Game Edukasi MengenalSejarah Islam Zaman Rasulullah dan Sahabat

Arief Aditya Maryos

10109722

Penguji 1 : Irawan Afrianto S.T., M.T

Penguji 2 : Galih Hermawan S.Kom., M.T

Penguji 3 : Iskandar Ikbal S.T., M.Kom

Agenda

Bagian 1

Pendahuluan

Pendahuluan

1. Latar Belakang Masalah
2. Rumusan Masalah
3. Maksud dan Tujuan
4. Batasan Masalah

1. Latar Belakang Masalah

Game Edukasi?

Game adalah media pembelajaran masa kini dan “Manusia mempunyai sifat dasar lebih cepat mempelajari segala sesuatu secara visual-verbal, sehingga *game* juga baik jika dilibatkan dalam proses pendidikan (*game* edukasi)”

By: Dra. Entit Usidat, S.St

1. Latar Belakang Masalah (2)

Sejarah Islam?

Secara garis besar terdapat tiga kegunaan mempelajari sejarah dalam pembelajaran yaitu: kegunaan edukatif, inspiratif, dan rekreatif, instruktif.

1. Latar Belakang Masalah (3)

1. Kurangnya jam pelajaran tentang Agama Islam di Sekolah.
2. Kecendrungan bermain.
3. Bergesernya nilai-nilai serta tokoh panutan.

1. Latar Belakang Masalah (4)

Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar

Komponen	Kelas dan Alokasi Waktu			
	I	II	III	IV, V, dan VI
A. Mata Pelajaran				
1. Pendidikan Agama				3
2. Pendidikan Kewarganegaraan				2
3. Bahasa Indonesia				5
4. Matematika				5
5. Ilmu Pengetahuan Alam				4
6. Ilmu Pengetahuan Sosial				3
7. Seni Budaya dan Keterampilan				4
8. Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan				4
B. Muatan Lokal				2
C. Pengembangan Diri				2*)
Jumlah	26	27	28	32

Sumber : Badan Standar Nasional Pendidikan, jakarta. 2006
Litbang Kemdikbud

2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang aplikasi *game* edukasi mengenai sejarah Islam yang bertujuan menjadi media pembelajaran.

3. Maksud dan Tujuan

Maksud

Maksud dari penulisan skripsi ini adalah untuk merancang serta membangun sebuah aplikasi *Game* edukasi sejarah Islam zaman rasulullah dan sahabat

Tujuan

1. Membuat *game* tidak hanya sebagai media hiburan semata tetapi juga menjadikan sebagai motivasi juga sarana edukasi yang bermanfaat dalam penyampaian pengetahuan sejarah Islam zaman rasul dan sahabat.
2. Mengimplementasikan hasil aplikasi menjadi salah satu alat bantu penyampaian materi sejarah Islam dalam hal pendidikan.

4. Batasan Masalah (Tools)

1. Adobe Flash CS6
2. Adobe Photoshop CS6
3. Pinnacle Studio 14
4. Pemodelan - UML

4. Batasan Masalah (Game)

1. Genre Game Edukasi
2. Mempunyai 4 stage
3. Grafis 2D
4. Bersifat offline
5. Target pengguna adalah anak-anak usia 6-11 tahun
6. Materi tentang materi Islam secara umum, sejarah Isra’ Mi’raj dan Pengumpulan Mushaf Al Quran masa khalifah Abu Bakar sampai Umar Bin Khattab
7. Pemodelan - UML

Bagian 2

Analisis

Analisis

1. Analisis Pengguna
2. Storyline
3. Gameplay

1. Analisis Pengguna

1. Untuk anak-anak usia 6-11 tahun.

2. Storyline

Game edukasi mengenal sejarah islam ini menggunakan orang ketiga dalam penyampaiannya. Dengan storyline, seorang anak yang bernama Ali sedang dalam perjalanan ke sekolah bersama temannya bernama Imam sambil bercerita dan diskusi ilmu tentang islam yang didapat dari ustadz mereka. Kemudian dengan suasana kelas mereka akan mendapat materi dari pak sholeh, guru agama mereka di sekolah. Melalui diskusi serta penjelasan-penjelasan tersebut materi-materi tentang sejarah islam akan disampaikan dengan kemasan *game*.

3. Gameplay

1.	Pengguna akan memulai permainan dengan beberapa cerita animasi sebelum memasuki setiap stage atau diakhir stage.
2.	Pengguna harus menyeleasikan 4 stage dalam game ini. Dan memperoleh materi yang berbeda disetiap stage.
3.	Pengguna hanya menggunakan mouse dan keyboard sebagai alat bantu memainkan game ini.
4.	Pengguna akan mendapatkan skor dan memiliki batas dalam hal waktu dan apabila pengguna melakukan kesalahan dalam game akan mengurangi kesempatan yang telah diberi batas.
5.	Kondisi awal game dimulai dengan semua kondisi stage selain stage 1 terkunci. Pengguna harus menyelesaikan semua tahapan game lalu kemudian bisa dengan bebas memilih stage yang tersedia.
6.	Materi edukasi dalam game ini adalah tentang Islam dan sejarah Islam.

3. Gameplay (1)

1. Pada stage 1 tentang mencocokkan gambar.
2. Pengguna menyusun gambar berdasarkan urutannya dengan materi tentang islam pada umumnya dan sejarah peristiwa isra’ mi’raj.
3. Pengguna hanya menggunakan alat bantu mouse saja untuk menjadi controllernya.
4. Bermainnya dengan menyusun gambar dengan cara di drag (on Click).

3. Gameplay (2)

1. Pada stage 2 tentang kumpulkan Mushaf.
2. Pada stage ini permainan berupa pencarian gambar yang tersembunyi pada interface stage kumpulkan Mushaf.
3. Pengguna menggunakan alat bantu mouse menjadi controllernya (on Click) untuk mencari gambar yang berisi materi tentang nama-nama surah dalam al quran beserta sejarah singkatnya.

3. Gameplay (3)

1. Pada stage 3 yaitu tentang ketik Surah.
2. Game ini bertujuan untuk melatih anak mengetik atau menggunakan keyboard.
3. Melatih simulasi daya ingat anak dalam pengenalan nama-nama surah dalam Al Quran.
4. Pada *game* ini pengguna menggunakan keyboard juga mouse untuk memainkannya.

3. Gameplay (Stage 4)

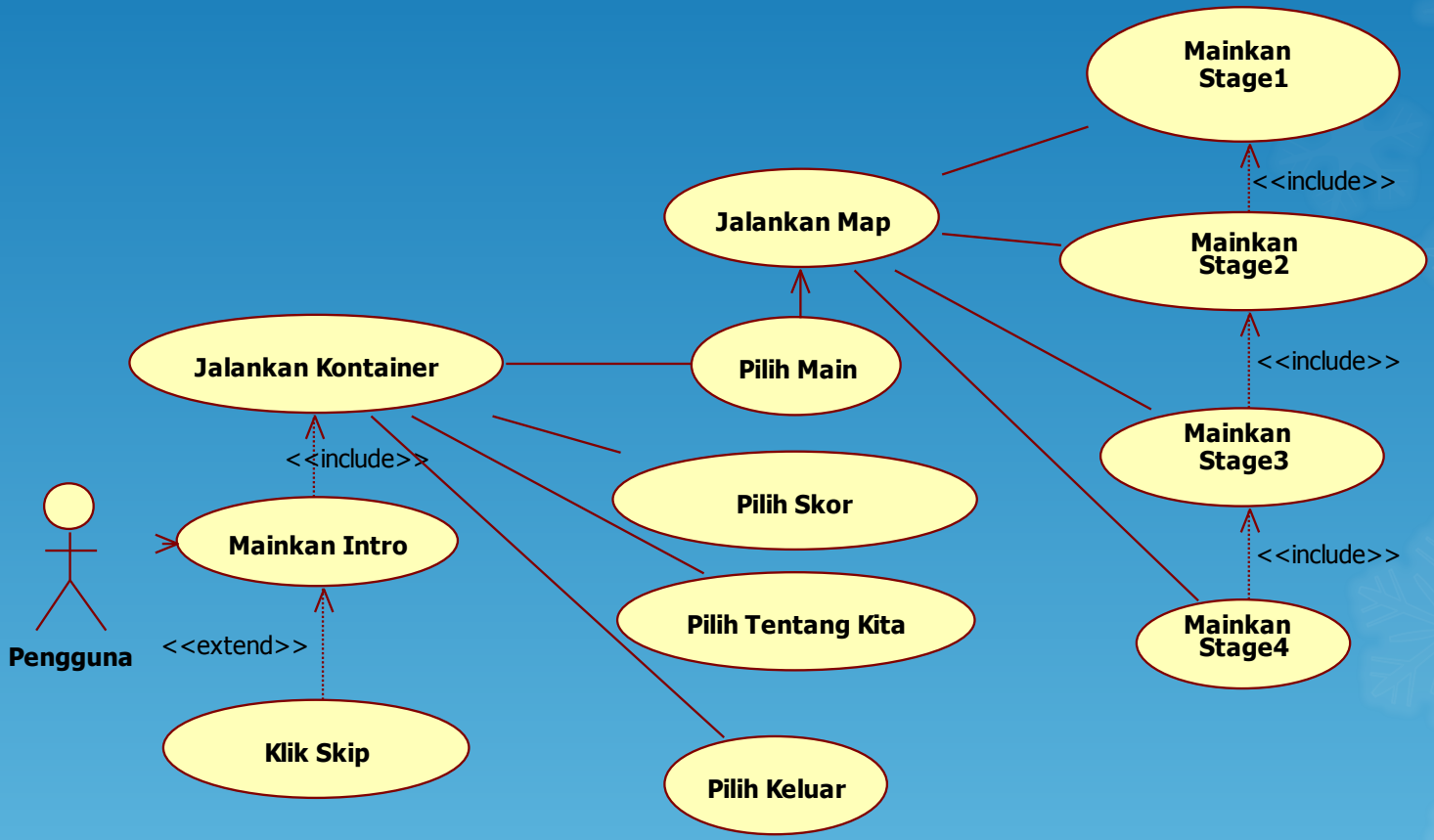
1. Pada stage 4 yaitu quiz.
2. Pada *game* yang terakhir ini bertujuan simulasi daya ingat dalam mengevaluasi materi-materi yang telah didapat pada stage-stage sebelumnya.
3. Cara menjawab pertanyaan dari soal-soal pilihan ganda yang tersedia pengguna hanya memilih salah satu atau beberapa jawaban dari pertanyaan yang disediakan dengan menggunakan mouse (on Click).

Bagian 3

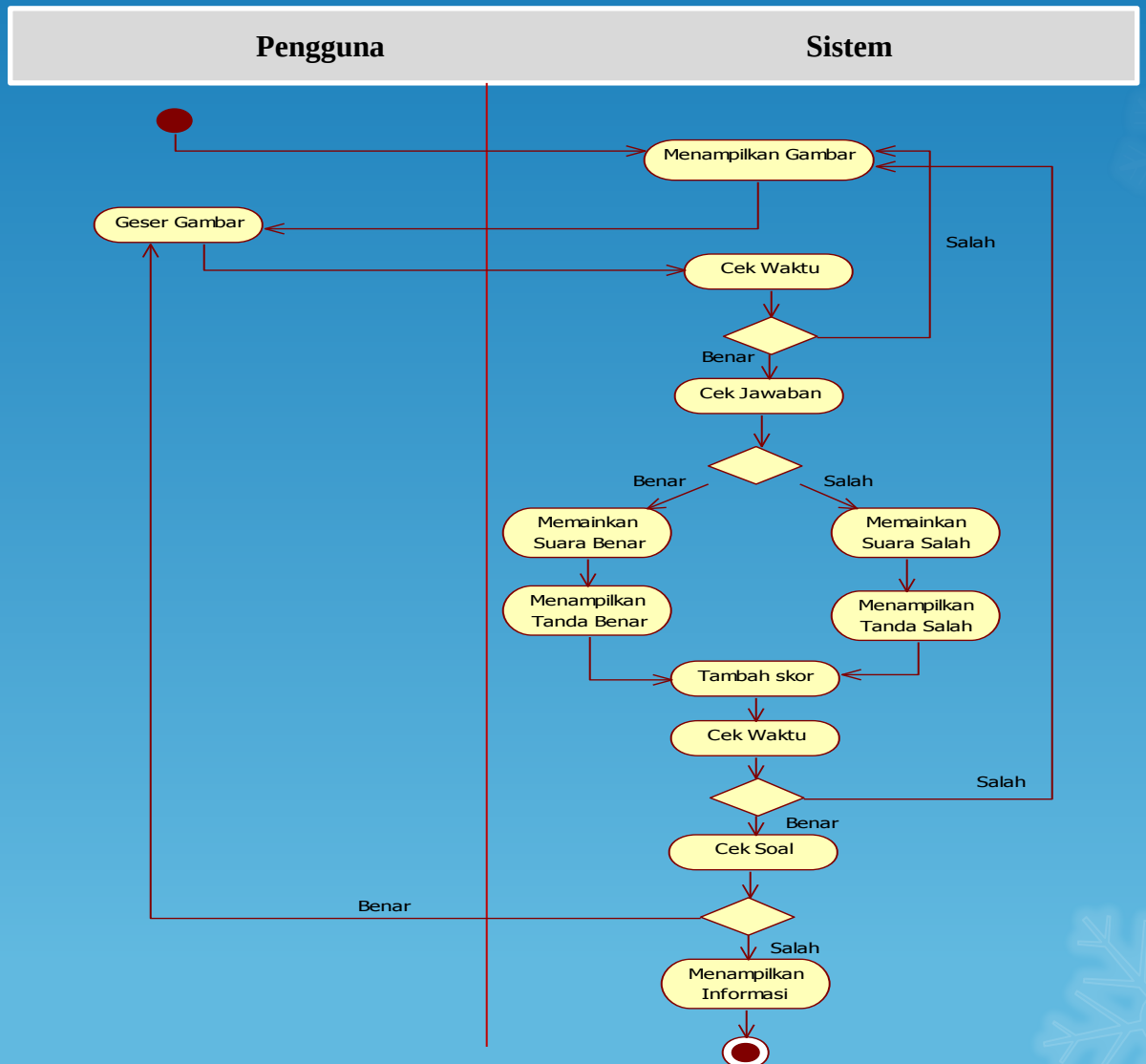
Perancangan

- Perancangan
  1. Use Case
  2. Acitity Diagram Stage 1
  3. Class Diagram
  4. Sequence Diagram Stage 1
  5. Struktur Menu
  6. Perancangan Antar Muka Form F01

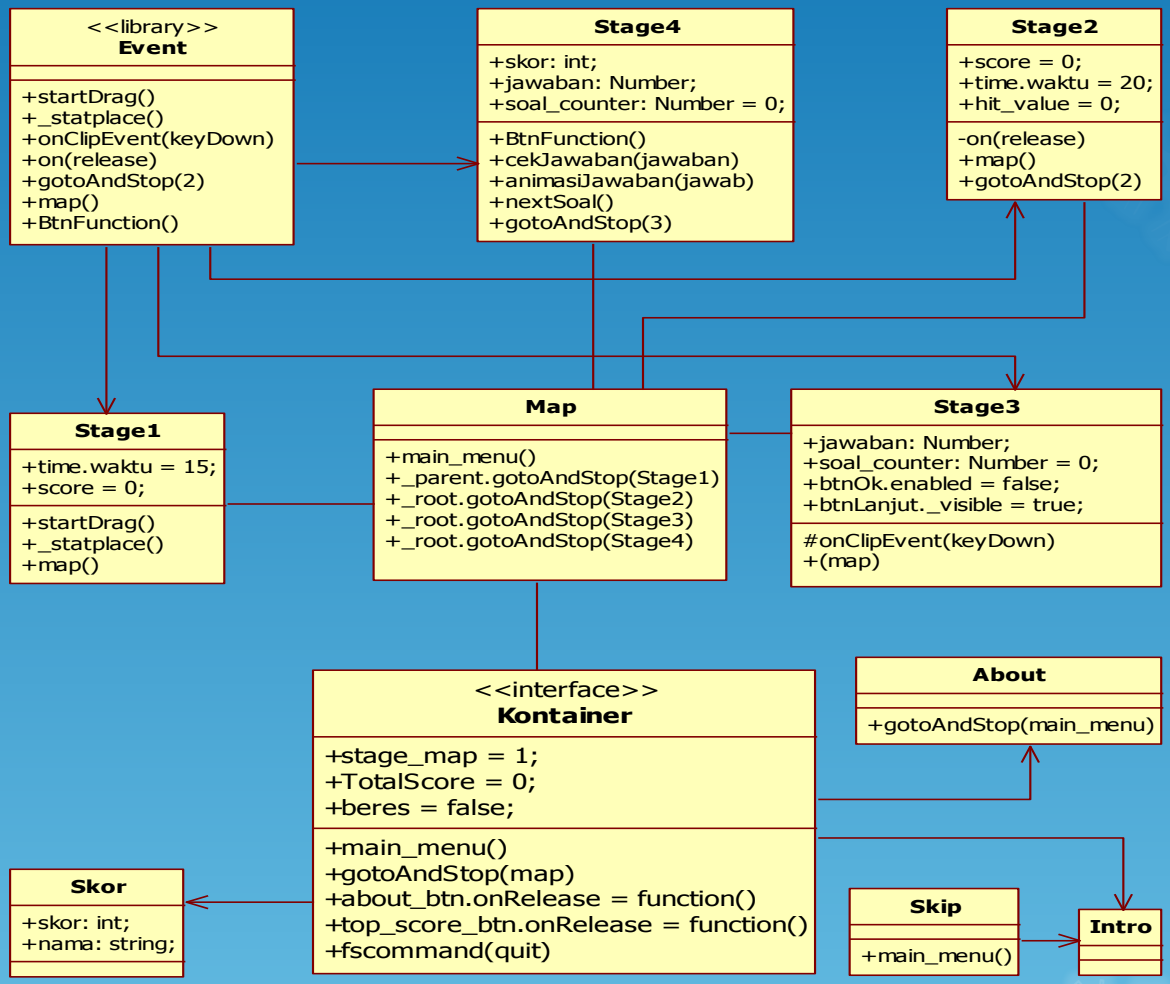
1. Use Case


Mainkan Stage1
<<include>>
Jalankan Map
Mainkan Stage2
<<include>>
Jalankan Kontainer
Pilih Main
Mainkan Stage3
<<include>>
<<include>>
Pilih Skor
Mainkan Intro
Pengguna
Pilih Tentang Kita
Mainkan Stage4
<<extend>>
Klik Skip
Pilih Keluar

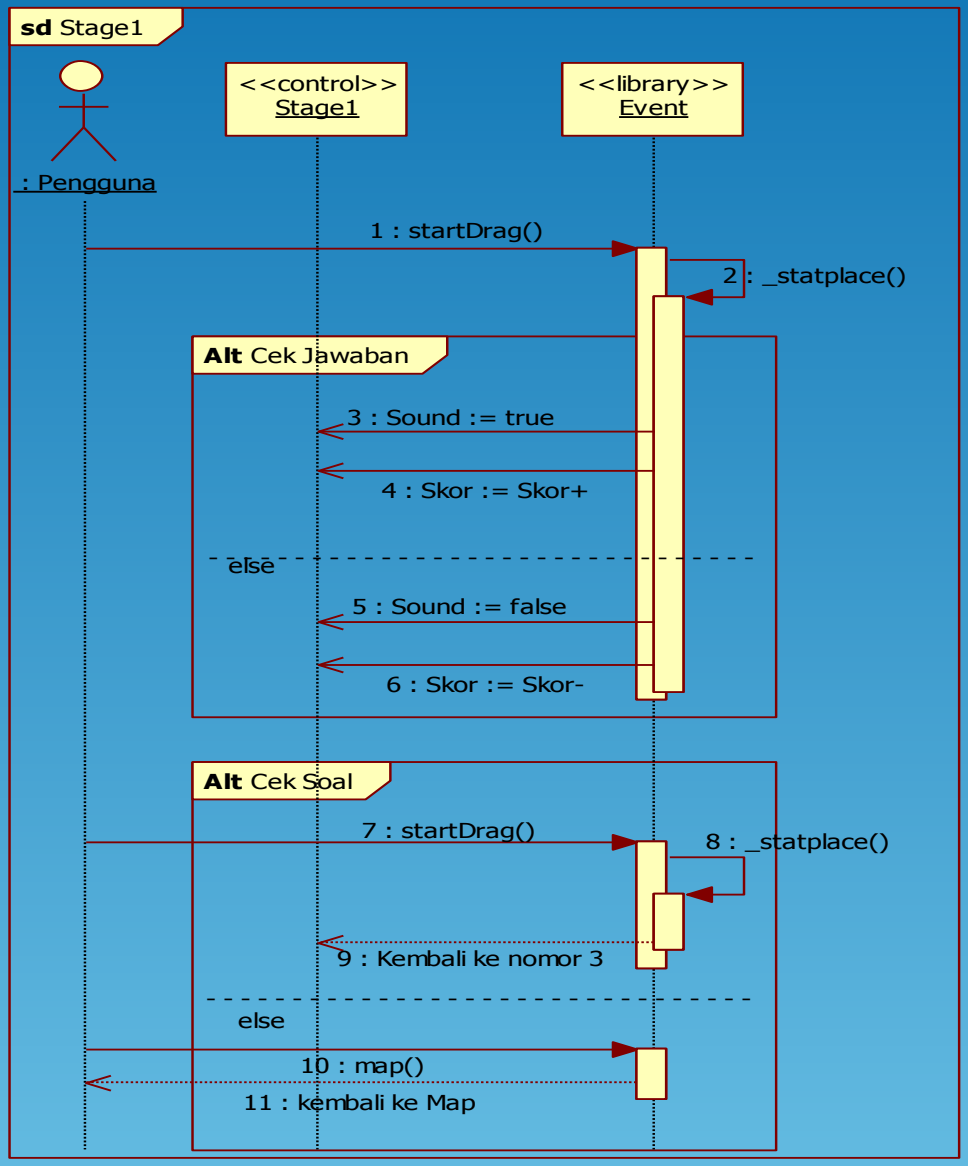
2. Activity Diagram Stage 1



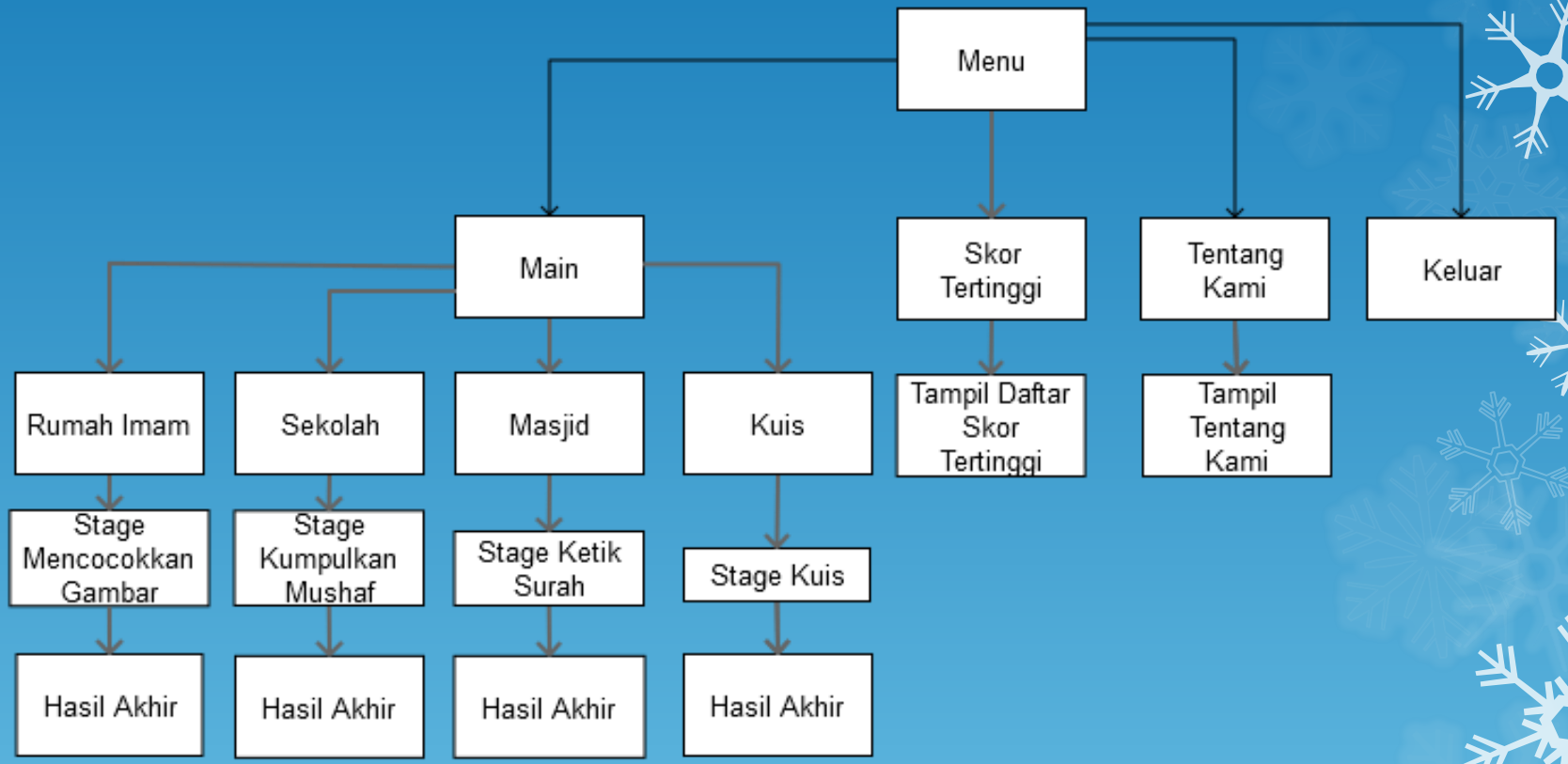
3. Class Diagram



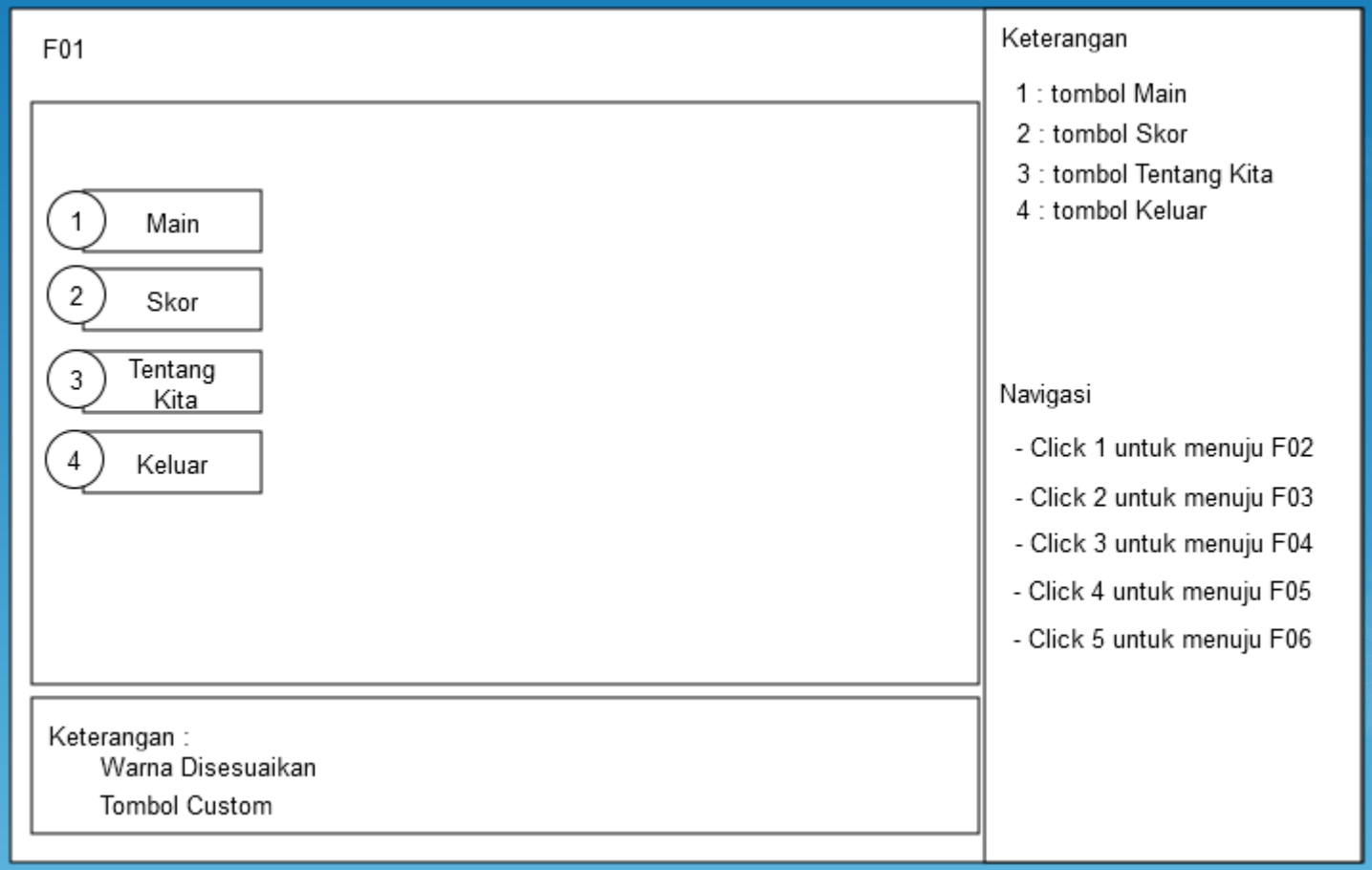
4. Sequence Diagram Stage 1



5. Struktur Menu Game yang di Bangun



6. Perancangan Antar Muka Form F01



DEMO

Bagian 4

Pengujian

Pengujian

1. Pengujian alpha
2. Pengujian Beta

1. Pengujian Alpha (1)

No.	Komponen yang di Uji	Butir Uji	Jenis Uji
1.	Menu Utama	Memilih Tombol Main	Black Box
		Memilih Tombol Tentang Kita	Black Box
		Memilih Tombol Skor Tertinggi	Black Box
		Memilih Tombol Keluar	Black Box
2.	Peta	Memilih icon rumah imam	Black Box
		Memilih icon sekolah	Black Box
		Memilih icon Masjid	Black Box
3.	Stage 1	Tarik gambar	Black Box
		Klik lanjut	Black Box
		Klik ulangi	Black Box

1. Pengujian Alpha (2)

4.	Stage 2	Klik Scroll	Black Box
		Klik lanjut	Black Box
		Klik ulangi	Black Box
5.	Stage 3	Klik icon (Pengganti fungsi enter)	Black Box
		Ketik menggunakan keyboard	Black Box
		Klik lanjut	Black Box
6.	Stage 4	Klik pilih jawaban	Black Box
		Klik tombol cek	Black Box
		Klik tombol lanjut	Black Box
7.	Input Skor	Ketik nama	Black Box
		Klik tombol save	Black Box

1. Pengujian Beta (1)

Pertanyaan #1

Apakah setuju, dengan adanya game edukasi ini dapat memberikan pelajaran tentang sejarah Islam ?

1. Pengujian Beta (1)



1. Pengujian Beta (2)

Pertanyaan #2

Apakah setuju, dengan adanya *game* untuk anak muslim dapat membuat sejarah Islam menjadi lebih mudah dipahami ?

1. Pengujian Beta (2)

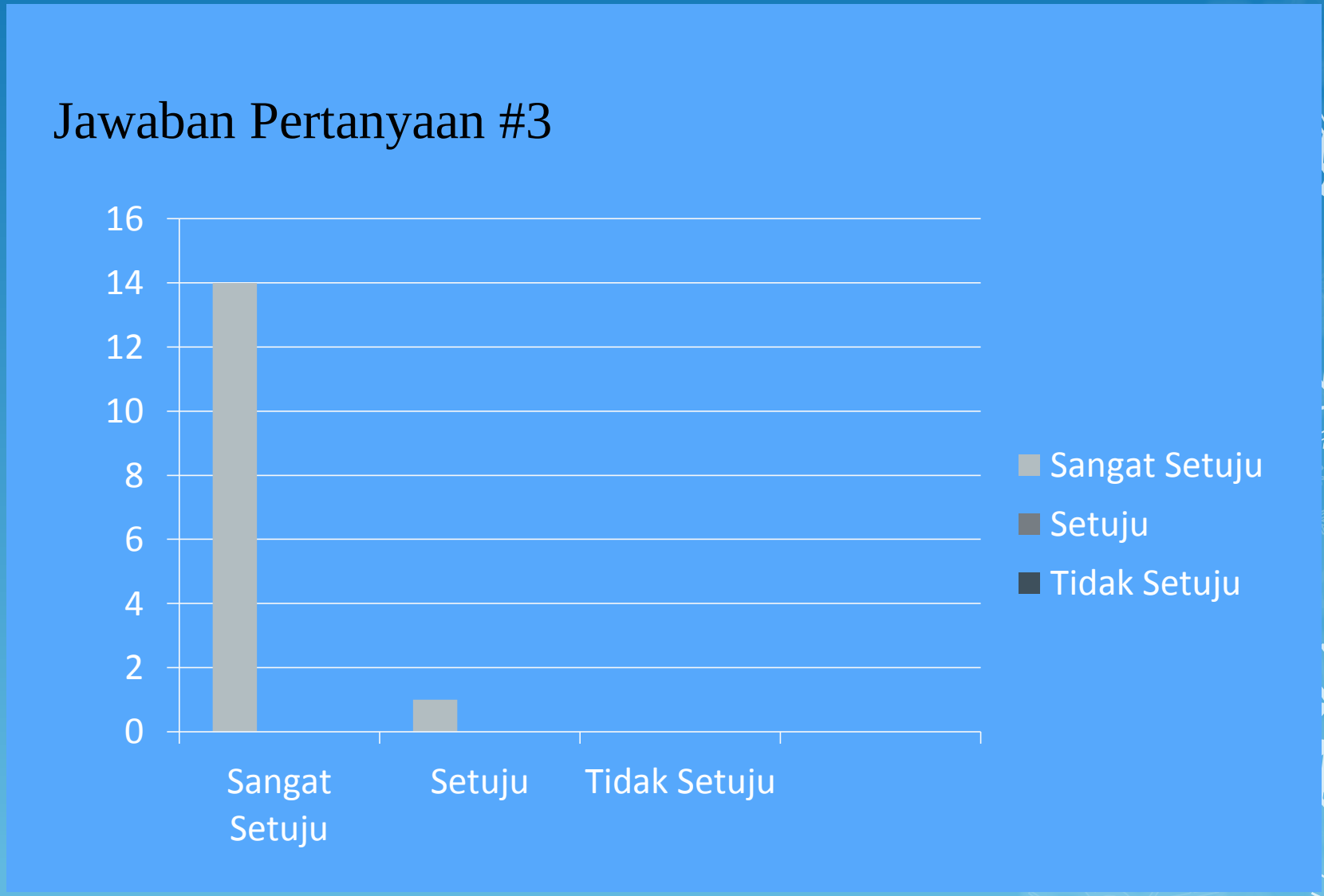


1. Pengujian Beta (3)

Pertanyaan #3

Apakah setuju bahwa tampilan *game* sejarah Islam zaman rasulullah dan sahabat ini menarik ?

1. Pengujian Beta (3)



1. Pengujian Beta (4)

Pertanyaan #4

Apakah aplikasi *game* edukasi sejarah Islam zaman rasulullah dan sahabat ini mudah digunakan ?

1. Pengujian Beta (4)

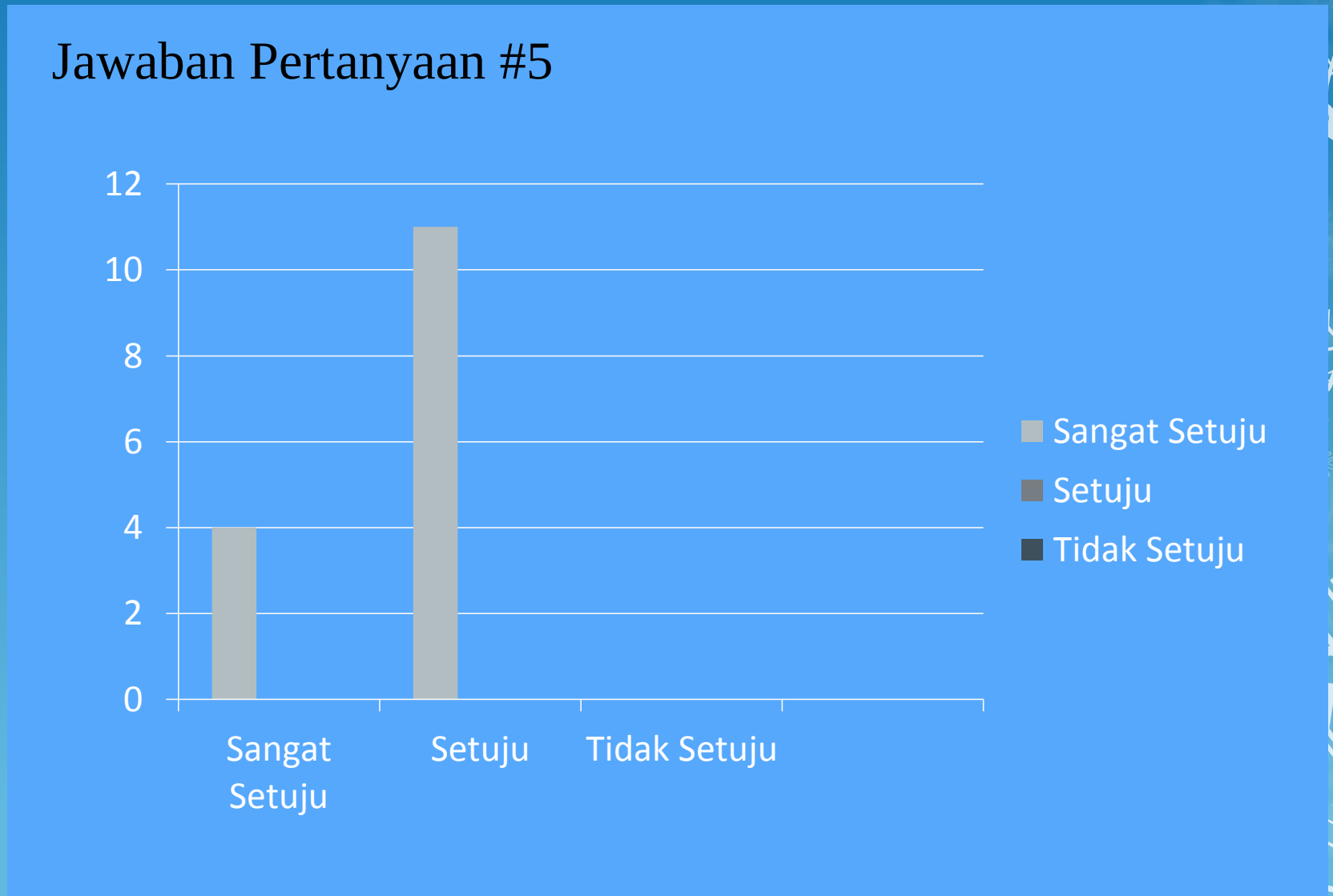


1. Pengujian Beta (5)

Pertanyaan #5

Apakah setuju bahwa teknologi *game* dapat menjadi media belajar yang menarik dan mempunyai nilai edukasi serta bermanfaat ?

1. Pengujian Beta (5)



Bagian 5

Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

1. Aplikasi ini dapat membantu anak-anak peserta didik dalam pembelajaran sejarah islam.

2. Aplikasi ini dapat menjadi alat bantu dalam proses edukasi dalam dunia pendidikan dalam pelajaran sejarah islam.

Saran

1. Aplikasi *game* ini masih berbasis desktop, sehingga dapat dikembangkan menjadi aplikasi *game* berbasis *mobile* agar dapat digunakan dimanapun pengguna berada.
2. Tampilan harus dikemas dengan lebih menarik untuk memberikan *user experience* yang lebih kepada pengguna.
3. Materi *Content* diharapkan lebih luas dan lebih dalam lagi sehingga bisa menjadi aplikasi *game* yang bermanfaat dalam dunia pendidikan.

Sekian dan Terima Kasih

Wassalamu’alaikum wr wb