

**GAME EDUKASI PENGETAHUAN SEJARAH KISAH
NABI DAN RASUL BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



**Oleh:
Panji Eka Saputra
160210160**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KOMPUTER
UNIVERSITAS PUTERA BATAM
2020**

**GAME EDUKASI PENGETAHUAN SEJARAH KISAH
NABI DAN RASUL BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

**Untuk memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar Sarjana**



**Oleh:
Panji Eka Saputra
160210160**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KOMPUTER
UNIVERSITAS PUTERA BATAM
2020**

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini saya:

Nama : Panji Eka Saputra
NPM : 160210160
Fakultas : Teknik dan Komputer
Program Studi : Teknik Informatika

Menyatakan bahwa “SKRIPSI” yang saya buat dengan judul:

GAME EDUKASI PENGETAHUAN SEJARAH KISAH NABI DAN RASUL BERBASIS ANDROID

Adalah hasil karya sendiri dan bukan “duplikasi” dari karya orang lain. Sepengetahuan saya, didalam naskah skripsi. Ini tidak terdapat karya ilmiah atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip didalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka. Apabila ternyata didalam naskah skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsure-unsur PLAGIASI, saya bersedia naskah skripsi ini digugurkan dan gelar yang saya peroleh dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya tanpa ada paksaan dari siapapun.

Batam, 16 Maret 2020

Panji Eka Saputra
160210160

**GAME EDUKASI PENGETAHUAN SEJARAH KISAH
NABI DAN RASUL BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

**Untuk memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar Sarjana**

**Oleh
Panji Eka Saputra
160210160**

**Telah disetujui oleh Pembimbing pada tanggal
Seperti yang tertera dibawah ini**

Batam, 16 Maret 2020

**Nia Ekawati, S.Kom., M.SI.
Pembimbing**

ABSTRAK

Pendidikan sangat penting didalam meningkatkan kualitas diri. Khususnya pendidikan agama islam, yang dapat membentuk suatu kepribadian yang lebih baik, mendekatkan diri juga beriman kepada Allah SWT, mengikuti ajaran yang disampaikan nabi dan rasul, meningkatkan iman dan takwa serta memperbaiki akhlak. Didalam ajaran agama islam beriman kepada nabi dan rasul hukumnya adalah wajib, dan termasuk didalam rukun iman. Ada 25 nabi dan rasul yang wajib diimani. Sebagai umat muslim hendaklah mengetahui sejarah kisah nabi dan rasul dalam menyebarkan agama islam. Pembelajaran tentang nabi dan rasul termasuk didalam materi pendidikan agama islam disekolah. Terbatasnya waktu, pembelajaran mengenai sejarah kisah nabi dan rasul dibagi pada setiap jenjang kelasnya. Tidak seluruh murid dapat memahami dan hafal mengenai sejarah kisah nabi dan rasul. Bentuk pembelajaran disekolah, murid hanya mendengarkan penjelasan dari guru dan itu akan membuat murid cepat bosan juga jenuh. Untuk itu dibutuhkan suatu bentuk pembelajaran baru yang lebih menarik mengenai sejarah kisah nabi dan rasul. *Game* edukasi ialah sebuah *game* yang dirancang dan diimplementasikan untuk media pembelajaran. *Game* edukasi membuat murid dapat dengan mudah untuk belajar, lebih tertarik dan giat serta termotivasi didalam belajar. Android ialah salah satu sistem operasi yang sangat banyak digunakan diperangkat *mobile*. Pesatnya perkembangan teknologi, segala aktivitas sudah banyak menggunakan perangkat *mobile* atau *smartphone* untuk membantu kegiatannya salah satunya ialah kegiatan belajar. Untuk itu dalam penelitian ini akan membangun sebuah *game* edukasi berbasis android mengenai sejarah kisah nabi dan rasul. *Game* edukasi ini dibuat menggunakan *software* construct2. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) yang memiliki enam tahapan yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing, distribution*. Diharapkan hasil penelitian ini yaitu sebuah *game* edukasi dapat membantu murid dalam belajar dan meningkatkan pengetahuannya mengenai sejarah kisah nabi dan rasul.

Kata kunci: Android, Construct2, *Game* Edukasi, Nabi dan Rasul, MDLC.

ABSTRACT

Education is very important in improving the quality of self. Specifically, Islamic religious education, which can form a better personality, draws closer to the faith of Allah SWT, follows the teachings of the prophets and apostles, increases faith and piety and improves morals. In the teachings of the religion of Islam, believing in the prophet and apostles the law is mandatory, and included in the pillars of faith. There are 25 prophets and apostles who must be believed. As Muslims, you should know the history of the story of the prophet and apostles in spreading Islam. Learning about prophets and messengers is included in the material of Islamic religious education at school. Limited time, learning about the history of the story of the prophet and apostles is divided at each grade level. Not all students can understand and memorize the history of the story of the prophet and apostles. Form of learning in school, students only listen to the explanation from the teacher and it will make students get bored quickly and also bored. That requires a new form of learning that is more interesting about the history of the story of the prophet and apostles. Educational game is a game that is designed and implemented for learning media. Educational games make students easy to learn, more interested and active and motivated in learning. Android is an operating system that is very widely used in mobile devices. The rapid development of technology, all activities have a lot of using mobile devices or smartphones to help its activities one of which is learning activities. For this reason, this research will build an Android-based educational game about the history of the story of the prophet and apostles. This educational game is created using software construct2. The method used in this study is MDLC (Multimedia Development Life Cycle) which has six stages, namely concept, design, material collecting, assembly, testing, distribution. It is hoped that the results of this research, an educational game, can help students learn and increase their knowledge of the history of the story of the prophet and apostles.

Keywords: *Android, Construct2, Educational Game, Prophets and Apostles, MDLC.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat ALLAH SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Putera Batam.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati.

Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa skripsi ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Putera Batam.
2. Ketua Program Studi Teknik Informatika.
3. Ibu Nia Ekawati, S.Kom., M.SI. selaku pembimbing Skripsi pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Putera Batam.
4. Dosen dan Staff Universitas Putera Batam.
5. Ibu Wiwin Iswinarni, S.Ag. selaku Kepala sekolah SDIT Darussalam 01 Batam.
6. Bapak Tri Setiawan, S.Sy. selaku Guru Pendidikan Agama Islam di SDIT Darussalam 01 Batam.
7. Seluruh Guru dan Staff di Sekolah SDIT Darussalam 01 Batam.
8. Para Sahabat Erick Pratama Putra, Doli Candra, Firdaus Hasan, Muhammad Taufik dan Mega Rahmawati.
9. Seluruh teman-teman Prodi Teknik Informatika.

Semoga Allah SWT membalas segala kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufikNya, Amin.

Batam, 16 Maret 2020

Panji Eka Saputra

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	5
1.3. Pembatasan Masalah.....	6
1.4. Perumusan Masalah	6
1.5. Tujuan Penelitian	7
1.6. Manfaat Penelitian	7
1.6.1. Manfaat Teoritis.....	7
1.6.2. Manfaat Praktis	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1. Teori Dasar.....	9
2.1.1 <i>Software Development</i> (Pengembangan Perangkat Lunak)	9
2.1.2 Android	9
2.2 Variabel Penelitian	11
2.2.1 Nabi dan Rasul	11
2.3 Software Pendukung	12
2.3.1 CorelDraw X7	13
2.3.2 Construct 2	13
2.3.4 <i>Unified Modeling Language</i>	15
2.3.4 Diagram Alir (<i>Flowchart</i>).....	19

2.4. Penelitian Terdahulu	21
2.5. Kerangka Pemikiran.....	27
BAB III METODE PENELITIAN	29
3.1. Desain Penelitian.....	29
3.2. Pengumpulan Data	31
3.2.1. Metode Wawancara.....	31
3.2.2. Studi Literatur	31
3.3. Operasional Variabel.....	32
3.4. Metode Perancangan Sistem	33
3.4.1. Metode Multimedia <i>Development Life Cycle</i>	33
3.4.2. Perancangan <i>Unified Modeling Language</i>	36
3.4.3. Perancangan Tampilan	41
3.4.4. Algoritma Game Edukasi	45
3.5. Lokasi dan Jadwal Penelitian.....	46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	48
4.1. Hasil Penelitian	48
4.2. Hasil Game Edukasi.....	48
4.2.1. Tampilan Halaman Awal	48
4.2.2. Tampilan Main Menu.....	49
4.2.3. Tampilan Menu Bermain	50
4.2.4. Tampilan Bermain.....	51
4.2.5. Tampilan Rintangan	52
4.2.6. Tampilan Permainan selesai.....	53
4.2.7. Tampilan Menu Baca Kisah.....	54
4.2.8. Tampilan Kisah Nabi dan Rasul	54
4.2.9. Tampilan Pengaturan	55
4.2.10. Tampilan Menu Petunjuk.....	56
4.2.11. Tampilan Menu Keluar	56
4.3. Pembahasan.....	57
4.3.1. Pengujian Aplikasi.....	58
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	63
5.1. Simpulan	63
5.2. Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA	65

LAMPIRAN	xiv
Lampiran 1. Curriculum Vitae	xiv
Lampiran 2. Surat Keterangan Penelitian	xv
Lampiran 3. Pendukung Penelitian	xvii
Lampiran 4. Pengujian Game Edukasi.....	xxii
Lampiran 5. Kode Program Game Edukasi	xxiv

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo android.....	10
Gambar 2. 2 Logo CorelDraw	13
Gambar 2. 3 Tampilan Construct2	14
Gambar 2. 4 Kerangka Pemikiran	28
Gambar 3. 1 Desain Penelitian	29
Gambar 3. 2 Operasional Variabel	33
Gambar 3. 3 Metode MDLC	34
Gambar 3. 4 Rancangan <i>Use case Game</i> Edukasi.....	36
Gambar 3. 5 Rancangan <i>Class Diagram Game</i> Edukasi	37
Gambar 3. 6 Rancangan <i>Activity Diagram Game</i> Edukasi	38
Gambar 3. 7 Rancangan <i>Sequence Diagram Game</i> Edukasi	40
Gambar 3. 8 Rancangan tampilan Main Menu	41
Gambar 3. 9 Rancangan tampilan bermain	42
Gambar 3. 10 Rancangan tampilan baca kisah.....	43
Gambar 3. 11 Rancangan tampilan pengaturan.....	43
Gambar 3. 12 Rancangan tampilan finish	44
Gambar 3. 13 Rancangan tampilan keluar.....	45
Gambar 3. 14 Algoritma <i>game</i> edukasi	45
Gambar 4. 1 Tampilan awal	49
Gambar 4. 2 Tampilan main menu	49
Gambar 4. 3 Tampilan menu bermain	50
Gambar 4. 4 Tampilan bermain.....	51
Gambar 4. 5 Tampilan pengaturan dipergunakan	52
Gambar 4. 6 Tampilan bermain	52
Gambar 4. 7 Tampilan soal saat bermain	53
Gambar 4. 8 Tampilan <i>finish</i>	53
Gambar 4. 9 Tampilan Baca kisah.....	54
Gambar 4. 10 Tampilan kisah nabi dan rasul	55
Gambar 4. 11 Tampilan menu pengaturan	55
Gambar 4. 12 Tampilan menu petunjuk	56
Gambar 4. 13 Tampilan menu keluar	57
Gambar 4. 14 Pengujian pada Redmi Note 7 (1).....	58
Gambar 4. 15 Pengujian pada Redmi Note 7 (2).....	59
Gambar 4. 16 Pengujian pada Oppo A5s	59
Gambar 4. 17 Pengujian pada Oppo A5s (2).....	60
Gambar 4. 18 Pengujian pada Redmi 4A (1).....	60
Gambar 4. 19 Pengujian pada Redmi 4A (2).....	61
Gambar 4. 20 Pengujian pada Redmi 4A (3).....	61

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Simbol Usacase	16
Tabel 2. 2 Simbol <i>Class</i> Diagram.....	17
Tabel 2. 3 Simbol <i>Activity</i> Diagram	18
Tabel 2. 4 Simbol <i>Sequence</i> Diagram	19
Tabel 2. 5 Simbol <i>Flowchart</i>	20
Tabel 3. 1 Jadwal penelitian	46
Tabel 3. 2 Lanjutan.....	47
Tabel 4. 2 Pengujian <i>Game</i> Edukasi	62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 2. 1 Surat Izin Penelitian.....	xv
Lampiran 2. 2 Surat Balasan Penelitian	xvi
Lampiran 3. 1 Lokasi Penelitian.....	xvii
Lampiran 3. 2 Proses Wawancara	xvii
Lampiran 3. 3 Dokumentasi Wawancara	xviii
Lampiran 3. 4 Dokumentasi Wawancara	xviii
Lampiran 3. 5 Buku Pembelajaran	xix
Lampiran 3. 6 Materi Pembelajaran	xix
Lampiran 4. 1 Pengujian Pada Guru SDIT.....	xxiii
Lampiran 5. 1 Kode program <i>loading</i>	xxiv
Lampiran 5. 2 Kode program halaman awal	xxiv
Lampiran 5. 3 Kode program main menu	xxiv
Lampiran 5. 4 Lanjutan program main menu.....	xxv
Lampiran 5. 5 Lanjutan program main menu.....	xxv
Lampiran 5. 6 Kode program baca kisah	xxvi
Lampiran 5. 7 Lanjutan program baca kisah.....	xxvi
Lampiran 5. 8 Kode program kisah nabi dan rasul	xxvii
Lampiran 5. 9 Lanjutan program kisah nabi dan rasul.....	xxvii
Lampiran 5. 10 Lanjutan program kisah nabi dan rasul.....	xxviii
Lampiran 5. 11 Lanjutan program kisah nabi dan rasul.....	xxviii
Lampiran 5. 12 Kode Program <i>game</i>	xxix
Lampiran 5. 13 Lanjutan program <i>game</i>	xxix
Lampiran 5. 14 Lanjutan program <i>game</i>	xxx
Lampiran 5. 15 Lanjutan program <i>game</i>	xxx
Lampiran 5. 16 Kode program <i>game</i> level selanjutnya.....	xxxii
Lampiran 5. 17 Lanjutan program <i>game</i>	xxxii
Lampiran 5. 18 Lanjutan program <i>game</i>	xxxii
Lampiran 5. 19 Lanjutan program <i>game</i>	xxxii

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan, hal ini dapat dikatakan sangat penting dalam meningkatkan kualitas diri. Pendidikan agama islam, termasuk kedalam pengetahuan dan pembelajaran yang mempelajari mengenai ajaran-ajaran agama islam. Pendidikan agama islam sangatlah penting didalam membentuk kepribadian yang lebih baik, mendekatkan diri kepada Allah SWT, mengikuti ajaran yang disampaikan oleh nabi dan rasul, meningkatkan iman, takwa, memperbaiki akhlak serta mengetahui segala kewajiban maupun larangan yang ada didalam ajaran agama islam. Pengetahuan tentang agama islam sudah didapatkan sejak usia dini melalui didikan dari orang tua, hal ini mempengaruhi ketika memasuki dunia pendidikan baik ditempat pengajian dan sekolah. Pendidikan agama islam disekolah sangatlah penting untuk dapat mendidik dan menciptakan generasi lebih baik. Pembelajaran yang dapat dikecap pada sekolah salah satunya budi pekerti. Serta dapat menyelenggarakan acara-acara keagamaan.

Berdasarkan penelitian (Syarnubi, 2019:89) peran pendidikan agama islam sangat penting dalam menciptakan kepribadian yang baik, menumbuhkan rasa religius, membentuk umat muslim beriman dan bertakwa kepada Allah SWT berdasarkan akidah dan syariat islam. Guru memiliki pengaruh yang besar dalam pendidikan agama islam disekolah. Untuk membimbing murid mengamalkan ajaran agama islam dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan agama yang

diberikan dapat menjadikan murid memiliki akhlak yang terpuji, saling menghargai serta beriman kepada Allah SWT. Memiliki pemahaman yang baik mengenai agama, murid akan terhindar dari hal-hal yang menyimpang dari ajaran agama islam. Sehingga murid akan selalu berperilaku baik dan taat dalam beribadah.

Sebagai umat muslim sudah menjadi kewajiban untuk mempercayai serta mengimani nabi dan rasul. Penyampaian mengenai kewajiban untuk mengimani nabi dan rasul termasuk didalam salah satu dari rukun iman. Hukum ajaran agama islam dalam mengimani nabi dan rasul ialah wajib yang berasal dari kata *Alfardhu* yang berarti, ketika melakukan mendapat pahala dan jika meninggalkan maka yang didapat adalah dosa. Oleh karena itu sebagai umat muslim yang baik haruslah mengetahui sejarah kisah nabi dan rasul dalam menyebarkan ajaran agama islam. Ajaran agama islam ada 25 nabi dan rasul yang wajib kita ketahui dan imani. Pembelajaran mengenai sejarah kisah nabi dan rasul masuk dalam materi pendidikan agama islam. Namun sejarah kisah nabi dan rasul tidak seluruhnya dipelajari disekolah. Pembelajaran tentang sejarah kisah nabi dan rasul dibagi di setiap jenjang kelasnya. Oleh karena itu tidak seluruh murid dapat memahami, mengerti serta hafal mengenai sejarah kisah nabi dan rasul tersebut. Disekolah murid diajarkan dan hanya mendengarkan cerita dari guru saja mengenai sejarah kisah nabi dan rasul. Murid akan lebih cepat jenuh dan bosan sehingga murid sulit untuk memahami sejarah kisah nabi dan rasul. Dengan perkembangan teknologi murid sudah tidak lagi sering membaca buku sejarah kisah nabi dan rasul. Maka diperlukan suatu bentuk pembelajaran baru yang lebih

menarik mengenai sejarah kisah nabi dan rasul dalam meningkatkan pengetahuan serta menjalankan kewajiban umat muslim untuk beriman kepada nabi dan rasul.

Berdasarkan penelitian (Zulaiha, 2016:152) Allah SWT memberikan wahyu kepada nabi dan rasul untuk disampaikan ke seluruh umatnya untuk dapat beriman dan bertakwa kepada Allah SWT. Seorang nabi tidak memiliki kewajiban untuk menyampaikan wahyu kepada umatNya. Namun rasul menerima wahyu dari Allah harus menyampaikan wahyu tersebut keseluruhan umat. Rasul menyampaikan wahyu kepada umatNya melalui dakwah dan hadist. Setiap nabi dan rasul memiliki sejarah dan kisah yang berbeda-beda. Selain itu nabi dan rasul memiliki umat-umat yang berbeda disetiap zamannya. Seluruh nabi dan rasul memiliki tujuan yang sama yaitu membawa umat kejalan yang benar, mengajak umatNya untuk menjadi orang yang beriman, bertakwa dan menyembah Allah SWT tuhan yang menciptakan alam semesta dan seluruh isiNya.

Game atau yang biasa disebut dengan permainan saat ini sudah banyak mengalami perubahan dan perkembangan. *Game* merupakan media yang digunakan sebagai sarana hiburan. Seiring dengan perkembangannya *game* juga sudah digunakan sebagai media sarana belajar, yang biasa disebut dengan *game* edukasi atau pengetahuan. *Game* edukasi murid dapat belajar sambil bermain. Murid tidak lagi hanya belajar disekolah, dengan adanya *game* edukasi murid dapat belajar dimana saja dan setiap waktu. *Game* edukasi dirancang berbeda dengan *game* yang ada pada umumnya. Selain sebagai sarana hiburan *game* edukasi lebih ditujukan untuk membantu murid dalam belajar.

Berdasarkan penelitian (Rahman & Tresnawati, 2016:184) *Game* edukasi sebuah permainan yang dibangun dan diimplementasikan sebagai media pembelajaran yang dapat menambah kemampuan berpikir, meningkatkan konsentrasi juga memecahkan suatu permasalahan. *Game* edukasi memberikan ketertarikan murid agar lebih giat dan termotivasi didalam belajar. Setiap murid memiliki minat dan kemampuan yang berbeda dalam belajar. Penyampain guru terhadap murid juga menjadi salah satu faktor yang penting karena murid lebih cepat bosan dan jenuh, sehingga murid kesulitan untuk memahami materi pembelajaran. Dengan adanya *game* edukasi ini seperti yang sudah diuraikan diatas membuat pembelajaran lebih menarik, murid lebih termotivasi dan menimbulkan semangat dalam belajar, sehingga murid akan lebih paham terhadap materi dan pembelajarannya. Selain itu *game* edukasi ini akan membantu guru dalam proses kegiatan belajar dan mengajar yang lebih efektif.

Sistem operasi atau *operating system* berperan sangat penting didalam proses pengoperasian sebuah perangkat. Sistem operasi berfungsi mengatur segala proses serta aktivitas sistem yang sedang berjalan sesuai dengan perintah. Sistem operasi ini tidak hanya ada pada perangkat komputer. Perangkat *mobile* juga sudah menggunakan sistem operasi. Salah satu sistem operasi yang sangat banyak digunakan ialah android. Android, sistem operasi yang berbentuk *open source* yang digunakan perangkat-perangkat *mobile*. Android sangat banyak mengalami perubahan, versi yang semakin meningkat dan fitur-fitur yang semakin lengkap sesuai dengan kebutuhan teknologi saat ini. Memiliki sifat yang *open source*

android memudahkan *developer* atau pengembang dalam membangun dan mengembangkan aplikasi yang berbasis android.

Menurut (Maiyana, 2018:57) Android inc pengembang pertama sistem operasi android yang diperuntukkan pada perangkat *mobile* berbasis linux dan google membelinya pada tahun 2005. Android salah satu sistem operasi yang banyak digunakan pada perangkat *mobile*, dengan demikian sangat banyak aplikasi yang diciptakan berbasis android. Pesatnya perkembangan teknologi segala aktivitas sudah menggunakan ponsel atau *smartphone* untuk membantu kegiatannya, salah satu nya kegiatan dalam belajar. Sangat banyak aplikasi-aplikasi pembelajaran saat ini yang memudahkan dan membantu murid dalam belajar, seperti game edukasi. *Game* edukasi membantu murid didalam proses belajar sehingga dapat meningkatkan pengetahuan murid dan kualitas pendidikan pada saat ini.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka didalam penelitian ini penulis mengambil sebuah judul yaitu “**GAME EDUKASI PENGETAHUAN SEJARAH KISAH NABI DAN RASUL BERBASIS ANDROID**”.

1.2. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah diuraikan diatas maka dapat disimpulkan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Sejarah kisah nabi dan rasul tidak seluruhnya dipelajari disekolah. Pembelajaran tentang sejarah kisah nabi dan rasul dibagi di setiap jenjang kelasnya

2. Tidak seluruh murid dapat memahami, mengerti serta hafal mengenai sejarah kisah nabi dan rasul tersebut .
3. Disekolah murid diajarkan dan hanya mendengarkan cerita dari guru saja mengenai sejarah kisah nabi dan rasul.
4. Murid akan lebih cepat jenuh dan bosan sehingga murid sulit untuk memahami sejarah kisah nabi dan rasul.
5. Maka diperlukan suatu bentuk pembelajaran baru yang lebih menarik mengenai sejarah kisah nabi dan rasul dalam meningkatkan pengetahuan serta menjalankan kewajiban umat muslim untuk beriman kepada nabi dan rasul.

1.3. Pembatasan Masalah

Batasan-batasan masalah yang ditetapkan dari permasalahan yang telah dijelaskan diatas sebagai berikut:

1. Merancang dan membangun sebuah *game* edukasi pengetahuan sejarah kisah nabi dan rasul berbasis android menggunakan *software* construct 2.
2. Lokasi penelitian disekolah dasar SDIT Darussalam 01 Batam.
3. Penelitian ini berfokus kepada siswa kelas 6 SD di sekolah dasar SDIT Darussalam 01 Batam.

1.4. Perumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang sudah diuraikan, rumusan masalah yang ditetapkan yaitu, Bagaimana mengimplementasikan *Game* edukasi pengetahuan sejarah kisah nabi dan rasul berbasis android ?.

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dari masalah yang telah dirumuskan yaitu, Untuk implementasi *Game* edukasi pengetahuan sejarah kisah nabi dan rasul berbasis android.

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis.

1.6.1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan memberikan dan meningkatkan pengetahuan tentang sejarah kisah nabi dan rasul.

1.6.2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi penulis, akademis dan universitas, yaitu:

1. Bagi Penulis, penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan wawasan mengenai sejarah kisah nabi dan rasul dan sebuah *game* edukasi dalam meningkatkan pembelajaran.
2. Bagi Akademis, penelitian ini diharapkan memberikan manfaat dari sebuah *game* edukasi di dalam media pembelajaran untuk menunjang kegiatan belajar tentang sejarah kisah nabi dan rasul di sekolah SDIT Darussalam 01 Batam.

3. Bagi Universitas, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan akademik mahasiswa dan dapat menjadi referensi penelitian selanjutnya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Teori Dasar

2.1.1 *Software Development* (Pengembangan Perangkat Lunak)

Software (Perangkat lunak) merupakan hal yang sangat penting didalam pengoperasian sebuah perangkat. *Software Development Life Cycle* (SDLC) adalah sebuah metode yang digunakan pada proses pengembangan sistem-sistem perangkat lunak yang sudah ada sebelumnya. *Software Development Life Cycle* memiliki beberapa model pengembangan seperti *Waterfall*, *Prototipe*, *Rapid Application Development*, Iteratif dan Spirial (A.S & Shalahuddin, 2013:26-28). Selain mengembangkan perangkat lunak menggunakan metode SDLC, juga terdapat metode pengembangan perangkat lunak lainnya. *Unified Software Development Process* (USDP) merupakan aktivitas pengembangan perangkat lunak yang dibutuhkan untuk menerjemahkan dan memenuhi kebutuhan serta harapan pengguna. USDP menggunakan diagram UML (*Unified Modeling Language*) sebagai alat dalam mengembangkan perangkat lunak (Nugroho, 2010:73-74).

2.1.2 Android

Android merupakan *operating system* berbasis linux yang digunakan pada perangkat *mobile*. Android yang bersifat *open source* membebaskan para pengembang untuk mengembangkan dan menciptakan aplikasi yang dapat

berjalan pada peranti android. Android inc adalah perusahaan yang membuat perangkat lunak untuk perangkat *mobile* dan kemudian dibeli oleh perusahaan Google Inc (Masruri, 2015:2-3).



Gambar 2. 1 Logo android

Android memiliki kelebihan dibandingkan dengan sistem operasi yang digunakan oleh perangkat *mobile* lainnya seperti sebagai berikut (Irsyad, 2015:7):

1. *User Friendly*, android sangat mudah dalam pengoperasiannya dan untuk dipelajari.
2. Bersifat *Open Source*, membebaskan setiap pengguna untuk mengembangkan dan mengubah android tanpa harus membayar.
3. Merakyat, android sangat umum diberbagai kalangan, baik dari kalangan bawah hingga atas banyak yang menggunakan android.
4. Dukungan berbagai aplikasi, pada saat ini sangat banyak sekali aplikasi-aplikasi yang tersedia dan beroperasi menggunakan android, sehingga menunjang kinerja dari android.

2.2 Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan sesuatu yang di tetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh jawaban, informasi dan kesimpulannya. Variabel penelitian terdiri dari lima yaitu variabel terikat (dependen), variabel bebas (independen), variabel moderasi, variabel intervensi dan variabel kontrol. Setiap variabel memiliki peran dan fungsi yang berbeda-beda (Sudaryono, 2015:16-18).

2.2.1 Nabi dan Rasul

Nabi adalah seseorang yang mendapatkan wahyu dari Allah SWT hanya untuk dirinya. Rasul mendapatkan wahyu dari Allah SWT tidak hanya untuk dirinya sendiri, diwajibkan untuk menyampaikan wahyu tersebut keseluruhan umatnya. Nabi dan rasul ditugaskan untuk menyampaikan ajaran agama islam ke umatnya melalui berdakwah (Rahimsyah AR, 2013:4). Ajaran agama islam mewajibkan umatnya untuk mempercayai dan mengimani 25 nabi dan rasul. Setiap nabi dan rasul memiliki sejarah dan kisah yang berbeda-beda. Sebagai umat muslim yang baik, haruslah mengetahui sejarah kisah, keturunannya dan mukjizat yang dimiliki setiap nabi dan rasul. Berikut adalah Nama-nama 25 nabi dan rasul didalam ajaran agama islam (Udin & Fadhali, 2015:1):

1. Nabi Adam As
2. Nabi Idris As
3. Nabi Nuh As
4. Nabi Hud As
5. Nabi Sholeh As
6. Nabi Ibrahim As

7. Nabi Luth As
8. Nabi Ismail As
9. Nabi Ishaq As
10. Nabi Yaqub As
11. Nabi Yusuf As
12. Nabi Ayub As
13. Nabi Zulkifli As
14. Nabi Syu'aib As
15. Nabi Yunus As
16. Nabi Musa As
17. Nabi Harun As
18. Nabi Daud As
19. Nabi Sulaiman As
20. Nabi Ilyas As
21. Nabi Ilyasa As
22. Nabi Zakaria As
23. Nabi Yahya As
24. Nabi Isa As
25. Nabi Muhammad SAW

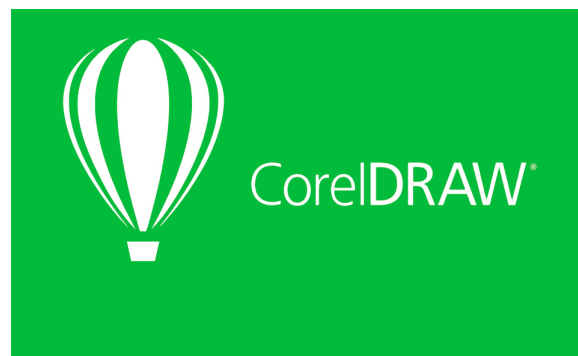
2.3 Software Pendukung

Software Pendukung adalah sebuah perangkat lunak yang digunakan didalam pembuatan sebuah sistem maupun aplikasi. Beberapa *software* yang digunakan

didalam pembuatan *game* edukasi ini ialah Construct 2 dan CorelDraw dalam pembuatan *asset game*.

2.3.1 CorelDraw X7

CorelDraw adalah salah satu *software* yang dapat digunakan dalam pembuatan, pengolahan dan pengeditan sebuah grafis yang berbasis *vector*. CorelDraw merupakan aplikasi grafis yang sangat banyak digunakan karena fasilitas yang tersedia lengkap dan mudah untuk dipelajari (Soegijanto, 2011:3).



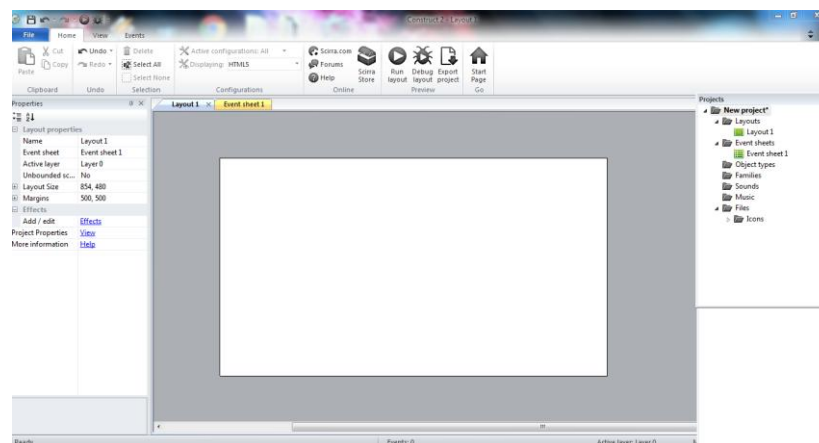
Gambar 2. 2 Logo CorelDraw

CorelDraw diterbitkan dan dikembangkan oleh perusahaan Corel Corporation. Keunggulan CorelDraw pada penggunaan *vector* dan *layer* disetiap halamannya, karena dapat mengelola, mengubah objek pada gambar tanpa mengganggu objek lainnya (Komputer, 2015:2). CorelDraw X7 merupakan salah satu versi dari CorelDraw yang memiliki fitur lengkap dan *user friendly* sehingga lebih mudah dalam digunakan.

2.3.2 Construct 2

Game engine adalah *software* atau perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan sebuah *game*. Construct 2 merupakan *game engine* yang digunakan dalam membuat *game* berbentuk 2D. Scirra Ltd ialah perusahaan yang

mengembangkan construct 2. Awalnya dirilis pada tahun 2007 dengan nama construct *classic* dan pada tahun 2011 scirra mengeluarkan versi terbaru dengan nama construct 2. *Script* atau pemrograman pada construct 2 dikemas dalam bentuk visual. Construct 2 juga memiliki sekumpulan *library* yang dapat digunakan, sehingga memudahkan dalam proses pembuatan *game*. *game* yang dibangun menggunakan *software* construct 2 dapat di *export* ke berbagai *platform*, seperti HTML5, desktop dan perangkat *mobile* android juga ios (Roedavan, 2017:1).



Gambar 2. 3 Tampilan Construct2

Berikut ini adalah *interface* construct 2 berisi fitur-fitur yang memudahkan para pengguna dalam pembuatan *game* (Damar P, 2015:8-12).

1. Menu bar, pada menu bar berisi perintah-perintah yang umum seperti *save*, *open*, selain itu perintah-perintah yang ada pada menu bar dapat di *customize*.
2. *Layout*, merupakan halaman untuk bekerja, mengelola tampilan dan objek-objek yang akan digunakan pada pembuatan *game*.

3. *Tab*, mengatur tampilan halaman kerja dan halaman *event* atau pembuatan logika pada *game*.
4. *Properties*, merupakan fitur yang berisi atribut-atribut dari objek dan dapat diatur berdasarkan kebutuhan dalam pembuatan *game*.
5. *Project bar*, merupakan tempat dikelompokkannya dan ditampilkannya seluruh isi yang digunakan dalam pembuatan *game* seperti, objek, jumlah layout dan *event* pada *game*.
6. *Object bar*, menampilkan seluruh objek secara spesifik disetiap halaman yang dikerjakan.
7. *Layers bar*, berfungsi untuk mengubah, menambah dan menghapus lapisan pada tampilan pembuatan *game*.


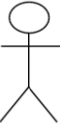


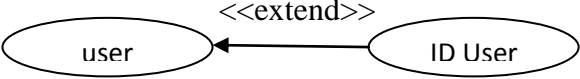
2.3.4 Unified Modeling Language

Perancangan sistem merupakan gambaran dari realita yang dibentuk dalam pemetaan yang memiliki konsep dan aturan tertentu. Salah satu bentuk perancangan atau pemodelan yang digunakan dalam pembangunan perangkat lunak melalui pemrograman berorientasi objek adalah *Unified Modeling Language* (UML) (A.S & Shalahuddin, 2013:135-137). UML dapat digunakan untuk memodelkan secara visual, menspesifikasikan, menggambarkan dan mendokumentasikan perangkat lunak yang akan dibangun. Berikut beberapa diagram UML yang digunakan yaitu *Use case Diagram*, *Class Diagram*, *Activity Diagram* dan *Sequence Diagram*.

1. *Use Case Diagram*

Use case diagram ialah bentuk pemodelan dari kelakuan (*behavior*) dari sebuah sistem informasi atau aplikasi yang dirancang. *Use case* digunakan untuk menggambarkan interaksi antara satu atau lebih pengguna yang disebut sebagai aktor. Berikut simbol-simbol yang digunakan pada *use case*.

Tabel 2. 1 Simbol Usacase

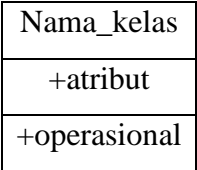



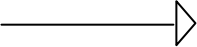

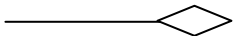
Simbol	Deskripsi
<i>Use case</i> 	Fungsi yang disediakan oleh sistem sebagai unit interaksi antara aktor atau pengguna dengan sistem
 aktor	Orang, proses atau sistem yang lain yang berinteraksi dengan sebuah sistem
Asosiasi 	Menandakan komunikasi atau interaksi antara aktor dengan <i>use case</i>
Ekstensi/extend 	Relasi antara <i>use case</i> dengan <i>use case</i> tambahan. 

Sumber: (A.S & Shalahuddin, 2013:155-156)

2. Class Diagram

Diagram *class* merupakan salah satu bentuk pemodelan uml. Diagram *class* berfungsi untuk menggambarkan struktur dari sebuah sistem. Pendefinisian kelas-kelas dalam membangun sistem. Didalam kelas terdapat atribut dan operasional. Atribut merupakan variabel atau ciri-ciri yang dimiliki oleh sebuah *class* dan operasional ialah fungsi-fungsi dari suatu kelas. Berikut simbol-simbol yang ada pada *class* diagram:

Tabel 2. 2 Simbol *Class Diagram*


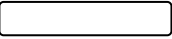
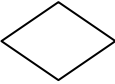

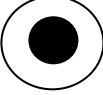
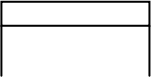
Simbol	Deskripsi
kelas 	Bentuk kelas pada struktur sistem
Antarmuka/interface 	Memiliki konsep yang sama dengan interface dalam pemograman beriontasi objek lainnya.
Asosiasi/association 	Hubungan antar kelas dengan makna umum
Asosiasi berarah/directed association 	Hubungan antar kelas dengan makna bahwa suatu kelas digunakan oleh kelas lainnya
Generalisasi 	Hubungan antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi
Kebergantungan/ Dependency 	Hubungan ketergantungan antara kelas
Agregasi/aggregation 	Hubungan antar kelas dengan makna semua bagian

Sumber: (A.S & Shalahuddin, 2013:146-147)

3. *Activity Diagram*

Diagram *activity* atau diagram aktivitas merupakan diagram yang menggambarkan aliran kerja (*workflow*) dari sebuah sistem. Diagram *activity* hanya menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor. Berikut simbol-simbol yang ada pada diagram *activity*:

Tabel 2. 3 Simbol *Activity Diagram*

Simbol	Deskripsi
Status awal 	Status awal dari sebuah diagram aktivitas
aktivitas 	Aktivitas yang dilakukan oleh sistem
Percabangan/decision 	Asosiasi percabangan, jika ada pilihan lebih dari satu aktivitas
Penggabung/join 	Asosiasi penggabungan, jika ada lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu
Status akhir 	Status akhir dari sebuah diagram aktivitas
Swimlane 	Memisahkan aktivitas yang sedang terjadi

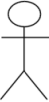


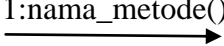
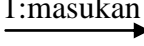
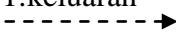
Sumber: (A.S & Shalahuddin, 2013:162-163)

4. *Sequence Diagram*

Diagram *sequence* merupakan bentuk pemodelan yang menggambarkan kelakuan, waktu hidup dan *message* yang dikirim atau diterima oleh aktor yang sudah didefinisikan pada *use case*. Jumlah diagram *sequence* sesuai dengan *use*

case yang sudah didefinisikan. Berikut simbol-simbol yang ada pada *sequence* diagram.

Tabel 2. 4 Simbol *Sequence* Diagram

Simbol	Deskripsi
Aktor  <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;"> <u>Nama</u> aktor </div>	Orang, proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem yang akan dibuat
Garis hidup/ <i>lifeline</i> 	Mendefinisikan keaktifan/kehidupan suatu objek
Waktu aktif 	Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan saling berinteraksi
Pesan tipe call 1:nama_metode() 	Menandakan objek saling berinteraksi/beroperasi dengan objek itu sendiri ataupun dengan objek yang lain
Pesan tipe 1:masukan  1:keluaran 	a. Pesan tipe masukan menyatakan bahwa objek telah mengirim atau memasukan data ke objek lain b. Pesan tipe keluaran menandakan bahwa suatu objek telah melakukan operasi dan menghasilkan kembalian ke objek tertentu

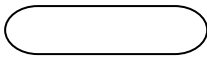
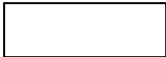


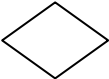

Sumber: (A.S & Shalahuddin, 2013:165-167)

2.3.4 Diagram Alir (*Flowchart*)

Diagram Alir yang dikenal sebagai *flowchart* adalah salah satu cara mendefinisikan algoritma dengan menggunakan gambar yang terdiri dari simbol-

simbol. Diagram alir memiliki dua jenis yaitu diagram alir sistem (*System Flowchart*) dan diagram alir program (*System Flowchart*). Berikut adalah simbol-simbol pada diagram alir (*Flowchart*) (Kadir, 2017:36-41).

Tabel 2. 5 Simbol *Flowchart*

Simbol	Keterangan
Terminator 	Terminator berfungsi sebagai menandakan titik awal dan akhir dari diagram alir.
Proses 	Simbol ini berfungsi untuk menyatakan sebuah proses pada pada sistem.
Proses terdefenisi 	Simbol ini berfungsi untuk menyatakan sebuah prosedur sudah terdefenisi ditempat lain.
Input/Output data 	Simbol ini berfungsi untuk memasukan dan menampilkan data
Keputusan 	Simbol ini berfungsi untuk mengambil keputusan, yang terdiri dari beberapa pilihan.
Konektor 	Simbol ini berfungsi untuk menggabungkan beberapa diagram alir.

Simbol: (Kadir, 2017:40-41)

2.4. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu adalah melihat kembali penelitian yang sudah ada sebelumnya dan berhubungan dengan penelitian yang sedang dilakukan. Penelitian terdahulu digunakan sebagai referensi juga perbandingan dengan penelitian yang sudah terjadi. Pada penelitian ini terdapat beberapa penelitian terdahulu, sebagai rujukan antara lain:

1. Muhammad Rivai, Ibnu Sani Wijaya dan Marrylinteri Istoningtias “PERANCANGAN APLIKASI *GAME* EDUKASI PENGENALAN BAHASA ARAB BERBASIS ANDROID” ISSN : 1907-6738 Vol.10 No.1 2015. Pada penelitian ini, peneliti menemukan kesulitan pada murid untuk mengerti dan memahami materi pembelajaran mengenai bahasa arab yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran yang kurang menarik dan rumit membuat murid menjadi jenuh. Media pembelajaran yang menarik sangat dibutuhkan. *Game* edukasi merupakan hal yang penting untuk meningkatkan motivasi murid dalam belajar. *Game* edukasi pengenalan bahasa arab berbasis android ini, diharapkan dapat membantu dalam mempelajari bahasa arab. *Game* edukasi ini dibangun menggunakan Adobe Flash CS6 yang terdiri dari gambar juga audio sehingga akan lebih menarik dan dapat digunakan dalam belajar disetiap waktu (Rivai, Sani Wijaya, & Istoningtias, n.d.).
2. Zaenal Arifin, Tri Ilstyorini dan Rina Flati “MEMBANGUN *GAME* PETUALANGAN SEJARAH PENINGGALAN SUNAN KUDUS BERBASIS ANDROID” ISBN : 978-602-1180-21-1. Indonesia

merupakan Negara yang memiliki penduduk mayoritas beragama islam. Masyarakat hendaklah mengetahui bagaimana agama islam masuk dan tersebar di Negara Indonesia. Sunan kusus adalah salah satu walisongo yang berperan besar dalam menyebarkan agama islam. Pada penelitian ini, peneliti menumakan masih banyak masyarakat yang tidak mengerti dan mengetahui sejarah sunan kusus dalam menyebarkan agama islam di Indonesia. Dibutuhkan suatu media yang dapat membantu masyarakat untuk dapat memahami sejarah sunan kusus. *Game* adalah media yang dapat digunakan dalam mempelajari sejarah sunan kusus. Berkembangnya teknologi membuat masyarakat pada saat ini sudah banyak menggunakan telepon genggam atau *smartphone*. Adanya *game* edukasi sejarah peninggalan sunan kusus berbasis android ini dapat membantu masyarakat dalam mempelajari serta mengetahui sejarah peninggalan dari sunan kusus. Pembuatan *game* ini menggunakan Adobe Flash CS6 dan Adobe Photoshop CS6 dalam pembuatan karakter. *Game* ini dapat dijalankan pada *platform* android dimulai dari versi 2.3 (Arifin, Listyorini, & Fiati, 2015).

3. Ahmad Fajri Lutfi dan Asep Usamah “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ADOBE FLASH UNTUK MATA PELAJARAN FIKIH DALAM UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA” ISSN : 2614-8846 Vol.8 No.2 2019. Perkembangan teknologi sangat bermanfaat didunia pendidikan. Saat ini sekolah sudah memanfaatkan teknologi dalam media belajar, yaitu multimedia. Salah

satu pembelajaran yang penting dalam agama islam ialah fikih. Fikih adalah pengetahuan mengenai hukum-hukum yang ada dalam agama islam. Media pembelajaran yang menyampaikan materi berbentuk audio dan visual diharapkan dapat membantu dalam kegiatan proses belajar dan mengajar hingga meningkatkan minat dan memotivasi murid dalam belajar fikih. Media pembelajaran ini dibangun menggunakan sebuah *software* Adobe Flash CS6. Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti ialah pengembangan R dan D (*research* dan *development*) (Fajri Lutfi & Usamah, 2019).

4. Nelly Indriani Widiastuti dan Irwan Setiawan “MEMBANGUN GAME EDUKASI SEJARAH WALISONGO” ISSN : 2089-9033 Vol.1 No.2 2012. Sembilan wali yang dikenal dengan walisongo adalah tokoh yang berperan menyebarkan agama islam ditanah jawa. Pembelajaran mengenai sejarah walisongo ini didapatkan ketika berada dikelas 5 sekolah dasar. Materi pembelajaran mengenai sejarah walisongo ini disekolah dikatakan sangat kompleks, cukup rumit, meluas dan lebih banyak hafalan. Dibutuhkan sebuah media pembelajaran berbentuk *game* edukasi dalam membantu guru menyampaikan materi dan menarik murid untuk mempelajari sejarah wali songo. *Game* edukasi adalah *game* yang dirancang untuk meningkatkan pendidikan. Pada *game* edukasi sejarah walisongo ini menerapkan algoritma A* (Indriani Widiastuti & Setiawan, 2012).

5. Muzliah Rizka Hamadi, Arie S.M. Lumenta dan Muhammad D Putro “RANCANG BANGUN APLIKASI GAME EDUKASI HAFALAN DOA AGAMA ISLAM” ISSN : 2301-8364 Vol.12 No.1 2017. Melakukan ibadah, doa adalah hal sangat penting dalam meminta rahmat dari Allah SWT. Belajar dan menghafal doa sudah diberikan sejak usia dini. Pada saat ini kurangnya efektifitas dalam belajar membuat anak kurang dan kesulitan dalam menghafal doa-doa. Ditempat pengajian anak-anak menghafal doa hanya melalui buku-buku yang ada. Pembuatan aplikasi *game* edukasi ini diharapkan dapat membantu anak lebih mudah dalam menghafal doa-doa. *Game* edukasi hafalan doa agama isla m ini dibangun dengan menggunakan salah satu *game engine* yaitu Unity 3d dan menggunakan metode *Extreme Programming* (Rizka Hamadi, Arie, Lumenta, & D Putro, 2017).
6. Umar Zaky, Solikin dan Endang Retnoningsih “PEMBELAJARAN IQRO BERBASIS ANDROID PADA RAUDHATUL ATHFAL DIAULHAQ BEKASI” ISSN : 2620-3553, 2018. Al-quran adalah kitab suci agama islam yang menjadi pedoman umat muslim dalam menjalani perintah Allah SWT. Sebagai umat muslim haruslah dapat membaca al-quran agar dapat memahami isi dan makna yang terkandung didalam al-quran. Iqro adalah pembelajaran awal dalam membaca al-quran yang berisi pengenalan huruf-huruf hijaiyah. Pembelajaran iqro hanya mengacu pada buku panduan yang dimiliki guru. Hal itu menyebabkan siswa jenuh dan kesulitan dalam mengingat pembelajaran iqro yang diberikan. Untuk itu

diperlukan sebuah media pembelajaran aplikasi berbasis android yang dapat meningkatkan efektivitas dalam kegiatan belajar mengajar. Aplikasi pembelajaran iqro berbasis android ini dapat meningkatkan kemauan belajar siswa, kemampuan mengingat, memudahkan serta siswa dapat belajar iqro dimana saja (Zaky & Retnoningsih, 2018).

7. Dewi Driyani, Juliana dan Siti Khotijah “PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENUNJANG KEGIATAN BELAJAR SISWA BERBASIS ANDROID” ISSN : 2549-2837, 2018. Berkembangnya teknologi informasi pada saat ini sangat membantu dan memudahkan segala aktivitas khususnya *smartphone*. Peningkatan pengguna *smarthphone* saat ini tidak lepas dari kemajuan android. Pengguna android pada saat ini sudah banyak dari kalangan anak-anak. Dampak dari itu semua anak-anak sudah ketergantungan pada android dan mengganggu perkembangannya. Untuk itu android dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran khususnya pada TKQ (Taman Kanak-kanak Al-Quran) dan TPQ (Taman Pendidikan Al-Quran), sehingga anak-anak menggunakan android tidak hanya untuk bermain, namun juga dapat belajar agama. Didalam kegiatan belajar dibutuhkan sebuah media yang dapat menarik dan memudahkan anak memahami pembelajaran. Aplikasi ini berisi pembelajaran tentang gerakan shalat, pengenalan huruf hijaiyah dan soal latihan. Aplikasi pembelajaran ini dibangun menggunakan *Appy Pie*, sebuah tool untuk membangun aplikasi berbasis android. Aplikasi

pembelajaran berbasis android ini diharapkan dapat membantu perkembangan anak dalam belajar (Driyani & Khotijah, 2018).

8. Nia Ekawati dan Rizki Tri Anugrah Bakti “*Legal Dictionary Menggunakan Aplikasi Android*” e-ISSN : 2528-4053 Vol.3 2017. Perkembangan *smartphone* yang menggunakan sistem operasi android sangat banyak digunakan, karena memiliki berbagai fitur yang memudahkan pengguna. Oleh karena itu saat ini sangat banyak aplikasi berbasis android pada *smartphone* salah satunya adalah *Legal Dictionary*. Aplikasi *Legal Dictionary* berbasis android ini berisi mengenai ilmu hukum, Ilmu hukum terdiri dari beberapa bagian, untuk mempelajari itu semua, setiap orang harus membawa kamus hukum kemana-mana. Dengan aplikasi *Legal Dictionary* berbasis android ini cukup hanya dengan membukanya di *smartphone* dan memudahkan setiap orang untuk mengetahui tentang ilmu hukum (Ekawati & Tri Anugrah Bakti, 2018).
9. Pikir Wisnu Wijayanto dan Yahdi Siradj “*The Educational Game Indonesian Tribes for the Kindergarten Students*” Vol.1 2017.

“This study aims to describe the educational game “The Indonesian Tribes” as the multimedia application to facilitate the learning activities for the students in kindergarten”

Didalam penelitian ini, bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran yang berbentuk *game* edukasi untuk membantu pembelajaran siswa di TK. *Game* edukasi ini memperkenalkan suku dan budaya yang ada di Indonesia seperti pakaian, rumah dan tarian tradisional serta alat musiknya yang berbentuk animasi dan audio visual. Serta dengan *game* edukasi ini

diharapkan dapat membantu pembelajaran di TK dalam mengenal suku dan budaya yang ada di Indonesia (Wijayanto & Siradj, 2017).

10. Muhammad Rais, Farida Aryani dan Muhammad Riska “*The Development of Edu-games as a Learning Media*” 2018.

“multimedia technology existence makes the learning atmosphere to be interactive, giving a sense of comfort, avoiding boredom and create a relaxed atmosphere”.

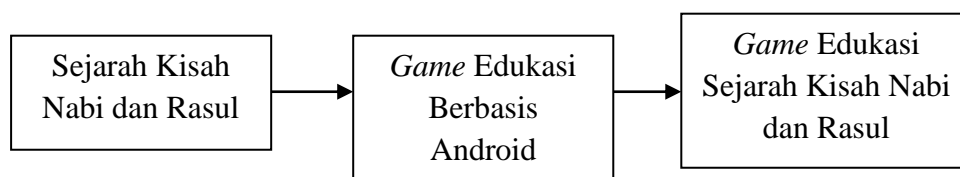
Sebuah pembelajaran berbentuk multimedia seperti *game* edukasi membentuk kegiatan belajar menjadi lebih interaktif, rasa nyaman yang meningkat, terhindar dari rasa bosan dan belajar menjadi lebih menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah *game* edukasi yang memperkenalkan berbagai profesi dan metode pada penelitian ini menggunakan metode *waterfall*. Adanya *game* edukasi ini diharapkan anak dapat mengetahui berbagai macam profesi dan keterampilan yang dibutuhkan untuk menggapai profesi tersebut (Rais, Riska, & Aryani, 2019).

2.5. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran merupakan sebuah bentuk gambaran dari keterkaitan antara teori yang digunakan dengan bermacam variabel yang sudah diidentifikasi di dalam penelitian dan dijelaskan secara teoritis (Sugiyono, 2014:60).

Pembelajaran mengenai sejarah kisah nabi dan rasul disekolah tidak seluruhnya dipelajari. Pembelajaran kisah nabi dan rasul disekolah dibagi pada setiap jenjang kelasnya. Tidak seluruh murid dapat mengerti, memahami dan

hafal mengenai sejarah kisah nabi dan rasul. Rasa jenuh dan bosan pada murid dalam mempelajari sejarah kisah nabi dan rasul. Maka diperlukan suatu bentuk pembelajaran yang menarik yaitu sebuah *game* edukasi pengetahuan sejarah kisah nabi dan rasul. *Game* edukasi murid dapat dengan mudah untuk belajar, lebih menarik sehingga tidak menimbulkan rasa jenuh sehingga meningkatkan pengetahuan murid dalam sejarah kisah nabi dan rasul.



Gambar 2. 4 Kerangka Pemikiran

Pembelajaran mengenai sejarah kisah nabi dan rasul yang ada baik itu dari buku cerita dan juga penjelasan dari guru disekolah. Dijadikan kesebuah aplikasi yang berbentuk *game* edukasi berbasis android. Agar dengan *game* edukasi sejarah kisah nabi dan rasul berbasis android ini, murid dapat lebih mudah belajar dan menjadikan pembelajaran menarik serta meningkatkan pengetahuan murid dalam mengetahui sejarah kisah nabi dan rasul.

BAB III METODE PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan hal yang penting didalam penelitian. Desain penelitian berfungsi untuk menggambarkan tahapan teknis yang akan dilakukan oleh peneliti (Sudaryono, 2015:157). Didalam penelitian ini, peneliti menetapkan desain penelitian yang dimulai dari merumuskan masalah, mengumpulkan data-data yang diperlukan, kemudian merancang sistem dan terakhir membangun *game* edukasi.



Gambar 3. 1 Desain Penelitian

Tahap pertama pada desain penelitian yang ditetapkan adalah mengidentifikasi masalah yang sudah diuraikan didalam latar belakang. Masalah yang telah diidentifikasi yaitu sejarah kisah nabi dan rasul tidak seluruhnya dipelajari disekolah, tidak seluruh murid dapat memahami, mengerti serta hafal mengenai sejarah kisah nabi dan rasul tersebut, Disekkolah murid diajarkan dan hanya mendengarkan cerita dari guru saja mengenai sejarah kisah nabi dan rasul, murid akan lebih cepat jenuh dan bosan sehingga murid sulit untuk memahami sejarah kisah nabi dan rasul serta diperlukan suatu bentuk pembelajaran baru yang lebih menarik mengenai sejarah kisah nabi dan rasul dalam meningkatkan

pengetahuan serta menjalankan kewajiban umat muslim untuk beriman kepada nabi dan rasul.

Tahap kedua dalam desain penelitian yang ditetapkan yaitu merumuskan masalah. Pada tahap ini peneliti merumuskan masalah yang akan diteliti ialah bagaimana mengimplementasikan sebuah *game* edukasi pengetahuan sejarah kisah nabi dan rasul berbasis android.

Pada tahap ketiga ialah mengumpulkan data-data yang dibutuhkan. Data diperoleh dari melakukan wawancara terhadap narasumber dan studi literatur dari buku-buku yang relevan. Berikut nama penulis Dr. Sudaryono, Prof. Dr. Sugiyono, Rosa A.S serta M. Shalahuddin, Adi Nugroho, Rickman Roedwan, Punto Damar P, Kristiawan Soegijanto, Wahana Komputer, Hanif Irsyad, M. Hilmi Masruri, Rafi Udin S. Ag, Drs. Inam Fadhali dan MB. Rahimsyah serta Abdul Kadir

Pada tahap selanjutnya adalah merancang sebuah sistem menggunakan diagram UML (*Unified Modeling Language*). Diagram-diagram yang digunakan adalah *Usecase*, *Class*, *Activity* dan *Sequence* diagram yang dijelaskan pada 3.4.2 menggunakan *software* StarUML. Selain itu pada tahap ini juga merancang tampilan dari *game* edukasi yang akan dibangun dan dijelaskan dalam 3.4.3.

Tahapan terakhir ialah membangun *game* edukasi. *Software* yang digunakan adalah CorelDraw X7 dan Construct 2. CorelDraw X7 digunakan untuk membuat *asset* seperti tombol, *background* dan lainnya. Setelah semua data dan *asset* yang akan diolah terkumpulkan, maka barulah *game* edukasi pengetahuan sejarah kisah nabi dan rasul dibangun dengan menggunakan *software* Construct 2.

3.2. Pengumpulan Data

Pada pengumpulan data dapat menggunakan berbagai metode. Metode pengumpulan data merupakan suatu teknik atau cara dalam pengumpulan data yang akan digunakan oleh peneliti (Sudaryono, 2015:83). Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode wawancara dan studi literatur.

3.2.1. Metode Wawancara

Metode wawancara ini digunakan apabila peneliti ingin mengetahui lebih dalam data atau informasi dari narasumber. Sebelum melakukan wawancara, terlebih dahulu menyiapkan pertanyaan-pertanyaan yang sesuai dengan data yang ingin didapatkan. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode wawancara dalam mengumpulkan data. Narasumber yang diwawancarai ialah Bapak Tri Setiawan, S. Sy guru pendidikan agama Islam di Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Darussalam 01 Batam.

3.2.2. Studi Literatur

Pengumpulan data melalui studi literatur terhadap buku-buku yang relevan pada penelitian yang sedang dilakukan. Pada penelitian ini buku-buku yang digunakan peneliti sebagai sumber data ialah sebagai berikut:

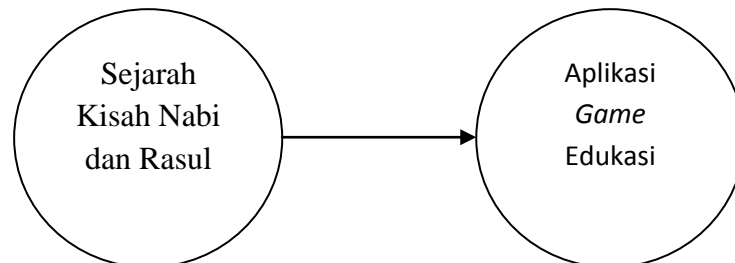
1. Dr. Sudaryono “Metodologi Riset di Bidang TI” tahun 2015.
2. Prof. Dr. Sugiyono “Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D” tahun 2014.

3. Rosa A.S dan M. Shalahuddin “Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek” tahun 2013.
4. Adi Nugroho “Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek dengan Metode USDP (*Unified Software Development Process*)” tahun 2010.
5. Rickman Roedavan “Construct 2” tahun 2017.
6. Punto Damar P “Bikin Game Tanpa Coding dengan Construct 2” tahun 2015.
7. Kristiawan Soegijanto “Mahir Desain Grafis dengan CorelDraw X5” tahun 2011.
8. Wahana Komputer “Desain Grafis dengan CorelDraw X7” tahun 2015.
9. Hanif Irsyad “Aplikasi Android dalam 5 menit” tahun 2015.
10. M. Hilmi Masruri “Buku Pintar Android” tahun 2015.
11. Rafi Udin S. Ag dan Drs. Inam Fadhali “Lentera Kisah 25 Nabi-Rasul” tahun 2015.
12. MB. Rahimsyah AR “Kisah Teladan 25 Nabi dan Rosul” tahun 2013.
13. Abdul Kadir “Dasar Logika Pemrograman Komputer” tahun 2017

3.3. Operasional Variabel

Operasional variabel berfungsi untuk menentukan jenis-jenis variabel yang akan dioperasikan atau diolah didalam penelitian. Didalam penelitian ini peneliti menetapkan nabi dan rasul sebagai variabel. Pada variabel tersebut akan diolah berdasarkan beberapa bagian yaitu pengertian serta perbedaan nabi dan rasul,

mukjizat yang dimiliki nabi dan rasul dan sejarah kisah yang dimiliki oleh nabi dan rasul.



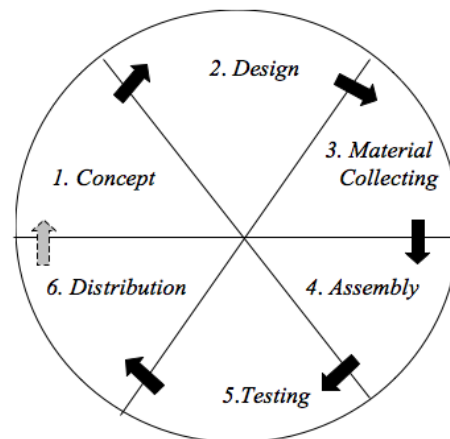
Gambar 3. 2 Operasional Variabel

3.4. Metode Perancangan Sistem

Metode perancangan sistem atau sebuah langkah-langkah yang tersusun secara terstruktur dalam perancangan dan pembangunan dari sebuah sistem. Metode yang digunakan adalah *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC).

3.4.1. Metode Multimedia Development Life Cycle

Metode MDLC atau *Multimedia Development Life Cycle* memiliki enam tahapan yaitu *Concept* (konsep), *Design* (rancangan), *Material Collecting* (pengumpulan bahan), *Assembly* (pembuatan), *Testing* (pengujian) dan *Distribution* (pendistribusian) (Mustika, Sugara, & Pratiwi, 2018:122).



Gambar 3. 3 Metode MDLC

1. *Concept*, konsep merupakan tahap awal didalam metode MDLC. Pada tahap konsep ini dimulai dari menentukan fungsi dan tujuan dari pembuatan aplikasi dan manfaat nya bagi pengguna. Konsep dari *game* edukasi ini ialah menyediakan pembelajaran yang menarik. Murid dapat membaca sejarah kisah nabi dan rasul, selain itu murid juga dapat memainkan permainan tentang sejarah kisah nabi dan rasul yang berbentuk rintangan, sehingga lebih tertantang untuk menyelesaikan semua rintangan yang berbentuk pertanyaan yang harus dijawab, berkaitan dengan sejarah kisah nabi dan rasul.
2. *Design*, perancangan dibuat setelah membuat konsep yang matang. Pada tahap ini menentukan perancangan, deskripsi setiap *scene* dan model agar *game* tersebut menarik, mudah dipahami oleh pengguna. Perancangan tampilan dan cerita mengenai sejarah kisah nabi dan rasul dikemas singkat, jelas dan menarik. Serta merancang tampilan dari *game* seperti posisi tombol dan tampilan skor diletakkan.

3. *Material Collecting*, pada tahap ini melakukan pengumpulan bahan yang akan digunakan dalam merancang dan membangun *game* edukasi sejarah kisah nabi dan rasul tersebut. Seperti materi tentang sejarah kisah nabi dan rasul yang akan digunakan dan diolah didalam *game*, serta *software* yang dibutuhkan seperti Construct 2 dalam pembuatan *game* edukasi tersebut serta CorelDraw dalam pembuatan *asset* yang akan digunakan didalam *game*.
4. *Assembly*, setelah melalui tahapan konsep, perancangan dan pengumpulan bahan yang akan digunakan. Maka pada tahap ini mulai dilakukan pembuatan *game* tersebut berdasarkan yang sudah ditetapkan sebelumnya. Pada tahap pembuatan hal pertama yang dilakukan yaitu membuat tombol-tombol pada *game*, *background* menggunakan *CorelDraw X7*. Setelah itu barulah *game* dibangun pada construct 2 seperti menetapkan fungsi-fungsi disetiap tombol dan mengatur logika dari *game* sejarah kisah nabi dan rasul.
5. *Testing*, pada tahapan ini dilakukan pengujian untuk memastikan bahwa aplikasi atau *game* yang dihasilkan sesuai dengan yang ditentukan sebelumnya. Menguji fungsi-fungsi dari tombol apakah sudah sesuai dengan yang ditetapkan, tampilan pada *game* dan menguji kesesuaian logika dari permainan tersebut.
6. *Distribution*, distribusi ini merupakan tahapan terakhir didalam metode MDLC. Pada tahap ini dilakukan apabila aplikasi atau *game* yang dihasilkan sudah layak untuk digunakan setelah melalui pengujian pada tahap sebelumnya. Evaluasi termasuk didalam tahapan distribusi ini. Evaluasi

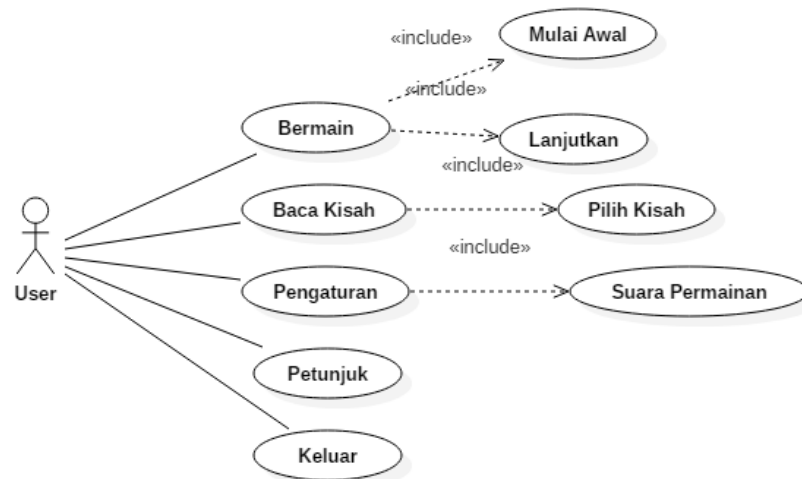
sangat dibutuhkan untuk perbaikan dan pengembangan agar dapat lebih baik lagi.

3.4.2. Perancangan *Unified Modeling Language*

Unified Modeling Language (UML) dirancang menggunakan *software* StarUML yang berfungsi untuk menggambarkan proses dan kelakuan sebuah sistem atau aplikasi yang dibangun. Berikut beberapa perancangan diagram UML yang digunakan yaitu *Use case* Diagram, *Class* Diagram, *Activity* Diagram dan *Sequence* Diagram pada *game* edukasi pengetahuan sejarah kisah nabi dan rasul.

1. *Use Case* Diagram

Berikut ini adalah gambar perancangan diagram *Use case* yang menggambarkan kelakuan pengguna terhadap sistem pada *game* edukasi pengetahuan sejarah kisah nabi dan rasul.



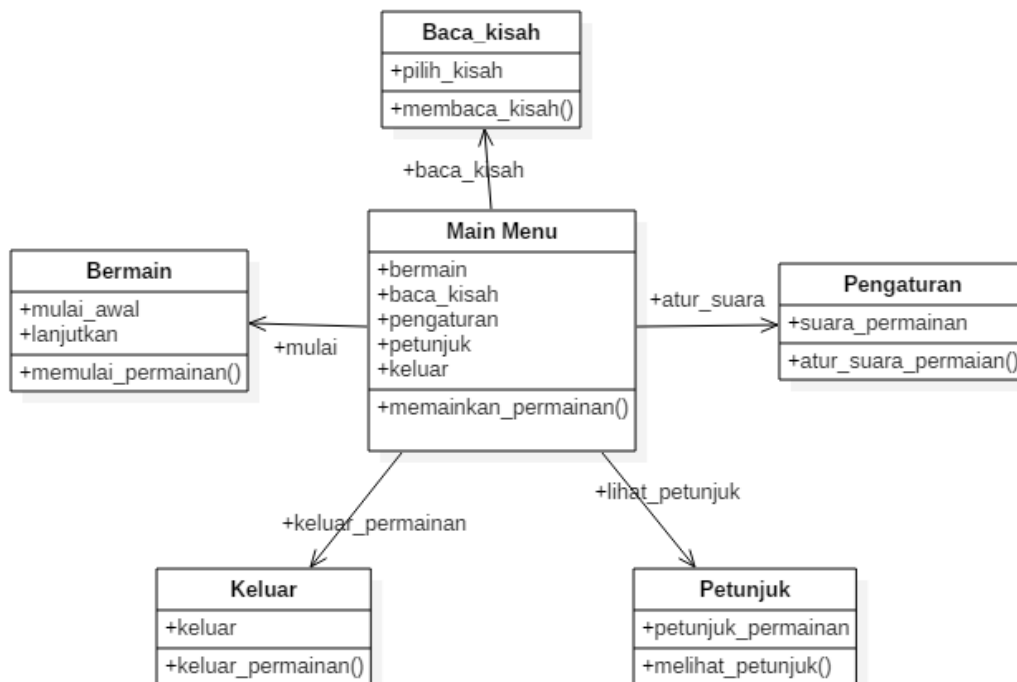
Gambar 3. 4 Rancangan *Use case* *Game* Edukasi

Pada *use case* tersebut menjelaskan bahwa pengguna dapat mengakses beberapa fungsi menu pilihan. Seperti bermain, baca kisah, pengaturan, petunjuk

dan keluar. Disetiap fungsi menu tersebut pengguna dapat juga mengakses beberapa pilihan kembali seperti mulai awal dan lanjutkan pada fungsi menu bermain, pilih kisah yang terdapat pada fungsi menu baca kisah, suara permainan yang terdapat pada fungsi menu pengaturan.

2. Class Diagram

Berikut ini adalah gambar perancangan *class* diagram yang menggambarkan kelas-kelas yang dimiliki sistem pada *game* edukasi pengetahuan sejarah kisah nabi dan rasul.



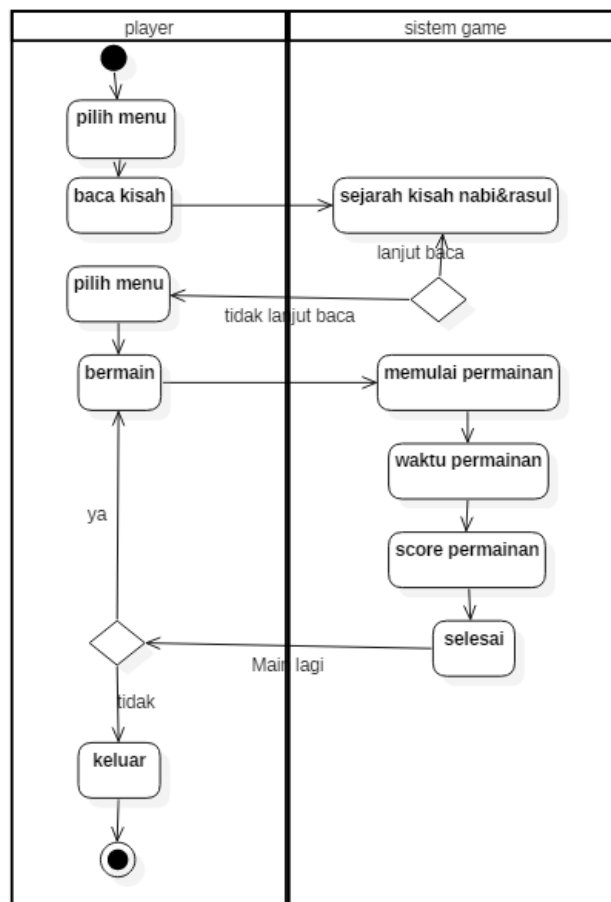
Gambar 3. 5 Rancangan *Class* Diagram *Game* Edukasi

Pada *class* diagram ini memiliki lima buah kelas yang memiliki fungsinya masing-masing. Disetiap kelas terdapat atribut dan operasi. Pada kelas main menu memiliki atribut seperti bermain, baca kisah, pengaturan, petunjuk dan keluar. Operasi pada kelas menu utama yaitu untuk dapat mengakses fungsi pada kelas

lain yang terdapat pada atribut main menu. Seperti kelas bermain, kelas baca kisah, kelas pengaturan, kelas petunjuk dan kelas keluar.

3. Activity Diagram

Berikut adalah gambar perancangan *activity* diagram yang menggambarkan aktivitas sistem pada *game* edukasi pengetahuan sejarah kisah nabi dan rasul.



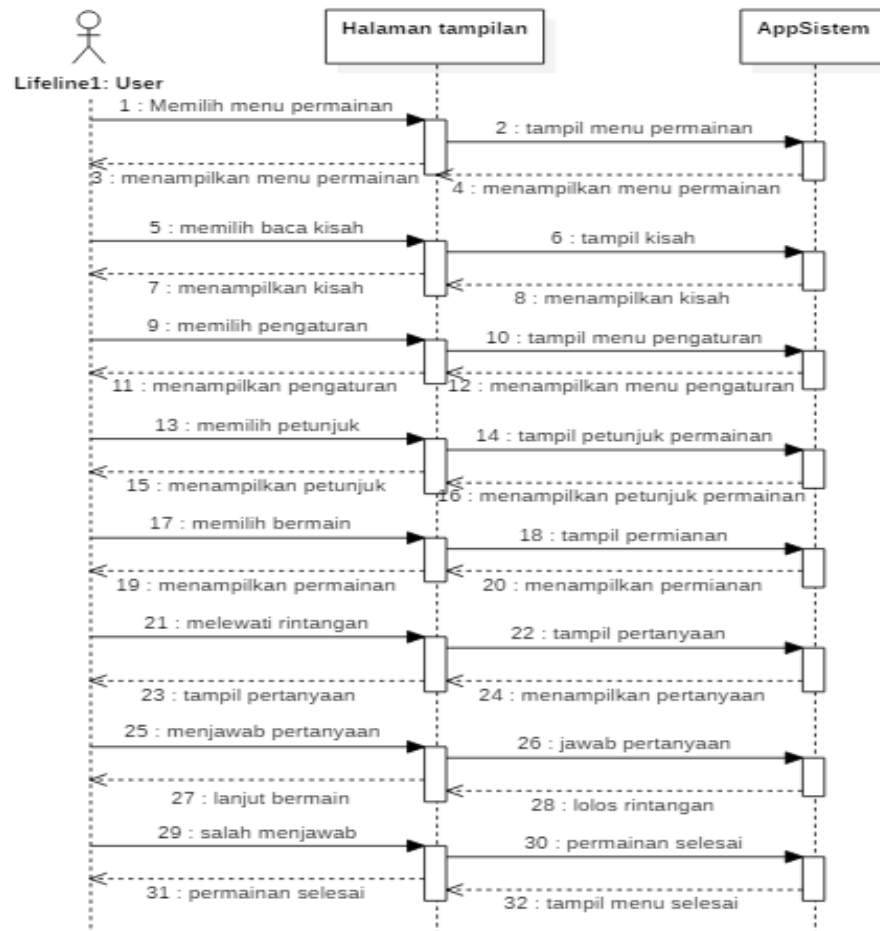
Gambar 3. 6 Rancangan Activity Diagram *Game* Edukasi

Pada *activity* diagram ini akan diawali atau dimulai dari memilih menu. Ketika pengguna memilih fungsi menu, maka aktivitas sistem yaitu menuju ke sejarah kisah nabi dan rasul. Ketika pada berada pada aktivitas tersebut akan ada pilihan yaitu untuk tetap lanjut membaca atau tidak. Pilihan tidak akan

mengembalikan sistem ke aktivitas pada main menu. Pada pilihan fungsi menu bermain, maka aktivitas sistem akan menuju ke sebuah permainan, dimana pada permainan tersebut juga terdapat aktivitas lain seperti waktu dan skor permainan. Ketika aktivitas bermain selesai maka akan terdapat pilihan untuk bermain kembali atau tidak. Jika bermain kembali maka aktivitas sistem akan kembali pada aktivitas permainan, dan jika tidak maka sistem akan berhenti dan keluar.

4. *Sequence Diagram*

Berikut adalah gambar perancangan dari *sequence diagram* yang menggambarkan sebuah operasi dan sebuah keluaran serta waktu aktif dari dari suatu operasi sistem pada *game* edukasi pengetahuan sejarah kisah nabi dan rasul.



Gambar 3. 7 Rancangan *Sequence Diagram* Game Edukasi

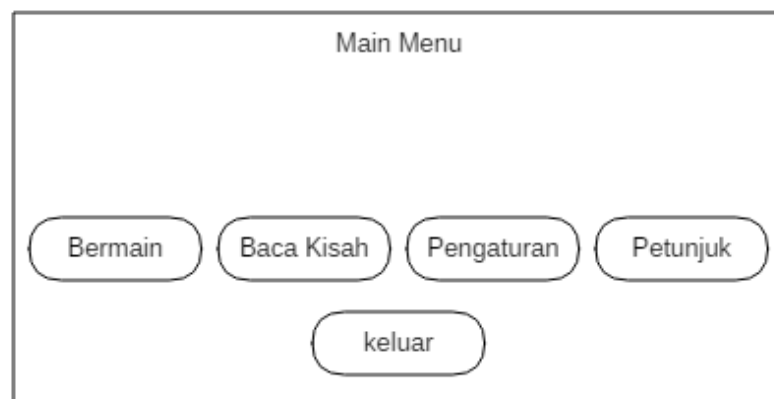
Pada *sequence* diagram ini menggambarkan suatu proses atau operasi, keluaran dari hasil operasi serta waktu aktifnya. Pada saat memilih menu permainan sistem akan menampilkan pada halaman menu-menu yang dimiliki. Ketika mengakses menu baca kisah yang ada pada halaman tampilan maka sistem akan menghasilkan keluaran atau menampilkan baca kisah dan waktu aktif operasi tersebut berdasarkan lamanya operasi yang dilakukan. Begitu juga pada operasi-operasi lainnya.

3.4.3. Perancangan Tampilan

Berikut ini adalah rancangan tampilan pada *game* edukasi pengetahuan sejarah kisah nabi dan rasul.

1. Main Menu

Pada tampilan main menu berisi beberapa pilihan yaitu, bermain, baca kisah, pengaturan, petunjuk dan keluar.

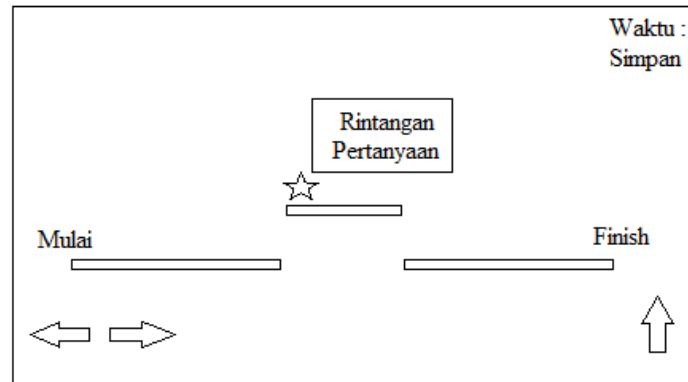


Gambar 3. 8 Rancangan tampilan Main Menu

Bermain berfungsi ketika ingin memainkan *game*, selanjutnya akan menampilkan dua pilihan yaitu mulai dan lanjutkan. Baca kisah berfungsi jika ingin membaca sejarah kisah nabi dan rasul, dengan menampilkan nama-nama nabi dan rasul yang akan dipilih untuk dibaca. Pengaturan digunakan ketika ingin menghidupkan atau mematikan suara dari permainan. Pada petunjuk berisi informasi mengenai *game* dan cara memainkannya. Pilihan keluar berfungsi ketika ingin mengakhiri permainan.

2. Permainan

Berikut adalah desain tampilan pada saat *game* sedang dimainkan.



Gambar 3. 9 Rancangan tampilan bermain

Waktu akan menampilkan jumlah waktu yang tersisa untuk memainkan *game*. objek bintang ketika disentuh oleh karakter pemain akan menampilkan sebuah pertanyaan yang harus dijawab oleh pemain untuk mendapatkan jumlah skor yang tinggi. Simpan digunakan untuk menyimpan posisi karakter serta skor yang diperoleh. Tanda panah kiri, kanan dan atas berfungsi untuk menggerakkan karakter maju, mundur dan melompat.

3. Baca Kisah

Pilihan baca kisah akan menampilkan nama-nama nabi dan rasul yang ingin dibaca sejarah dan kisahnya.



Gambar 3. 10 Rancangan tampilan baca kisah

Tampilan baca kisah akan menampilkan nama-nama nabi dan rasul. Dimulai dari nabi Adam As hingga nabi Muhammad SAW untuk dipilih dan dibaca sejarah kisahnya. Pilihan kembali digunakan ketika ingin berpindah ke tampilan main menu.

4. Pengaturan

Pada pilihan ini akan menampilkan pengaturan yang akan mengatur suara dari permainan.

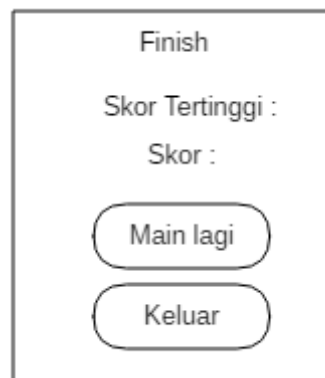


Gambar 3. 11 Rancangan tampilan pengaturan

Pada menu pengaturan terdapat beberapa pilihan. ON berfungsi ketika ingin menghidupkan suara permainan. OFF berfungsi ketika ingin mematikan suara dari permainan. Pilihan kembali digunakan ketika ingin kembali ke tampilan main menu.

5. *Finish* (Selesai Bermain)

Pada saat permainan selesai akan menampilkan jumlah skor yang didapat, skor tertinggi dan beberapa pilihan seperti main lagi dan keluar.



Gambar 3. 12 Rancangan tampilan finish

Skor tertinggi akan menampilkan perolehan nilai tertinggi yang diperoleh pemain. Skor menampilkan nilai yang didapat oleh pemain ketika sedang bermain. Main lagi berfungsi ketika ingin mengulang atau memainkan kembali permainan. Pilihan keluar digunakan ketika ingin mengakhiri permainan.

6. Menu Keluar

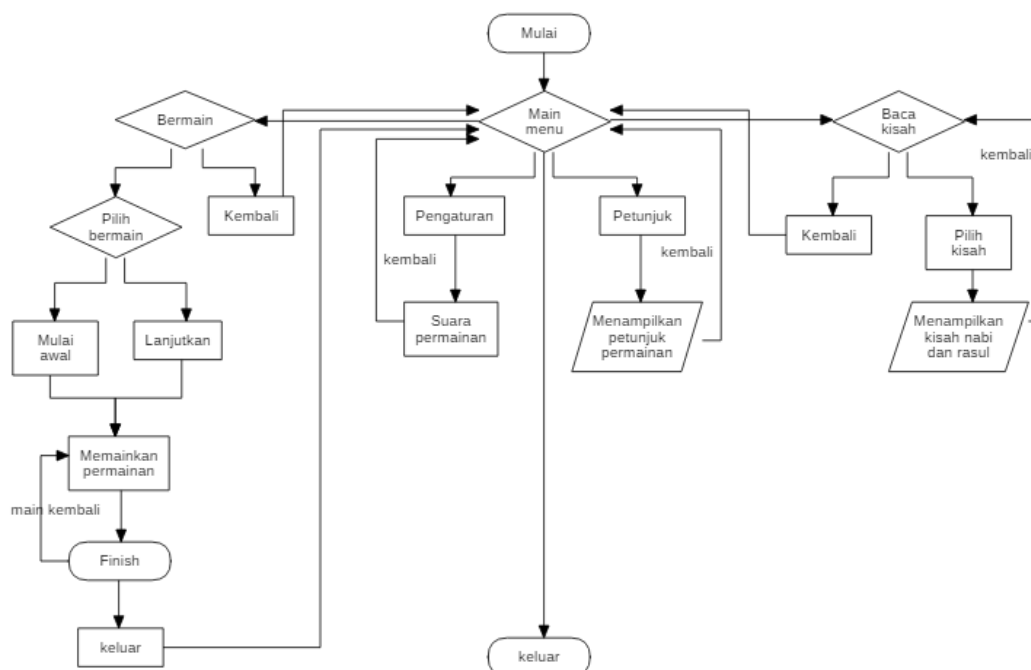
Pada menu ini akan menampilkan dua pilihan iya dan tidak. Pilihan iya pemain akan keluar, jika tidak maka pemain akan tetap berada didalam permainan.



Gambar 3. 13 Rancangan tampilan keluar

3.4.4. Algoritma Game Edukasi

Algoritma merupakan hal yang penting didalam sebuah penelitian, untuk menggambarkan langkah-langkah penyelesaian suatu permasalahan. Berikut adalah perancangan algoritma dari *game* edukasi pengetahuan sejarah kisah nabi dan rasul.



Gambar 3. 14 Algoritma *game* edukasi

Pada algoritma tersebut dijelaskan pada main menu terdapat beberapa pilihan menu yaitu untuk bermain, pengaturan, baca kisah, petunjuk dan keluar. Pada setiap pilihan terdapat beberapa pilihan kembali atau *decision*. Pada pilihan bermain dapat memilih mulai awal atau melanjutkan permainan yang sudah ada sebelumnya serta kembali ke main menu. Pilihan selanjutnya yaitu baca kisah yang akan menampilkan nama-nama nabi dan rasul untuk dibaca sejarah dan kisahnya. Selain itu pada tampilan baca kisah juga terdapat pilihan kembali digunakan untuk kembali ke main menu. Pilihan selanjutnya pada main menu yaitu pengaturan, ini digunakan untuk mengatur suara dalam permainan. Pilihan berikutnya pada main menu yaitu petunjuk, digunakan ketika ingin membaca petunjuk dari permainan. Pilihan terakhir pada main menu yaitu keluar, pada menu ini terdapat dua pilihan yang berupa iya dan tidak untuk menentukan tetap berada atau keluar dari permainan.

3.5. Lokasi dan Jadwal Penelitian

Lokasi penelitian yang ditetapkan ialah Sekolah dasar Islam Terpadu (SDIT) Darussalam 01 Batam. Beralamat di Perum Taman Jaya Asri, Buliang, Kec. Batu aji, Kota Batam, Kepulauan Riau. Berikut adalah jadwal dilakukannya penelitian *game* edukasi pengetahuan sejarah kisah nabi dan rasul berbasis android.

Tabel 3. 1 Jadwal penelitian

Kegiatan	Waktu kegiatan					
	September 2019	Oktober 2019	November 2019	Desember 2019	Januari 2020	Februari 2020
	Minggu	Minggu	Minggu	Minggu	Minggu	Minggu

Tabel 3. 2 Lanjutan

	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Penginputan judul	■	■																		
Penerimaan judul	■	■	■																	
Penyusunan BAB I			■	■	■	■	■													
Penyusunan BAB II							■	■	■	■										
Penyusunan BAB III									■	■	■									
Pengumpulan data										■	■	■								
Pembuatan aplikasi											■	■	■	■						
Penyusunan BAB IV													■	■	■	■				
Penyusunan BAB V															■	■	■	■		
Pengumpulan Skripsi																				■

Sumber: Data Penelitian (2019)