

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Teori Dasar

Menurut (Sugiyono, 2018) teori adalah alur logika yang terdiri dari konsep, definisi, dan proporsisi yang disusun secara sistematis. Teori dasar yang dijadikan landasan pada penelitian ini adalah *game*, *game* edukasi, pembelajaran *digital*, metode *SDLC* dan *android*.

2.1.1 *Game*

Menurut (Ratulangi, 2017) *Game* bisa diartikan sebagai kegiatan menyelesaikan sebuah masalah, didekati dengan sikap yang menggembirakan, *game* juga dapat membuat *player* menemukan kesenangan didalamnya. *Game* yang bisa dikatakan bagus adalah *game* yang bisa membuat *player* ikut berpartisipasi didalam *game* secara aktif dan di *gamenya* juga mempunyai jumlah tantangan tidak terlalu sedikit atau terlalu banyak.

Menurut (Li, 2019) *game* memiliki beberapa jenis seperti berikut:

1. *Action*

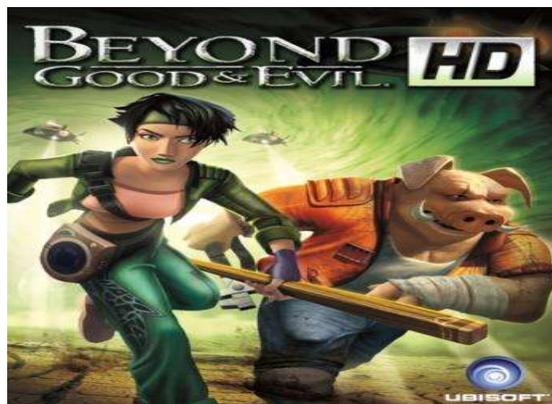
Game jenis ini melibatkan gerakan dan fisik. Contohnya seperti *Street Fighter*, *Samurai Showdown*, *Virtual Fighter*(Wuryandari & Akmaliah, 2016).



Gambar 2. 1 Contoh *Game Action*
Sumber : (“Playstation Store”)

2. *Adventure*

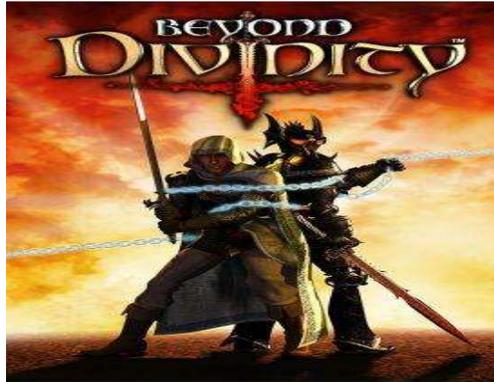
Game jenis ini melibatkan eksplorasi, mengikuti cerita, mengembangkan karakter, dan pemecahan teka-teki. Contohnya *sam and max* atau *beyond good and evil*(Wuryandari & Akmaliah, 2016).



Gambar 2. 2 Contoh *Game Adventure*
Sumber : (“Ubisoft”)

3. *RPG*

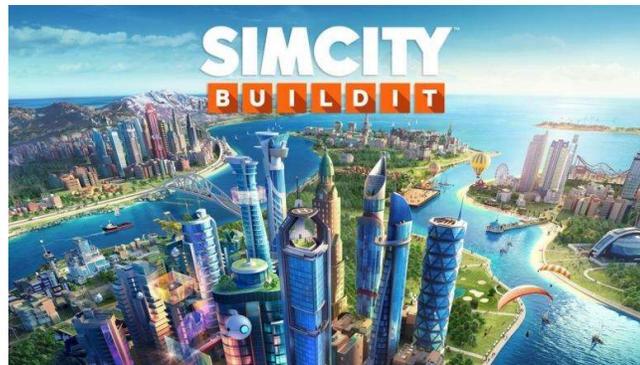
Role-Playing Game (RPG) yaitu *player* memerankan suatu karakter seperti perannya agar dapat mengembangkan suatu permainan. Contoh *gamenya* adalah *Legacy of Kain* dan *Beyond Divinity*(Wuryandari & Akmaliah, 2016).



Gambar 2. 3 Contoh *Game RPG*
Sumber : (“Tvtropes”)

4. *Simulation*

Game simulation ini membuat *player* terlibat dalam membangun dan mengelola seperti *Simcity*, *Ship Simulator*, *Train Simulator*, dan *Crane Simulator*(Wuryandari & Akmaliyah, 2016).



Gambar 2. 4 Contoh *Game Simulation*
Sumber : (“Electronic Arts”)

5. *Strategy*

Game strategi berpusat pada perencanaan dan strategi kemenangan melawan lawan, dan mungkin melibatkan pertempuran dan pertarungan. Contoh gamenya yaitu Catur dan *Othello*(Wuryandari & Akmaliyah, 2016).



Gambar 2. 5 Contoh *Game Strategy*
Sumber : (“Amazon”)

Menurut (Putra, Muslim, & Naba, 2013) di dalam *game*, terdapat beberapa komponen-komponen dasar yang begitu penting, salah satunya yaitu:

1. Grafik

Grafik akan menjadi daya tarik bagi *user* untuk memainkan *game*. pada awalnya *game* menggunakan grafik monokrom dengan layar hitam putih sampai sekarang sudah menggunakan teknologi 3D.

2. Suara

Suara juga menjadi komponen yang sangat penting didalam sebuah permainan, karena dengan adanya suara didalam *game* maka *game* tersebut mempunyai daya tarik tersendiri dan terlihat lebih menarik.

3. *AI* (kecerdasan Buatan)

Kecerdasan buatan atau *AI* (*Artificial Inteligence*) menjadi komponen *game* karena dengan hal tersebut *game* menjadi lebih menantang.

4. Skenario *Game*

Skenario *game* membuat *player* bermain seperti petunjuk didalam *game* tersebut.

5. Multiplayer

Era ini *multiplayer game* cukup populer karena *user* dapat bermain bersama pemain lain atau dengan temannya secara bersama-sama.

2.1.2 *Game* Edukasi

Edukasi adalah proses pembelajaran yang dimaksudkan untuk mengembangkan potensi pada murid serta bisa mewujudkan proses pembelajaran yang lebih baik lagi. Tujuan dari edukasi juga untuk mengembangkan kepribadian, kecerdasan dan mendidik peserta untuk memiliki akhlak mulia, serta mampu untuk mengendalikan diri dan juga memiliki keterampilan (Kusniyati & Sitanggang, 2016). Sedangkan, *game* edukasi adalah sebuah permainan dirancang untuk meningkatkan daya berpikir, konsentrasi dan memecahkan suatu masalah (Samsul Amiludin, Ronny Makhfuddin Akbar, 2013).

Menurut (Wibowo & Nugroho, 2015) *quiz game* adalah salah satu jenis *game* edukasi. *Quiz game* merupakan *game* yang *player*-nya berperan sebagai peserta kuis. *Quiz game* dapat berupa adaptasi dari *quiz* yang ada di dunia nyata.

2.1.3 Pembelajaran *Digital*

Pembelajaran *digital* merupakan suatu sistem yang memfasilitasi belajar. Melalui fasilitas yang telah disediakan oleh sistem, siswa bisa belajar kapan dan dimana saja tanpa terbatas oleh jarak, ruang dan waktu. Materi pembelajaran yang diajarkan lebih bervariasi, dan tidak dalam bentuk verbal, melainkan lebih

bervariasi seperti melalui sebuah teks, visual, audio, dan gerak. Pembelajaran *digital* juga memerlukan pengajar dan siswa untuk berkomunikasi secara interaktif dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, seperti media komputer dengan internetnya, handphone dengan berbagai aplikasinya, video, telepon atau fax. Pemanfaatan media tergantung pada struktur materi pembelajaran dan tipe komunikasi yang digunakan.

Terdapat beberapa fungsi pembelajaran digital yaitu sebagai berikut:

1. Fungsi Suplemen

Fungsi suplemen (tambahan) yaitu siswa mempunyai kebebasan memilih, apakah akan memanfaatkan materi pembelajaran elektronik atau tidak. Walaupun materi pembelajaran elektronik berfungsi sebagai suplemen, namun jika memanfaatkannya tentu dapat menambah wawasan atau pengetahuan siswa.

2. Fungsi Komplemen

Fungsi komplemen (pelengkap), yaitu materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima oleh siswa di dalam kelas. Materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk menjadi materi *reinforcement* (penguat) yang bersifat *remedial* (pengulangan pembelajaran) bagi siswa di dalam mengikuti kegiatan pembelajaran konvensional.

3. Fungsi Substitusi

Pelajar diberi beberapa alternatif model kegiatan pembelajaran. Tujuannya untuk membantu mempermudah pelajar mengelola kegiatan pembelajarannya sehingga dapat menyesuaikan waktu dan aktivitas lainnya dengan kegiatan pembelajarannya.

Dari hasil wawancara dengan pak Irwan guru pendidikan agama Islam SDN 003 Batu Aji, terdapat beberapa permasalahan yang yang dialami beliau selama proses pembelajaran selama covid-19. Adapun permasalahannya yaitu penyampaian materi tidak terpenuhi karena waktu pembelajaran yang berkurang. Yang biasanya sebelum pandemi waktu pembelajaran 4 jam perminggu tetapi ketika pandemi waktu pembelajaran hanya 10-15 menit. Minat belajar siswa menurun dibuktikan dengan telatnya siswa dalam pengumpulan tugas, serta susah dalam memahami materi karena terkendala media pembelajaran yang masih mengandalkan buku cetak dan video yang dikirim melalui aplikasi *whatsapp*. Sehingga metode pembelajaran yang dilakukan di SDN 003 Batu Aji memiliki kekurangan dan keterbatasan.

2.1.4 Android

Menurut (Kusniyati & Sitanggang, 2016) *android* adalah sebuah sistem operasi yang dirancang untuk perangkat bergerak layar sentuh seperti telepon pintar dan komputer tablet.



Gambar 2. 6 Logo *Android*
Sumber (Firly, 2018)

Pada saat ini hampir semua kalangan masyarakat mempunyai *smartphone* sehingga jumlah pengguna sistem operasi *android* meningkat dengan pesat. Hal

tersebut tidak lepas dengan adanya ikatan kerjasama pihak *android* dengan berbagai perusahaan *smartphone* seperti Samsung, Xiomi, Nokia(Firly, 2018).

Berikut adalah beberapa versi dari *android* sebagai berikut:

Tabel 2. 1 Versi *Android*

No.	Versi	Nama	Tanggal Rilis
1.	1.0	-	23 September 2008
2.	1.1	-	9 Februari 2009
3.	1.5	<i>Cupcake</i>	27 April 2009
4.	1.6	<i>Donut</i>	15 September 2009
5.	2.0	<i>Éclair</i>	26 Oktober 2009
6.	2.0.1	<i>Éclair</i>	3 Desember 2009
7.	2.1	<i>Éclair</i>	12 Januari 2010
8.	2.2-2.2.3	<i>Froyo</i>	20 Mei 2010
9.	2.3-2.3.2	<i>Gingerbread</i>	6 Desember 2010
10.	2.3.3-2.3.7	<i>Gingerbread</i>	9 Februari 2011
11.	3.0	<i>Honeycomb</i>	22 Februari 2011
12.	3.1	<i>Honeycomb</i>	10 Mei 2011
13.	3.2	<i>Honeycomb</i>	15 Juli 2011
14.	4.0-4.0.2	<i>Ice Cream Sandwich</i>	19 Oktober 2011
15.	4.0.3-4.0.4	<i>Ice Cream Sandwich</i>	16 Desember 2011
16.	4.1	<i>Jelly Bean</i>	27 Juni 2012
17.	4.2	<i>Jelly Bean</i>	29 Oktober 2012
18.	4.3	<i>Jelly Bean</i>	24 Juli 2013

Tabel 2.1 Lanjutan

19.	4.4	<i>Kitkat</i>	31 Oktober 2013
20.	5.0	<i>Lollipop</i>	12 November 2014
21.	6.0	<i>Marshmallow</i>	5 Oktober 2015
22.	7.0	<i>Nougat</i>	9 Maret 2016
23.	7.1	<i>Nougat</i>	19 Oktober 2016
24.	8.0	<i>Oreo</i>	21 Maret 2017

Sumber : (Firly, 2018)

Berikut beberapa kelebihan dari *android* menurut (Firly, 2018) sebagai berikut:

1. *Open source* alias gratis
2. Cepat dan *responsive*
3. *User friendly*.
4. *Google* sebagai pengembang.

Berikut adalah kelemahan dari *android* menurut (romanus damanik, parasian d.p silitonga, 2020) adalah sebagai berikut:

1. Kerja sistem yang cukup berat

Hal ini membutuhkan banyak penyimpanan memori, baik *RAM* maupun *ROM*. Bagi *smartphone* yang memiliki kapasitas *RAM* dan *ROM* yang kecil, tentu akan mengurangi performa *smartphone*.

2. Kurang responsif jika kapasitas penyimpanan *RAM* penuh.

2.2 Pembelajaran Agama

Pembelajaran agama pada penelitian ini lebih mengkhususkan tentang nabi-nabi. Nabi adalah seseorang yang menerima wahyu dari Allah SWT melalui perantara malaikat atau ilham maupun mimpi yang benar (Zulaiha, 2017).

Nama-nama nabi yang diketahui ada 25 yaitu sebagai berikut:

1. Nabi Adam AS

Nabi Adam AS merupakan nabi pertama dan bapaknya para umat manusia. Nabi Adam AS diciptakan oleh Allah SWT dari tanah dan hidup disurga bersama Hawa sebelum dikeluarkan dari surga dan diturunkan ke bumi karena melanggar larangan dari Allah SWT untuk tidak mendekati pohon dan memakan buah khuldi.

2. Nabi Idris AS

Nabi Idris AS adalah keturunan keenam dari Nabi Adam AS dan merupakan manusia pertama yang pandai baca tulis. Nabi Idris dilahirkan di Babylon (Al Hillah, Irak) dengan nama asli Akhnukh (Henokh). Beliau mendapatkan nama idris karena berhasil dalam mempelajari kitab-kitab Nabi Adam AS dan Syits. Selain bisa baca tulis, Nabi Idris juga pandai dalam ilmu alam, berhitung, mengendarai kuda, dan masih banyak lagi.

3. Nabi Nuh AS

Nabi Nuh AS merupakan keturunan ketiga dari Nabi Idris AS. Allah SWT mengutus Nabi Nuh AS untuk berdakwah di kawasan Irak Selatan untuk memperbaiki kaum Nuh yang suka menyembah berhala dan sering berbuat zalim.

Salah satu sifat Nabi Nuh AS yang sangat mulia yaitu selalu membela kaum yang lemah.

4. Nabi Hud AS

Nabi Hud AS dilahirkan di Al Ahqaf sebuah kawasan yang terletak antara Ar Rubu'u Al Khalil dan Hadramaut. Allah SWT mengirim Nabi Hud AS untuk berdakwah kepada kaum 'Ad. Kaum 'Ad diberkahi dengan hasil pertanian dan perternakan yang melimpah ruah. Hanya saja, kekayaan itu membuat mereka lupa diri dan menjadi sombong dan tidak mau bersyukur kepada Allah SWT. Karena kesombongannya itu, kaum'Ad dimusnahkan oleh Allah SWT.

5. Nabi Shaleh AS

Nabi Shaleh AS lahir dan diutus untuk berdakwah di kawasan Madain Saleh yang terletak di antara Mekkah dan Madyan. Nabi Shaleh AS diutuskan untuk berdakwah kepada kaum Tsamud (yang memiliki fisik yang kuat dan keahlian seni ukir dan pahat). Karena kepandaian tersebut membuat kaum Tsamud menjadi kaum yang sombong dan membanggakan diri sendiri serta menganggap kaum terbaik dibandingkan kaum yang lain.

6. Nabi Ibrahim AS

Nabi Ibrahim AS dilahirkan di Faddam A'ram sebuah perkampungan yang terdapat di dalam Kerajaan Babylon. Ketika itu dipimpin oleh seorang raja bernama Namrud bin Kan'an.

Ketika semua warga Babylon sedang keluar kota, Nabi Ibrahim AS tidak pergi dan ia menghancurkan beberapa berhala yang ada di kota dan meninggalkan satu berhala yang paling besar serta mengalungkan kapak di tubuh patung berhala

tersebut. setelah semua warga Babylon pulang, mereka dibuat terkejut melihat berhala sesembahan mereka hancur. Dan semua warga mencari Nabi Ibrahim AS untuk diminta keterangan karena ia tidak ikut keluar kota. Setelah Nabi Ibrahim AS ditemukan dan ditanya apakah ia yang melakukan perbuatan tersebut. nabi Ibrahim AS menjawab untuk bertanya kepada patung berhala yang tidak dihancurkan oleh Nabi Ibrahim AS. Mendengar jawaban Nabi Ibrahim AS, semua warga Babylon menyeru untuk membakar Nabi Ibrahim AS. Lalu, merekapun membakar Nabi Ibrahim AS dan atas izin Allah SWT api pun menjadi dingin dan tidak menghanguskan tubuh Nabi Ibrahim AS.

7. Nabi Luth AS

Allah SWT mengutus Nabi Luth AS untuk berdakwah kepada kaum Sodom yang terkenal sebagai kaum penganut hubungan sesama jenis. Allah SWT mengutus Nabi Luth AS untuk membenahi akhlak kaum Sodom. Selain itu, Nabi Luth AS juga ingin mengajak kaum Sodom untuk beriman kepada Allah SWT. Ketika Nabi Luth AS meminta kepada kaum Sodom untuk tidak melakukan perbuatan homoseks. Namun, kaum Sodom tidak mau mendengarkan nasihat yang diberikan Nabi Luth AS. Saat itulah Allah SWT menurunkan azab untuk kaum Sodom. Langit mendadak gelap dan mengeluarkan batu-batu sijiil dan menimpa semua kaum Sodom yang tidak mau mengikuti nasihat Nabi Luth AS.

8. Nabi Ismail AS

Nabi Ismail AS merupakan putra Nabi Ibrahim AS yang merupakan hasil pernikahannya dari istri kedua yaitu Hajar. Pada saat Ismail kecil menangis karena kehausan. Hajar sangat gelisah karena persediaan air susunya sudah habis. Disaat

Hajar dilanda kebingungan dan hanya bisa lari-lari kecil darik Bukit Safa ke Bukit Marwah untuk mencari makanan dan minuman. Ismail terus menagis sambil menghentakkan kakinya di padang pasir. Atas izin Allah SWT, bekas hentakkan kaki Ismail pun mengeluarkan sumber mata air yang jernih dan menyegarkan. Hajar yang melihat kejadian tersebut, berusaha mengumpulkan air menggunakan tangan sambil berkata zam-zam (berkumpullah). Dan dinamakan sumber mata air itu dengan sumur zam-zam dan sampai saat ini sumber itu terus mengeluarkan air.

9. Nabi Ishaq AS

Ketika Nabi Ibrahim AS telah lanjut usia, Allah SWT memberikan hadiah kepada beliau berupa seorang anak yang kemudian diberi nama Ishaq. Ketika ishaq tumbuh dewasa, ishaq menjadi sosok yang sangat rajin beribadah dan anak yang patuh kepada orangtuanya. Ketika itu Nabi Ibrahim AS sudah melihat ada tanda-tanda kenabian dalam diri Ishaq. Untuk itu, Nabi Ibrahim AS sering mengajak Ishaq untuk berdakwah di daerah Kana'an dan Sam (Palestina). Ditempat tersebutlah Allah SWT mengangkat Ishaq menjadi nabi.

10. Nabi Ya'qub AS

Nabi Ya'qub AS adalah putra dari Nabi Ishaq AS. Ibu Ya'qub adalah putri dari Bitauel bin Nahur yang merupakan cucu dari saudara kandung Nabi Ibrahim AS. Sejak kecil, Ya'qub sudah memiliki tanda-tanda kenabian. Ya'qub kecil memiliki akhlak dan kecerdasan yang berbeda bila dibandingkan dengan teman-teman sebayanya saat itu.

11. Nabi Yusuf AS

Nabi Yusuf AS merupakan putra dari Nabi Ya'qub dengan istrinya yang bernama Rahiel. Di antara anak-anak Nabi Ya'qub AS, Yusuf adalah satu-satunya anak yang berbudi baik. Ia memiliki sifat yang sama dengan ayahnya yaitu selalu menuruti perintah kedua orangtuanya.

12. Nabi Ayub AS

Nabi Ayub AS adalah seorang nabi yang kaya raya. Beliau merupakan putra dari Ish bin Ishaq bin Ibrahim atau sepupu dari Nabi Ya'qub AS. Nabi Ayub AS tinggal dan berdakwah kepada penduduk Hauran dan Tih di daerah Syam. Nabi Ayub AS dikenal dengan sikap yang lembut, santun, dan suka berderma.

13. Nabi Zulkifli AS

Nabi Zulkifli AS lahir dan besar di Damaskus. Nabi Zulkifli AS merupakan putra dari Nabi Ayub AS yang sebenarnya lahir dengan nama asli Basyar. Beliau diberi nama Zulkifli karena sanggup memenuhi janjinya kepada raja dalam sebuah sayembara. Selain menjadi seorang nabi, Ia juga menjadi seorang raja. Nabi Zulkifli AS sangat dicintai oleh rakyatnya karena pengetahuannya yang luas bijaksana, penyabar, dan selalu memberi contoh yang baik kepada rakyatnya. Selain memimpin rakyatnya, Ia juga berdakwah. Dengan posisinya sebagai raja, dakwah Nabi Zulkifli AS pun semakin ringan karena semua rakyat mengagumi dan patuh terhadap Nabi Zulkifli AS. Nabi Zulkifli AS meninggal dunia pada usia 75 tahun dan dimakamkan di Kafel yang terletak 130 km dari kota Bagdad.

14. Nabi Syu'aib AS

Nabi Syu'aib AS lahir di Madyan dan diutus untuk berdakwah di Madyan dan Tabuk. Nabi Syu'aib AS berdakwah kepada kaum kafir yang memiliki

sesembahan bernama Aikah yaitu sebuah padang pasir yang ditumbuhi dengan pohon belukar.

15. Nabi Yunus AS

Nabi Yunus AS lahir di Yafa, yang terletak di Palestina. Allah SWT mengutus Nabi Yunus AS untuk berdakwah kepada kaum Ninawa. Kaum Ninawa merupakan orang kaya raya tetapi mereka semua bersifat bakhil dan tidak suka menolong orang lain. Selama 33 tahun berdakwah Nabi Yunus AS hanya memiliki dua orang pengikut yaitu Rubil dan Tanukh.

16. Nabi Musa AS dan Nabi Harun AS

Nabi Musa AS dilahirkan di Mesir. Nabi Musa AS berdakwah bersama saudaranya yang bernama Nabi Harun AS. Allah SWT mengutus Nabi Musa AS dan Nabi Harun AS berdakwah dan menyelematkan penduduk Mesir dari kezhaliman raja Fir'aun. Pada masa itu, Fir'aun tidak saja berbuat zalim, tapi juga menganggap dirinya sebagai tuhan dan wajib untuk disembah oleh rakyatnya.

17. Nabi Daud AS

Setelah kepergian Nabi Musa AS dan Nabi Harun AS, kaum Bani Israil kembali jauh dari nilai-nilai agama, bahkan perilaku mereka tidak lagi seperti ajaran di dalam kitab Taurat. Kemudian Allah SWT mengutus seorang nabi yang bernama Syam'un untuk berdakwah dan menganjurkan kepada mereka untuk mengangkat seorang raja bernama Thalut. Setelah raja Thalut meninggal, Bani Israil dipimpin putranya sendiri. Putra Thalut tidak sekuat bapaknya dan menghabiskan waktunya untuk bersenang-senang dan suka menindas rakyatnya. Hal tersebut membuat Nabi Daud AS tidak bisa diam dan melakukan perlawanan.

Akhirnya terjadilah perang antara putra Thallut dan Nabi Daud AS. Dalam perang tersebut, Nabi Daud AS berhasil memenangkan peperangan serta diangkat menjadi raja dan memerintah Israil dengan adil dan bijaksana.

18. Nabi Sulaiman AS

Nabi Sulaiman AS adalah putra Nabi Daud AS. Nabi Sulaiman AS juga mewarisi kecerdasan dan kegigihan dari sang ayah. Nabi Sulaiman AS mempunyai berbagai kelebihan diantaranya yaitu Nabi Sulaiman AS bisa memberi perintah kepada jin dan menguasai bahasa hewan dan bisa berbicara dengan hewan.

19. Nabi Ilyas AS

Nabi Ilyas AS dilahirkan di Ba'labak (Syam) dan diutuskan untuk berdakwah dikawasan tersebut. Dakwah Nabi Ilyas AS bermula di Bani Israil yang ketika itu menyembah berhala yang diberi nama Ba'I. Bahkan semua orang meragukan kenabiannya dan ingin menangkapnya. Setelah mengetahui rencana kaumnya, Nabi Ilyas AS pun pergi meninggalkan kaumnya. Setelah Nabi Ilyas AS pergi, daerah itu dilanda kemarau panjang. Dan barulah mereka menyadari perkataan dan nasehat Nabi Ilyas AS dan mereka menyesal tidak mendengarkan nasehat Nabi Ilyas AS. Lalu merekapun pergi mencari Nabi Ilyas AS, ketika mereka bertemu Nabi Ilyas AS kemudian mereka meminta Nabi Ilyas AS untuk menyelamatkan mereka dari azab Allah SWT. Nabi Ilyas AS bersedia menolong dengan syarat mereka bersedia menghancurkan semua berhala-hala dan merekapun menyetujuinya. Atas izin Allah SWT, kaum Bani Israil pun terbebas

dari azab tersebut. Namun setelah Nabi Ilyas AS meninggal dunia, mereka kembali menjadi penyembah berhala.

20. Nabi Ilyasa AS

Nabi Ilyasa AS merupakan sahabat dari Nabi Ilyas AS. Nabi Ilyasa AS bertemu dengan Nabi Ilyas AS ketika Nabi Ilyas AS lari dari kaumnya karena mau ditangkap oleh kaumnya. Ketika itu, Nabi Ilyasa AS sedang sakit dan belum diangkat menjadi nabi. Kemudian Nabi Ilyas AS berdoa kepada Allah SWT untuk memohon kesembuhan sahabatnya (Nabi Ilyasa AS) dan doanya didegar dan dikabulkan oleh Allah SWT. Melihat kejadian tersebut, Ilyasa pun tertarik ingin mengikuti jalan dakwah yang dilakukan oleh Nabi Ilyas AS. Setelah bersahabat lama dengan Nabi Ilyas AS, Allah SWT akhirnya mengangkat Ilyasa menjadi seorang nabi.

21. Nabi Zakaria AS dan Nabi Yahya AS

Nabi Zakaria AS dan Nabi Yahya AS merupakan bapak dan anak yang diangkat oleh Allah SWT untuk menjadi nabi. Mereka berdua berdakwah di daerah Palestina. Pada zaman itu, Palestina dipimpin orang yang bernama Herodes. Ketika itu Herodes melakukan perbuatan yang sangat tidak layak yaitu mencintai dan ingin menikahi putrinya sendiri yang bernama Herodia. Nabi Zakaria AS dan Nabi Yahya AS waktu itu merupakan seorang hakim dan berupaya menentang perbuatan tersebut. Namun, Herodes sangat marah atas keputusan yang diambil oleh Nabi Zakaria dan anaknya, Nabi Yahya AS. Dan kemudian, mereka ditangkap dan dipenjarakan oleh raja Herodes sampai mereka meninggal dunia.

22. Nabi Isa AS

Nabi Isa AS merupakan nabi yang terlahir tanpa adanya seorang ayah dan hanya mempunyai seorang ibu yang bernama Maryam. Pada masa kelahiran Nabi Isa AS, palestina diperintah oleh raja yang sangat kejam yang bernama Herodus. Pada saat itu, Herodus sangat ingin membunuh Nabi Isa AS karena ia berpikir Nabi Isa AS akan merebut kekuasaannya. Mengetahui rencana buruk Herodus terhadap Nabi Isa AS, Maryam segera membawa Isa kecil ke Mesir. Setelah raja Herodus meninggal dunia, Maryam pun membawa Isa kecil kembali ke Palestina dan tinggal di Nasaret (Nasiriah). Mukjizat Nabi Isa AS salah satunya bisa menghidupkan burung yang diciptakan dari tanah liat.

23. Nabi Muhammad SAW

Nabi Muhammad SAW adalah nabi terakhir yang diutus Allah SWT. nabi Muhammad SAW diperintahkan oleh Allah SWT untuk menyebarkan agama Islam dan diberi kitab Al-Qur'an. Nabi Muhammad SAW lahir pada hari senin 12 Rabiul Awal dari pasangan Aminah dan Abdullah. Semasa bayi, Nabi Muhammad SAW disusui oleh Halimah As Sa'diyah. Nabi Muhammad SAW sudah menjadi yatim ketika masih didalam kandungan. Dan menjadi yatim piatu ketika berumur 6 tahun. Setelah meninggal ibunya, ia diasuh oleh kakeknya yang bernama Abdul Muthalib. Dua tahun kemudian, di umur 8 tahun kakeknya meninggal dan Nabi Muhammad SAW tinggal bersama pamannya yang bernama Abu Thalib. Nabi Muhammad SAW diangkat menjadi nabi ketika berumur 40 tahun. Nabi Muhammad SAW wafat pada umur 63 tahun (Ainuha, 2018).

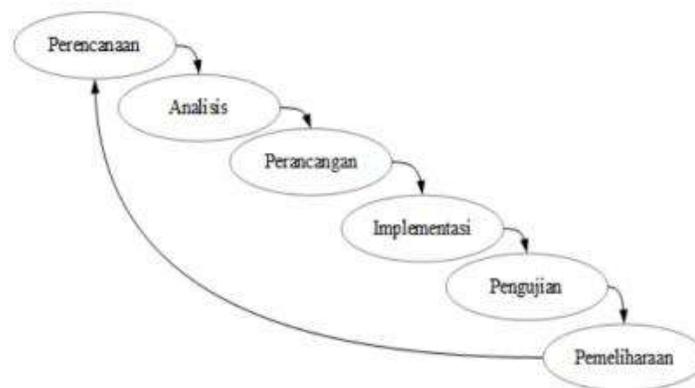
2.3 Teori Khusus

Pada teori khusus ini menjelaskan tentang *software* pendukung, metode penelitian yaitu metode *SDLC* (*Software Development Life Cycle*) dan *tools* pemodelan sistem yaitu *UML* (*Unified Modeling Language*).

2.3.1 Metode *SDLC* (*Software Development Life Cycle*)

Software Development Life Cycle (*SDLC*) merupakan metodologi klasik yang digunakan untuk mengembangkan, memelihara dan menggunakan sistem informasi. Pengembangan sistem yang lebih cepat dapat dicapai dengan peningkatan siklus hidup dan penggunaan peralatan pengembangan berbasis *computer*(Wahyudi, 2018).

Secara umum, *SDLC* terbagi dalam beberapa tahapan yaitu sebagai berikut:



Gambar 2. 7 Metode *SDLC*

Sumber : (Prayudi, Yudhana, & Umar, 2019)

1. Perencanaan atau *Planning*

Tahapan ini menjelaskan tentang kebutuhan pengguna, serta kelayakan baik secara teknik maupun secara teknologi. Pada tahap ini pula dilakukan pengumpulan data.

2. Analisis

Tahap ini dilakukan proses pendalaman mengenai permasalahan-permasalahan dan resiko pada pengguna.

3. Perancangan

Pada tahap perancangan, menyangkut pada sistem yang akan diberikan solusi dari masalah yang ada setelah dilakukan analisis sebelumnya. Sistem ini akan dirancang menggunakan *use case diagram*. *Use case diagram* adalah suatu sistem *graphical* di dalamnya terdapat beberapa atau banyak *actor* dan *use case* yang saling berkaitan.

4. Implementasi

Tahapan ini peneliti akan mengimplementasikan hasil aplikasi *game* yang dirancang.

5. Pengujian

Tahapan pengujian yaitu tahap yang menentukan *design* yang telah dirancang apakah telah sesuai dengan kebutuhan dari pengguna atau belum. Tujuan pengujian ini adalah untuk meminimalisir sekecil apapun sebuah kesalahan sehingga sistem yang dikembangkan bisa berjalan dengan baik.

6. Pemeliharaan

Tahap ini dilakukannya perawatan dan pemeliharaan *website* atau aplikasi, apabila diperlukan perbaikan kecil. Kemudian, jika periode sistem sudah habis maka akan masuk kedalam tahap perencanaan(Prayudi et al., 2019).

2.3.2 Software Pendukung

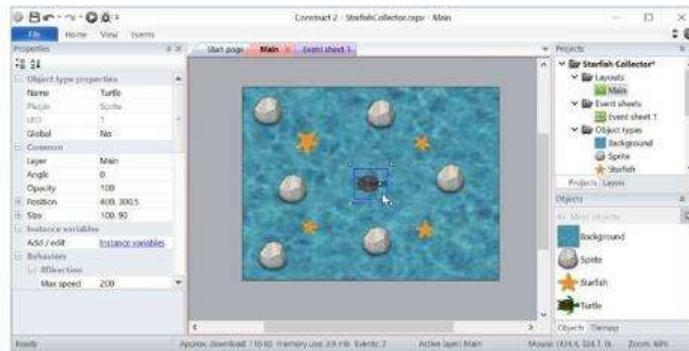
Software adalah data elektronik yang disimpan dan diatur oleh komputer (Ekawati, 2016). Sedangkan *software* pendukung merupakan aplikasi atau program yang digunakan untuk membuat suatu penelitian. Adapun *software* yang digunakan pada penelitian adalah *construct 2*, *adobe photoshop*, *staruml* dan *web 2 apk builder*.

1. *Construct 2*



Gambar 2. 8 Tampilan Logo *Construct 2*
Sumber : (Adiwijaya, S, & Christyono, 2015)

Construct 2 adalah sebuah *tool* berbasis *HTML5* yang digunakan untuk merancang suatu permainan. Dengan *tool Construct 2* memungkinkan siapa saja membuat *game* tanpa harus memiliki pengalaman pemrograman. *Construct 2* dikembangkan oleh *Scirra Ltd*, tujuan utamanya untuk para *non-programmer* yang ingin menciptakan sebuah *game* secara *drag and drop* menggunakan *editor visual* dan berbasis sistem logika perilaku (Adiwijaya et al., 2015).



Gambar 2. 9 Tampilan Awal *Construct 2*
Sumber : (STEMKOSKI & Leider, 2017)

Construct 2 hadir dengan fungsi *visual editor* dan *behavior based logic system* dimana dengan *Construct 2* pengguna dapat menciptakan sebuah *game* dengan minim pengetahuan pemrograman karena hampir semua logika dalam *game* dapat dibuat dengan menu yang tersedia dalam *Construct 2* tersebut. Hasil *output* dari program *Construct 2* adalah *file* dengan *basis HTML5*. *Construct 2* hadir dengan konsep yang mirip dengan program seri *Visual* dari *Microsoft* seperti *Visual Express* atau *Visual Studio*(Sheedy, 2016).

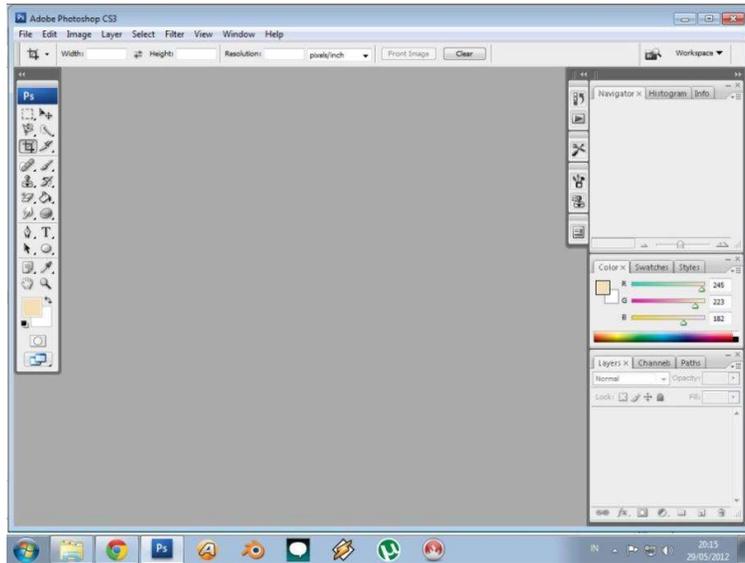
2. *Adobe Photoshop CS6*



Gambar 2. 10 Tampilan Logo *Adobe Photoshop CS6*
Sumber : (“Wikimedia commons,”)

Adobe Photoshop CS6 adalah sebuah *software* yang digunakan untuk pengolahan gambar *digital* dengan kualitas, efek dan berbagai macam perubahan yang bisa diatur seperti yang anda inginkan. *Adobe Photoshop CS6* diproduksi

oleh *Adobe System* yang merupakan versi terbaru dari *Photoshop*, versi *CS6* ini disebut juga sebagai versi ke 13 *Adobe Photoshop* (Setyanti & Khabibah, 2017).



Gambar 2. 11 Tampilan Awal *Adobe Photoshop*

Sumber : (Arthelmi)

Berikut adalah beberapa kelebihan dari *Adobe Photoshop* yaitu sebagai berikut:

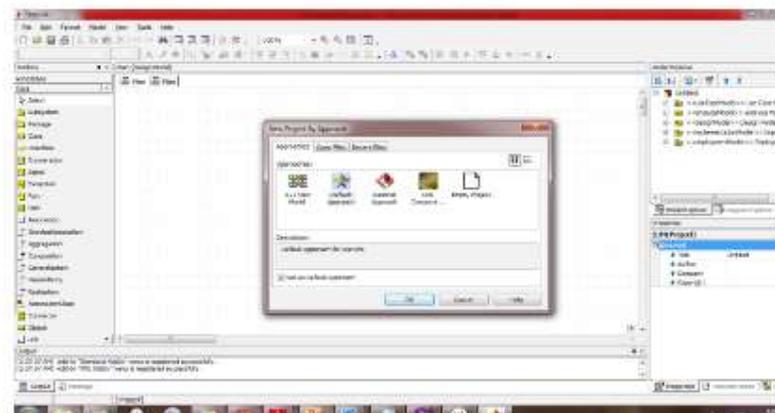
- a. Membuat tulisan dengan *effect* tertentu
- b. Membuat tekstur dan material yang beragam
- c. Mengedit foto dan gambar yang sudah ada
- d. Memproses materi *web*(Dewi, 2012).

3. *StarUML*



Gambar 2. 12 Tampilan Logo *StarUML*
Sumber : (*ftuapps.dev*, 2020)

StarUML merupakan *platform Unified Modeling Language (UML)* atau *Model Driven Architecture (MDA)* yang cepat, fleksibel, dapat diperluas, memiliki banyak fitur, dan tidak dipungut biaya. *StarUML* dikembangkan dalam Bahasa Pemrograman *Delphi*. *StarUML* merupakan proyek yang *multi-lingual* dan tidak bergantung pada bahasa pemrograman yang spesifik, sehingga bahasa pemrograman apapun dapat digunakan untuk mengembangkan *StarUML*, seperti *C/C++*, *Java*, *Visual Basic*, *Delphi*, *Jscript*, *VBScript*, *C#*, *VB.NET*, dan sebagainya (Iswari, 2015).



Gambar 2. 13 Tampilan Antarmuka *StarUML*
Sumber : (Iswari, 2015)

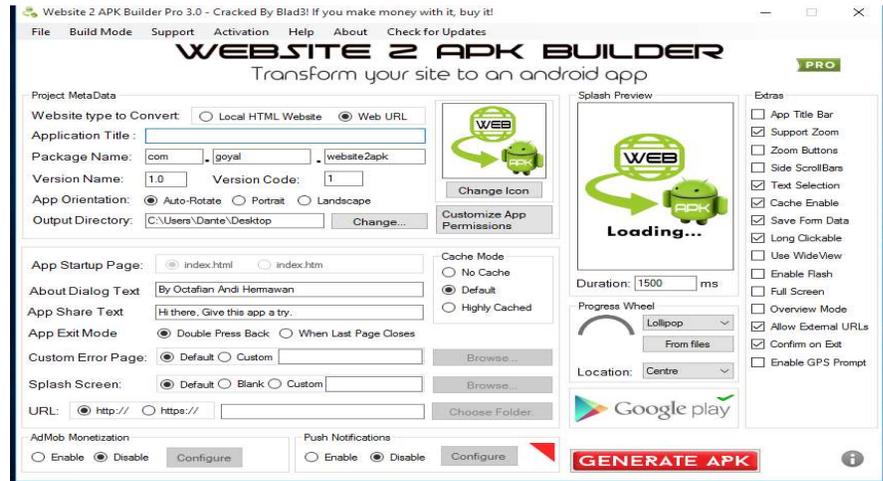
Secara kualitatif *StarUML* memenuhi faktor-faktor : *efficiency*, *integrity*, *flexibility*, *reusability* (kemudahan penggunaan suatu perangkat), *interoperability* (bisa berintraksi dengan aplikasi lain), *expandability* (untuk pengembangan perangkat lunak), *usability*, dan *maintainability* (pemeliharaan). Sementara itu, *StraUml* mempunyai beberapa faktor yang belum bisa ditentukan dan perlu dikaji lebih lanjut, yaitu: *correctness*, *reliability*, *testability*, *verifiability*, *manageability*, dan *safety*(Iswari, 2015).

4. *Web 2 Apk Builder*



Gambar 2. 14 Tampilan Logo *Web 2 Apk Builders*
Sumber : (“sites.google”)

Aplikasi *web 2 apk builder* berguna untuk mengkonversi aplikasi berbasis *WEB* ke *APK*(Leo & Putri, 2020).



Gambar 2. 15 Contoh Tampilan Antarmuka *Web 2 Apk Builders*.
Sumber : (Oktafian)

2.3.3 UML (Unified Modeling Language)

UML atau *Unified Modeling Language* digunakan untuk melakukan pemodelan sistem perangkat lunak dengan menggunakan *tools* yang ada. Dengan pemodelan menggunakan *UML*, rekayasa dan pengembangan perangkat dapat dilakukan dengan fokus pengembangan dan desain (Rahadi, Satoto, & Windasari, 2016). Ada beberapa *diagram* di dalam pemodelan *UML* yaitu sebagai berikut:

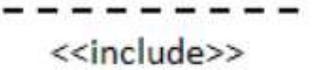
1. *Use Case Diagram*

Use case diagram digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut.

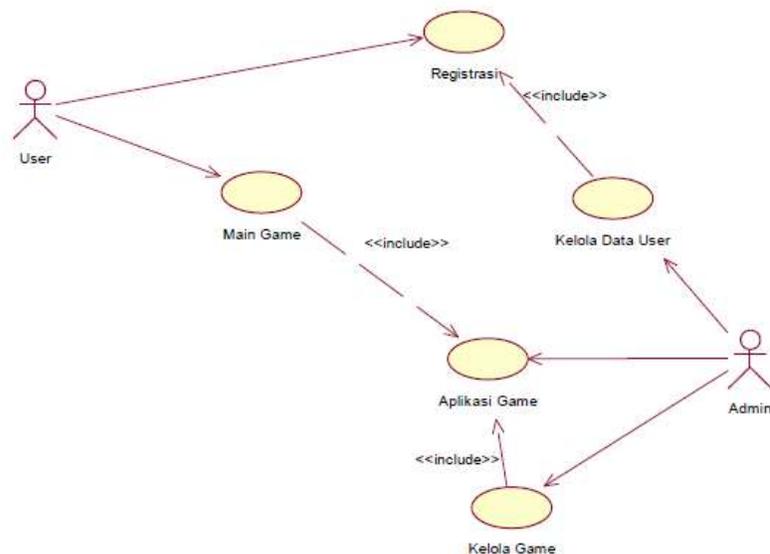
Tabel 2. 2 Simbol *Use Case*

	<i>Use case</i>	<i>Use case</i> menggambarkan fungsionalitas yang disediakan unit-unit yang bertukar pesan antar unit, dinyatakan dengan menggunakan kata kerja.
---	-----------------	--

Tabel 2.2 Lanjutan

 <p>Actor</p>	<i>Actor</i>	<i>Actor</i> digunakan untuk berinteraksi dengan sistem yang dibuat.
	<i>Association</i>	Berfungsi untuk menghubungkan jalur komunikasi antara aktor dengan <i>use case</i> .
	<i>Extend</i>	Hubungan antara aktor dengan <i>use case</i> akan tetapi dapat berjalan sendiri tanpa bantuan <i>use case</i> tambahan.
	<i>Include</i>	Berfungsi untuk pemanggilan <i>use case</i> oleh <i>use case</i> lain. Contohnya pemanggilan sebuah fungsi program.

Sumber : (Hendini, 2016)

Gambar 2.16 Contoh Perancangan *Use Case Diagram*
(Fithri & Setiawan, 2017)

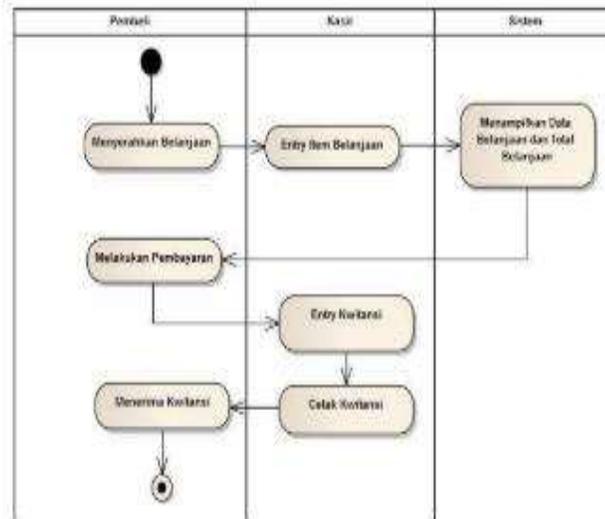
2. *Activity Diagram*

Activity Diagram menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis.

Tabel 2. 3 Simbol *Activity Diagram*

	<i>Initial node</i>	Simbol ini merupakan tampilan awal pada sistem.
	<i>Activity</i>	Simbol ini melambangkan suatu proses atau aktivitas.
	<i>Decision</i>	Simbol ini berfungsi untuk percabangan jika ada aktivitas lebih dari satu
	<i>Join</i>	Berfungsi untuk menggabungkan relasi pada sistem
	<i>Activity final node</i>	<i>End</i> atau akhir dari aktivitas

Sumber : (Hendini, 2016)



Gambar 2. 17 Contoh Perancangan *Activity Diagram*
Sumber : (Hendini, 2016)

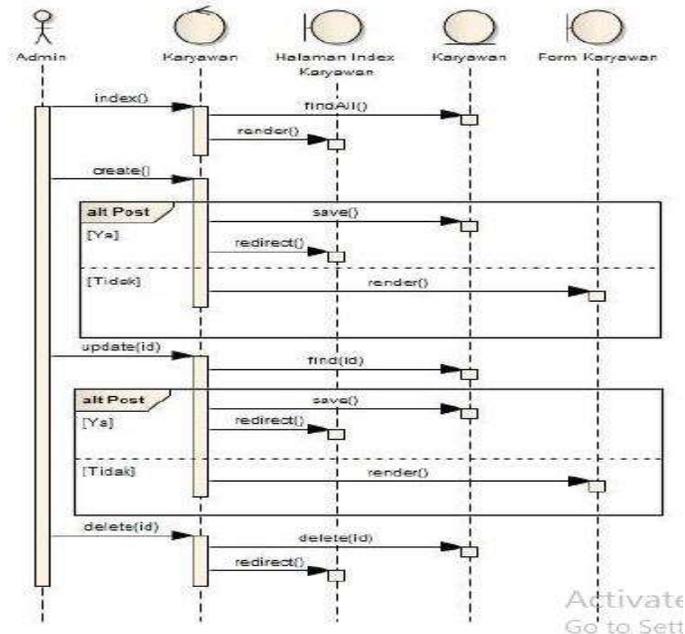
3. *Sequence Diagram*

Sequence Diagram menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan pesan yang dikirimkan dan diterima antar objek.

Tabel 2. 4 contoh simbol *Sequence Diagram*

	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">Nama aktor</div>	<i>Actor</i>	<i>Actor</i> digunakan untuk berinteraksi dengan sistem yang dibuat.
		<i>Lifeline</i>	Menunjukkan masa hidup dari objek.
		Pesan <i> tipe send</i>	Interaksi antara satu objek dengan objek lainnya. Objek dapat mengirimkan pesan ke objek lain. Interaksi antar objek ditunjukkan pada bagian operasi pada <i>diagram</i> kelas.
		Pesan <i> tipe return</i>	Pesan kembalian dari komunikasi antar objek.

Sumber : (Ayu & Permatasari, 2018)



Gambar 2. 18 Contoh Perancangan *Sequence Diagram*
Sumber : (Hendini, 2016)

4. *Class Diagram*

Class Diagram merupakan hubungan antar kelas dan penjelasan detail tiap-tiap kelas di dalam model desain dari suatu sistem, juga memperlihatkan aturan-aturan dan tanggung jawab entitas yang menentukan perilaku sistem. *Class Diagram* juga menunjukkan atribut-atribut dan operasi-operasi dari sebuah kelas dan *constraint* yang berhubungan dengan objek yang dikoneksikan (Hendini, 2016).

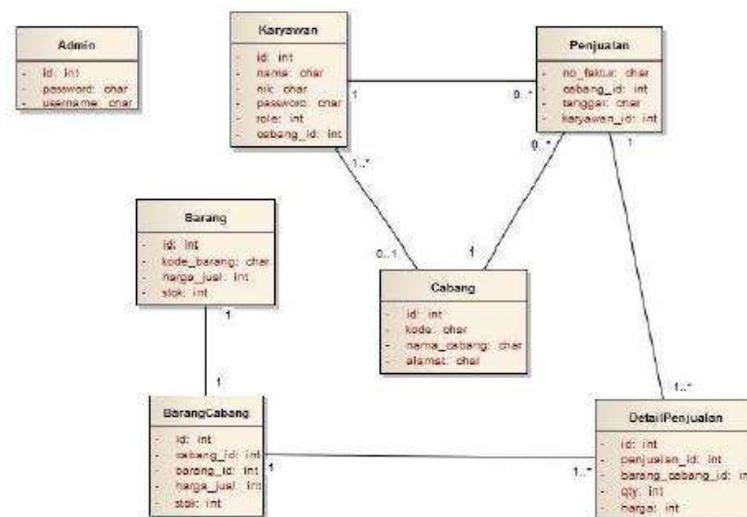
Tabel 2. 5 Contoh Simbol *Class Diagram*

<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> <p>Nama Kelas</p> <hr/> <p>+atribut</p> <hr/> <p>+operasi</p> </div>	Kelas	Kelas pada struktur sistem.
	Antar muka <i>interface</i>	Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek.

Tabel 2.5 Lanjutan

	<i>Association</i>	Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya disertai dengan <i>multiplicity</i> .
	<i>Direct Association</i>	Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya disertai dengan <i>multiplicity</i> .
	Generalisasi	Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum khusus).
	<i>Depedency</i>	Relasi antar kelas dengan makna ketergantungan antar kelas.
	<i>Aggregation</i>	Relasi antar kelas dengan makna semua-bagian.

Sumber : (Ayu & Permatasari, 2018)



Gambar 2. 19 Contoh Class Diagram

Sumber : (Hendini, 2016)

2.4 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu ini berhubungan dengan *game* edukasi tapi dengan judul yang berbeda dengan penelitian yang dibuat. Jadi, judul yang digunakan dalam penelitian mempunyai nilai lebih.

1. Penelitian **Andi Maslan, Yana Setiono dan Faizal Alfazri** yang berjudul **Pengembangan *Smart Application Translation* Aneka Bahasa Sulawesi Berbasis *Android***. Dapat disimpulkan bahwa penelitian ini mempunyai variabel tentang *translation* bahasa sulawesi. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan metode *Linear Sequential Model* dengan pemodelan *UML*. Sedangkan *output* atau hasil penelitian ini berupa *Smart Application Translation Aneka Bahasa Sulawesi Berbasis Android*(Maslan, Setiono, & Alfazri, 2016). Perbedaan pada penelitian ini dengan penelitian yang akan diteliti terdapat pada metode dan variabel yang mengenai IPS atau Ilmu Pengetahuan Sosial sedangkan yang akan diteliti mengenai PAI atau Pendidikan Agama Islam.
2. Penelitian **Dhebys Suryani Hormansyah, Ariadi Retno Tri Hayati Ririd dan Dedy Teguh Pribadi** yang berjudul **IMPLEMENTASI *FSM (FINITE STATE MACHINE)* PADA *GAME* PERJUANGAN PANGERAN DIPONEGORO**. Dapat disimpulkan bahwa penelitian ini mempunyai variabel tentang *game* perjuangan pangeran diponegoro. Sedangkan metode yang digunakan yaitu metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*(Hormansyah, Ririd, & Pribadi, 2018). Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan diteliti terdapat pada metode dan

variabel. Metode pada penelitian ini yaitu *MDLC* sedangkan metode pada penelitian yang akan diteliti yaitu metode *SDLC*. Variabel yang akan diteliti yaitu nama-nama nabi sedangkan variabel pada penelitian ini yaitu pangeran diponegoro.

3. Penelitian **Qadhli Jafar Adrian dan Apriyanti** yang berjudul ***GAME EDUKASI PEMBELAJARAN MATEMATIKA UNTUK ANAK SD KELAS 1 DAN 2 BERBASIS ANDROID***. Dapat disimpulkan bahwa penelitian ini mempunyai variabel tentang pembelajaran matematika untuk anak sd kelas 1 dan 2. Sedangkan metode yang digunakan adalah metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*. Sedangkan hasil dari penelitian ini berupa aplikasi *game* edukasi berbasis *android*(Adrian & Apriyanti, 2019). Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan diteliti terdapat pada variabel dan metode. Variabelnya pembelajaran matematika anak kelas 1 dan 2 sedangkan yang akan diteliti nama-nama nabi. Sedangkan metode yang akan digunakan yaitu *SDLC* berbeda dengan penelitian ini.
4. Penelitian **Dian Wahyu Putra, A. Prasita Nugroho dan Erri Wahyu Puspitarini** yang berjudul ***Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini***. Dapat disimpulkan bahwa penelitian ini mempunyai variabel tentang *game* edukasi anak usia dini. Sedangkan metode yang digunakan adalah metode *Waterfall* dengan pemodelan *Flowchart*, dan *software* yang digunakan adalah *App Inventor*. Sedangkan hasil dari penelitian ini berupa aplikasi *Game Edukasi Berbasis*

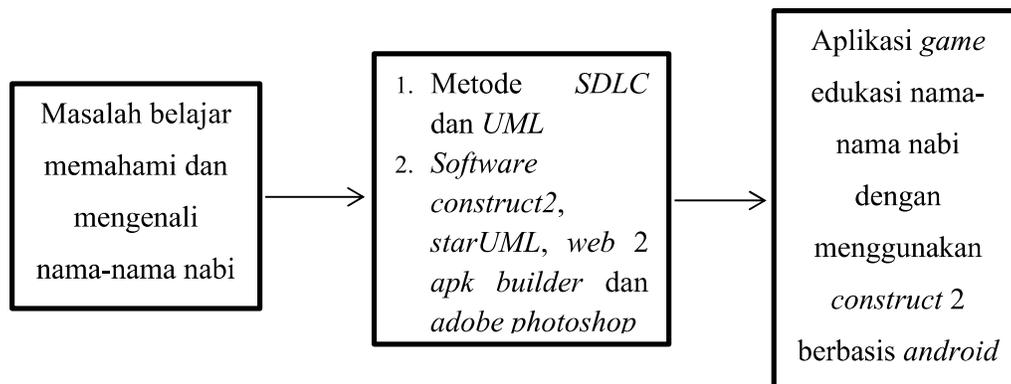
Android(Puspitarini, 2016). Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan diteliti terdapat pada metode penelitian dan usia anak. Usia anak pada penelitian ini yaitu usia 3-6 tahun sedangkan penelitian yang akan diteliti yaitu usia 8 tahun atau anak kelas 2 SD.

5. Penelitian **Andi Prayudi, Anton Yudhana dan Rusydi Umar** yang berjudul **Implementasi *Google Maps* Pada Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Dompu Menggunakan Model *Software Development Life Cycle* (SDLC)**. Dapat disimpulkan bahwa variabel penelitian ini yaitu sistem informasi pariwisata Kabupaten Dompu. Sedangkan metode penelitian yang digunakan adalah metode *SDLC* (*System Development Life Cycle*) dan perancangan menggunakan *UML*. Sedangkan hasil dari penelitian ini berupa *website* tentang pariwisata Kabupaten Dompu(Prayudi et al., 2019). Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan diteliti terdapat pada variabel penelitian.
6. Penelitian **Nabilatul Ulya** yang berjudul **Kajian Morfologis Nama-nama Nabi Muhammad Dalam Al-Qur'an**. Dapat disimpulkan bahwa variabel pada penelitian ini adalah nama-nama Nabi Muhammad dalam Al-Qur'an. Sedangkan metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian kualitatif(Ulya, 2019). perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan diteliti terdapat pada metode dan variabelnya dimana hanya sebatas nama-nama Nabi Muhammad dalam Al-Qur'an sedangkan penelitian yang akan diteliti tentang nama-nama 25 nabi.

7. Penelitian **Agustian Noor** yang berjudul **Aplikasi Kisah 25 Nabi Dan Rasul Berbasis Android**. Dapat disimpulkan bahwa variabel pada penelitian ini adalah kisah 25 nabi dan rasul. Metode penelitian pada penelitian ini yaitu metode *literatur*. Sedangkan hasil dari penelitian ini berupa aplikasi berbasis *android*(Noor, 2016). Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan diteliti terdapat pada metode penelitian.
8. Penelitian **Nita Ari Lestari, Endang Retnoningsih** yang berjudul **Animasi Interaktif Pengenalan Agama Islam Untuk Anak Usia Dini Pada TK AL-Ikhwan Bekasi**. Dapat disimpulkan bahwa variabel pada penelitian ini adalah animasi pengenalan agama Islam. Sedangkan metode penelitian yang digunakan yaitu model *ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluate)*, pemodelan menggunakan *UML (Unified Modeling Language)*. Sedangkan hasil dari penelitian ini berupa aplikasi *game*(Lestari & Retnoningsih, 2018). Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan diteliti terdapat pada metode penelitian.

2.5 Kerangka Pemikiran

Menurut (Sugiyono, 2018) kerangka berfikir adalah hubungan antara teori dengan masalah yang telah diidentifikasi.



Gambar 2. 20 Kerangka Pemikiran

Sumber : (Data Olahan Penelitian, 2020)

Penjelasan kerangka pemikiran pada **gambar 2.20** didasari dengan menemukan masalah pada pembelajaran nama-nama nabi khususnya di SDN 003 Batu Aji. Lalu masalah tersebut diproses dengan menggunakan metode *SDLC* dan *UML* serta juga menggunakan *software* pendukung yaitu *Construct 2*, *Adobe Photoshop*, *Web 2 Apk Builder*, *StarUML* dan dimana ingin dihasilkan aplikasi *game* edukasi nama-nama nabi dengan menggunakan *construct 2* berbasis *android*. Setelah aplikasi tersebut dihasilkan, diharapkan dapat menjadi media pembelajaran untuk SDN 003 Batu Aji khususnya kelas 2 yang digunakan untuk membantu proses belajar-mengajar tentang nama-nama nabi agar menjadi lebih optimal.