

Rancang Bangun *Game* Iqra' Sebagai *Game* Edukasi Menenal Huruf Hijaiyah

Achmad Vicky Faisal
(08.04.111.00037)

Pembimbing I : Dr. Indah Agustien S., S. Kom, M. Kom
Pembimbing II : Rima Tri Wahyuningrum, S. T., M. T.

ABSTRAK

Teknologi saat ini mengalami banyak perubahan yang sangat pesat, terutama dibidang multimedia, sebab perkembangan teknologi yang semakin pesat akhir- akhir ini akan berdampak kepada aspek yang lainnya. Diera teknologi yang sudah *modern* multimedia terutama *game* tidak hanya dibuat untuk sekedar bermain saja, tetapi digunakan dalam pembuatan media pembelajaran yang menyenangkan dengan memanfaatkan beberapa *software*.

Saat ini pembuatan *game* edukasi sangat berkembang banyak di tengah- tengah masyarakat terutama dikalangan anak-anak telah banyak memainkan berbagai jenis *game*, *game* yang dibuat dalam Tugas Akhir (TA) ini adalah *game* Iqra' yang berbasis *game* edukasi.

Game Iqra' ini merupakan sebuah permainan yang bertujuan untuk memperkenalkan huruf hijaiyah, mulai cara membacanya sampai memberi harokat. Dalam *game* ini, pengguna selain belajar, juga menikmati beberapa permainan yang ada seperti menebak huruf hijaiyah, harokat dan tanwin yang sudah dipelajari pada menu sebelumnya, sehingga dapat melatih logika serta imajinasi pada anak. Baca tulis Al-qur'an hanya digunakan ketika anak-anak berada di dalam kelas TPQ dan TPA dan dalam waktu terbatas dengan metode belajar yang sangat membosankan dan kurang menarik. Maka dari itu, *game* ini dirancang menjadi *game* yang menarik dan dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal dan membaca huruf hijaiyah. Berdasarkan hasil ujicoba pada pengguna bahwa *game* ini *user friendly*. 30% responden menyatakan *game* ini masih sulit dimainkan, 70% responden menyatakan *game* ini menarik. Sisi materi 90% responden sangat membantu dalam permainan, sisanya 10% belum terbantu.

Kata kunci : *game* Iqra', edukasi, huruf hijaiyah, anak.

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
KATA PENGANTAR	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Tujuan.....	2
1.4. Batasan Masalah.....	3
1.5. Metodologi Penelitian.....	3
1.6. Sistematika Penulisan	4

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1. Penelitian Sebelumnya	7
2.2. <i>Game Genre</i>	8
2.3. Android	14
2.4. Constuct 2	14

BAB III RANCANGAN SISTEM

3.1. Deskripsi Sistem	17
3.2. Analisis Kebutuhan	19
3.3. Perancangan sistem	19
3.3.1 Atribut <i>Game</i>	19

BAB IV IMPLEMENTASI DAN ANALISA

4.1. Spesifikasi dan Kebutuhan Perangkat.....	27
4.2. Konfigurasi Sistem	28
4.3. Rancangan Dan Desain Aplikasi	28
4.3.1. Atribut Gambar	28
4.3.2. Atribut Suara.....	29
4.4. Pembuatan Aplikasi	30
4.4.1. Membuat <i>Layout</i> Dan <i>Event Sheet</i>	30
4.5. Konsep IMK Aplikasi.....	36
4.6. Skenario Aplikasi.....	39
4.6.1 Perangkat Web <i>Browser</i>	39
4.7. Uji Coba Aplikasi	45
4.7.1. Uji Coba Pada <i>Browser</i>	45
4.7.2. Uji Coba Pada Pengguna	49

BAB V PENUTUP

5.1. Kesimpulan	53
5.2. Saran	53

DAFTAR PUSTAKA	55
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN.....	57
----------------------	-----------

DAFTAR RIWAYAT HIDUP	97
-----------------------------------	-----------

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 2.1. Contoh <i>Maze Game</i>	8
Gambar 2.2. Contoh <i>Board Game</i>	9
Gambar 2.3. Contoh <i>Puzzle Game</i>	10
Gambar 2.4. Contoh <i>Fighting Game</i>	10
Gambar 2.5. Contoh <i>Racing Game</i>	11
Gambar 2.6. Contoh <i>Turn Based Strategy Game</i>	11
Gambar 2.7. Contoh <i>Role Playing Game</i>	12
Gambar 2.8. Contoh <i>Adventure Game</i>	12
Gambar 2.9. Contoh <i>Game Edukasi</i>	13
Gambar 2.10. Logo Construct 2	15
Gambar 2.11. <i>Behavior</i> Yang Terdapat Di Construct 2	16
Gambar 3.1. <i>Flowchart</i> Aplikasi.....	18
Gambar 3.2. Tampilan Menu Utama <i>Game</i>	19
Gambar 3.3. Tampilan Menu Pilihan <i>Mode</i>	20
Gambar 3.4. Tampilan Menu Pilihan Belajar	20
Gambar 3.5. Tampilan Menu Belajar Hijaiyah	21
Gambar 3.6. Tampilan Menu Belajar Harokat	21
Gambar 3.7. Tampilan Menu Belajar Tanwin.....	22
Gambar 3.8. Tampilan Menu Pilihan Bermain	22
Gambar 3.9. Tampilan Menu Bermain Hijaiyah 1	23
Gambar 3.10. Tampilan Menu Bermain Hijaiyah 2	24
Gambar 3.11. Tampilan Menu Bermain Harokat.....	24
Gambar 3.12. Tampilan Menu Bermain Tanwin	25
Gambar 4.1. Icon <i>Game</i> Iqra’	28
Gambar 4.2. <i>Button</i> Pada <i>Game</i>	29
Gambar 4.3. <i>Convert</i> Suara Menggunakan <i>Format Factory</i>	29
Gambar 4.4. File Suara Yang Telah Dimasukkan Pada Construct2.....	30
Gambar 4.5. Tampilan Layout Menu Utama	31
Gambar 4.6. Tampilan <i>Layout</i> Pilih <i>Mode</i>	31
Gambar 4.7. Tampilan <i>Layout</i> Pilihan Belajar.....	32
Gambar 4.8. Tampilan <i>Layout</i> Belajar Hijaiyah	32

Gambar 4.9. Tampilan <i>Layout</i> Belajar Harokat	33
Gambar 4.10. Tampilan <i>Layout</i> Belajar Tanwin	33
Gambar 4.11. Tampilan <i>Layout</i> Pilihan Bermain	34
Gambar 4.12. Tampilan <i>Layout</i> Bermain Hijaiyah 1	34
Gambar 4.13. Tampilan <i>Layout</i> Bermain Hijaiyah 2	35
Gambar 4.14. Tampilan <i>Layout</i> Bermain Harokat	35
Gambar 4.15. Tampilan <i>Layout</i> Bermain Tanwin	36
Gambar 4.16. Konsep IMK Halaman Depan	37
Gambar 4.17. Konsep IMK Menu Pilih <i>Mode</i>	37
Gambar 4.18. Konsep IMK Pada Menu Pilihan Belajar	38
Gambar 4.19. Konsep IMK Pada Menu Pilihan Bermain	39
Gambar 4.20. Menu Utama Pada Resolusi <i>Browser</i>	40
Gambar 4.21. Menu Pilih Mode Pada Resolusi Browser	40
Gambar 4.22. Menu Pilihan Belajar Pada Resolusi <i>Browser</i>	41
Gambar 4.23. Menu Belajar Hijaiyah Pada Resolusi <i>Browser</i>	41
Gambar 4.24. Menu Belajar Harokat Pada Resolusi <i>Browser</i>	42
Gambar 4.25. Menu Belajar Tanwin Pada Resolusi <i>Browser</i>	42
Gambar 4.26. Menu Pilihan Bermain Pada Resolusi <i>Browser</i>	43
Gambar 4.27. Menu Bermain Hijaiyah 1 Pada Resolusi <i>Browser</i>	43
Gambar 4.28. Menu Bermain Hijaiyah 2 Pada Resolusi <i>Browser</i>	44
Gambar 4.29. Menu Bermain Harokat Pada Resolusi <i>Browser</i>	44
Gambar 4.30. Menu Bermain Tanwin Pada Resolusi <i>Browser</i>	45
Gambar 4.31. Tampilan Bermain Hijaiyah 1	46
Gambar 4.32. Tampilan Bermain Hijaiyah 2	46
Gambar 4.33. Tampilan Bermain Harokat	47
Gambar 4.34. Tampilan Bermain Tanwin	47
Gambar 4.35. Tampilan Bermain Hijaiyah 1	48
Gambar 4.36. Tampilan Bermain Hijaiyah 2	48
Gambar 4.37. Tampilan Bermain Harokat	49
Gambar 4.38. Tampilan Bermain Tanwin	49
Gambar 4.39. Grafik Hasil Kuisisioner	51

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 4.1. Lingkungan Implementasi Aplikasi	27
Tabel 4.2. Uji Coba Pilihan Bermain Pada <i>Browser</i> Mozilla Firefox .	46
Tabel 4.3. Uji Coba Pilihan Bermain Pada <i>Browser</i> Google Chrome	48
Tabel 4.4. Hasil Kuisisioner	50
Tabel 4.5. Lampiran Hasil Kuisisioner	77
Tabel 4.6. Lampiran Atribut <i>Background Game</i>	85
Tabel 4.7. Lampiran Atribut <i>Game</i> Orang	85
Tabel 4.8. Lampiran Atribut Tombol Menu.....	86
Tabel 4.9. Lampiran Atribut Kotak	86
Tabel 4.10.Lampiran Atribut Huruf Hijaiyah Kotak.....	87
Tabel 4.11.Lampiran Atribut Huruf Hijaiyah Komentar.....	89
Tabel 4.12.Lampiran Atribut Huruf Hijaiyah Bintang	92
Tabel 4.13.Lampiran Atribut Harokat dan Tanwin Hijaiyah	94
Tabel 4.14.Lampiran Atribut Ekspresi dan Bintang.....	95

DAFTAR LAMPIRAN

	Hal
Lampiran I Pembuatan Atau Implementasi <i>Geme</i> Pada Construct 2 .	57
Lampiran II Hasil Kuisisioner	77
Lampiran III Atribut <i>Game</i>	85