

Game Edukasi Berbasis Android Quiz Tentang Surat-Surat Pendek Untuk Sdn Sukahaji 02 Untuk Kelas 3 SD

Rio Alfikri Sofian¹, Rizki Tri Prasetyo², Amirul Mukminin³

^{1,3}Program Studi Teknik Informatika, Universitas Adhirajasa Reswara Sanjaya

²Program Studi Sistem Informasi, Universitas Adhirajasa Reswara Sanjaya

e-mail: ¹rioalfikri14092001@gmail.com, ²rizki@ars.ac.id, ³amir.amirulmukminin@ars.ac.id

Abstrak

Kemajuan teknologi pada saat ini telah memberikan banyak kemudahan bagi manusia, termasuk dalam bidang pendidikan. Namun, selain memberikan dampak positif, teknologi juga memiliki pengaruh terhadap berbagai aspek pendidikan, termasuk Pendidikan Agama Islam. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan 4 tahap metode pengumpulan data, yaitu observasi, wawancara, studi literatur, dan kuesioner, dengan tujuan untuk membantu para guru menciptakan game edukasi berbasis Android dengan judul "Quiz Surat Pendek Untuk SDN SUKAHAJI 02". Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa SDN SUKAHAJI 02 membutuhkan pembelajaran yang disertai permainan. Game edukasi yang dikembangkan membuktikan manfaatnya bagi siswa dan membantu para guru dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, game edukasi berbasis Android ini memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap surat-surat pendek Al-Quran. Kesimpulannya, game edukasi berbasis Android sangat bermanfaat bagi siswa SDN SUKAHAJI 02 dan memberikan dukungan yang berarti bagi para guru dalam menyajikan pembelajaran yang menarik dan efektif.

Kata kunci—Android, Game Edukasi, Agama Islam

Abstract

The advancement of technology in the present time has provided numerous conveniences for humans, including in the field of education. However, besides the positive impact, technology also influences various aspects of education, including Islamic Religious Education. This research utilizes a quantitative method with four stages of data collection, namely observation, interviews, literature study, and questionnaires, aiming to assist teachers in creating an Android-based educational game titled "Quiz Surat Pendek" for SDN SUKAHAJI 02. The research findings indicate that students at SDN SUKAHAJI 02 require learning accompanied by games. The developed educational game proves to be beneficial for students and aids teachers in the teaching process. Consequently, this Android-based educational game contributes positively to enhancing students' interest and comprehension of the short verses of the Quran. In conclusion, the Android-based educational game proves highly beneficial for students at SDN SUKAHAJI 02 and offers significant support to teachers in presenting engaging and effective learning experiences..

Keywords—Android, Education Game, Islamic Education

Corresponding Author:

Rizki Tri Prasetyo,

Email: rizki@ars.ac.id

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah aspek kunci dalam pembentukan karakter dan perkembangan intelektual anak-anak. Di Indonesia, pendidikan dasar, terutama di tingkat Sekolah Dasar (SD), merupakan fondasi penting bagi pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas. Di tengah kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat, pendidikan perlu terus beradaptasi agar

relevan dan menarik bagi siswa. Salah satu cara untuk mencapai hal ini adalah dengan mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran [1].

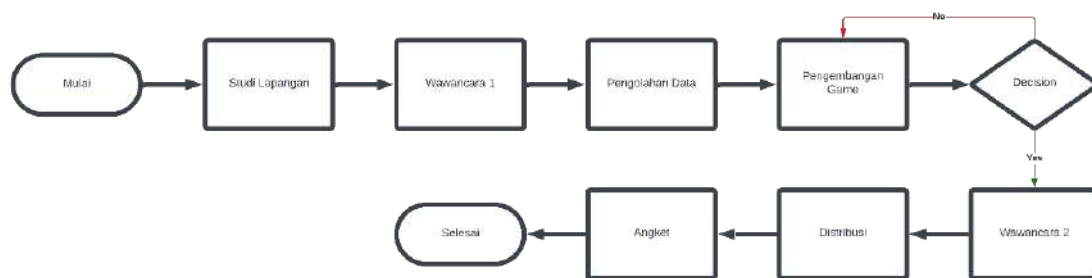
Surat-surat pendek dalam agama Islam, seperti yang terdapat dalam Al-Quran, adalah komponen kunci dalam kurikulum pendidikan agama di sekolah-sekolah Islam, termasuk di SDN Sukahaji 02 untuk kelas 3 SD. Namun, pengajaran surat-surat pendek seringkali dihadapi dengan tantangan, terutama dalam menjaga minat siswa dan memastikan pemahaman yang baik [2].

Dalam konteks ini, penggunaan aplikasi berbasis Android sebagai alat pembelajaran dapat menjadi solusi yang inovatif dan efektif. Platform Android adalah salah satu platform paling populer dan mudah diakses di Indonesia, sehingga memungkinkan pengembangan aplikasi pendidikan yang dapat diakses oleh banyak siswa. Aplikasi berbasis Android yang berfokus pada pembelajaran surat-surat pendek, khususnya untuk siswa kelas 3 SDN Sukahaji 02, dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa dan memfasilitasi pemahaman yang lebih baik tentang materi agama [3].

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi edukasi berbasis Android dalam bentuk kuis (quiz)[4] yang berfokus pada surat-surat pendek. Aplikasi ini diharapkan dapat membantu siswa kelas 3 SDN Sukahaji 02 dalam memahami dan menghafal surat-surat pendek secara lebih interaktif dan menyenangkan. Selain itu, penelitian ini juga dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan teknologi pendidikan di tingkat dasar, khususnya dalam konteks pembelajaran agama Islam [5] di sekolah-sekolah Indonesia.

2. METODE PENELITIAN

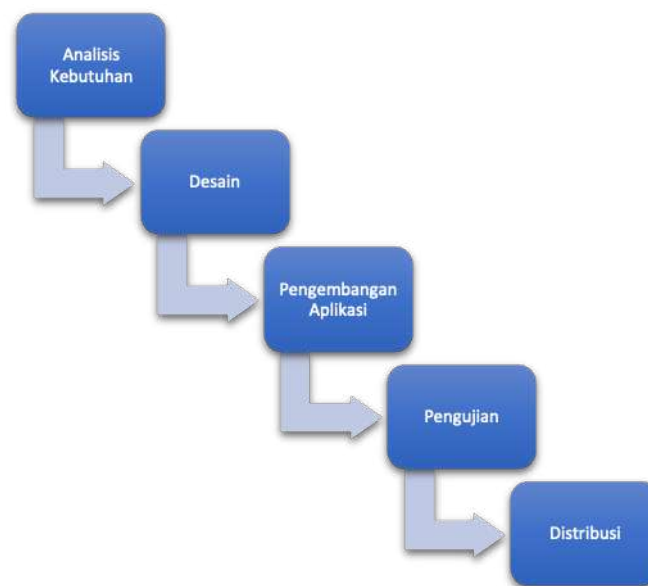
2.1. Tahapan penelitian



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Pada gambar di atas terdapat beberapa langkah yang dilakukan peneliti dari tahap observasi dan sampai selesai. Pada studi lapangan peneliti melakukan observasi di sekolah SDN SUKAHAJI 02, terutama kelas 3 bagaimana kegiatan belajar mengajar dan kegiatan sehari-hari nya, lalu dilakukan wawancara pertama yaitu dengan guru wali kelas untuk menanyakan, bagaimana pembelajaran di sekolah terutama pembelajaran agama islam, lalu setelah itu menanyakan game apa yang dibutuhkan, setelah itu peneliti mengolah data yang sudah didapat, lalu melakukan pengembangan game, pada tahap decision peneliti langsung berkonsultasi dengan wali muridnya, untuk menanyakan apakah gamenya sudah sesuai bagi mata pelajaran agama islam untuk kelas 3, setelah itu melakukan wawancara, untuk menanyakan pendapat game, dan melihat bagaimana antusias nya anak muridnya, lalu setelah itu game didistribusikan secara offline dengan cara memberikannya kepada wali murid, setelah kami memberi angket kepada murid untuk mengisi dan menilai game tsb dengan di dampingi oleh orang tua [6].

2.2. Metode Pengembangan Sistem



Gambar 2. Tahapan Pengembangan Sistem

1) Analisis Kebutuhan

Tahap ini merupakan langkah di mana proses pengumpulan kebutuhan dilakukan dengan cermat untuk mengidentifikasi secara rinci kebutuhan yang diperlukan oleh pengguna serta perangkat lunak dan perangkat keras yang akan digunakan untuk memenuhi kebutuhan tersebut.[7] Selanjutnya, peneliti menerapkan berbagai teknik pengumpulan data pada siswa kelas 3 di SDN SUKAHAJI 02. Berikut adalah beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan:

a. Observasi

Pada penelitian ini, dilakukan observasi langsung di SDN Sukahaji 02 guna mengamati jalannya sistem pembelajaran dan memperoleh informasi yang dapat dijadikan sebagai data penelitian.

b. Wawancara

Tujuan dari wawancara ini adalah untuk memahami bagaimana proses kurikulum belajar mengajar di SDN Sukahaji 02 dijalani oleh guru dan murid. Peserta wawancara terdiri dari kepala sekolah, guru kelas, dan orangtua murid di sekolah SDN Sukahaji 02.

c. Studi literatur

Dalam mengumpulkan data melalui penelitian studi literatur. Peneliti mencari referensi berupa jurnal penelitian sebelumnya dengan topik yang sama

d. Angket

Kuesioner diberikan kepada dua kelompok responden, yaitu ahli materi dan peserta didik yang didampingi oleh orang tua atau wali murid. Ahli materi yang dimaksud meliputi kepala sekolah dan guru kelas 3 di SDN Sukahaji 02. Tujuan dari penggunaan kuesioner ini adalah untuk menghimpun tanggapan mereka mengenai antarmuka tampilan dan manfaat yang dirasakan oleh siswa yang telah berpartisipasi dalam permainan edukasi mengenai surat pendek.

2) Desain

Tahap ini lebih menekankan pada perancangan sistem secara menyeluruh, dimana perancangan sistem ini menjadi kelanjutan dari tahap sebelumnya dan menjadi panduan untuk pembuatan program. Pada fase ini, penulis melakukan penyusunan arsitektur dengan menggunakan Flowchart dan merancang Storyboard. Tujuannya adalah untuk menggambarkan secara visual desain sistem dari awal hingga akhir aplikasi. Selanjutnya, desain perancangan akan diimplementasikan melalui antarmuka tampilan menu aplikasi.[8] Perangkat lunak yang digunakan untuk merancang antarmuka ini mencakup Canva Pro serta aset-aset yang bebas dari hak cipta yang tersedia di internet.

3) Pengembangan Aplikasi

Pengembangan Aplikasi adalah tahap dimana setelah desain dibuat, maka pengembangan aplikasi bisa dimulai semua asset yang sudah dikumpulkan lalu dilakukan pembuatan aplikasi yang didasarkan pada fase desain seperti storyboard, dan juga flowchart[9]

4) Pengujian

Pengujian dilakukan setelah menyelesaikan tahap Pembuatan dengan menjalankan aplikasi/program dan melakukan pengecekan terhadap potensi kesalahan. Fase awal dari tahap ini juga dikenal sebagai fase uji alfa (alpha test), di mana pengujian dilakukan oleh pembuat aplikasi atau dalam lingkungan pembuat sendiri. Setelah berhasil melewati uji alfa, tahap selanjutnya adalah uji beta, yang melibatkan pengguna akhir dalam proses pengujian [10].

5) Distribusi

Setelah pengujian dilewati dengan meminimalisir mungkin masalah maka bisa melanjutkan ke tahap distribusi di tahap ini aplikasi akan disebarakan melalui media online yang bersifat gratis, untuk bisa diakses oleh semua kalangan

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisis Kebutuhan

langkah di mana proses pengumpulan kebutuhan dilakukan dengan cermat untuk mengidentifikasi secara rinci kebutuhan yang diperlukan oleh pengguna serta perangkat lunak dan perangkat keras yang akan digunakan untuk memenuhi kebutuhan tersebut [3].

A. Kebutuhan Perangkat Lunak

Tabel 1. Kebutuhan Perangkat Lunak

Nama	Keterangan
Windows 10	Sebagai Sistem Operasi
Construct 3	Aplikasi Pembuatan Sistem
Canva	Untuk Mengolah Gambar

A. Kebutuhan Perangkat Keras

Tabel 2. Kebutuhan Perangkat Lunak

No	Spesifikasi Hardware
1	Intel Core i7-7600U
2	Ram 8 GB
3	SSD 256 GB

4	Mouse
5	Keyboard

B. Daftar Asset Game

Tabel 3. Kebutuhan Asset Game

Nama	Keterangan
Font	Diambil dari https://www.canva.com/
Audio Effect	Diambil dari https://mixkit.co/free-sound-effects/game-show/
Gambar	Diambil https://www.canva.com/
Audio Musik	Diambil dari https://www.dreamstime.com/stock-music-sound-effect/quiz.html?pg=2

C. Pengembangan Aplikasi

Pada tahap ini terdapat tabel dan penjelasan aplikasi “Quiz Surat-Surat Pendek” dari tampilan menu awal sampai selesai.

Tabel 4. Pengembangan Aplikasi

No	Gambar Aplikasi	Penjelasan
1		Tampilan main menu/ tampilan awal mula game dan terdapat music yang dimulai di latar belakang, dan juga tombol ketika di tekan akan mengeluarkan suara

2		Tampilan Memilih Level suara music tetap di lanjutkan dan tombol bergerak ke kanan ke kiri dan juga ketika tombol di tekan tombol akan mengeluarkan suara.
3		Didalam tampilan ini terdapat waktu selama 2 menit dan mempunyai nyawa sebanyak empat
4		Ketika pemain menjawab benar akan muncul logo ceklis dan akan menambahkan 100 skor kepada papan skor, dan terdapat sound effect salah juga.

5		Jika tampilan salah akan muncul tampilan silang dan membuat skor pemain dikurangi sebanyak 50 dan terdapat sound effect salah juga
6		Jika pemain telah menyelesaikan game akan muncul tampilan akhir
6		Tampilan Pengembang

7		Ketika tampilan menu cara bermain muncul pemain bisa melihat tatacara bermain dengan menekan tombol arah ke kanan atau ke kiri.
---	---	---

4. KESIMPULAN

Aplikasi game "Quiz Surat-surat Pendek" merupakan sebuah media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Ini membantu siswa kelas III di SDN Sukahaji 02 meningkatkan minat belajar dan memperluas pengetahuan mereka dalam pelajaran Agama Islam, khususnya dalam mempelajari surat-surat pendek. Penelitian ini telah menghasilkan sebuah media pembelajaran berbasis game edukasi untuk Android yang dapat dimanfaatkan oleh sekolah SDN Sukahaji 02, terutama bagi siswa kelas III.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan rasa terima kasih kepada semua individu yang telah memberikan dukungan dan motivasi selama proses penyelesaian laporan ini. Terutama, penulis ingin mengungkapkan terima kasih kepada keluarga besar penulis yang selalu memberikan doa dan dukungan. Penulis juga ingin mengakui peran serta bapak Rizki Tri Prasetyo, S.T., M.Kom sebagai pembimbing, serta kepada semua teman yang telah memberikan bantuan, meskipun tidak mungkin mencantumkan satu per satu dari mereka..

DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. K. Aini and A. Muhid, "EFEKTIFITAS GAME MARBEL MUSLIM KIDS PADA MATA PELAJARAN PAI UNTUK MENINGKATKAN PEMBELAJARAN YANG MENYENANGKAN," *Paramurobi: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, vol. 5, no. 1, pp. 35–55, 2022, doi: <https://doi.org/10.32699/paramurobi.v5i1.2382>.
- [2] W. Wibisono and L. Yulianto, "Perancangan Game Edukasi Untuk Media Pembelajaran Pada Sekolah Menengah," Online, 2010. doi: <http://dx.doi.org/10.3112/speed.v2i2.878>.
- [3] Akmaludin, "ANATOMI OTAK MANUSIA (PENGUJIAN: WHITEBOX, MATRIX GRAPHICS, BLACKBOX, DAN METODE TABULASI SEDERHANA)," *Techno*, vol. 10, no. 2, pp. 143–152, 2013, doi: <https://doi.org/10.33480/techno.v10i2.512>.
- [4] A. Y. Khunaifi and M. Yuniar, "Penggunaan Media Game Anak Edukasi Hijaiyah untuk Keterampilan Minat Baca Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Peserta Didik Kelas I SD Negeri 01 Tugu Harum," *JUPIN: Jurnal Pendidikan Islam Nusantara*, vol. 1, no. 2, pp. 100–114, 2022, Accessed: Jul. 28, 2023. [Online]. Available: <https://jsr.unuha.ac.id/index.php/JUPIN/article/view/124/64>
- [5] M. K. Fuadah and R. Firmansyah, "Perancangan Game Edukasi Pengenalan Bahasa Arab Untuk Siswa TPA Nurul Irfan Menggunakan Unity 3D," *E-Prosiding*, vol. 3, no. 1, 2022,

- Accessed: Jul. 28, 2023. [Online]. Available: <https://eprosiding.ars.ac.id/index.php/pti/article/view/467>
- [6] M. Yunus, I. F. Astuti, and D. M. Khairina, "GAME EDUKASI MATEMATIKA UNTUK SEKOLAH DASAR," 2015. Accessed: Jul. 17, 2023. [Online]. Available: <https://e-journals.unmul.ac.id/index.php/JIM/article/view/192/pdf>
- [7] R. Delian Kautsar and R. Sanjaya, "Pembuatan Game 'Quiz Trivia Asmaul Husna' Sebagai Media Edukasi Menggunakan Construct 2," *E-Prosiding*, vol. 2, no. 2, 2021, Accessed: Jul. 28, 2023. [Online]. Available: <https://eprosiding.ars.ac.id/index.php/psi/article/view/600>
- [8] A. G. Pradana and S. Nita, "Rancang Bangun Game Edukasi 'AMUDRA' Alat Musik Daerah Berbasis Android," *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi (SENATIK)*, vol. 2, no. 1, pp. 49–53, 2019, Accessed: Jul. 27, 2023. [Online]. Available: <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENATIK/article/view/1062/925>
- [9] P. Yunita, S. Adrianto, and A. Sidiq, "APLIKASI KUIS ISLAMI BERBASIS MOBILE," *Jurnal Teknik Informatika Kaputama (JTIK)*, vol. 6, no. 2, 2022, Accessed: Jul. 27, 2023. [Online]. Available: <https://jurnal-backup.kaputama.ac.id/index.php/JTIK/article/view/1113/636>
- [10] Efrilin and Andin, "Pembelajaran Interaktif Tipe Kuis Berbasis Game Edukasi untuk Meningkatkan Konsep Mengenal Huruf Hijaiyah," 2019. Accessed: Jul. 03, 2023. [Online]. Available: <https://eprints.ums.ac.id/70827/>