

**SKRIPSI**

**Pengembangan Game Pendidikan Anti Korupsi**

**Berbasis Android Di Sd Inpres Bertingkat Tabaringan 1**

**DEVI NILASARI**

**1429042027**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRO**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**

**JULI 2018**

**ABSTRAK**

**Devi Nilasari,** 1429042027. *Pengembangan Game Pendidikan Anti Korupsi Berbasis Android Di Sd Inpres Bertingkat Tabaringan 1.* Skripsi, Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Jurusan Pendidikan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Makassar. Pembimbing: Yunus Tjandi dan Udin Sidik Sidin.

Jenis penelitian yang digunakan yaitu *Research and Development* (R&D), yang bertujuan untuk 1) mengetahui hasil rancang bangun game Pendidikan anti korupsi berbasis *android* 2) mengetahui tanggapan pengguna terhadap game edukasi Pendidikan anti korupsi berbasis *android*. Subjek penelitian yang digunakan adalah kepala sekolah, wali kelas dan 21 siswa kelas V di SD Inpres Bertingkat Tabaringan 1 Kota Makassar. Menggunakan model pengembangan *Prototype* yang terdiri atas tahapan: menganalisis kebutuhan, membangun prototype, evaluasi prototype, pengkodean, pengujian aplikasi, evaluasi aplikasi, dan implementasi. Metode pengujian yang digunakan berdasarkan Standar ISO 9126 dengan 4 aspek pengujian yakni *functionality, reliability, portability, usability.* Penelitian ini menghasilkan aplikasi pengenalan nilai-nilai Pendidikan anti korupsi berbasis Android. Hasil pengembangan ini berupa aplikasi game edukasi berbasis *android* mengenai nilai-nilai pendidikan anti korupsi. Semua fungsi pada aplikasi layak dipergunakan. Serta tanggapan penguna terhadap aplikasi ini sangat baik.

**Kata Kunci**: *Game Edukasi, Pendidikan Anti Korupsi*, *Android*. ISO 9126

DAFTAR PUSTAKA

[1] A. Rahman, M. Usman, and A. S. Ahmar, “The Development of Android and Web-based Logical Thinking Measurement Tools as an Alternative Solution for Research Instruments,” in *Journal of Physics: Conference Series*, 2018, vol. 1028, no. 1, p. 12168.

[2] H. Jaya, “Attitude Assesment Students Of Vocational School Toward Using Android Based Simulation Laboratory,” 2015.

[3] Y. Tjandi and S. Kasim, “Kendali Peralatan Listrik Berbasis Smartphone,” *Indones. J. Fundam. Sci.*, vol. 1, no. 1, 2015.

[4] M. R. Saing and S. G. Zain, “Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Transportasi Darat, Laut Dan Udara Berbasis Android,” in *Seminar Nasional Lembaga Penelitian UNM*, 2017, vol. 2, no. 1.

[5] M. H. Ali, A. S. Miru, and S. G. Zain, “Pengembangan Aplikasi Modul Pembelajaran Desain Grafis Berbasis Android,” *J. Mediat.*, vol. 1, no. 1, 2019.

[6] R. T. Mahira, E. Suhartono, and S. Awaliyah, “Implementasi Nilai Kejujuran dalam Pendidikan Anti Korupsi pada Pembelajaran PKn di SMPN 3 Malang,” *J. Pendidik. Kewarganegaraan UNM*, vol. 2, no. 1, 2013.