

## **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 Spiral (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 keseluruh 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).



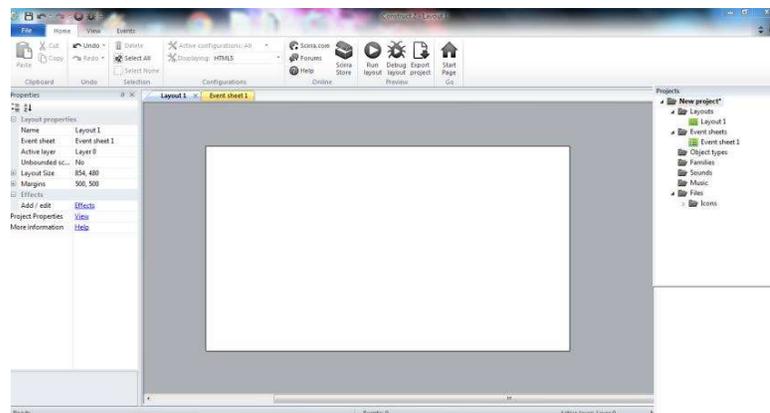
**Gambar 2. 2** Logo CorelDraw

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 dikelompokannya 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*.

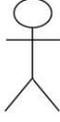
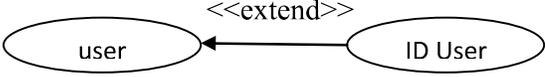
#### **2.3.4 Unified Modeling Language**

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

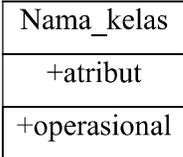
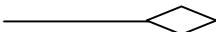
Simbol	Deskripsi
<i>Use case</i> 	Fungsi yang disediakan oleh sistem sebagai unit interaksi antara aktor atau pengguna dengan sistem
 aktor	Orang, proses atau sistem yang lain yang berinteraksi dengan sebuah sistem
Asosiasi 	Menandakan komunikasi atau interaksi antara aktor dengan <i>use case</i>
Ekstensi/extend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

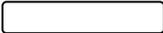
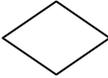
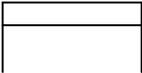
Simbol	Deskripsi
kelas 	Bentuk kelas pada struktur sistem
Antarmuka/interface 	Memiliki konsep yang sama dengan interface dalam pemograman beriontasi objek lainnya.
Asosiasi/association 	Hubungan antar kelas dengan makna umum
Asosiasi berarah/directed association 	Hubungan antar kelas dengan makna bahwa 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; width: fit-content;"> <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

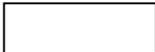
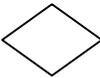
Sumber: (A.S & Shalahuddin, 2013:165-167)

#### 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 kudus 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 kudus dalam menyebarkan agama islam di Indonesia. Dibutuhkan suatu media yang dapat membantu masyarakat untuk dapat memahami sejarah sunan kudus. *Game* adalah media yang dapat digunakan dalam mempelajari sejarah sunan kudus. Berkembangnya teknologi membuat masyarakat pada saat ini sudah banyak menggunakan telepon genggam atau *smartphone*. Adanya *game* edukasi sejarah peninggalan sunan kudus berbasis android ini dapat membantu masyarakat dalam mempelajari serta mengetahui sejarah peninggalan dari sunan kudus. 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 islam 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”.*

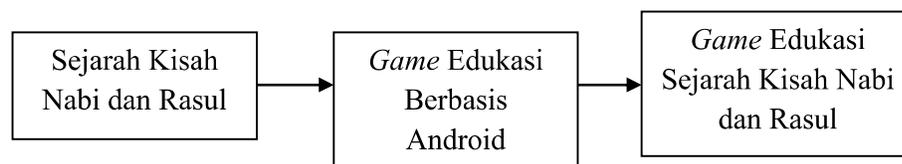
Sebuah pembelajaran berbentuk multimedia seperti *game* edukasi membentuk kegiatan belajar menjadi lebih interaktif, rasa nyaman yang meningkat, terhindar dari rasa bosan dan belajar menjadi lebih menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah *game* edukasi yang memperkenalkan berbagai 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.