

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN *QUIZ GAME* EDUKATIF PEMBELAJARAN TENTANG
MATA UANG RUPIAH UNTUK ANAK-ANAK SEBELUM PENDIDIKAN
TK**

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun oleh:

FAZRY JALIL JASIR

NIM : 19012048

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS KONSENTRASI MULTIMEDIA

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2024

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Quiz Game Edukatif Pembelajaran Tentang Mata
Uang Rupiah Untuk Anak-anak Sebelum Pendidikan TK

Penulis : Fazry Jalil Jasir

NIM : 19012048

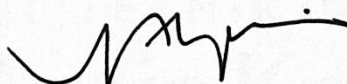
Program Studi : Konsentrasi Multimedia

Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di
Kampus Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta pada hari Rabu, tanggal 24 Juli
2024.

Disahkan oleh:

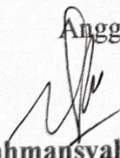
Ketua Penguji,



Nofiandri Setyasmara, ST., MT.

NIP. 197811202005011005

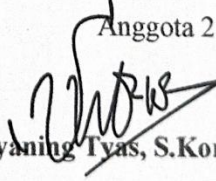
Anggota 1



Nur Rahmansyah, S.Kom., M.Kom. Sari Setyaning Tyas, S.Kom., M.Ti.

NIP: 198405092019031011

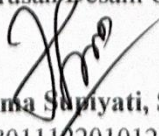
Anggota 2



NIP: 198703092014042001

Mengetahui

Ketua Jurusan Desain Grafis



Trifajar Yurmama Suniyati, S.Kom, M.T.

NIP. 19801122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan *Quiz* Game Edukatif Pembelajaran Tentang Mata Uang Rupiah untuk Anak-Anak Sebelum Pendidikan TK
Penulis : Fazry Jalil Jasir
NIM : 19012048
Program Studi : Multimedia
Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan. Ditandatangani di
...*Jember*..., *22 Juli 2024*.....

Pembimbing I



Sari Setyaning Tyas, S.Kom.,
NIP. 198703092014042001

Pembimbing II



Dwi Mandasari Rahayu, S.P.,M.M
NIP. 198801052019032012

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Multimedia



Sanjaya Pinem, S.Kom., M.Sc
NIP. 198902262020121007

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fazry Jalil Jasir

NIM : 19012048

Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi: Multimedia)

Jurusan : Desain Grafis

Tahun Akademik : 2019-2020

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

“Pembuatan *Quiz* Game Edukatif Pembelajaran Tentang Mata Uang Rupiah Untuk Anak - Anak Sebelum Pendidikan TK “*Pintar Pecahan*” adalah **original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.**

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar benarnya.

Jakarta, 19 Juli 2020
Yang menyatakan,



Fazry Jalil Jasir

NIM: 19012048

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fazry Jalil Jasir
NIM : 19012048
Program Studi : Multimedia
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2019-2020

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

PEMBUATAN *QUIZ* GAME EDUKATIF PEMBELAJARAN TENTANG MATA UANG RUPIAH UNTUK ANAK-ANAK SEBELUM PENDIDIKAN TK "*Pintar Pecahan*" beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 19 Juli 2020
Yang menyatakan,



Fazry Jalil Jasir
NIM. 19012048

ABSTRACT

Educational games are very fun activities and can be an educational method or tool. In general, games involve mental, physical stimulation or can develop children's creativity as training material. It is hoped that making educational games can become an educational learning method and can make the delivery of material easier. With this Android-based rupiah currency introduction game, it is hoped that it will make it easier to introduce the rupiah currency and can also train children's ability to count using a mobile device. The author used three data collection techniques in the form of literature study, interviews, and surveys. The application development was carried out in three stages, namely, pre-production, production and post-production. In the pre-production stage, the author carries out data collection, problem identification, concept design, and making sketches and story boards. At the production stage, the author creates design assets, creates animations, programs applications, and builds applications. In the post-production stage, the author carried out three trials, namely compatibility, functionality and feasibility trials. With an application feasibility test percentage of 91,67%, it can be stated that this application is very suitable for publication and use.

Keywords: quiz, educational games, learning, rupiah currency

ABSTRAK

*Game edukatif merupakan aktifitas yang sangat menyenangkan dan bisa menjadi metode atau alat edukasi yang edukatif. Pada umumnya game melibatkan stimulasi mental, fisik atau yang dapat mengembangkan kreatifitas anak sebagai bahan latihan. Pembuatan game edukatif diharapkan dapat menjadi salah satu metode pembelajaran yang edukatif dan dapat mempermudah penyampaian materi. Dengan adanya game pengenalan mata uang rupiah berbasis Android ini diharapkan dapat memberikan kemudahan dalam mengenalkan mata uang rupiah dan juga dapat melatih kemampuan anak dalam hal berhitung menggunakan sebuah perangkat seluler. Penulis menggunakan tiga teknik pengambilan data berupa studi pustaka, wawancara, dan survey. Pengembangan aplikasi tersebut dilakukan dengan tiga tahap yaitu, praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Pada tahap praproduksi, penulis melakukan pengumpulan data, pengidentifikasi masalah, perancangan konsep, serta pembuatan sketsa dan *story board*. Pada tahap produksi, penulis melakukan pembuatan aset desain, pembuatan animasi, pemograman aplikasi, serta build aplikasi. Pada tahap pascaproduksi, penulis melakukan tiga ujicoba yaitu ujicoba kompatibility, fungsionalitas serta ujicoba kelayakan. Dengan persentase ujicoba kelayakan aplikasi sebesar 91,67% dapat dinyatakan bahwa aplikasi ini sudah sangat layak untuk dipublikasikan serta digunakan.*

Kata Kunci: kuis, game edukatif, pembelajaran, mata uang rupiah

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan atas ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini dengan sebaik-baiknya. Laporan Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Diploma III yang ditempuh penulis di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Laporan Tugas Akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis, khususnya kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Trifajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T., Ketua Jurusan Desain.
4. Sanjaya Pinem, S.Kom., M.Sc., Koordinator Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia.
5. Sari Setyaning Tyas, S.Kom., M.TI., Sekretaris Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia dan Dosen Pembimbing I.
6. Dwi Mandasari Rahayu, S.P., M.M Dosen Pembimbing II.
7. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
8. Orang tua dan keluarga yang tanpa dukungan dan doa mereka, penulis tidak mungkin menjadi seperti saat ini.

Penulis menyadari bahwa Laporan Tugas Akhir ini masih banyak kekurangan dan masih jauh dari kata sempurna. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan kritik dan saran agar ke depannya dapat lebih baik lagi. Akhir kata, penulis berharap Laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat tidak hanya untuk penulis, tetapi juga bagi pembaca sekalian.

Jakarta, 24 Juli 2024



Fazry Jalil Jasir

NIM. 19012048

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Saat ini, teknologi telah menjadi bagian dari setiap aspek kehidupan umat manusia. Ini karena keberadaannya yang memudahkan semua aktivitas manusia. termasuk dalam hal pendidikan. Sistem pembelajaran konvensional di sekolah biasanya hanya menggunakan buku sebagai alat pembelajaran. Teknologi memungkinkan pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif bagi siswa. sehingga siswa lebih tertarik untuk belajar dan lebih mudah untuk mengingat apa yang mereka pelajari.

Media pembelajaran sangat dibutuhkan oleh anak-anak usia dini terutama anak-anak yang baru mulai belajar, biasanya anak-anak di pendidikan prasekolah atau pendidikan anak usia dini (PAUD) yang mau menginjak sekolah Taman Kanak-Kanak (TK). Dalam Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut berdasarkan UU No 20 Tahun 2003 (Kementerian, 2003).

Pengenalan mata uang adalah salah satu materi pelajaran yang dipelajari siswa prasekolah atau anak usia dini. Materi ini adalah salah satu yang langsung berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Dalam materi pembelajaran yang berkaitan

dengan mata uang, siswa harus mampu memahami nilai uang rupiah sebagai mata uang Negara Indonesia. yang merupakan alat pembayaran yang sah dan Siswa juga diharapkan memiliki kemampuan berhitung menggunakan mata uang Rupiah.

Pendidikan memanfaatkan teknologi dan inovasi untuk membuka cara baru dalam pembelajaran. Namun jika dilihat dalam bidang pendidikan tidak ada pembelajaran lebih spesifik mengenai detail dari mata uang Rupiah. Anak-anak hanya dikenalkan nominal mata uang yang beredar saja tanpa mengetahui setiap detailnya. Peneliti mendapatkan informasi melalui wawancara dengan guru pendidikan anak usia dini atau pendidikan sebelum TK bahwa anak-anak masih mengalami kesulitan dalam penggunaan mata uang.

Menurut guru kelas, kesulitan yang dihadapi anak saat menggunakan uang adalah dalam operasi hitung seperti penjumlahan, pengurangan, dan pembagian. Sebagai contoh, anak masih kesulitan menentukan berapa uang kembalian yang diterima jika mereka memiliki uang Rp. 5.000,- dan untuk berbelanja Rp. 2.000,-. Anak masih kesulitan menentukan berapa banyak yang harus mereka bayar jika mereka membeli roti seharga Rp. 1.500,- dan membeli minuman seharga Rp. 1.000,-. Anak masih bingung menentukan berapa banyak yang harus mereka bayar jika mereka membeli roti seharga Rp. 500,- sejumlah 4 bungkus. Anak-anak terus mengalami kesulitan dan membutuhkan bantuan orang lain untuk menyelesaikannya. Saat anak-anak jajan di kantin sekolah, terlihat ketidakmampuan mereka untuk menggunakan uang. Anak-anak tidak tahu berapa harga belanjaan yang mereka belanjakan dan berapa banyak uang kembalian yang mereka dapatkan ketika mereka jajan di kantin sekolah. Hal ini semakin

menunjukkan bahwa anak-anak kesulitan menggunakan uang, terutama dalam hitungan.



Gambar 1 Gambar Mata Uang Rupiah

Metode pembelajaran yang tidak menarik dapat mengurangi keinginan siswa untuk belajar. Dengan memilih media pembelajaran yang tepat, kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan lebih mudah. Ini akan memungkinkan tujuan pembelajaran tercapai dengan cepat dan efisien. Jika permainan (*game*) ditambahkan ke dalam proses pembelajaran, minat belajar siswa dapat meningkat.

Salah satu cara menarik dan menyenangkan untuk belajar adalah dengan bermain. Suatu alternatif hiburan untuk orang dewasa dan anak-anak adalah permainan yang terintegrasi dalam multimedia. Salah satu ciri *game* untuk anak-anak adalah *game* yang menyisipkan nilai-nilai edukasi di dalam permainannya. *Game* edukatif adalah aktifitas yang menyenangkan yang dapat digunakan sebagai alat atau metode pendidikan. *Game* biasanya meningkatkan kecerdasan mental dan

fisik atau membantu anak menjadi kreatif. Diharapkan bahwa permainan edukatif dapat menjadi salah satu pendekatan pembelajaran yang efektif dan membuat materi lebih mudah disampaikan.

Mengingat Android adalah sistem operasi perangkat bergerak yang paling populer di masyarakat, *game* yang berbasis Android adalah salah satu yang paling populer. Untuk mencapai tujuan ini, penulis membuat permainan interaktif pada Android dengan tema pendidikan, yang memungkinkan anak-anak prasekolah untuk melihat mata uang dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami. Dengan adanya *game* pengenalan mata uang rupiah berbasis Android ini diharapkan dapat memberikan kemudahan dalam mengenalkan mata uang rupiah dan juga dapat melatih kemampuan anak dalam hal berhitung menggunakan sebuah perangkat seluler. Seluler atau *smartphone* saat ini tidak hanya digunakan oleh orang dewasa saja tetapi juga sudah digunakan oleh anak-anak baik untuk menonton Youtube maupun untuk bermain *game*. Oleh karena itu dengan adanya *game* edukasi melalui *smartphone* ini akan memudahkan guru dan siswa selama pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa aplikasi *game* edukatif berbasis Android untuk membantu pembelajaran mengenai mata uang Rupiah kepada anak-anak dan juga untuk meningkatkan keahlian anak-anak dalam penjumlahan, pengurangan, serta dalam mengingat. Aplikasi *game* edukatif berisi pembelajaran tentang mata uang Rupiah yang sering dijumpai anak-anak. Metode pada *game* ini terdiri dari quiz dengan jawaban yang sederhana dan mudah dipahami oleh anak-anak. *Game*

edukasi ini diharapkan bisa menjadi media pembelajaran yang produktif serta meningkatkan minat belajar anak.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini, adalah:

1. Anak-anak pendidikan sebelum TK masih mengalami kesulitan dalam penggunaan mata uang.
2. Kemampuan anak-anak belum mahir menghitung penjumlahan, pembagian, dan pengurangan, sehingga mereka sulit menggunakan uang.
3. Anak-anak kurang tertarik dalam proses pembelajaran khususnya dalam materi penggunaan mata uang.
4. Guru belum menggunakan media dalam proses pembelajaran, sehingga perlu dibuat *quiz game* edukatif pembelajaran tentang mata uang rupiah untuk anak-anak pendidikan sebelum TK.

C. Batasan Masalah

Agar penulisan tugas akhir tidak menyimpang dari tujuan yang telah direncanakan, penulis menetapkan batasan masalah yaitu Akses pada aplikasi hanya dapat digunakan pada smartphone berbasis android, Aplikasi pembelajaran ini dibuat hanya untuk PAUD Aisyiyah.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, rumusan masalah tugas akhir ini adalah “Bagaimana pembuatan *quiz game* edukatif pembelajaran tentang mata uang rupiah untuk anak-anak pendidikan sebelum TK?”

E. Tujuan Penulisan

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, tujuan penulisan tugas akhir ini adalah untuk menjelaskan pembuatan *quiz game* edukatif pembelajaran tentang mata uang rupiah untuk anak-anak sebelum pendidikan TK untuk diterapkan menjadi media pembelajaran.

F. Manfaat Penulisan

Adapun manfaat yang diharapkan dari pembuatan tugas akhir ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat untuk Penulis

Membuat karya tugas akhir ini bermanfaat untuk mengembangkan dan mengimplementasi ilmu yang telah penulis dapatkan selama perkuliahan, sekaligus untuk menempa penulis untuk bertanggung jawab atas karya yang penulis hasilkan.

2. Manfaat bagi Politeknik Negeri Media Kreatif

Laporan tugas akhir ini dapat digunakan di perpustakaan Politeknik Negeri Media Kreatif sebagai referensi tambahan tentang masalah yang terkait dengan tugas akhir ini.

3. Manfaat bagi Masyarakat

Tugas akhir ini dapat menjadi alternatif pembelajaran bagi masyarakat khususnya untuk anak-anak pendidikan sebelum TK.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulianti. (2021). Pengembangan Game Pendidikan Anti Korupsi Berbasis Android. *J Pendidik. Tek. Inform dan Komputer*, 4(2), 27-32.
- Budiman. (2017). Online Games "Pics and Words" Sebagai Media Edukasi Bahasa Inggris Berbasis HTML. *Prosiding Seminar Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi*, 1-6.
- Cahyadi. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar : Teori dan Procedur*. Serang: Penerbit Laksita Indonesia.
- Hidayata, S. d. (2019). *Game Mobile Learning*. CV Multimedia Edukasi, 3.
- Jovan, M. &. (2022). *Programmer tanpa coding*. Semarang: Unika Soegijapranata.
- Juhara. (2016). *Jenis Aplikasi pada Android*. Jakarta: -.
- Kementerian. (2003). *Undang Undang*. Jakarta: Kementerian.
- Masruri. (2015). *Buku Pintar Android*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Muchtar. (2016). *Bank dan Lembaga Keuangan Lain*. Jakarta: Kencana.
- Pamoedji. (2017). *Mudah Membuat Game Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) dengan Unity 3D*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Putra. (2016). Game Edukasi Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Informatika Merdeka Pasuruan*, 46-58.
- Rahayu. (2023). *Seri Ekonomi : Mengenal Uang*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Rahmansyah, N. (2020). Sistem Informasi Transaksi Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall Pada Mutiara Laundry. *Jurnal Rassi*, 8-13.
- Samin. (2023). *Berpikir Kritis Dengan Game Edukasi*. Sumedang: CV Mega Press Nusantara.
- Suryani. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Taufik. (2023). *Media Pembelajaran Aplikasi Android Berbasis Problem Posing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Bangun Ruang Bagi Siswa Kelas 6*. Semarang: Penerbit Cahya Ghani Recovery.
- Wijoyo, I. d. (2020). *Pendidikan Anak Pra Sekolah*. Purwokerto: Pena Persada.