

**MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME MENGGUNAKAN  
METODE GDLC (GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE) PADA  
MATERI CERITA WAYANG UNTUK MENINGKATKAN  
PEMAHAMAN SISWA  
(Studi Kasus: Kelas 2 SDN Purwosari)**

**Skripsi**



Disusun oleh

**Bahtiar Yusuf Adi Prakoso**

**19SA1271**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM PURWOKERTO  
PURWOKERTO**

**2023**

**MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME MENGGUNAKAN  
METODE GDLC (GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE) PADA  
MATERI CERITA WAYANG UNTUK MENINGKATKAN  
PEMAHAMAN SISWA  
(Studi Kasus: Kelas 2 SDN Purwosari)**

**Skripsi**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Sarjana S1  
pada Program Studi Informatika Fakultas Ilmu Komputer



Disusun oleh

**Bahtiar Yusuf Adi Prakoso**

**19SA1271**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM PURWOKERTO  
PURWOKERTO**

**2023**

## PERSETUJUAN

### Skripsi

**MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME MENGGUNAKAN  
METODE GDLC (GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE) PADA  
MATERI CERITA WAYANG UNTUK MENINGKATKAN  
PEMAHAMAN SISWA  
(Studi Kasus: Kelas 2 SDN Purwosari)**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Bahtiar Yusuf Adi Prakoso**

**19SA1271**

telah disetujui oleh dosen pembimbing Skripsi  
Pada tanggal 21 Juli 2023

**Dosen Pembimbing 1,**

**Dosen Pembimbing 2,**

**Retno Waluyo, S.Kom., M.MSI.**  
**NIDN. 0622038602**

**Dani Arifudin, M.Kom.**  
**NIDN. 0609109202**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)  
Tanggal 29 Juli 2023

Mengetahui,

**Fakultas Ilmu Komputer**  
**Dekan,**

**Kaprodi Informatika**

**Dr. Eng. Imam Tahyudin, M.M.**  
**NIK. 2012.09.1.009**

**Fandy Setyo Utomo, S.Kom., M.Cs.**  
**NIK. 2013.09.1.017**

**PENGESAHAN**

**Skripsi**

**MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME MENGGUNAKAN  
METODE GDLC (GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE) PADA  
MATERI CERITA WAYANG UNTUK MENINGKATKAN  
PEMAHAMAN SISWA**

**(Studi Kasus: Kelas 2 SDN Purwosari)**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Bahtiar Yusuf Adi Prakoso**

**19SA1271**

Telah dipertahankan di depan dewan penguji  
Pada tanggal 29 Juli 2023

**Rujianto Eko Saputro , M.Kom., Ph.D.**  
**NIDN. 0611118204**

---

**Ranggi Praharaningtyas Aji , S.Kom., M.MSI.**  
**NIDN. 0619099101**

---

**Retno Waluyo,S.Kom., M.MSI.**  
**NIDN. 0622038602**

---

Skripsi ini telah disahkan sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)  
Tanggal 29 Juli 2023

Mengetahui,

**Fakultas Ilmu Komputer**  
**Dekan**

**Dr. Eng. Imam Tahyudin, M.M.**  
**NIK. 2012.09.1.009**

## **SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN**

---

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Bahtiar Yusuf Adi Prakoso  
NIM : 19SA1271  
Program Studi : Informatika  
Fakultas : Ilmu Komputer  
Perguruan Tinggi : Universitas Amikom Purwokerto

Menyatakan bahwa Skripsi Sebagai Berikut:

Judul Skripsi : Media Pembelajaran Berbasis *Game*  
Menggunakan Metode GDLC Pada Materi  
Cerita Wayang Untuk Meningkatkan  
Pemahaman Siswa

Dosen Pembimbing 1 : Retno Waluyo .S.Kom.,M.MSI.

Dosen Pembimbing 2 : Dani Arifudin M.Kom.

Adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** dibuat orang lain, kecuali yang diacu dalam daftar pustaka pada Skripsi ini.

Demikian pernyataan ini saya buat, apabila ini di kemudian hari terbukti bahwa saya melakukan penjiplakan karya orang lain, maka saya bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK**.

Purwokerto, 21 Juli 2023

Yang menyatakan,

Bermaterai

10000

**Bahtiar Yusuf Adi Prakoso**  
NIM. 19SA1271

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT atas segala nikmat serta karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Dengan ini penulis mempersembahkan skripsi kepada:

1. Untuk kedua orang tua Bapak Sutim Seno Wardoyo dan Ibu Boedhi Kristanti yang selalu mendoakan yang terbaik serta memberikan dukungan penuh baik berupa moral maupun materi sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu.
2. Terima kasih kepada Bapak Retno Waluyo .S.Kom.,M.MSI. dan Bapak Dani Arifudin M.Kom. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberi semangat, saran dan membimbing saya selama mengerjakan skripsi ini serta Bapak Aulia Hamdi .S.Kom.,M.Kom. selaku pembimbing akademik, sehingga skripsi saya dapat terselesaikan dengan baik.
3. Kepada para dosen Universitas Amikom Purwokerto yang telah membimbing dan memberikan materi yang akan bermanfaat nantinya.
4. Kepada keluarga besar saya yang senantiasa mendukung dan memberikan semangat terus-menerus selama masa kuliah.
5. Kepada teman – teman Kos (Bowo, Airlangga, Reza, Eko, Anisa, Tiara, Lukman, Aji, Abdul, Galih, Zayyin, Rijal), dan teman – teman kelas IF19D serta teman – teman lain yang tidak dapat dituliskan satu per satu yang telah memberikan semangat dan dukungan kepada saya selama proses perkuliahan dan penyelesaian skripsi.

6. Last but not least, saya berterimakasih kepada diri sendiri untuk tidak menyerah, untuk tidak berhenti melangkah, untuk selalu berjuang hingga titik saat ini dan telah kuat melewati segala rintangan dan selalu menikmati proses dengan enjoy.



## **HALAMAN MOTTO**

"Tanpa belajar, takkan ada perubahan. Tanpa perubahan, berarti Mati"



## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur serta doa penulis panjatkan ke atas berkat, rahmat, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Media Pembelajaran Berbasis *Game* Menggunakan Metode GDLC Pada Materi Cerita Wayang Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa”. Skripsi ini ditulis guna memenuhi syarat untuk memperoleh gelar sarjana. Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan, dukungan, serta bimbingan dari berbagai pihak, menjadi kesulitan bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis dibantu oleh beberapa pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar – besarnya kepada,

1. Bapak Dr. Berlilana, M.Kom., M.Si. selaku Rektor Universitas Amikom Purwokerto.
2. Bapak Dr. Eng. Imam Tahyudin, M.M. selaku Dekan Universitas Amikom Purwokerto.
3. Bapak Fandy Setyo Utomo, S.Kom., M.Cs. selaku Ketua Program Studi Informatika.
4. Bapak Retno Waluyo .S.Kom.,M.MSI. dan Bapak Dani Arifudin M.Kom. selaku dosen pembimbing. Terimakasih atas bimbingannya yang telah memberikan kritik dan saran serta arahan yang sangat berguna dalam penyusunan skripsi ini.

5. Seluruh karyawan dan staff pengajar (Dosen) Universitas Amikom Purwokerto atas limpahan ilmu yang diperoleh penulis selama menuntut ilmu di program studi Informatika.
6. Kedua orang tua dan keluarga tercinta yang telah memberikan dukungan dan semangat serta sebagai motivasi sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis,