

GAME EDUKASI BELAJAR MENGHAFAAL ASMAUL HUSNA BERBASIS ANDROID DI SMP N 7 BATANG

Ari Putra Wibowo¹⁾, Dicke Junryan Saut HS²⁾

STMik Widya Pratama

ariputra.stmikwp@gmail.com , dicke.stmikwp@gmail.com

Abstrak

SMP N 7 Batang yang beralamat di Tentara Pelajar No. 20 Batang merupakan sekolah menengah pertama yang ada di Batang dengan jumlah siswa 504 siswa dan jumlah guru 31 guru. Sekolah ini dipimpin oleh seorang kepala sekolah bernama Bapak Gunawan. Sistem pembelajaran yang saat ini digunakan di SMP N 7 Batang menggunakan sistem tatap muka, sehingga hal ini membuat siswa kurang minat mengikuti pelajaran terutama pelajaran agama Islam menghafal asmaul husna. Untuk mengatasi permasalahan ini dalam pengembangannya menggunakan metode pengembangan sistem multimedia yang memiliki tahapan diantaranya concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution. Pengujiannya menggunakan GUI dan UAT. Salah satu teknologi yang dapat membantu merealisasikan hal tersebut diatas adalah dengan mewujudkan media bantu pembelajaran yaitu game edukasi menghafal asmaul husna. Dimana dengan game edukasi ini siswa dapat melakukan pembelajaran mandiri.

Kata kunci : Game Edukasi, Asma Ul Husna

1. Pendahuluan

Dalam sistem pembelajaran ini guru memiliki tugas sebagai fasilitator dalam menerangkan pelajaran agama Islam seperti menghafal Asmaul Husna kepada para siswa-siswi khususnya kelas 7a-7f, sementara para siswa-siswi mendengarkan serta memperhatikan guru yang sedang menerangkan di depan kelas.

Mata pelajaran agama Islam ini selain membutuhkan penguasaan materi oleh guru juga sangat membutuhkan pemahaman dari setiap siswa agar lebih jelas dalam menangkap materi Asmaul Husna. Siswa-siswi akan susah memahami jika hanya diberikan materi secara lisan dan juga dari buku, hal ini dilihat dengan cara mengamati di dalam kelas serta mensurvei hasil nilai para siswa-siswi. Proses pembelajaran seperti ini selain menghambat siswa-siswi dalam memahami pelajaran agama Islam juga memakan waktu yang lebih lama karena harus dijelaskan berulang-ulang, dimana siswa cenderung tidak memperhatikan dan mendengarkan guru akan tetapi mereka sibuk sendiri ketika proses kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Untuk mengatasi permasalahan tentang kurangnya minat belajar para siswa-siswi dalam

memperhatikan kegiatan belajar mengajar, maka dalam memberikan materi pelajaran agama Islam perlu diusulkan media alternatif dalam pembelajaran salah satunya dalam bentuk Game Edukasi (Indah F 2014) (Novia Desta 2016). Salah satu kelebihan utama game edukasi adalah pada visualisasi dari permasalahan nyata. Massachusetts Institute of Technology (MIT) berhasil membuktikan bahwa game sangat berguna untuk meningkatkan logika dan pemahaman pemain terhadap suatu masalah melalui proyek game yang dinamai Scratch.(Lubis, 2013).

2. Alur Penelitian

Berikut ini menjelaskan tahapan penelitian yang dilakukan:

2.1. Metode Pengumpulan Data

a. Wawancara

Melakukan tanya jawab secara langsung dengan Ibu Khuswatun Hasanah, M.Pd.I selaku guru Agama SMP N 7 Batang

b. Kuesioner

Adapun kuesioner dibagikan kepada 80 siswa SMP N 7 Batang, hal ini dilakukan untuk

mengetahui minat belajar siswa terutama dalam pelajaran agama Islam

c. Observasi

Berdasarkan pengamatan langsung terhadap siswa SMP N 7 Batang dapat diketahui bahwa rata-rata siswa merasakan kejenuhan didalam proses belajar hal ini dikarenakan sistem belajar yang monoton.

2.2. Metode Perancangan Sistem

a. Concept

Game edukasi ini dibuat sebagai media belajar khususnya bagi siswa-siswi SMP N 7 Batang untuk memahami 99 nama Asma Allah.

Tabel 3.3 Deskripsi Game Edukasi Belajar Menghafal Asma UI Husna Berbasis Android Di SMP N 7 Batang.

No	Objek	Keterangan
1	Judul	Game Edukasi Belajar Menghafal Asma UI Husna Berbasis Android Di SMP N 7 Batang
2	Tujuan	Terwujudnya game edukasi belajar menghafal Asma UI Husna sebagai media bantu siswa dalam melakukan pembelajaran sendiri di rumah
3	Pengguna	Guru dan Siswa-siswi SMP N 7 Batang
4	Jenis	Game edukasi berbasis android
5	Image	Gambar menggunakan format png
6	Audio	Menggunakan instrumen koleksi mp3 dan mengunduh dari internet
7	Software	Menggunakan Construct 2

b. Design

Pada tahap perancangan desain ini dibuat beberapa rancangan dengan menggunakan struktur navigasi, flowchat, storyboard, lembar kerja tampilan (LKT).

c. Material Collecting

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan bahan seperti gambar, dan audio dari sumber-sumber tertentu seperti dari buku dan internet

d. Assembly

Tahap pengumpulan gambar dan audio kemudian di jadikan 1 file project yang bernama SMPN 7 Batang.

e. Testing

Pengujian aplikasi menggunakan pengujian GUI dan UAT, hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna dan apakah masih terdapat bug atau error dalam aplikasi

f. Distribution

Tahap dimana aplikasi dalam bentuk *.apk dapat dioperasikan di android melalui aplikasi seperti shareit, bluetooth ataupun aplikasi lainnya.

3. Hasil

Setelah melalui tahapan perencanaan sistem, maka didapatkan sebuah hasil sistem yang siap untuk digunakan, adapun tampilan hasil sistem dan pembahasannya adalah sebagai berikut:

3.1. Tampilan Menu

Tampilan Menu Utama

Tampilan menu utama merupakan tampilan utama dari game pintar Asmaul Husna seperti Gambar 3.1.



Gambar 3.1 Menu Utama

Pada tampilan menu utama terdapat 3 tombol yaitu tombol belajar, kuis, dan keluar

3.2. Tampilan Belajar Dan Menghafal Asmaul Husna Tampilan Belajar

Tampilan belajar terdiri dari 99 tampilan game belajar, dimana bentuk tampilan, format, buttonnya sama dan penulisan perintahnya sama dan berada dalam 1 event sheet seperti gambar 3.2.



Gambar 3.2 Tampilan Belajar

3.3. Tampilan Menu Kuis

Tampilan menu kuis merupakan tampilan dari halaman kuis yang terdiri dari 3 pilihan kuis yaitu tebak nama, tebak arti, dan pasang gambar. Selain pilihan kuis ada juga 1 button yang digunakan untuk kembali ke menu utama seperti gambar 3.3.



Gambar 3.3 Tampilan Menu Kuis

3.4. Tampilan Kuis Tebak Arti

Tampilan kuis tebak arti merupakan permainan yang mengharuskan kita menebak salah satu dari 3 arti yang ada, jika benar maka akan mendapat skor 20 jika salah maka akan mendapat skor 0 seperti gambar 3.4



Gambar 3.4 Tampilan Kuis Tebak Arti

3.5. Tampilan Kuis Tebak Nama

Tampilan kuis tebak nama merupakan permainan yang mengharuskan kita menebak salah satu dari 3 nama yang ada, jika benar maka akan mendapat skor 20 jika salah maka akan mendapat skor 0 seperti gambar 3.5.



Gambar 3.5 Tampilan Kuis Tebak Nama

3.6. Tampilan Kuis Pasang Nama

Tampilan kuis pasang nama merupakan permainan yang mengharuskan kita mengartikan kata yang ada pada sebelah kiri untuk diterapkan pada gambar sebelah kanan seperti gambar 3.6.



Gambar 3.6 Tampilan Kuis Pasang Nama

3.7. Tampilan Menu Profile

Tampilan menu keluar merupakan tampilan yang berisi profile dari pembuat game, selain itu ada button kembali ke menu utama dan button keluar seperti gambar 3.7.



Gambar 3.7 Tampilan Menu Keluar

4. Kesimpulan dan Saran

4.1. Kesimpulan

1. Adapun kesimpulan yang dapat diambil dari pembuatan denah digital ini antara lain :
2. Terwujudnya aplikasi Game Edukasi Belajar Menghafal Asmaul Husna Berbasis Android Di SMP N 7 Batang.
3. Game Edukasi Belajar Menghafal Asmaul Husna Berbasis Android Di SMP N 7 Batang ini bisa menjadi media bantu belajar bagi siswa-siswi SMP N 7 Batang.
4. Aplikasi dapat digunakan oleh siswa-siswi SMP N 7 Batang menggunakan android.
5. Pada pengujian GUI dan UAT yang telah dilakukan pada game Pintar Asmaul Husna diperoleh hasil bahwa game sudah dapat berjalan sesuai dengan tujuan yang diharapkan dan game dapat digunakan sebagai media alternatif pembelajaran bagi siswa dalam menghafal Asmaul Husna.

4.2. Saran

Ada beberapa saran yang mungkin dapat digunakan untuk pengembangan sistem ini selanjutnya, antara lain:

1. Perlu adanya penyempurnaan pada Aplikasi Game Edukasi Belajar Menghafal Asmaul Husna Berbasis Android Di SMP N 7 Batang yang telah dibuat agar lebih baik seperti penambahan jumlah kuisnya.
2. Aplikasi game untuk dikembangkan

menjadi model 3D sesuai dengan perkembangan software agar menjadi lebih menarik.

Meningkatkan fleksibilitas game agar dapat dioperasikan di semua versi platform android.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikuntoro, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
2018. *Dashboards / Android Developers*. 27 Juli. Diakses Agustus 2018, 2018. <https://developer.android.com/about/dashboards/index.html?hl=id>.
- Gelinas, dan Dull. t.thn. "Accounting information system 9." Oleh Cengage Learning. South Western.
- Harahap, Nazruddin Safaat. 2012. *Android: Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika.
- Kadir, Abdul, dan Terra Ch. Triwahyuni. 2013. *Pengantar Teknologi Informasi Edisi Revisi*. Yogyakarta: ANDI.
- Kodir, Abdul. 2009. *Dasar Perancangan dan implementasi database relasional*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Kristanto, Ir. Harianto. 2007. *Konsep dan Perancangan Database*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Pramana, Henky W. 2012. *Aplikasi Inventori Berbasis Access 2003*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Pressman, Roger S. 2010. *Pendekatan Praktisi Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- . 2012. *Rekayasa Perangkat Lunak - Buku Satu Pendekatan Praktisi*. Yogyakarta: ANDI.
- Prof. Dr. Jogiyanto HM, MBA, Akt. 2005. *Sistem Informasi : Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktik Aplikasi Bisnis*. Yogyakarta: Andi.
- Romney, Marshal B., dan Steinbart, Paul John. 2009. *Accounting Information Systems*. USA: Cengage Learning.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.