

**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 kehadiran 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 kisan 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.....	xxxi
Lampiran 5. 17 Lanjutan program <i>game</i>	xxxi
Lampiran 5. 18 Lanjutan program <i>game</i>	xxxii
Lampiran 5. 19 Lanjutan program <i>game</i>	xxxii