

GAME EDUKASI *VIRTUAL REALITY* PENGENALAN SUNNAH NABI MUHAMMAD SAW

Rizky Janati Utami¹, Iskandar Ikbal²

^{1,2}Program Studi Teknik Informatika. UNIKOM.

Jl. Dipatiukur No.114-116, Bandung 40132

E-mail : zhenutami@gmail.com¹, Iskandar.ikbal@email.unikom.ac.id²

ABSTRAK

Materi pembelajaran pengenalan sunnah Nabi seperti pengenalan do'a sehari-hari dan materi tentang kisah Nabi Muhammad SAW diperkenalkan lebih jauh di kelas 6 Sekolah Dasar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Namun dalam metode pengajaran masih terdapat paradigma yang relatif kurang baik dengan anggapan bahwa materi yang diajarkan dalam penyampaian masih tradisional (biasa) dan kurang menarik bagi siswa-siswi. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan alternatif solusi dan kemudahan dalam penggambaran dan penyampaian informasi dalam bentuk media pembelajaran khususnya tentang Sunnah Nabi Muhammad SAW 24 Jam yang meliputi do'a sehari-hari (*Suroh*) yaitu do'a dimulai dari bangun tidur, beraktivitas, hingga tidur kembali. Materi meliputi pula mengenai perjalanan hidup Nabi (*Siroh*) sehingga diharapkan dapat memperkuat hafalan siswa dan menambah pengetahuan siswa untuk lebih menarik perhatian dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Fokus penelitian diarahkan pada media pembelajaran berupa *game* edukasi berbasis *Android* dengan memanfaatkan teknologi *Virtual Reality* yang dibangun dengan menggunakan *software game engine Unity 3D*. Adapun metode pembangunan perangkat lunak menggunakan metode pembangunan model *prototype*. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa *Game Edukasi Virtual Reality* Pengenalan Sunnah Nabi Muhammad SAW 24 Jam Untuk Kelas 6 menarik untuk digunakan sebagai media pembelajaran pendamping pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Perolehan skor pada saat ujicoba *game* dari hasil penyebaran kepada 50 responden diperoleh sebanyak 1656 dari 1705 dengan persentase 97,13 % masuk dalam kategori sangat setuju terhadap pengalaman kepuasan dari *Game* Pengenalan Sunnah Nabi.

Kata Kunci : Sunnah Nabi Muhammad SAW, *Suroh*, *Siroh*, *Virtual Reality*, *Prototype*, *Game VR Do'a Anak*, *Game Edukasi Do'a Anak*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha untuk menumbuhkan dan mendapatkan potensi-potensi

yang ada pada diri manusia untuk menjadi lebih maju. Usaha dalam mencapai pendidikan yang lebih maju bisa di dapat dari pendidikan formal di sekolah yang disalurkan oleh tenaga-tenaga pendidik yang baik. Dalam perkembangan *IPTEK* yang semakin maju dan merambah ke dunia pendidikan, menurut Ni Luh Putu Ekayani mengatakan bahwa hal ini menuntut guru untuk lebih mengasah kemampuannya dalam mendidik dan mencerdaskan anak[1]. Saat ini, metode yang paling sering digunakan di sekolah untuk mengajar yaitu dengan metode ceramah[2]. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Beni Harsono, Suesanto, dan Samsudi bahwa pengajaran menggunakan metode ceramah terdapat beberapa kelemahan seperti kurangnya penguasaan kelas karena guru sibuk menulis di papan tulis, gambar yang disediakan dalam pembelajaran kurang menarik perhatian siswa, dan siswa kebingungan dalam memahami materi yang disebabkan karena keterbatasan alat peraga[2]. Hal ini dapat dikatakan sebagai titik lemah yang dimiliki oleh setiap tenaga pendidik dengan keterbatasan yang dimilikinya. Maka perlu adanya cara pengajaran yang dapat meminimalisir kekurangan tersebut dan dapat mengikuti perkembangan *IPTEK* tanpa menghilangkan unsur-unsur pengajaran formal yang sudah ada sebagai alternatif dalam menunjang pembelajaran dengan adanya media pembelajaran berbasis *game* edukasi *virtual reality*.

Pada *virtual reality* terdapat banyak unsur media yang dapat dimuat didalamnya seperti unsur *audio*, *video* dan animasi. Adapun kelebihan utama dari *virtual reality* yaitu memberikan pengalaman baru kepada pengguna untuk merasakan sensasi dunia nyata dalam dunia maya[3]. Menurut Ramdhan Dwi Ratriana dalam jurnalnya mengatakan bahwa perkembangan teknologi *virtual reality* saat ini tidak hanya indra pendengaran dan penglihatan saja yang bisa merasakan sensasinya, namun indra yang lainnya[3]. Dan hasil yang diperoleh pada penelitiannya tersebut beliau mengatakan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis video dengan menggunakan model *virtual reality* memungkinkan pengguna mendapatkan stimulus yang lebih banyak, keaktifan, minat dan interaksi siswa yang lebih meningkat, dan efektifitas dalam meningkatkan informasi terhadap pengguna yang

dimuat dalam model *virtual reality* terbukti efektif[3]. Siwa-siswi akan merasa lebih tertarik dengan menggunakan *Virtual reality* karena berdasarkan hasil survei *Computer Technoligt Research (CRT)* yang dimuat di jurnal Nelly Indrini Widiastuti mengatakan 20% orang hanya mampu mengingat dari apa yang dia lihat, 30% dari apa yang didengar, 50% dari apa yang dilihat dan didengar, dan 80% dari apa yang dilihat, didengar dan dilakukan[4]. Adapun hasil pengamatan penulis di SDN Sukamaju kepada 50 responden dalam kategori pengetahuan tentang perjalanan hidup Nabi (*Siroh*) diperoleh skor 380 dengan persentase 49,74% masuk ke dalam kategori kurang, Sedangkan skor yang diperoleh dari pengetahuan tentang Do'a sehari-hari (*Suroh*) diperoleh skor 173 dengan presentase 88,72% dimana hasil tersebut masuk kedalam kategori Mengetahui. Hal ini dibuktikan dengan hasil nilai yang diperoleh siswa kelas 6 di SDN Sukamaju selama proses pembelajaran menunjukkan mayoritas siswa memiliki nilai hafalan yang baik, namun terdapat hasil nilai yang bervariasi untuk penilaian selain hafalan.

Berdasarkan hasil tersebut, penulis tertarik untuk membuat media pembelajaran melalui *Game* Edukasi menggunakan teknologi virtual reality yang memuat konten pembelajaran pendidikan agama islam tentang bab Do'a Sehari-hari dan Kisah Keteladanan Nabi Muhammad SAW dengan mengambil 10 hafalan do'a beraktifitas sehari-hari dan cerita singkat, peristiwa penting dari cerita Nabi Muhammad SAW yang berdasarkan Silabus pendidikan agama islam kelas 6, buku saku do'a-doa, dan buku *Sirah Nabawiyah*. Maka Penelitian ini penulis mengambil judul *Game* Edukasi Virtual Reality Pengenalan Sunnah Nabi Muhammad SAW. Metode yang digunakan dalam pembangunan perangkat lunak yaitu menggunakan metode *Prototype*[5].

2. ISI PENELITIAN

2.1 *Game* Sebagai Sarana Edukasi

Menurut Agustinus Nilwan, *game* merupakan permainan komputer yang dibuat dengan teknik dan metode animasi[6]. Dalam *game* edukasi terdiri dari 4 unsur yang harus di perhatikan seperti *Game domain*, Kurikulum, *Learning domain*, *Pendagogik domain* [7].

2.2 Komunikasi

1. *Siroh*

Siroh atau perjalanan hidup Nabi menurut Ust. Kholid Syamhudi, *Siroh* Nabi SAW adalah kumpulan berita yang dikisahkan tentang cerita kehidupan Rasulullah SAW yang meliputi nasab, ketika beliau didalam perut ibunya, kelahirannya dan keadaan kehidupan yang terjadi dari sejak beliau lahir hingga meninggal[8]. Keadaan kehidupan Nabi meliputi beberapa peristiwa penting seperti menerima wahyu dan peristiwa-peristiwa perang pada zaman Rasulullah SAW seperti :

- a. Perang Badar;
- b. Perang Uhud;
- c. Perang Ahzab;
- d. Perang Khaibar;
- e. Perang Mut'ah;
- f. Perang Hunain, dan
- g. Perang Tabuk.

2. *Suroh*

Islam telah banyak menerangkan banyak sunnah-sunnah Rasulullah yang dengan mudah untuk mampu diikuti oleh umatnya yang diturunkan Melalui wahyu kepada Nabi Muhammad SAW sang Gurunda terbaik. Mengikuti *As-Sunnah* merupakan bentuk kecintaan kita sebagai umat kepada Allah SWT. Salah satu yang termasuk kedalam sunnah yaitu sunnah do'a sehari-hari dari bangun tidur, beraktivitas hingga tidur kembali. Selain sunnah do'a sehari-hari, Rasulullah merupakan contoh dalam hal perbuatan terpuji yang patut dicontoh oleh umatnya. Adapun do'a sehari-hari yang disunnahkan yaitu[9] :

- a. Do'a Bangun Tidur;
- b. Do'a Masuk Kamar Mandi;
- c. Do'a Keluar Kamar Mandi;
- d. Do'a Berpakaian;
- e. Do'a Bercermin;
- f. Do'a Sebelum Makan;
- g. Do'a Sesudah Makan;
- h. Do'a Keluar Rumah;
- i. Do'a Masuk Rumah;
- j. Do'a Ketika Akan Tidur;

Adapun perbuatan (*Af'al*) Rasulullah SAW yang disunnahkan seperti :

- a. Af'al Ketika Makan;
- b. Af'al Ketika Bercermin;
- c. Af'al Ketika Berpakaian;
- d. Af'al Ketika Masuk Keluar Kamar Mandi;
- e. Af'al Ketika Duduk,
- f. Af'al Ketika Tidur;
- g. Adab Ketika Bersapa (Adab Musafahah)

3. Analisis Masalah

Penyampaian materi pembelajaran yang berkaitan tentang pendidikan agama islam khususnya bab tentang do'a sehari-hari dan sejarah Nabi Muhammad SAW terdapat paradigma yang relatif kurang baik dengan anggapan bahwa materi yang diajarkan dalam penyampaianya masih tradisional (biasa) dan kurang menarik bagi siswa-siswi yang mengakibatkan mudah merasa jenuh.

4. Analisis *Pendagogig Domain*

Analisis Pendagogig Domain dilakukan untuk membuktikan unsur-unsur teori pendidikan yang tertera pada silabus dapat diimplementasikan pada sistem berbasis *game* edukasi. Berikut merupakan pemetaan *pendagogig domain* pada *game* yang dibuat dapat dilihat pada Tabel 1 dan Tabel 2.

Tabel 1. Analisis Pendagogig Domain 1

PENDAGODIG	Indikator	1. Melafalkan doa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan sehari-hari.			
	Hasil	2. Mengenal makna do'a sebelum dan sesudah saat beraktivitas sehari-hari			
Evaluasi	Jenis	Pretest	Post Test		
	Bentuk	Tulisan/Essai	Wawancara/Lisan	Praktik	Pilihan Ganda
Skenario	Lingkungan	Masjid, Rumah			
	Karakter	Siswa memulai permainan kemudian dapat menjelajahi area Rumah dan menjelajahi objek do'a do'a.	Menjelajahi area untuk menemukan objek		
GAME	Antarmuka	Objek-objek latar seperti halaman masjid, dan rumah.	Teks informasi do'a, arti, dan af'al.		
	Animasi	Gerakan simulasi berjalan	Gerakan menabrak objek pada saat memilih item.	Efek objek menghilang ketika dipilih.	
	Point	Melanjutkan Scene	Menambah Hafalan Do'a	-	-

Tabel 2. Analisis Pendagogig Domain 2

PENDAGODIG	Indikator	1. Mengetahui dan mendalami kisah Nabi Muhammad saw.			
	Hasil	2. Menceritakan kisah keteladanan Nabi Muhammad saw.			
Evaluasi	Jenis	Pretest	Post Test		
	Bentuk	Tulisan/Essai	Wawancara/Lisan	Praktik	Pilihan Ganda
Skenario	Lingkungan	Padang Pasir			
	Karakter	Siswa memilih menu Sejarah Nabi	Menjelajahi area untuk menemukan objek		
GAME	Antarmuka	Objek-objek latar seperti halaman Padang pasir.	Video penggambaran alur cerita perjalanan hidup Nabi.		
	Animasi	Memainkan Video	Gerakan menabrak objek pada saat memilih item.	Gerakan simulasi berjalan	Efek objek menghilang ketika dipilih.
	Point	Melanjutkan Scene	Menambah Pengetahuan Tentang Perjalanan Hidup Nabi Muhammad SAW.		

2.3 Perencanaan Cepat

1. Analisis Game Domain

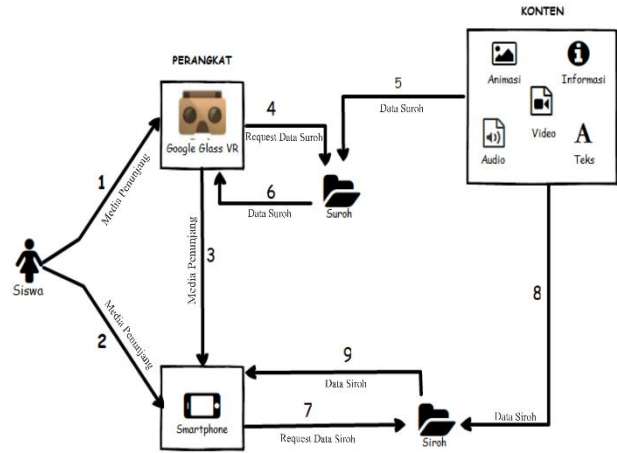
Unsur penting dari sebuah *game* edukasi yang meliputi aturan, situasi dan pemain. Dimana *Game Domain* dilakukan untuk mengetahui batasan-batasan yang ada pada game yang dibuat. Analisis *Game Domain* diperjelas pada Tabel 3.

Tabel 3. Analisis Game Domain

No	Aturan	Situasi	Pemain
1	Memulai Permainan	Memilih Menu Mulai	Siswa
2	Melanjutkan Scene	Melakukan pemilihan item untuk melanjutkan Scene	Siswa
3	Berjalan	Mengarahkan sensor ke tanah	Siswa
4	Memilih Item	Mengikuti panah kemudian menabrak item dan memilih item	Siswa
5	Kembali ke Scene sebelumnya	Mencari item pintu kembali	Siswa
6	Keluar	Memilih item atau menu keluar	Siswa

2. Arsitektur Sistem

Arsitektur Sistem pada aplikasi yang dibangun dikategorikan menjadi tahapan *input*, *proses*, dan *output* yang di gambarkan dengan diagram pada Gambar 1.



Gambar 1. Arsitektur Sistem

Berikut merupakan deskripsi arsitektur sistem yang dibangun :

1. Siswa dapat menggunakan tambahan perangkat *Google Glass VR* sebagai alternatif perangkat.
2. Siswa menggunakan perangkat *smartphone* yang memiliki Sensor khusus pergerakan untuk menjalankan aplikasi dan mendukung fitur *virtual reality*.
3. *Smartphone* dapat terhubung dengan perangkat *VR*.
4. *Smartphone* meminta *Scene* tentang *Suroh*.
5. Materi tentang *Suroh* memuat konten berupa animasi, *video* perjalanan hidup Nabi, *Audio*, teks, dan informasi peristiwa perjalanan hidup Nabi.
6. Kemudian data dikirim ke *smartphone* untuk ditampilkan.
7. *Smartphone* meminta *Scene* tentang *Siroh*.
8. Materi tentang *Siroh* memuat konten animasi, teks, informasi do'a sehari-hari beserta audio.
9. Kemudian data dikirim ke *smartphone* untuk ditampilkan.

2.4 Pemodelan Secara Cepat

1. Analisis Non Fungsional

Tahap analisis *Non Fungsional* terdiri dari Analisis kebutuhan perangkat lunak, analisis kebutuhan perangkat keras, dan Analisis Pengguna.

a. Kebutuhan Perangkat Lunak

Perangkat Lunak yang dibutuhkan game edukasi pengenalan sunnah Nabi membutuhkan Sistem Operasi minimum *Android OS V.4.4.2 (Kitkat)* dan *JDK* versi terbaru.

b. Kebutuhan Perangkat Keras

Adapun perangkat keras yang dibutuhkan game edukasi pengenalan sunnah Nabi tercantum pada Tabel 4.

Tabel 4. Kebutuhan Perangkat Keras

Perangkat Keras Yang Dibutuhkan
Prosesor Quad-Core 1.4 GHz
Layar 6inch
RAM 2GB
Storage 500 GB

c. Analisis Pengguna

Dalam pengoperasian aplikasi dibutuhkan pengguna yang mampu mengoperasikan *game* edukasi pada Tabel 5 sebagai berikut:

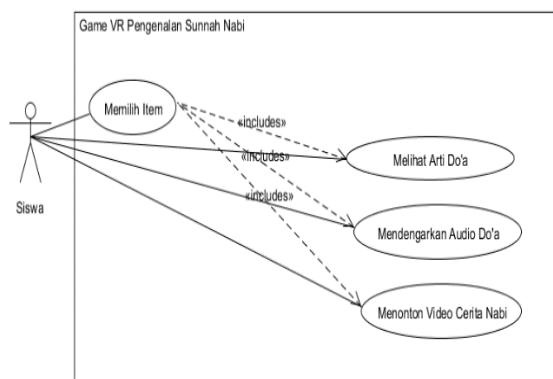
Tabel 5. Analisis Pengguna

Analisis Pengguna	
Pengguna	Siswa
Tanggung Jawab	Menjelajahi 2 pembagian kategori berdasarkan materi yang bersumber dari silabus
Hak Akses	Menjelajahi doa dan perjalanan hidup Nabi
Tingkat Pendidikan	Kelas 6 Sekolah Dasar
Tingkat Keterampilan	Mampu mengoperasikan Smartphone Android, Terbiasa memainkan Game
Pengalaman	Dapat menggunakan aplikasi-aplikasi umum / Game di Smartphone Android.

2. Analisis Fungsional

Pada tahap ini dilakukan Analisis kebutuhan fungsional untuk mengetahui gambaran, perencanaan dalam pembuatan sketsa awal dari aplikasi atau pengaturan dalam beberapa elemen yang terpisah untuk menjadi satu kesatuan membentuk fungsi yang sebenarnya sebelum adanya penambahan terbaru. Perangkat lunak yang digunakan dalam penggambaran kebutuhan fungsional menggunakan *Unified Modeling Language (UML)* yang terdiri dari *use case diagram*, *activity diagram*, *class diagram*, dan *sequence diagram*[10].

Use Case diagram merupakan penggambaran pengguna terhadap aplikasi dimana untuk mendeskripsikan setiap hubungan yang terlibat[10].



Gambar 2. Usecase Diagram

Class Diagram yang terlibat pada *game* edukasi pengenalan sunnah Nabi terdiri dari 20 *Class*, dimana masing-masing *class* memiliki keterhubungan masing-masing seperti fungsi-fungsi yang terlibat dalam aksi pada *game*.

2.5 Perancangan

Dalam proses merancang dan mendesain *game* yang dibangun bertujuan untuk memberikan gambaran dengan jelas agar menghasilkan produk yang sesuai dan tepat guna. Maka pada tahap ini akan menjabarkan perancangan antarmuka, perancangan struktur menu, dan jaringan semantik.

1. Antarmuka

Antarmuka *game* edukasi *virtual reality* pengenalan sunnah Nabi memiliki 9 *scene* seperti pada Tabel 6 sebagai berikut :

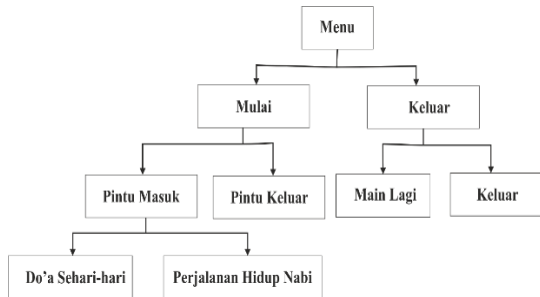
Tabel 6. Scene Antarmuka

Nama Antarmuka	Nama File	Keterangan
splashscreen	splashscreen.unity	Menampilkan splashscreen / identitas
menu	menu.unity	Menampilkan menu utama
pertanyaan	pertanyaan.unity	Menampilkan pesan informasi
komplek	komplek.unity	Menampilkan halaman depan rumah
Dalamrumah	dalamrumah.unity	Menampilkan scene do'a sehari-hari dengan tampilan di dalam rumah
keluarrumah	keluarrumah.unity	Menampilkan halaman depan rumah dengan menu navigasi untuk ke halaman sejarah nabi.
wc	wc.unity	Menampilkan ketika berada di dalam kamar mandi
keluarwc	keluarwc.unity	Menampilkan dalam rumah
sejarahnabi	sejarahnabi.unity	Menampilkan video-video sejarah Nabi Muham-mad SAW

2. Struktur Menu

Struktur Menu pada *Game* Pengenalan Sunnah Nabi Muhammad SAW 24 Jam terdiri dari Menu, Mulai, Keluar, Pintu Masuk untuk kedalam

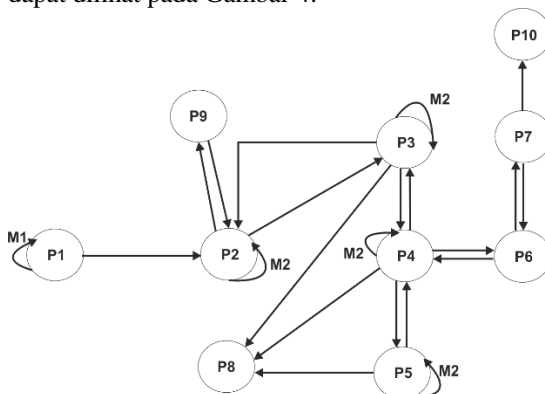
rumah, Pintu keluar untuk kembali ke tampilan sebelumnya, Main lagi untuk mengulangi permainan, Keluar pada hierarki ini keluar permainan, Do'a Sehari-hari merupakan menu khusus untuk do'a-doa dan Perjalanan hidup Nabi hanya khusus untuk sejarah Nabi Muhammad SAW. Struktur Menu Game Pengenalan Sunnah Nabi dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Struktur Menu

3. Jaringan Semantik

Jaringan semantik dari game yang dibangun dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Jaringan Semantik

2.6 Implementasi dan Pengujian

Hasil yang diperoleh bentuknya merupakan sebuah game edukasi virtual reality pengenalan sunnah Nabi Muhammad 24 Jam yang meliputi do'a sehari-hari dan sejarah Nabi Muhammad SAW yang dapat dijadikan sebagai alternatif media pendukung pembelajaran pendidikan agama islam di SDN Sukamaju. Berikut merupakan tampilan implementasi antarmuka dari game edukasi pengenalan sunnah Nabi dapat dilihat pada Gambar 5, Gambar 6 dan Gambar 7.



Gambar 5. Implementasi Antarmuka SplashScreen



Gambar 6. Implementasi Antarmuka Do'a



Gambar 7. Implementasi Antarmuka Sejarah Nabi

Pada tahap pengujian game edukasi menggunakan teknik pengujian Alpha untuk menguji fungsionalitas sistem dengan metode Blackbox.

Tabel 7. Pengujian Alpha

No	Komponen Yang Diuji	Metode Pengujian
1	Splashscreen	Blackbox
2	Menu	Blackbox
3	Pertanyaan	Blackbox
4	Komplek	Blackbox
5	Dalamrumah	Blackbox
6	Keluarrumah	Blackbox
7	Wc	Blackbox
8	Keluarwc	Blackbox
9	Sejarah Nabi	Blackbox

Tabel 8. Rekapitulasi Komponen Pengujian

No	Komponen Yang Diuji	Jumlah Fungsionalitas Uji	Keterangan
1	Splashscreen	2	[√] Berhasil
2	Menu	5	[√] Berhasil
3	Pertanyaan	5	[√] Berhasil
4	Komplek	5	[√] Berhasil
5	Dalamrumah	10	[√] Berhasil
6	Keluarrumah	6	[√] Berhasil
7	Wc	3	[√] Berhasil
8	Keluarwc	10	[√] Berhasil
9	Sejarah Nabi	4	[√] Berhasil

Pengujian Beta dilakukan untuk mengetahui respon pengguna terhadap pengalaman mengoperasikan game edukasi pengenalan sunnah Nabi. Berdasarkan hasil penyebaran kuisioner kepada 50 responden maka diperoleh hasil perhitungan dengan menggunakan teknik perhitungan skala likertz[11], terlihat pada Tabel 9

(kelas Interval) dan Tabel 10 (Pembobotan) sebagai berikut :

Tabel 9. Kelas Interval

Nilai	Keterangan
1,00 – 1,75	Sangat Tidak Setuju
1,76 – 2,51	Tidak Setuju
2,52 – 3,27	Setuju
3,28 - 4,00	Sangat Setuju

Tabel 10. Pembobotan

Kriteria Penilaian	Keterangan	Nilai Bobot
SS	Sangat Setuju	4
S	Setuju	3
TS	Tidak Setuju	2
STS	Sangat Tidak Setuju	1

Berikut pada Tabel 11 dan Tabel 12 diperlihatkan perolehan data nilai kuisioner setelah diberi pembobotan dan perhitungan menggunakan rumus.

Tabel 11.Kemudahan Permainan

Tanggapan	Jumlah	Bobot	Skor	Persentase
Sangat Setuju	110	4	440	62,59%
Setuju	83	3	249	35,42%
Tidak Setuju	7	2	14	1,99%
Sangat Tidak Setuju	0	1	0	0,00%
Total	200	10	703	100%
Rata-Rata Skor	3,52			

Tabel 12.Kepuasan Permainan

Tanggapan	Jumlah	Bobot	Skor	Persentase
Sangat Setuju	234	4	936	54,90%
Setuju	240	3	720	42,23%
Tidak Setuju	23	2	46	2,70%
Sangat Tidak Setuju	3	1	3	0,18%
Total	500	10	1705	100%
Rata-Rata	3,41			

3. PENUTUP

Berdasarkan hasil pengujian , Penelitian yang telah dilakukan membangun sebuah produk game edukasi berbasis mobile Android berupa game edukasi virtual reality pengenalan sunnah Nabi 24 Jam untuk kelas 6 sekolah dasar studi kasus di SDN Sukamaju yang dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

1. *Game* Edukasi *Virtual Reality* Pengenalan Sunnah Nabi dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan pada mata pelajaran pendidikan agama islam untuk mengenalkan Sunnah-sunnah Nabi dan peristiwa penting di zaman Nabi secara efektif tanpa menghilangkan beberapa unsur pembelajaran.

2. *Game* Edukasi *virtual reality* pengenalan sunnah Nabi dapat membuat pengguna lebih tertarik dan merasakan dunia nyata ada di dunia maya.

Adapun saran untuk pengembangan pada tahap selanjutnya adalah :

1. Pengembangan dan perbaikan pada penyajian konten yang berkaitan tentang Perjalanan hidup Rasulullah (*Siroh*) atau kisah hidup Nabi Muhammad SAW.
2. Pengembangan dan penambahan fitur point (*reward*) pada setiap tahap yang telah dilakukan pemain.
3. Penambahan fitur dengan misi-misi baru seperti penambahan fitur *speech recognition* untuk deteksi audio mengeja do'a.
4. Penambahan *script* pada tampil video untuk tidak mengakibatkan *video/audio* bertumpuk.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] P. Ekayani, "Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Belajar Siswa," no. March, 2017.
- [2] B. Harsono, "Perbedaan Hasil Belajar Antara Metode Ceramah Konvensional Dengan Ceramah Berbantuan Media Animasi Pada Pembelajaran Kompetensi Perakitan Dan Pemasangan Sistem Rem Beni," *J. Ptm Vol.*, vol. 9, pp. 71–79, 2009.
- [3] R. D. Ratriana, "Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Virtual Reality Di Sekolah Dasar Islam Multiplus Ar Rahiim," 2017.
- [4] N. I. Widiastuti and I. Setiawan, "Membangun Game Edukasi Sejarah Walisongo," *J. Ilm. Komput. dan Inform.*, vol. 1, no. 2, pp. 41–48, 2012.
- [5] R. S. Pressman, *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta, 2012.
- [6] A. Nilwan, *Pemrograman Animasi dan Game Profesional 4*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 1998.
- [7] R. Kurniawan, "*The design and analysis of the Space Exploration 3D simulation game,*" Institut Teknologi Bandung, 2012.
- [8] S. S. Al-Mubarakfuri, *Sirah Nabawiyah*. Jakarta Timur: Ummul Qura, 2018.
- [9] R. DN, *Sunnah-Sunnah Rasul Yang Wajib Kamu Tahu*. Yogyakarta: Mueeza, 2017.
- [10] A. Nugroho, *Pemrograman Berorientasi Objek Menggunakan C#*. Yogyakarta: ANDI, 2017.
- [11] W. Budiaji, "Skala Pengukuran dan Jumlah Respon Skala Likert (The Measurement Scale and The Number of Responses in Likert Scale)," *J. Ilmu Pertan. dan Perikan. Desember*, vol. 2, no. 2 Hal, pp. 127–133, 2013.