

THE JOURNEY OF ADAM



Universitas Syiah Kuala

Jln. Teuku Nyak Arief Darussalam,
Banda Aceh, Aceh, 23111 INDONESIA

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	2
BAB I	3
PENDAHULUAN	3
A. Latar belakang	3
B. Tujuan dan Manfaat	4
C. Batasan	5
BAB II	6
METODE PENGEMBANGAN	6
A. Metode.....	6
B. Market Analisis.....	6
BAB III.....	7
DESIGN	7
A. Use Case Diagram.....	7
B. Data Flow Diagram.....	7
BAB IV.....	8
IMPLEMENTASI TEKNOLOGI.....	8
BAB VI.....	9
DOKUMENTASI	9
BAB V	10
TAMPILAN PURWARUPA / SCREENSHOT.....	10

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Setiap anak pada zaman sekarang yang kategorinya adalah seorang siswa/mahasiswa tahu yang namanya game, kebanyakan dari mereka sangat suka memainkannya baik melalui komputer maupun *handphone*. Mereka beralasan bahwa game dapat dijadikan alat untuk *refreshing* saat suntuk dalam belajar. Namun dalam kenyataanya mereka banyak memainkan game-game yang tidak bermanfaat untuk menambah ilmu pengetahuannya dan malah menjadikan ketagihan sehingga lupa untuk belajar. Bahkan, beberapa siswa sengaja membawa laptop ke sekolah/kampus hanya untuk *online* dan bermain game selain untuk kegiatan belajar.

Citra game di masyarakat masih dipandang sebagai media yang menghibur dibanding sebagai media pembelajaran. Sifat dasar game yang menantang (*challenging*), membuat ketagihan (*addicted*) dan menyenangkan (*fun*) bagi mereka yang menyukai permainan modern ini dapat berdampak negatif apabila yang dimainkan adalah game yang tidak bersifat edukasional. Untuk itu perlu dikembangkan sebuah game edukasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa/mahasiswa agar tertarik dalam belajar.

B. Tujuan dan Manfaat

a. Tujuan

Tujuan umum pengembangan ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis game edukasi yang berbentuk *software* pada platform Games.

Sedangkan tujuan khusus pengembangan ini adalah:

1. Membuat pengguna lebih tertarik untuk belajar dan menghafal secara mandiri dengan adanya media yang digunakan untuk bermain sekaligus menghafal tentang ayat-ayat Al-qur'an.
2. Mengetahui tanggapan sebagai pengguna tentang media pembelajaran yang dikembangkan tersebut.
3. Menghasilkan media pembelajaran yang teruji layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

b. Manfaat

Manfaat yang bisa didapat dari penggunaan media pembelajaran diantaranya :

1. Membawa kesegaran dan variasi dalam pengalaman menghafal ayat Al-Qur'an.
2. Mempermudah dalam penghafalan ayat-ayat Al-Qur'an
3. Membuat pengguna tertarik untuk belajar dan menghafal ayat-ayat Al-Qur'an

C. Batasan

Pada pengembangan media pembelajaran berbasis game edukasi, kami hanya membatasi pada:

1. Produk yang dikembangkan bukan ditujukan untuk menggantikan media buku atau Al-Qur'an dalam pembelajaran dan menghafal, namun sebagai media tambahan dalam belajar agar pengguna lebih tertarik untuk belajar dan menghafal.

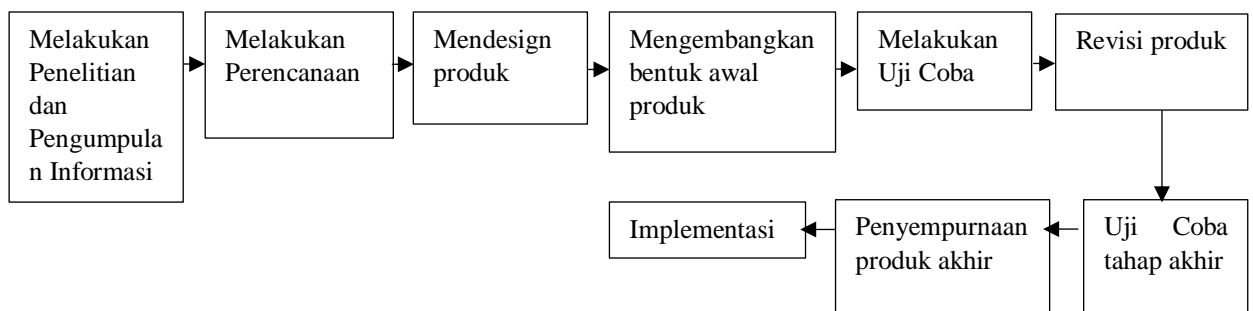
BAB II METODE PENGEMBANGAN

A. Metode

Model pengembangan merupakan cara yang digunakan untuk menemukan, mengembangkan dan menguji suatu produk berdasarkan prosedur yang sistematis, sehingga produk yang dihasilkan memiliki nilai ilmiah yang tinggi dan dapat dipercaya.

Model pengembangan media pembelajaran berbasis game edukasi yang digunakan diadaptasi dari model penelitian dan pengembangan *Borg & Gall*. *Borg & Gall* (1979: 624) menyatakan “*Educational research and development (R&D) is a process used to develop and validate educational products.*” Sedangkan menurut sumber lain, metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2009: 297).

Namun karena keterbatasan waktu dan biaya, maka model *Borg & Gall* tersebut dimodifikasi untuk disesuaikan dengan pengembangan yang akan dilakukan. Rancangan model pengembangan yang akan digunakan dalam penelitian ini ditunjukkan pada gambar berikut:

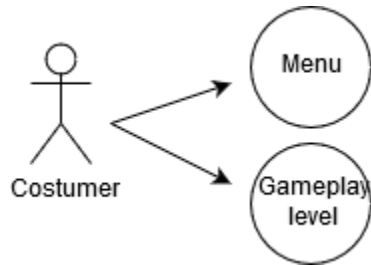


B. Market Analysis

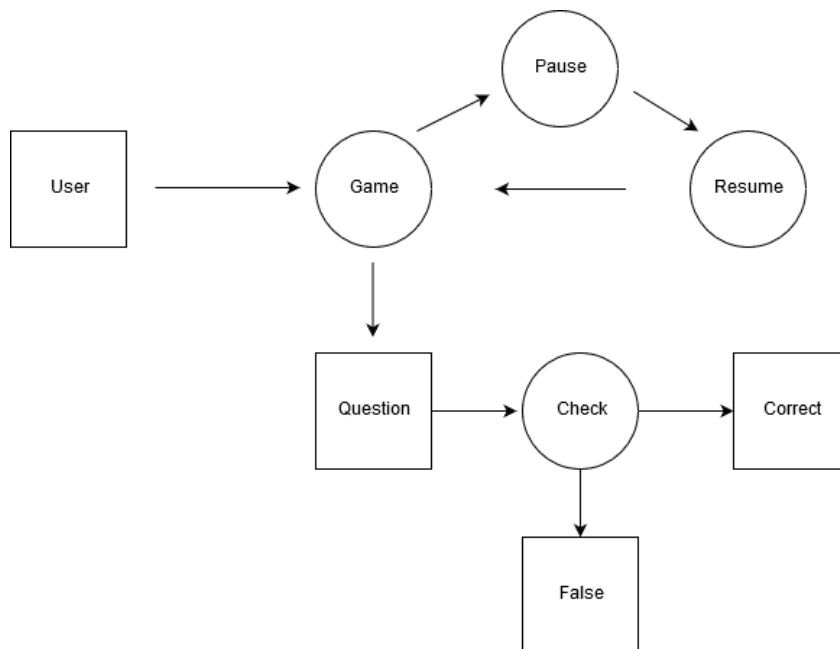
Target utama kami yaitu kepada anak-anak yang sedang belajar atau menghafal dan juga kepada mayoritas umum.

BAB III DESIGN

A. Use Case Diagram



B. Data Flow Diagram



BAB IV

IMPLEMENTASI TEKNOLOGI

Implementasi teknologi berbasis Game dalam pembelajaran dan penghafalan akan membuat anak-anak semakin tertarik untuk mengikuti dan mempelajari tentang ayat-ayat al-Qur'an, ini tentu saja tidak untuk menggantikan media buku atau Al-Qur'an dalam pembelajaran dan menghafal, namun sebagai media tambahan dalam belajar agar pengguna lebih tertarik untuk belajar dan menghafal ayat-ayat al-Qur'an.

BAB VI

DOKUMENTASI

Channel YouTube : <https://www.youtube.com/channel/UCw7UC4kx1hrOjl2mX48DK9g>

BAB V

TAMPILAN PURWARUPA / SCREENSHOT

