

Game Edukasi Asmaul Husna Berbasis Android Untuk Pelajar

Aji Suditomo¹, Divi Handoko²

^{1,2,3}Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Komputer, Universitas Harapan Medan

¹ajisuditomoo29@gmail.com, ²divihandoko@gmail.com

Abstrak

Seiring berkembangnya zaman, *Game* pada saat ini sangat berkembang dengan cepat. Banyak anak muda sekarang yang sering bermain sampai lupa akan waktu dan lupa untuk belajar sehingga meningkatnya rasa malas pada anak muda sekarang. *Game* Edukasi Asmaul Husna ini dirancang menggunakan *software adobe animate 2019* yang dimulai dengan membuat *storyboard* untuk mengetahui apakah *game* sesuai dengan yang diinginkan. *Game* Edukasi Asmaul Husna ini ditujukan kepada pelajar dan anak-anak agar dapat belajar sambil bermain. Hasil dari *game* ini berupa materi, dan soal-soal yang dilengkapi dengan music dan suara dari setiap objek. *Game* Edukasi ini sebagai media pembelajaran untuk pelajar dan anak-anak agar mereka dapat lebih senang dalam menghafal asmaul husna.

Kata Kunci : *Game, Asmaul Husna, Adobe Animate*

Abstract

Along with the development of the times, the game at this time is growing very quickly. In this era so that Many young people often play until they forgot the time and forgot to study so that young people get feel lazy today. This Asmaul Husna Educational Game was designed using adobe animate 2019 software, which started by creating a storyboard to find out whether the game was as desired. This Asmaul Husna Educational Game is aimed at students and children so they can learn while playing. The results of this game are in the form of materials, and questions that are equipped with music and sounds from each object. This Educational Game is a learning medium for students and children so that they can be happier in memorizing Asmaul Husna.

Keywords: *Game, Asmaul Husna, Adobe Animate*

1. PENDAHULUAN

Game merupakan sesuatu yang digunakan untuk bermain yang dimainkan dengan aturan – aturan tertentu. Dalam permainan ada yang menang dan ada yang kalah. *Game* merupakan permainan yang menggunakan media elektronik berbentuk multimedia yang dibuat semenarik mungkin agar para pemain bisa mendapatkan kepuasan batin saat bermain dengan bentuk dan cara main yang berbeda – beda [1].

Dunia Pendidikan sangat mengharapkan kehadiran *game* yang bermutu tinggi dan bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pendidikan. [2].

Game edukasi merupakan *software game* yang berisikan permainan yang mendidik dan mengajar dengan media digital. Dengan *game edukasi* akan lebih mudah memberikan pemahaman khususnya untuk anak-anak. Pada saat ini banyak anak-anak dan pelajar di Indonesia yang sangat kecanduan bermain *game* yang tidak mendidik, sehingga dapat merusak mental dan pengetahuan dari anak-anak tersebut. Bahkan mereka menghabiskan waktunya sampai sehari penuh.

Dari masalah di atas, penulis yaitu membuat sebuah game edukasi alat pembelajaran yang bermanfaat bagi pelajar untuk dapat membantu mengingatkan mereka sejak dini dalam memahami dan menghafal nama – nama Allah. *Game* ini menuntut pemain *game* untuk mengerjakan beberapa soal yang diberikan.

2. LANDASAN TEORI

2.1 Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sarana nonpersonal (bukan manusia) yang digunakan oleh guru yang memegang peranan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan.[3].

2.2 Animasi

Kata animasi berasal dari bahasa inggris yaitu *animate* yang artinya menggerakkan atau menghidupkan. Sebuah objek yang tidak bergerak akan dibuat bergerak melalui *frame* ke *frame* yang lain sehingga objek tersebut akan terlihat bergerak. merupakan sekumpulan gambar yang disusun secara berurutan. Animasi adalah usaha untuk membuat presentasi statis menjadi hidup Animasi merupakan perubahan visual sepanjang waktu yang memberi kekuatan besar pada proyek multimedia dan halaman web yang dibuat [4].

2.3 Game

Game dapat dimainkan dengan satu orang maupun berkelompok. *Game* dapat dimainkan pada semua usia tetapi setiap game memiliki batasan usia tertentu untuk dapat mengaksesnya. *Game* merupakan kata yang berasal dari bahasa inggris dimana arti dari game yaitu permainan. *Game* edukasi merupakan permainan yang dikemas untuk merangsang daya pikir dan termasuk salah satu cara untuk melatih meningkatkan konsentrasi penggunaanya [5].

2.4 Asmaul Husna

Asmaul Husna merupakan Asma Allah yang Agung. Jumlah 99 nama tersebut merupakan kesepakatan para ulama berdasarkan hadist yang diriwayatkan oleh Abu Hurairah RA bahwa Rasulullah bersabda : “Allah mempunyai 99 nama; seratus kurang satu. Barang siapa yang memahaminya akan masuk surga” (HR. Bukhari dan Muslim). Dengan mempelajari Asmaul Husna kita dapat mengetahui nama-nama Allah yang baik, dan agung serta indah sesuai dengan sifat-sifatNya [6].

2.5 Adobe Animate

Adobe Animate merupakan pengembangan dari *Adobe Flash Profesional*, *Macromedia Flash*, dan *FutureSplash Animator* adalah program multimedia authoring dan animasi komputer yang dikembangkan oleh *Adobe System* [7].

2.6 ActionScript 3.0

ActionScript merupakan bahasa pemrograman berorientasi objek yang menjadi dasar JavaScript dan memberikan hasil kinerja dan produktifitas yang sangat bagus. Suatu programming *language* (bahasa pemrograman) yang dapat ditambahkan pada dokumen Flash *ActionScript* dibuat untuk mengembangkan pemrograman interaktif secara efisien [8].

2.7 UML (Unified Modelling Language)

Unified Modeling Language merupakan salah satu metode pemodelan visual yang digunakan dalam perancangan dan pembuatan sebuah software yang berorientasikan pada objek. UML merupakan sebuah standar penulisan atau semacam blue print dimana didalamnya termasuk sebuah bisnis proses, penulisan kelas-kelas dalam sebuah bahasa yang spesifik [9].

2.8 Storyboard

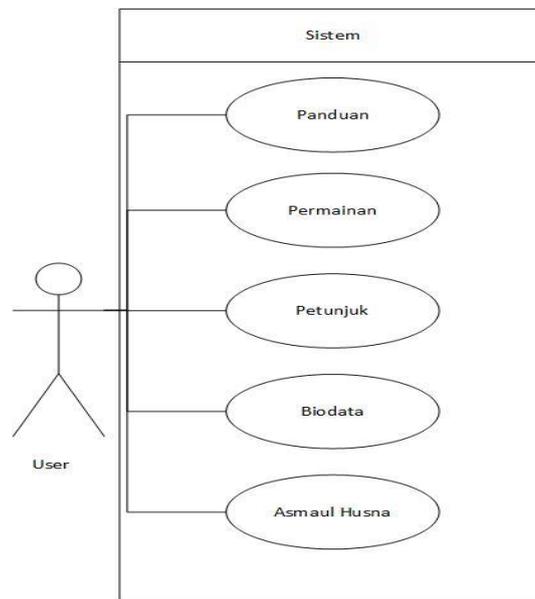
Storyboard adalah serangkaian sketsa secara visual untuk menggambarkan urutan atau alur dari sistem yang akan dibangun [10].

3. METODE PENELITIAN

Aplikasi game edukasi asmaul husna berbasis android di rancang menggunakan UML (*Unified Modeling Language*) yaitu menggunakan *Use Case Diagram* dan *Activity Diagram*.

3.1 Rancangan Use Case Diagram

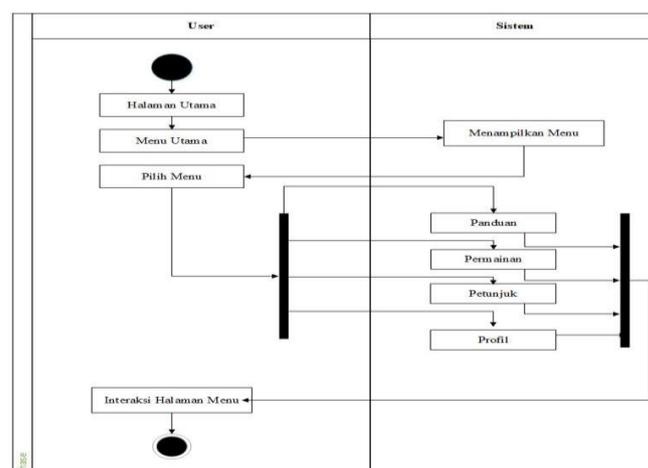
Membuat sebuah rancangan use case diagram yang berfungsi untuk bagaimana sistem akan berjalan ketika berinteraksi dengan user. Adapun rancangan use case diagram dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Use Case Diagram

3.2 Rancangan Activity Diagram

Rancangan activity diagram pada aplikasi game asmaul husna ini berfungsi untuk menjelaskan bagaimana proses berjalannya sebuah aplikasi dan bagaimana cara berkerjanya aplikasi ini. Adapun rancangan activity diagram dapat dilihat pada gambar 2.



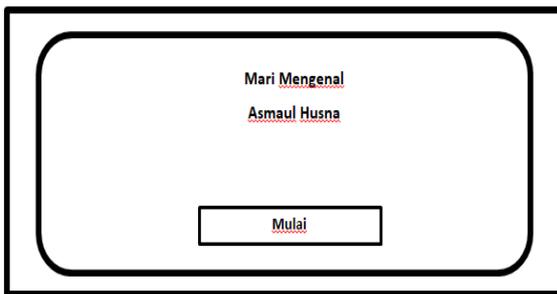
Gambar 2. Activity Diagram

Penjelasan gambar 2 mengenai Activity Diagram *Game* Edukasi Asmaul Husna Berbasis Android untuk Pelajar.

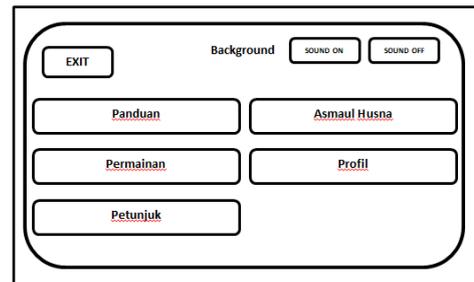
- 1) Kondisi awal mulai tampilan halaman utama atau tampilan *splash*.
- 2) Masuk ke menu yang telah disediakan.
- 3) *User* memilih menu yang ingin di tampilakn
- 4) Sistem akan menampilkan tampilan dari menu yang di inginkan oleh *user*.
- 5) Pada menu Permainan *user* akan melewati 3 level permainan
- 6) Jika user telah menyelesaikan permainan, maka user akan mendapatkan nilai skor lalu kembali ke menu utama.
- 7) Selesai

3.3 Rancangan Aplikasi

Pada *game* edukasi asmaul husna ini terdapat tampilan menu yang terdiri dari 4 menu. *User* akan berinteraksi dengan sistem ketika *user* memilih salah satu dari menu yang telah disediakan. Adapun tampilan menu pada *game* edukasi ini dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3 Rancangan Tampilan Splash



Gambar 4 Rancangan Tampilan Menu

Pada Gambar 3, terdapat beberapa item yaitu berupa teks, tombol mulai, dan juga *background*. Pada gambar 4 terdapat beberapa item seperti tombol *exit*, tombol *sound on* dan *sound off*, dan juga beberapa tombol untuk mengakses ke tampilan selanjutnya.

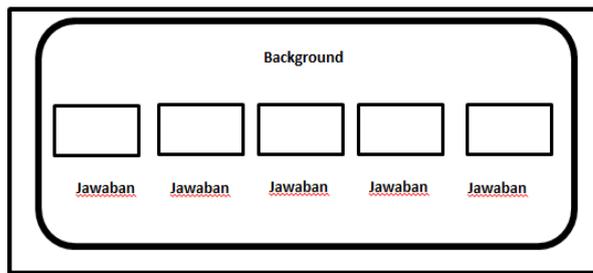


Gambar 5 Rancangan Tampilan Materi

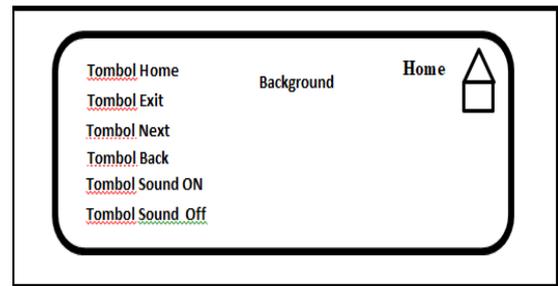


Gambar 6 Rancangan Soal level 1&2

Pada Gambar 5, terdapat beberapa item yaitu berupa teks materi, tombol *next* dan *home*, dan juga *background*. Pada gambar 6 terdapat beberapa teks dan juga jawaban dalam bentuk gambar.



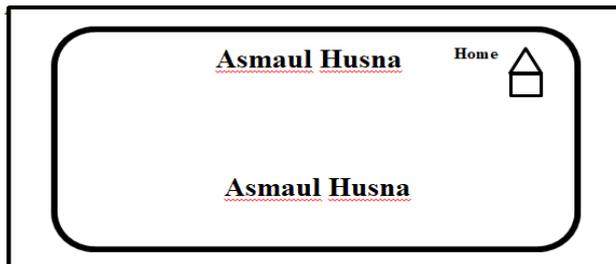
Gambar 7 Rancangan Soal Level 3



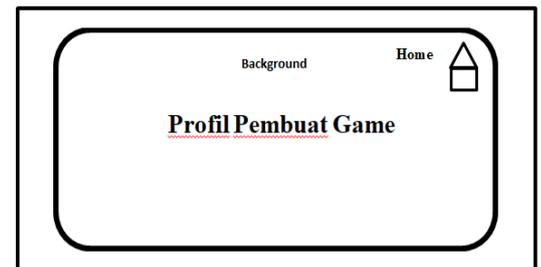
Gambar 8 Rancangan Menu

Petunjuk

Pada Gambar 7, rancangan pada soal level 3 terdapat item berupa gambar jawaban dan *background*. Dapat dilihat pada gambar 8, pada rancangan menu petunjuk terdapat beberapa item yaitu berupa teks, *background*, dan *button*.



Gambar 9 Rancangan Menu Asmaul Husna



Gambar 10 Rancangan Menu Profil

Pada gambar 9, rancangan pada menu asmaul husna terdapat beberapa item yaitu berupa gambar yang bergerak dan *button* untuk kembali ke menu awal. Pada gambar 10, terdapat item berupa teks, *background* dan *button*.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Tampilan Aplikasi

Pada tampilan aplikasi terdapat beberapa hasil screenshot dari tampilan *game* yang telah selesai dibuat.



Gambar 11 Logo Aplikasi



Gambar 12 Tampilan *Splash*

Pada gambar 11, terdapat gambar sebuah android yang mempunyai arti bahwa *game* tersebut dapat dijalankan menggunakan android. Pada gambar 12 terdapat tampilan pada menu *splash*, dimana pada menu tersebut terdapat tombol *start* yang berfungsi sebagai tombol untuk memulai permainan tersebut.



Gambar 13 Tampilan Menu Awal

Pada gambar 13, terdapat tombol-tombol yang memiliki fungsi berbeda seperti tombol panduan, tombol permainan, tombol petunjuk, tombol asmaul husna, tombol profil, tombol *exit*, dan juga tombol *on* dan *off*. Selanjutnya pada gambar 14, terdapat beberapa tombol seperti tombol *next*, tombol *home*, tombol *back* dan juga terdapat teks yang berisi materi-materi mengenai asmaul husna.

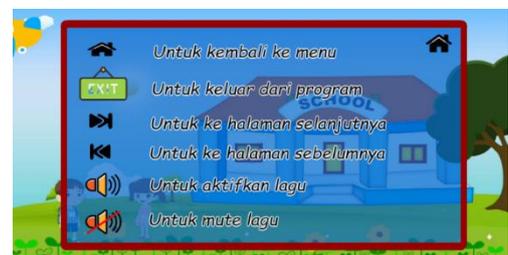
Gambar 14 Tampilan Menu Materi



Gambar 15 Tampilan Soal Level 1

Gambar 15 merupakan tampilan dari soal level 1 dimana pada tampilan tersebut terdapat soal dan beberapa jawaban. Jika jawaban benar maka akan muncul tanda benar dan jika salah maka akan muncul tanda salah. Pada gambar 16, sama seperti pada gambar 15 dimana pada soal level 2 terdapat soal berupa asmaul husna dan beberapa jawaban.

Gambar 16 Tampilan Soal Level 2



Gambar 17 Tampilan Soal Level 3

Pada gambar 17, terdapat beberapa kotak dan asmaul husna, dimana pemain harus menyusun asmaul husna itu dengan urutan yang benar. Gambar 18 merupakan tampilan dari menu petunjuk dimana pada tampilan tersebut menjelaskan fungsi-fungsi tombol yang ada pada permainan.

Gambar 18 Tampilan Menu Petunjuk



Gambar 19 Tampilan Menu Profil

Gambar 20 Tampilan Menu Profil

Gambar 19 merupakan tampilan dari menu profil. Pada menu profil berisi profil dari pembuat *game*. Pada gambar 20, terdapat sebuah asmaul husna yang akan bergerak mulai dari atas kebawah. Pada menu tersebut akan terdengar lantunan suara asmaul husna.

4.2 Hasil Pengolahan Data Kuisisioner Pada Media Pembelajaran

Pada pembuatan *game* edukasi asmaul husna ini, telah dibuat kuisisioner dengan menggunakan link google form dimana terdapat 5 pertanyaan mengenai *game* tersebut beserta dengan jawaban pilihan ganda dan juga terdapat video dari *game* edukasi asmaul husna tersebut. Kuisisioner ini diberikan kepada anak-anak, anak remaja, dan juga orang tua agar mengetahui bagaimana pendapat mereka mengenai *game* edukasi asmaul husna tersebut. Berikut rincian dari pertanyaan yang diberikan kepada 30 *responders*.

No.	Pertanyaan	Ya	Tidak Tentu	Tidak
1	Menurut anda, apakah aplikasi ini membantu orang tua dan guru untuk mengenalkan asmaul husna kepada anak-anak?			
2	Menurut kamu, apakah aplikasi ini sudah layak untuk dimainkan oleh anak-anak?			
3	Apakah <i>game</i> edukasi asmaul husna ini dapat membantu anak-anak dalam mengenali dan menghafal asmaul husna?			
4	Apakah aplikasi ini dapat membuat anak-anak lebih senang dalam menghafal asmaul husna?			
5	Menurut anda, apakah soal pada permainan terlihat sulit untuk anak-anak?			

5. KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari pembuatan *game* edukasi asmaul husna berbasis android untuk pelajar ini yaitu :

1. Penulis telah berhasil membangun sebuah *game* edukasi asmaul husna berbasis android untuk pelajar yang berguna untuk membantu mengingatkan mereka sejak dini dalam memahami dan menghafal nama – nama Allah.
2. Membangun sebuah aplikasi *game* edukasi yang menarik untuk anak-anak yang bertujuan agar anak-anak lebih mudah dalam memahami dan menghafal asmaul husna.
3. Terdapat 25 *responders* (96,2%) yang telah menjawab “ya” dan 1 *responders* (3,8%) yang menjawab tidak tentu.berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini dapat membantu anak-anak untuk mengenali dan menghafal asmaul husna.
4. Berdasarkan hasil dari kuisisioner yang telah dikumpulkan, 21 *responders* (80,8%) setuju bahwa *Game* Edukasi Asmaul Husna ini dapat membuat anak-anak lebih senang dalam menghafal asmaul husna.
5. Berdasarkan hasil kuisisioner, 26 *responders* setuju bahwa aplikasi *game* asmaul husna ini layak untuk dimainkan oleh anak-anak.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ariyati, S., & Misriati, T. (2016). Perancangan animasi interaktif pembelajaran asmaul husna. *Jurnal Teknik Komputer*, 2(1), 116–121.
- [2] Damayanti, D., Akbar, M. F., & Sulistiani, H. (2020). Game Edukasi Pengenalan Hewan Langka Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 7(2), 275–282. [3] J. Kuswanto and F. Radiansah, “Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI,” *J. Media Infotama*, vol. 14, no. 1, 2018.
- [3] Djirong, A., Aswar, A., & Hasan, H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Mata Kuliah Nirmana 2 Berbasis Adobe Flash dan Interaktif Animasi 3D. *Seminar Nasional LP2M UNM*.
- [4] Firmantoro, K., Anton, A., & Nainggolan, E. R. (2016). Animasi interaktif pengenalan hewan untuk pendidikan anak usia dini. *Jurnal Techno Nusa Mandiri*, 13(2), 103–110.
- [5] Hardyana, S. E. (2016). Animasi interaktif pengenalan hewan khas Pulau Indonesia berbasis Android pada TK Kupu-Kupu Mungil Bekasi. *Jurnal Teknik Komputer*, 2(1), 9–21.
- [7] Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 14(1).
- [8] Ningrum, Y. H., Apriyani, D. D., & Zikriah, Z. (2020). Perancangan Media Pembelajaran Mengenal Asmaul Husna Berbasis Android. *Jurnal Riset Dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (JRAMI)*, 1(04).
- [9] Pratama, Y. B., Wardhana, A. K., & Nugroho, P. A. (2020). Hubungan Antara Artikel Mengenai Game Dan Teknologi Informasi Pada Scopus: Studi Bibliografi. *Visi Pustaka: Buletin Jaringan Informasi Antar Perpustakaan*, 22(1), 5–14.
- [10] Putra, R. C., & Dedi Gunawan, S. T. (2016). *Pembuatan Game Edukasi Pintar Memilah Sampah Berbasis Android*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- [10] Rahman, R. A., & Tresnawati, D. (2016). Pengembangan game edukasi pengenalan nama hewan dan habitatnya dalam 3 bahasa sebagai media pembelajaran berbasis multimedia. *Jurnal Algoritma*, 13(1), 184–190.