

**PEMBUATAN GAME EDUKASI MENGENAI MATERI
HAFALAN DOA – DOA HARIAN SEBAGAI MEDIA
BELAJAR BERBASIS ANDROID**

TUGAS AKHIR

*Di ajukan untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan Pendidikan
Program Diploma III Gelar Ahli Madya Program Studi Desain Konsentrasi
Multimedia Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta*



POLITEKNIK NEGERI
Media Kreatif

Disusun Oleh :

DINDA SEPTARINI

17810030

**JURUSAN DESAIN GRAFIS KONSENTRASI MULTIMEDIA
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF**

2020

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS DAN BEBAS PLAGIAT

 POLITEKNIK NEGERI Media Kreatif	KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JURUSAN DESAIN	Form: 137A Tgl.: 30Jul20 Validasi: Ttd.:
--	---	---

PERNYATAAN ORISINALITAS DAN BEBAS PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dinda Septarini

NIM : 17810030

Program Studi : Multimedia

telah menghasilkan karya tugas akhir dengan judul:

Pembuatan Game Edukasi Mengenai Materi Hafalan Doa-Doa Harian Sebagai Media

Belajar Berbasis Android.

dengan sebenarnya menyatakan bahwa:

1. Tugas akhir ini adalah asli, hasil karya saya sendiri, yang belum pernah dipublikasikan dan belum pernah diikutsertakan dalam kompetisi/lomba di tingkat Regional, Nasional atau Internasional sebelumnya;
2. Tugas akhir saya susun tanpa tindakan plagiarisme sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia;
3. Semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan tata cara yang benar.

Jika di kemudian hari ternyata saya melakukan tindakan plagiarisme, saya akan bertanggung jawab sepenuhnya dan menerima sanksi yang dijatuhkan oleh pihak yang berwenang kepada saya.

Jakarta, 30 Juli 2020

Yang menyatakan,


DINDA SEPTARINI
NIM.



Tgl. dicetak: 30...



ii

LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA

 POLITEKNIK NEGERI Media Kreatif	KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JURUSAN DESAIN	Form: 137A Tgl.: 30 Juli 20 Validasi: Ttd.:
--	---	--

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA

Sebagai sivitas akademik Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dinda Septarini
NIM : 17810030
Program Studi : Multimedia

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Non-eksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya beserta perangkat/properti yang ada, yang berjudul: Pembuatan Game Edukasi Mengenai Materi Hafalan Doa-Doa Harian Sebagai Media Belajar Berbasis Android

Dengan hak ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, meng-alihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 30 Juli 2020
Yang menyatakan,


DINDA SEPTARINI
NIM.


Tgl. dicetak: .../20...

 Scanned with
CamScanner

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG TUGAS AKHIR

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG TUGAS AKHIR

Tugas Akhir ini telah dipertahankan di hadapan sidang penguji tugas akhir
Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif pada tanggal 23-08-2020 dan telah
dinyatakan :

LULUS

Tim Penguji:

Nama penguji	Jabatan	Tanda Tangan
Agung Budi Prasetyo, M.T	Penguji Ketua	
Dwi Mandasari Rahayu, M.M	Penguji Anggota	
Yudha Pradana, M.Pd	Pembimbing (Moderator)	

LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN TUGAS AKHIR

LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN GAME EDUKASI MENGENAI MATERI HAFALAN DOA-
DOA HARIAN SEBAGAI MEDIA BELAJAR BERBASIS ANDROID**

Disusun Oleh:

17810030 Dinda Septarini

DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH:

Pembimbing I,

Pembimbing II,



Sari Setyaning Tyas, M.Ti

NIP. 198703092014042001



Yudha Pradana, M.Pd

NIP. 198610212015041004

MENGETAHUI:

Koordinator Program Studi Multimedia



Agung Budi Prasetyo, M.T

NIP. 197910032008121003

Jakarta,.....

DISAHKAN OLEH:

KETUA JURUSAN DESAIN GRAFIS

Hafid Setyo Hadi, M.T.

NIP. 198305292014041001

ABSTRAK

Kemampuan membaca, menulis dan menghafal Al-Qur'an mutlak harus dimiliki oleh semua umat Islam untuk dapat memahami, menghayati, kemudian mengamalkan apa yang terkandung di dalamnya. Salah satunya menghafal doa-doa harian yang terdapat pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. Oleh karena itu anak harus ditekankan untuk belajar membaca, menulis, dan menghafal Al-Qur'an sejak dini, sehingga mereka mampu membaca, menulis dan menghafal Al-Qur'an dengan baik dan benar. salah satu caranya adalah dengan menyekolahkan anak ke lembaga pendidikan berbasis islami seperti SDIT Mentari Ciangsana. Sekolah ini menerapkan kurikulum 2013 yang terdapat beberapa doa-doa harian, namun doa-doa harian tersebut tidak semuanya tercantum dalam buku paket maupun lembar kerja siswa (LKS). Sekolah ini juga belum memiliki metode pembelajaran yang interaktif untuk membantu hafalan murid.

Game edukasi dapat mendorong siswa untuk belajar aktif dan kreatif, dan tidak merasa bosan saat belajar, serta dapat meningkatkan daya dan minat belajar anak. *Game* edukasi yang dibuat diberi nama "Menghafal Doa-Doa harian". Hasil keluaran *game* yang dibuat berupa *game* berbasis Android dengan materi soal-soal yang ditampilkan secara acak dan beberapa dari buku pelajaran PAI kelas 1 sampai 4, ada juga tambahan doa-doa yang belum tercantum di buku tersebut, yang digunakan SDIT Mentari Ciangsana.

Kata kunci : *game* edukasi, SDIT Mentari, menghafal doa-doa harian, media pembelajaran interaktif.

ABSTRACT

The ability to read, write and memorize the Qur'an absolutely must be possessed by all Muslims to be able to understand, appreciate, then practice what is contained in it. One of them memorizes daily prayers found in Islamic Religious Education Subjects. Therefore, children must be emphasized to learn to read, write and memorize the Qur'an from an early age, so that they are able to read, write and memorize the Qur'an well and correctly. one way is to send children to Islamic-based educational institutions such as SDIT Mentari Ciangsana. This school applies the 2013 curriculum which contains several daily prayers, but not all of the daily prayers are listed in the textbooks and student worksheets (LKS). This school also does not yet have interactive learning methods to help students memorize.

Educational games can encourage students to learn actively and creatively, and not feel bored while studying, and can increase children's learning abilities and interests. Educational game created is named "Memorizing Daily Prayers". The output of the game made in the form of an Android-based game with material questions that are displayed randomly and some of the PAI textbooks grades 1 to 4, there are also additional prayers that have not been listed in the book, which are used by SDIT Mentari Ciangsana.

Keywords: educational games, SDIT Mentari, memorizing daily prayers, interactive learning media.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, dengan segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan karya tulis dengan judul "Perancangan Dan Pembuatan *Game* Edukasi Mengenai Materi Hafalan Doa – Doa Harian Sebagai Media Belajar Untuk Sekolah Dasar" ini dengan baik dan dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Dalam penyusunan laporan tugas akhir ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Maka pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada :

1. Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat serta hidayah-Nya kepada penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Kedua orang tua dan keluarga tercinta, yang selalu memberikan doa dan dukungan moril maupun materil.
3. Bapak Dr. Purnomo Ananto, M.M. selaku Direktur Utama Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Bapak Hafid Setyo Hadi, M.T. selaku Kepala Jurusan Desain.
5. Bapak Agung Budi Prasetyo, M.T. selaku Koordinator Program Studi Desain Konsentrasi Multimedia.
6. Ibu Sari Setyaning Tyas, S.Kom., M.Ti., selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak memberikan arahan selama proses pembuatan Tugas Akhir pada penulis.
7. Bapak Yudha Pradana, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah membantu memberikan arahan tentang penulisan ini.
8. Dosen dan staff Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
9. Daffa Wilaksana Abdillah selaku pengisi suara dalam aplikasi Tugas Akhir ini.
10. Anisa, Fiona, Septia, Sonya, Labiibah yang telah membantu dan memotivasi penulis dalam mengerjakan Tugas Akhir ini.
11. Teman-teman seperjuangan Jurusan Desain Grafis Konsentrasi Multimedia yang selalu berbagi pengalaman dan pendapatnya dalam menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.
12. Semua pihak yang telah membantu dalam pembuatan laporan ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu namanya.

Dengan keterbatasan pengalaman, pengetahuan maupun pustaka yang di tinjau, penulis menyadari bahwa Laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran sangat penulis harapkan demi kesempurnaan laporan ini di kemudian hari.

Jakarta, _____ 2020

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS DAN BEBAS PLAGIAT	ii
LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG TUGAS AKHIR	iv
LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN TUGAS AKHIR	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	16
1.1 Latar Belakang	16
1.2 Identifikasi Masalah	19
1.3 Rumusan Masalah	20
1.4 Batasan Masalah.....	20
1.5 Tujuan dan Manfaat.....	20
1.6 Metode Pengumpulan Data	21
1.6.1 Studi Pustaka.....	21
1.6.2 Wawancara.....	21
1.6.3 Observasi	21
1.6.4 Menyusun dan Menyebar Kuesioner	21
1.7 Sistematika Penulis.....	22
1.7.1 BAB I PENDAHULUAN	22
1.7.2 BAB II LANDASAN TEORI	22
1.7.3 BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	22
1.7.4 BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	22
1.7.5 BAB V PENUTUP	22
BAB II LANDASAN TEORI	23
2.1 <i>Game</i>	23

2.1.1 Sejarah <i>Game</i>	23
2.1.2 Pengertian <i>Game</i>	23
2.2 <i>Game</i> Edukasi	23
2.3 Pengertian Android	24
2.4 Doa-Doa Harian	25
2.5 <i>Flowchart</i>	26
BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN	27
3.1 Profil SDIT Mentari	27
3.1.1 Logo	27
3.1.2 Visi	27
3.1.3 Misi	27
3.2 Metode Pembelajaran Yang Sedang Berjalan	28
3.3 Media Pembelajaran Yang Akan Dibuat	28
3.3.1 Deskripsi Karya	28
3.3.2 Proses	29
3.4 Perancangan Sistem	32
3.4.1 <i>Use Case Diagram</i>	32
3.4.2 <i>Flowchart</i>	33
3.5 Perancangan Antarmuka (<i>User Interface</i>)	37
3.5.1 Struktur Menu	37
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	46
4.1 Implementasi Sistem	46
4.1.1 Implementasi <i>User Interface</i>	46
4.2 Kebutuhan <i>Software</i> dan <i>Hardware</i>	51
4.2.1 <i>Software</i>	51
4.2.2 <i>Hardware</i>	52
4.3 Kebutuhan Pemakaian Sistem	53
4.4 Pengujian Sistem	57
BAB V KESIMPULAN	61
5. 1 Simpulan	61
5.2 Saran	61

DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN.....	64

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Nilai Rata-Rata Kelas 4.....	17
Tabel 4. 1 Spesifikasi Perangkat Android.....	57
Tabel 4. 2 Hasil Uji Perangkat	58
Tabel 4. 3 Spesifikasi Perangkat Android.....	59
Tabel 4. 4 Hasil Uji Perangkat	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Simbol Flowchart	26
Gambar 3. 1 Logo SDIT Mentari	27
Gambar 3. 2 Alur Proses	29
Gambar 3. 3 Use Case Diagram	32
Gambar 3. 4 Flowchart Level 1	34
Gambar 3. 5 Flowchart Level 2	35
Gambar 3. 6 Flowchart Level 3	36
Gambar 3. 7 Flowchart Score.....	37
Gambar 3. 8 Struktur Menu	38
Gambar 3. 9 Rancangan Tampilan Menu Utama.....	38
Gambar 3. 10 Rancangan Tampilan Menu Panduan Doa	39
Gambar 3. 11 Rancangan Tampilan Pilih Doa Harian.....	40
Gambar 3. 12 Rancangan Tampilan Menu Bermain.....	41
Gambar 3. 13 Rancangan Tampilan Mencocokkan Doa	41
Gambar 3. 14 Rancangan Tampilan Pilih Menebak Doa.....	42
Gambar 3. 15 Rancangan Tampilan Pilih Melengkapi Doa	43
Gambar 3. 16 Rancangan Tampilan Menu Info	43
Gambar 3. 17 Rancangan Tampilan Popup Jeda	44
Gambar 3. 18 Rancangan Tampilan Popup Menang	44
Gambar 3. 19 Rancangan Tampilan Popup Gagal	45
Gambar 4. 1 Tampilan Splash Screen	46
Gambar 4. 2 Tampilan Menu Utama.....	47
Gambar 4. 3 Tampilan Menu Panduan Doa	47
Gambar 4. 4 Tampilan Menu Bermain	48
Gambar 4. 5 Tampilan Menu Info.....	48
Gambar 4. 6 Tampilan Popup Jeda	49
Gambar 4. 7 Tampilan Popup Berhasil	49

Gambar 4. 8 Tampilan Popup Gagal.....	50
Gambar 4. 9 Tampilan Level 1	50
Gambar 4. 10 Tampilan Level 2	51
Gambar 4. 11 Tampilan Level 3	51
Gambar 4. 12 Objek Game.....	54