

GAME MINAT MEMBACA UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR



Arif Rudiyanto

20.N1.0029

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG**

2021

GAME MINAT MEMBACA UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR

**Diajukan dalam Rangka Memenuhi
Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Komputer**



Arif Rudiyanto

20.N1.0029

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG**

2021

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Arif Rudiyanto

NIM : 20.N1.0029

Progdi/Konsentrasi : Sistem Informasi/Game Technology

Fakultas : Ilmu Komputer

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul **“GAME MINAT MEMBACA UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR”** bebas dari plagiasi. Apabila bila terbukti melakukan plagiasi maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Semarang, 20 Januari 2021

Yang menyatakan,



Arif Rudiyanto



HALAMAN PENGESAHAN

Judul Tugas Akhir: : Game Minat Membaca untuk Anak Sekolah Dasar
Diajukan oleh : Arif Rudiyanto
NIM : 20.N1.0029
Tanggal disetujui : 16 November 2020
Telah setuju oleh
Pembimbing 1 : Erdhi Widyarto Nugroho S.T., M.T.
Pembimbing 2 : Dr. Bernardinus Harnadi S.T., M.T.
Penguji 1 : Fx. Hendra Prasetya S.T., M.T.
Penguji 2 : Albertus Dwiyoga Widiatoro S.Kom., M.Kom.
Penguji 3 : Erdhi Widyarto Nugroho S.T., M.T.
Ketua Program Studi : Dr. Bernardinus Harnadi S.T., M.T.
Dekan : R. Setiawan Aji Nugroho S.T., MCompIT., Ph.D

Halaman ini merupakan halaman yang sah dan dapat diverifikasi melalui alamat di bawah ini.

sintak.unika.ac.id/skripsi/verifikasi/?id=20.N1.0029



**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini:
Nama : Arif Rudiyanto
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Ilmu Komputer
Jenis Karya : Skripsi

Menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Semarang Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah yang berjudul **“GAME MINAT MEMBACA UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR”**, Universitas Katolik Soegijapranata berhak menyimpan, mengalihkan media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan skripsi ini selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Semarang, 20 Januari 2021

Yang menyatakan



Arif Rudiyanto

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur terhadap Tuhan Yang Maha Esa penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “GAME MINAT MEMBACA UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR.”

Dalam penyusunan skripsi ini penulis telah banyak memperoleh bantuan berupa dorongan, bimbingan dan pengarahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa.
2. Kedua orang tua dan Keluarga besar.
3. Kekasih Nurul Rochmah Anggraeni, A.Md.A.K. yang sudah menjadi Istri saya.
4. Erdhi Widyarto Nugroho., MT., selaku Dosen Pembimbing I
5. Bernardinus Harnadi, ST., MT, PhD, selaku Dosen Pembimbing 2
6. Rekan-rekan seangkatan dari Sistem Informasi.

Akhir kata, semoga laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi masyarakat, untuk selanjutnya dapat dikembangkan lagi.

Semarang, 20 Januari 2021



Arif Rudiyanto

ABSTRAK

Membaca di Sekolah Dasar merupakan landasan bagi tingkat pendidikan yang lebih tinggi. Sebagai keinginan yang mendasari tingkat pendidikan selanjutnya, maka membaca perlu mendapat perhatian guru, sebab jika dasarnya tidak kuat pada tahap pendidikan berikutnya siswa akan mengalami kesulitan untuk dapat memperoleh dan memiliki pengetahuan. Unity 3D dipilih untuk proses pengembangan *game* tersebut karena, bisa dijalankan di Android level 15 keatas yang memungkinkan penggunaan kembali kedepannya, karena teknologi akan terus berkembang. Untuk meningkatkan minat membaca pada anak sekolah dasar dapat digunakan dengan pembuatan *game* membaca dan kuis, karena seiring perkembangan zaman dan semakin maju teknologi sekarang banyak anak sekolah dasar yang sudah mengenal *smartphone* dan kebanyakan anak menggunakan *smartphone* untuk bermain *game*.

Pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui cara penerapan metode *story-telling* agar memotivasi anak suka membaca, mengetahui cara merancang *game* dengan metode *story-telling*, dan mengetahui cara membuat *game* yang unik untuk menarik minat baca anak. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kuantitatif, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistic dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan

Game Reading menerapkan metode *storytelling* untuk memotivasi anak suka membaca dengan mengajak anak membaca cerita yang ada di dalam *game* dan menjawab kuis, setelah *game* selesai dibuat maka dilakukan pengujian dengan menyebarkan kuesioner ke 50 responden.

Setelah menyebar kuesioner ke 50 responden didapati hasil dari minat untuk terus membaca disebutkan bahwa 48%(24)anak setuju berminat untuk terus membaca, 32%(16) anak netral, 14%(7)anak tidak setuju dan 6%(3) anak sangat setuju..

Kata kunci: Pentingnya membaca



DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	ix
BAB I PENDAHULUAN	11
1.1 LATAR BELAKANG	11
1.2 RUMUSAN PERMASALAHAN	14
1.3 TUJUAN PENELITIAN	14
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	15
2.1 GAME EDUKASI	15
2.2 MEMBACA	15
2.3 CERITA RAKYAT	16
2.4 ANDROID	17
2.5 GAME ENGINE UNITY 3D	18
2.6 GAME DAN JENIS GAME	18
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	19
3.1 METODE PENELITIAN	19
3.2 SUBJEK PENELITIAN	20
3.3 PENGEMBANGAN GAME	20
3.4 HIPOTESA	21
BAB IV PEMBAHASAN	22
4.1 PERANCANGAN	22
4.2 KONSEP PERMAINAN (CONCEPT)	23
4.3 PEMBUATAN GAME	24
4.3.1 <i>Scene Menu Awal</i>	24
4.3.2 <i>Scene Menu</i>	25
4.3.3 <i>Scene Cara Bermain</i>	26
4.3.4 <i>Scene Sejarah</i>	26
4.3.5 <i>Scene Kuis Sejarah</i>	27
4.3.6 <i>Scene Musuh</i>	28

4.3.7 Scene Cerita Legenda	28
4.3.8 Scene Kuis Legenda	29
4.3.9 Scene Menu musuh Legenda	29
4.3.10 <i>Scene Cerita Rakyat</i>	30
4.3.11 ScenePertanyaan Cerita Rakyat	31
4.3.12 <i>Scene Menu Musuh Cerita Rakyat</i>	31
4.3.13 <i>Scene skor</i>	32
4.4 SCRIPT	33
4.5 HASIL PENGUJIAN GAME	48
4.5.1 Usia responden	48
4.5.2 Kelas responden	49
4.5.3 Jenis Kelamin Responden	49
4.5.4 Penggunaan game mobile	50
4.5.6 Minat membaca	51
4.5.7 Tertarik membaca	51
4.5.8 Semangat membaca	52
4.5.9 Kemudahan bermain game	53
4.5.10 Mengerti tutorial game	53
4.5.11 Menjawab soal dengan mudah	54
4.5.12 Terhibur Bermain Game	55
4.5.13 Senang menjawab soal dengan benar	55
4.5.14 Senang dapat mengalahkan musuh	56
4.5.15 Terus Memainkan Game Reading	57
4.5.16 Memainkan Game reading Lagi	57
4.6 Analisa Variabel Penelitian	59
4.6.1 Model Pengujian	59
4.6.2 Validitas Variabel Kuesioner	59
4.6.3 Analisa Reliabilitas Variabel Kuesioner	61
4.6.4 Uji Korelasi	62
BAB V KESIMPULAN	635.1
Kesimpulan	63
5.2 Saran	63
DAFTAR PUSTAKA	64