* edukasi berbasis *android* dinyatakan valid oleh validator ahli media dan ahli materi dengan persentase 89% dan dinyatakan praktis oleh siswa dengan persentase 78,5%.

***Kata Kunci : Android, Game Edukasi, Adobe Animate***

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	i
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	ii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	iv
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	vi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	vii
<b>LAMPIRAN</b> .....	viii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah .....	3
D. Rumusan Masalah.....	3
E. Tujuan Penelitian .....	3
F. Manfaat Penelitian .....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	5
A. Game.....	5
B. Game Edukasi.....	7
C. Game petualangan ( <i>Adventure Education Game</i> ) .....	10
D. BK TIK .....	10
E. Adobe Animate CC.....	11
F. Penelitian Relevan .....	14
G. Kerangka Berpikir .....	15
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	17
A. Metode Penelitian .....	17
B. Prosedur Pengembangan.....	17
C. Uji Coba Produk .....	22
D. Teknik Analisa Data .....	25
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b> .....	30
A. Hasil Penelitian.....	30
B. Pembahasan .....	47
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....	55

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan di era globalisasi saat ini sangat dipengaruhi oleh peran teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Penggunaan TIK dalam pendidikan khususnya kegiatan pembelajaran memberikan kemudahan bagi guru, menjelaskan objek-objek abstrak, visualisasi proses, dan efisiensi waktu mengajar. Penggunaan TIK dalam kegiatan pembelajaran yang telah banyak di implementasikan seperti penggunaan *e-learning*, *e-library*, *e-laboratory*, media pembelajaran dan evaluasi berbasis komputer. Penggunaan TIK dalam dunia pendidikan khususnya pada proses pembelajaran merupakan langkah inovatif yang dimaksudkan agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna (Kristini, 2019). Pemanfaatan TIK dalam proses pembelajaran bertujuan agar proses pembelajaran dilaksanakan lebih optimal, interaktif, efektif, dan efisien sehingga pada akhirnya mutu pendidikan dapat lebih meningkat.

Pembelajaran BK TIK di sekolah guru masih sering kali hanya menggunakan metode ceramah sehingga proses pembelajaran menjadi membosankan dan tidak menarik padahal isi dari pembelajaran BK TIK itu sendiri sebenarnya mengasyikkan, penggunaan media dan sarana prasarana penunjang pembelajaran pun dirasa masih sangat minim dalam pembelajaran BK TIK ini, padahal isi dari mata pelajaran BK TIK ini sangat luas dan kompleks yang membutuhkan sarana belajar yang mendukung, sehingga dirasa tidak cocok jika pembelajaran hanya dilaksanakan dengan metode ceramah semata (Lestari et al., 2020).