

# PEMBUATAN APLIKASI GAME EDUKASI ANAK-ANAK TENTANG SEJARAH ISLAM MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2 BERBASIS ANDROID

Mohamad Iqbal Hargani Fajri<sup>1\*</sup>, Yolen Perdana Sari<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Fakultas Ilmu Komputer, Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Jl. Raya Puspiptek No. 46, Kel. Buaran, Kec. Serpong, Kota Tangerang Selatan. Banten 15310, Indonesia  
Email: <sup>1\*</sup>[Iqbalhargani14@gmail.com](mailto:Iqbalhargani14@gmail.com), <sup>2</sup>[dosen01705@unpam.ac.id](mailto:dosen01705@unpam.ac.id)

**Abstrak**– Membuat game online dengan title Game Edukasi Anak-anak Tentang Sejarah Islam yang menggunakan aplikasi Construct 2 sehingga dapat memberikan alternatif hiburan bagi masyarakat yang menyukai hiburan game online. Bagaimana membuat aplikasi Game edukasi Tentang Sejarah Islam agar mempermudah anak-anak dalam mengenali Sejarah Islam. Mengurangi kecemasan orang tua terhadap anak Ketika bermain game. Metode kualitatif merupakan suatu metode dalam meneliti suatu objek, sekelompok manusia, suatu metode yang mengemukakan masalah dengan cara mengumpulkan data-data yang diberikan untuk menggambarkan karakteristik suatu keadaan atau objek sebuah penelitian dan mengambil sebuah kesimpulan yang akan dilakukan. Sumber data didalam penelitian adalah faktor yang sangat penting, karena sumber data akan menyangkut kualitas dari hasil sebuah penelitian. Dengan adanya Pembuatan Aplikasi Game Edukasi Anak-anak Tentang Sejarah Islam Menggunakan Construct 2 Berbasis Android ini bisa meningkatkan minat belajar pada siswa, karena pengemasan Gamenya dibuat semenarik mungkin dan tidak membosankan. Dalam pengembangan aplikasi ini selanjutnya, diharapkan aplikasi ini tidak hanya menampilkan quiz untuk siswa SDN Kepunduhan 01 saja, tetapi untuk setiap jenjang studi. Terlebih bila dikembangkan untuk setiap mata pelajaran yang ada. Dalam pengembangan aplikasi ini selanjutnya, diharapkan aplikasi ini tidak hanya dapat berjalan pada suatu platform saja yaitu Android.

**Kata Kunci:** Game Edukasi, Sejarah Islam, Construct 2, Kualitatif, Sumber Data

**Abstract**– Create an online game with the title Children's Educational Game About Islamic History using the Construct 2 application so that it can provide alternative entertainment for people who like online game entertainment. How to make an educational game application about Islamic history to make it easier for children to recognize Islamic history. Reduce parents' anxiety about children when playing games. The qualitative method is a method of researching an object, a group of people, a method that raises problems by collecting data. given to describe the characteristics of a situation or object of a study and draw a conclusion that will be carried out. The source of the data in the research is a very important factor, because the source of the data will concern the quality of the results of a study. With the Making of an Educational Game Application for Children About Islamic History Using Construct 2 Based on Android, it can increase students' interest in learning, because the packaging of the game is made as attractive as possible. and not boring. In the further development of this application, it is hoped that this application will not only display quizzes for students of SDN Kepuhuhan 01, but for every level of study. Especially if it is developed for each existing subject. In further development of this application, it is hoped that this application can not only run on one platform, namely Android.

**Keywords:** Educational Games, Islamic History, Construct 2, Qualitative, Data Sources

## 1. PENDAHULUAN

Mempelajari Sejarah Pendidikan Islam amat penting, dengan mempelajarinya akan mengetahui sebab-akibat kemajuan dan kemunduran Islam. Terutama mengkaji pendidikan Islam pada zaman Nabi Muhammad SAW. Selaku umat Islam, hendaknya kita mengetahui sejarah guna menumbuhkembangkan wawasan generasi sekarang juga akan datang tentang mutiara ibrah yang terkandung pada sejarah tersebut. Sejarah Pendidikan Islam pada masa Nabi Muhammad SAW terbagi dua periode, Makkah dan Madinah. intisari pendidikan Islam pada periode itu disandarkan pada Alquran dan sunnah. Rasul adalah guru, pelopor pendidikan Islam. Dari sana titik awal perkembangan pendidikan Islam dimulai. Kajian ini akan membahas pendidikan Islam pada masa Rasulullah di Makkah dan Madinah, kurikulum, kebijakan dan cara penyampaian ilmu yang disampaikan oleh Rasul. Pendidikan Islam masa Rasul menekankan pemahaman dan penghafalan Alquran, keilmuan berkembang belum meluas seperti pada masa setelahnya, cara pengajaran masa ini sangat sederhana, yaitu dengan berhadap-tatap langsung antara pendidik dan peserta didik, sehingga pelajaran lebih cepat dipahami, langsung ke sanubari sahabat.

Teknologi informasi saat ini telah dirasakan manfaatnya di berbagai bidang, salah satunya bidang Pendidikan. Untuk menghasilkan generasi yang berakhlak perlu ditanamkan pendidikan agama sedari dini. Salah satu upaya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan terhadap materi agama perlu adanya suatu media pembelajaran interaktif. Pada umumnya anak akan merasa malas ketika diminta untuk mempelajari pendidikan agama dan menghafal surat pendek dengan cara konvensional. Untuk itu penelitian ini merancang game edukatif pengenalan dasar Islam dengan cara menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan minat anak untuk mempelajari pendidikan agama Islam dengan cara menyenangkan. Dalam merancang game edukatif menggunakan metode pengembangan waterfall. Hasil penelitian menunjukkan bahwa game edukatif yang dirancang untuk mengenalkan pendidikan dasar Islam disajikan dengan menyenangkan dan mudah digunakan untuk anak. Sehingga game ini mampu meningkatkan minat belajar anak mengenai pendidikan agama.

Media merupakan sebuah perantara yang dapat di manfaatkan dalam sebuah pembelajaran khususnya dalam menambah wawasan para pengguna. Banyak jenis media yang di gunakan dalam sebuah pembelajaran. Salah satunya yaitu media pembelajaran *Game* edukasi. *Game* edukasi adalah sebuah permainan dimana permainan ini dibentuk untuk mengasah daya pikir sehingga dapat meningkatkan konsentrasi dan pemecahan dalam sebuah masalah. *Game* edukasi di rancang agar pengguna dapat belajar sekaligus bermain , sehingga di harapkan pengguna dapat lebih mudah memahami materi.

Game edukasi dapat menjadikan suasana yang menyenangkan dalam proses pembelajaran agama islam. Maka dari itu guru dapat memanfaatkan media atau sarana untuk efektifitas belajar siswa. Dengan adanya media tersebut di harapkan dapat meningkatkan efektifitas atau minat belajar siswa dan juga di harapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dalam dunia Pendidikan, adanya *game* edukasi diharapkan semangat anak untuk belajar akan lebih bersemangat.

*Game* edukasi saat ini dapat menjadi sarana belajar yang tidak membosankan bagi para pengguna. Namun dibalik kelebihan itu, *game* edukasi memiliki kekurangan, yaitu minat yang sangat minim dari pengguna terhadap *game* edukatif, pasalnya apabila orang yang mendengar kata *game* edukasi mereka pasti akan berfikir bahwa *game* edukasi itu sangat membosankan, dan hal ini menjadi *mindset* masyarakat sejak *game* edukasi itu pertama kali muncul, selain itu *programmer* yang membuat *game* edukasi masih sangat sedikit dibandingkan *programmer* yang membuat *game* non edukasi, karena kurangnya minat masyarakat.

Berdasarkan masalah tersebut, maka penulis bermaksud untuk membuat game edukasi anak tentang sejarah islam yang berjenis *game* tebak-tebakan maupun survival berbasis *android*. *Game* akan dibuat menggunakan Construct 2. Construct 2 adalah *tools* pembuatan *game* yang berbasis HTML5, yang dikhususkan untuk *platform* 2D dan dikembangkan oleh Scirra. Construct2 dapat diunduh secara gratis dengan *scene* dan fitur terbatas sehingga membuat game menjadi tidak leluasa, namun berbeda dengan yang berlisensi memiliki *scene* dan fitur yang lebih banyak, Construct 2 tidak perlu menggunakan bahasa pemrograman khusus, jadi untuk mengembangkan *game* dengan Construct 2 pengguna tidak perlu menggunakan bahasa pemrograman yang relatif lebih rumit dan sulit.

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

### 2.1 Desain Penelitian

Metode penelitian yang ingin digunakan penulis dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif. Metode kualitatif merupakan suatu metode dalam meneliti suatu objek, sekelompok manusia, suatu metode yang mengemukakan masalah dengan cara mengumpulkan data-data yang diberikan untuk menggambarkan karakteristik suatu keadaan atau objek sebuah penelitian dan mengambil sebuah kesimpulan yang akan dilakukan.

### 2.2 Sumber Data

Sumber data didalam penelitian adalah faktor yang sangat penting, karena sumber data akan menyangkut kualitas dari hasil sebuah penelitian. Oleh karena itu, sumber data menjadi bahan untuk pertimbangan dalam menentukan metode pengumpulan data. Sumber data sendiri terdiri dari sumber data primer dan data sekunder.

### 2.3 Data Primer

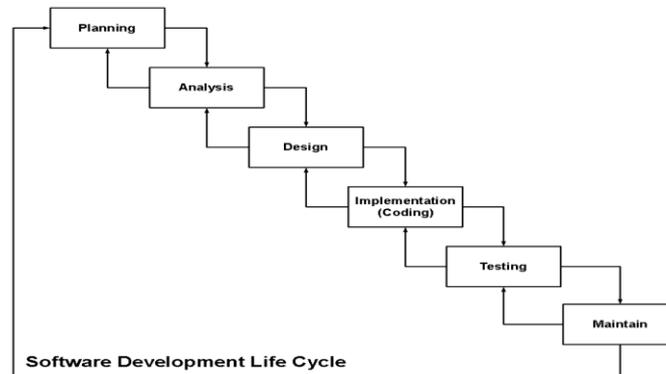
Data primer merupakan sumber dari sebuah penelitian yang di peroleh langsung dari sumber aslinya bukan melalui media perantara. Data primer antara lain : catatan hasil wawancara, hasil observasi lapangan, dan data-data mengenai informasi. Pada penelitian ini, data primer diperoleh dari hasil wawancara dari masyarakat lingkungan sekitar, termasuk anak-anak umur 8 sampai dengan 12 tahun dan hasil observasi lapangan.

### 2.4 Data Sekunder

Data sekunder merupakan sumber data yang diperoleh oleh peneliti atau penulis secara tidak langsung melalui media perantara, data ini digunakan untuk mendukung informasi primer yang sudah diperoleh yaitu dari literatur, bahan pustaka, penelitian terdahulu dan lain sebagainya. Pada penelitian ini, data sekunder diperoleh dari penelitian terdahulu.

### 2.5 Metode Pengembangan Sistem

Metode perancangan pada penelitian ini adalah menggunakan metode SDLC (System Development LifeCycle) yang terbagi dalam beberapa tahapan yaitu sebagai berikut:



**Gambar 1.** Metode pengembangan sistem

- a. Perencanaan atau Planning  
Pada tahap perencanaan ini, dilakukan pengumpulan data dalam bentuk observasi dan wawancara. Pengumpulan data dilakukan di lingkungan sekitar dengan terlebih dahulu menyiapkan bahan awal materi sehingga data yang dikumpulkan sesuai dengan kebutuhan penelitian.
- b. Analisis  
Tahap ini dilakukan dengan proses pendalaman mengenai permasalahan-permasalahan dan resiko pada pengguna.
- c. Perancangan  
Tahapan selanjutnya dilakukan perancangan dengan software Construct 2. Mulai dari merancang tampilan home. Didalam tampilan home ada tiga menu yaitu berupa play dan cara bermain. Selanjutnya perancangan tampilan menu pengembang berisi tentang game yang dirancang.
- d. Implementasi  
Pada tahap ini peneliti akan mengimplementasikan hasil aplikasi game yang dibuat.
- e. Pengujian  
Pada Tahapan pengujian yaitu tahap yang menentukan design yang telah dirancang apakah telah sesuai dengan kebutuhan dari pengguna atau belum. Tujuan pengujian ini adalah untuk meminimalisir sekecil apapun sebuah kesalahan sehingga sistem yang dikembangkan bisa berjalan dengan baik.
- f. Pemeliharaan  
Tahap ini dilakukan pemeliharaan website atau aplikasi, apabila diperlukan perbaikan kecil. Kemudian jika periode sistem sudah habis maka akan masuk kedalam tahap perencanaan.

### 3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Analisa Sistem

Tahap pertama pada analisis sistem merupakan penguraian dari suatu sistem yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan, kesempatan, hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan solusi atau perbaikan. Dari hasil analisis tersebut dirancang atau diperbaiki menjadi sebuah sistem yang lebih efektif dan efisien.

##### 3.1.1 Analisa Sistem Berjalan

Salah satu tahapan analisis sistem yaitu tahapan yang memberi gambaran tentang sistem yang sedang berjalan saat ini. Analisis ini bertujuan untuk memberikan gambaran bagaimana cara kerja dari sistem yang sedang berjalan saat ini. Sistem yang berjalan pada saat ini siswa biasanya mendapat pengetahuan pembelajaran hanya dari buku dan mendengarkan materi yang dijelaskan oleh guru sehingga terkadang membuat siswa jenuh dalam melakukan pembelajaran.

##### 3.1.2 Analisa Sistem Usulan

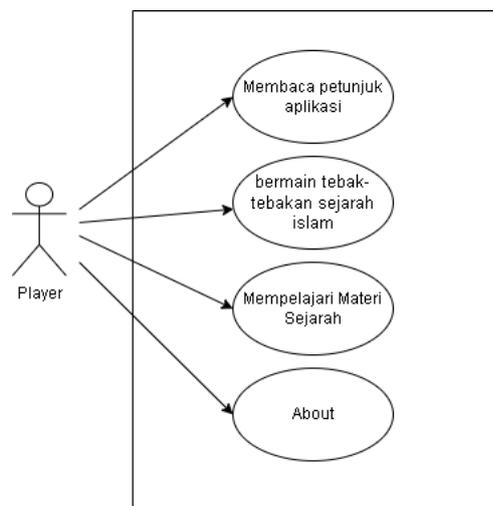
Pada sistem ini diusulkan beberapa hal yang menjadi batasan masalah yang akan diberikan solusi atau alternatif dengan maksud menjelaskan tentang kebutuhan-kebutuhan yang harus dipenuhi oleh sistem yang akan dirancang. Berdasarkan hasil analisa, maka akan dibuat aplikasi *Game* edukasi tentang SEJARAH ISLAM yang berjenis *game* tebak-tebakan berbasis android sebagai pendukung dalam pembuatan sistem aplikasi yang dirancang.

#### 3.2 Perancangan *Unified Modelling Language* (UML)

Pengertian sendiri dari *UML* (*Unified Modelling Language*) adalah sekumpulan *diagram* yang digunakan untuk melakukan abstraksi terhadap sebuah sistem atau perangkat berbasis objek. Pada penelitian ini, perancangan dari sistem menggunakan *diagram UML* (*Unified Modelling Language*) yang terdiri dari *use case diagram*, *activity diagram* dan *sequence diagram*.

##### 3.2.1 *Use Case Diagram*

*Use case diagram* adalah teknik untuk merekam fungsional sebuah sistem. *Use case* mendeskripsikan interaksi tipikal antara para pengguna sistem dengan sistem itu sendiri, dengan memberi sebuah narasi tentang bagaimana sistem tersebut digunakan. Fitur-fitur yang ada di dalam sistem dapat digunakan UML untuk menggambarkan bagaimana *actor* menggunakan sistem tersebut. *Use case diagram* pada sistem aplikasi *game* edukasi tentang SEJARAH ISLAM berbasis *Android* ini kurang lebih digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. *Use Case Diagram* Sejarah Islam

1. *Use Case* : Membaca Petunjuk Aplikasi  
*Actor* : *Player*  
 Deskripsi : Menu untuk melihat cara bermain
  - a. *Player* dapat memilih menu petunjuk pada saat berada di *home screen*.
  - b. *Player* dapat melihat cara bermain sesuai dari menu yang di pilih.
2. *Use Case* : Bermain tebak-tebakan sejarah  
*Actor* : *Player*  
 Deskripsi : Menu untuk menampilkan tebak-tebakan
  - a. *Player* menjawab soal benar atau salah yang sudah disediakan dihalaman tersebut.
  - b. *Player* dapat mengetahui jawaban yang sudah dipilih itu benar dan salah.
3. *Use Case* : Mempelajari Materi Sejarah  
*Actor* : *Player*  
 Deskripsi : Menampilkan isi materi
  - a. *Player* dapat membaca materi Sejarah Islam.
  - b. *Player* dapat memilih materi yang diinginkan.
4. *Use Case* : *About*  
*Actor* : *Player*  
 Deskripsi : Menampilkan menu dari *About*.
  - a. *Player* dapat melihat isi tentang *Game* tersebut.

## 4. IMPLEMENTASI

### 4.1 Implementasi

Pokok pembahasan pada bab ini adalah implementasi dan pengujian terhadap Pembuatan *Game* Edukasi Tebak-tebakan Tentang Sejarah Islam Berbasis *Android*. Tahapan implementasi dilakukan setelah proses analisa dan perancangan selesai dilakukan kemudian akan diimplementasikan kedalam bahasa pemrograman. Kemudian setelah implementasi maka selanjutnya akan dilakukan pengujian terhadap aplikasi. Aplikasi yang telah dibangun akan diimplementasikan untuk dapat diketahui apakah sistem tersebut dapat berjalan sesuai dengan tujuannya atau tidak.

#### 4.1.1 Spesifikasi Perangkat Lunak

*Software* atau perangkat lunak juga diperlukan dalam pengujian aplikasi ini. Perangkat lunak yang digunakan pada tahap implementasi dan pengujian pembuatan Pembuatan Aplikasi *Game* Edukasi Tebak-tebakan Sejarah Islam Berbasis *Android* adalah sebagai berikut:

**Tabel 1.** Spesifikasi Perangkat Lunak

Handphone	Spesifikasi Perangkat Lunak
Sistem Operasi	<i>Android lollipop 5.0</i>
<i>Memori</i>	4 GB
<i>Software</i> Pembuatan <i>Game</i>	Construct 2
<i>Editing</i>	<i>Adobe Phothoshop CS3</i>

#### 4.1.2 Spesifikasi Perangkat Keras

Spesifikasi perangkat keras yang dibutuhkan dalam Pembuatan Aplikasi *Game* Edukasi Tebak-tebakan Sejarah Islam Berbasis *Android* adalah sebagai berikut:

**Tabel 2.** Spesifikasi Perangkat Keras

Komputer	Spesifikasi Perangkat Keras
<i>Device name</i>	<i>LAPTOP-5OHB13E2</i>
<i>Processor</i>	<i>Intel(R) Core(TM) i7-7500U CPU @ 2.70GHz 2.90 GHz</i>
<i>Installed RAM</i>	8.00 GB
<i>Device ID</i>	DEC9F8BB-952E-414F-8C2C-BFAA32DA6BFF

<i>Product ID</i>	00327-35822-53524-AAOEM
<i>System type</i>	64-bit operating system, x64-based processor

#### 4.1.3 Implementasi Antarmuka

Implementasi antar muka atau *user interface* menggambarkan tampilan dari aplikasi yang dibanun yaitu Pembuatan Aplikasi *Game* Edukasi Tebak-tebakan Sejarah Islam Berbasis *Android*. Implementasi antar muka menggunakan hasil dari *capture screen* untuk setiap menu-menu yang ada pada aplikasi ini. Dan berikut adalah implementasi antar muka atau *user interface* Pembuatan Aplikasi *Game* Edukasi Tebak-tebakan Sejarah Islam Berbasis *Android*.

##### a. Tampilan Menu Utama



**Gambar 3.** Tampilan Menu Utama

Pada tampilan menu utama di atas berisi tampilan tombol “*profil*” yang fungsinya untuk menampilkan menu *profil* berisi tentang pembuat game atau pengembang game, dan ada tombol “*musik*” berfungsi untuk mematikan dan menyalakan musik di dalam *game* tersebut, tombol “*petunjuk*” berfungsi untuk melihat atau mengetahui petunjuk game tersebut agar *player* lebih memahami dahulu fitur-fitur yang ada di *game* sebelum memainkan *gamenya*. Kemudian di bawah ada tombol “*main*” dimana fungsi tombol *main* tersebut untuk ke halaman permainan tebak-tebakan, tombol “*Materi*” fungsinya untuk ke halaman materi yang berisi materi-materi yang sudah tersedia di dalam *gamenya*, dan yang terakhir ada “*About*” fungsinya untuk melihat tentang tujuan pembuatan *game*.

##### b. Tampilan Menu Main



**Gambar 4.** Tampilan Menu Main

Pada tampilan menu diatas adalah tampilan dari menu *Main*, dari tampilan diatas *background* main ada *form* soal dan jawaban soal pilihan ganda. Stiap *player* ke menu *main* akan ditampilkan langsung soal dari materi secara acak yang sudah dibaca oleh *player*. Semua soal

diambil dari menu materi dan player apabila tidak mengetahui jawaban dari soal tersebut maka harus ke menu materi agar mengetahui jawaban dari soal yang sudah tersedia.

**b. Tampilan Menu *Form Materi***



**Gambar 5.** Tampilan Menu *Form Materi*

Dari tampilan menu diatas adalah tampilan dari menu materi dimana *player* akan memilih dari pilihan yang ada tampilan menu materi tersebut, dari materi 1, materi 2 materi 3. *Player* dapat memilih dari keempat materi tersebut untuk dibaca dan ingin menjawab soalnya. Dari tampilan materi diatas ada beberapa tombol dan fungsinya masing-masing, yang pertama ada “home” berfungsi sebagai jalan pintas ke menu utama, dan “materi 1” berfungsi sebagai ke halaman materi 1 atau pindah *layout* ke materi 1, dan materi 2 3 juga sama fungsinya.

**4.2 Pengujian Sistem**

Metode pengujian disini merupakan cara untuk menguji perangkat lunak, pengujian ini mempunyai fungsi mekanisme untuk menentukan data uji yang dapat menguji perangkat lunak secara lengkap dan mempunyai kemungkinan tinggi untuk kesalahan. Tujuan pengujian ini juga untuk membuktikan apakah sistem yang diimplementasikan telah memenuhi spesifikasi dan rancangan yang sudah direncanakan sebelumnya.

**4.2.1 Pengujian *Black Box***

Proses berikutnya yaitu sebelum diterapkan, maka harus dipastikan terlebih dahulu bahwa program sudah bebas dari kesalahan-kesalahan yang ada, maka dari itu program harus dilakukan uji coba untuk menentukan kesalahan yang mungkin dapat terjadi, pada pengujian aplikasi ini metode pengujian yang digunakan adalah pengujian *Black Box*.

Pengujian menggunakan metode *Black Box* ini dilakukan dengan cara memberikan sejumlah *input* atau masukan pada program aplikasi tersebut yang kemudian diproses sesuai dengan kebutuhan fungsionalnya yang nantinya akan dilihat apakah program aplikasi menghasilkan *output* atau keluaran yang diinginkan dan sesuai dengan fungsi dari program aplikasi tersebut.

Kemudian untuk proses pengujian yang dilakukan, pengujian berdasarkan dari tampilan yang ada pada sistem yang dibuat nantinya akan difungsikan oleh pengguna, pengujian tersebut dapat digambarkan dalam tabel-tabel berikut ini:

**a. Pengujian Menu Aplikasi**

**Tabel 3.** Pengujian Menu Aplikasi

Menu uji	Yang diharapkan	pengamatan	kesimpulan
Membuka Aplikasi Game Edukasi Anak-Anak Tentang Sejarah Islam menggunakan Berbasis <i>Android</i>	Aplikasi dapat berjalan lalu akan tampil halaman menu utama dengan sub menu pilihan	Sistem akan merespon dan memproses untuk menampilkan menu utama dari aplikasi	berhasil

**b. Pengujian Menu Aplikasi Pada Halaman Utama**

**Tabel 4.** Pengujian Menu Aplikasi pada Halaman Utama

Menu uji	Yang diharapkan	pengamatan	kesimpulan
Halaman menu utama Aplikasi Game Edukasi Anak-Anak Tentang Sejarah Islam menggunakan Berbasis <i>Android</i>	Jika menekan tombol pada halaman menu utama aplikasi, maka akan muncul halaman selanjutnya	Sistem akan merespon dan memproses untuk menampilkan halaman yang di tekan	berhasil

**c. Pengujian Tombol Materi Pada Halaman Utama**

**Tabel 5.** Pengujian Tombol Materi pada Halaman Utama

Menu uji	Yang diharapkan	pengamatan	kesimpulan
Tombol Materi Aplikasi Game Edukasi Anak-Anak Tentang Sejarah Islam menggunakan Berbasis <i>Android</i>	Jika menekan tombol Materi maka akan ke menu halaman Materi	Sistem akan merespon dan memproses untuk menampilkan menu Materi dari aplikasi	berhasil

**4.2.1 Kuesioner Data Responden**

Pada penelitian ini kuesioner memiliki responden sebanyak 24 orang dimana diantaranya yaitu guru dan murid pada SDN KEPUNDUHAN 01 dengan 10 buah pertanyaan dan setiap pertanyaan memiliki 3 buah pilihan jawaban. Perhitungan akan dilakukan dengan menggunakan perhitungan skala likert. Berikut adalah tabel dari pengujian:

**Tabel 6.** Kuesioner Data Responden

No	Pertanyaan	S	M	TS
1	Apakah game ini layak untuk dimainkan anak-anak?	20	4	0
2	Apakah game ini mengandung unsur edukasi?	18	6	0
3	Apakah game mudah untuk dimainkan anak-anak?	17	7	0
4	Apakah game ini membantu dalam media pembelajaran?	17	7	0
5	Apakah game ini dapat membantusiswa semangat untuk belajar?	17	7	0
6	Apakah materi yang ada didalam game mudah dimengerti?	16	8	0
7	Apakah game ini membuat minat belajar siswa menjadi meningkat?	17	7	0
8	Apakah bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami?	19	5	0
9	Apakah tampilan dalam game aplikasi edukasi ini menarik untuk dimainkan?	18	6	0
10	Apakah menu-menu yang disajikan mudah untuk digunakan dan dipahami?	19	5	0
	Total	178	62	0

**Keterangan:**

**S** : SETUJU

**M** : MUNGKIN

**TS** : TIDAK SETUJU

Perhitungan skor berdasarkan kriteria penilaian dan kategori didapat dari:

Skor Hasil Pengujian = Jumlah Responden x Bobot Nilai (per kategori)

Presentase= (Skor hasil pengujian : Skor Tertinggi) x 100%

Berikut merupakan hasil perhitungan skor per 3 kriteria penilaian dari 24 responden yaitu:

**Skor Hasil Pengujian**

$$= (178 \times 3) + (62 \times 2) + (1 \times 1)$$

$$= 534 + 124 + 1$$

$$= 657$$

**Skor Tertinggi :**

$$= 10 (\text{jumlah pertanyaan}) \times 3 \times 24 (\text{responden})$$

$$= 720$$

**Presentase :**

$$= (\text{skor hasil pengujian}) : (\text{skor tertinggi}) \times 100\%$$

$$= 657 : 720 \times 100\%$$

$$= 91,25\%$$

berdasarkan hasil dari perhitungan menggunakan perhitungan skala likert didapatkan dari keseluruhan jawaban responden mendapatkan hasil skor sebesar 91,25% dimana dari hasil tersebut disimpulkan bahwa penelitian ini sudah layak dan dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

## 5. KESIMPULAN

Setelah melakukan analisa dan merancang solusi pemecahan masalah, serta mengimplementasikan sistem yang dibangun, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

- Dengan adanya Pembuatan Aplikasi *Game* Edukasi Anak-anak Tentang Sejarah Islam Menggunakan Construct 2 Berbasis *Android* ini bisa meningkatkan minat belajar pada siswa, karena pengemasan *Gamenya* dibuat semenarik mungkin dan tidak membosankan.
- Berdasarkan proses perancangan dan hasil pengujian menggunakan *blackbox* Pembuatan Aplikasi *Game* Edukasi Anak-anak Tentang Sejarah Islam Menggunakan Construct 2 Berbasis *Android* yang dibuat ini telah berhasil dijalankan dan semua fungsi sudah berjalan dengan baik dan dari hasil pengujian serta kuesioner menunjukkan hasil 91,25% dimana Pembuatan Aplikasi *Game* Edukasi Anak-anak Tentang Sejarah Islam Menggunakan Construct 2 Berbasis *Android* ini memiliki unsur edukasi dalamnya dan mudah untuk dimainkan anak-anak sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik efektif.

## REFERENCES

- Hafiddin, H. (2015). Pendidikan Islam pada Masa Rasulullah. *TARBIYA: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 1(1), 17-30.
- Haris, S. A., & Khasanah, F. N. (2018). Pengujian Aplikasi Pengenalan Dasar Islam dan Surat Pendek Pada Anak Berbasis Game Edukasi. *INFORMATION SYSTEM FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS: Journal of Information System*, 2(2), 167-176.
- Sinaga, L., & Juniarso, A. (2022). ANALISIS MANFAAT SISTEM INFORMASI AKUNTANSI TERHADAP KOPERASI SIMPAN PINJAM. In *SENAKOTA: Seminar Nasional Ekonomi dan Akuntansi* (Vol. 1).
- Hormansyah, D. S., Ririd, A. R. T. H., & Pribadi, D. T. (2018). Implementasi Fsm (Finite State Machine) Pada Game Perjuangan Pangeran Diponegoro. *Jurnal Informatika Polinema*, 4(4), 290-290.



- E. Prasetyo and N. Hardjono, (2020). "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Terhadap Minat Belajar Matematika 37 (MTK) Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar Borneo*, vol. 02, no. 01, pp. 2685-9645.
- Anggelia, I. S. S. (2021). *PENGEMBANGAN GAME EDUCATION BERBASIS CONSTRUCT 2 PADA MATERI SISTEM PERNAPASAN PADA MANUSIA KELAS VIII* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Hormansyah, D. S., Ririd, A. R. T. H., & Pribadi, D. T. (2018). Implementasi Fsm (Finite State Machine) Pada Game Perjuangan Pangeran Diponegoro. *Jurnal Informatika Polinema*, 4(4), 290-290.
- Adrian, Q. J. (2019). Game Edukasi Pembelajaran Matematika untuk Anak SD Kelas 1 dan 2 Berbasis Android. *Jurnal Teknoinfo*, 13(1), 51-54.
- Yudhana, A., & Umar, R. (2019). Implementasi Google Maps Pada Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Dompu Menggunakan Model Software Development Life Cycle (SDLC).
- Nuqisari, R., & Sudarmilah, E. (2019). Pembuatan Game Edukasi Tata Surya Dengan Construct 2 Berbasis Android. *Emitor: Jurnal Teknik Elektro*, 19(2), 86-92.
- Boham, I. S., & Sentinuwo, S. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Game Pengenalan Sejarah Perang Tondano. *Jurnal Teknik Informatika*, 11(1).