



PERANCANGAN GAME CERDAS CERMAT MUSLIM GUNA MENINGKATKAN PENGETAHUAN TENTANG AGAMA ISLAM

Muhammad Nur Ikmalul Ilmi
201011401024

Dosen Penguji 1

Dosen Penguji 2

Dosen Pembimbing
Yolen Perdana Sari, S.T., M.T.



Latar Belakang

Pentingnya sebagai seorang muslim untuk mengetahui apa saja kewajiban yang perlu dikerjakan dan larangan yang tidak perlu dilakukan, dalam menghadapi tantangan globalisasi telah membuat kita melupakan hal yang seharusnya kita ketahui. Tantangan yang dihadapi sebagai seorang muslim di zaman sekarang adalah dengan adanya teknologi terutama bagi kalangan anak-anak yang sudah terbiasa memegang *handphone*, sehingga yang awalnya rajin mengkaji berbagai ilmu khususnya ilmu agama dengan adanya *handphone* anak-anak lebih sering menggunakan *handphone*-nya untuk melakukan hal yang kurang bermanfaat.



Identifikasi Masalah

Anak-anak cenderung menggunakan *handphone* untuk hal-hal yang kurang bermanfaat.

Perlu adanya upaya untuk meningkatkan pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan.

Diperlukan *game* cerdas cermat muslim yang mengambil pendekatan yang menyenangkan dan interaktif.



Rumusan Masalah

Bagaimana cara mengatasi kecenderungan anak-anak dalam menggunakan *handphone* untuk hal-hal yang kurang bermanfaat?

Bagaimana cara meningkatkan pemanfaatan teknologi didalam bidang pendidikan?

Bagaimana mengimplementasikan *game* cerdas cermat yang mengambil pendekatan menyenangkan dan intrekatif?



Batasan Penelitian

Penelitian ini akan fokus pada pengembangan *game* kuis 2D untuk pengetahuan agama islam dengan *Unity Engine*.

Metode pengembangan yang akan digunakan dalam penelitian ini akan berlandaskan pada prinsip-prinsip *game design* dan pendekatan *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*.

Penelitian ini berfokus pada *game* yang secara khusus mengangkat tema atau konten yang berkaitan dengan agama Islam.



Tujuan Penelitian

Tujuan Pertama

Menciptakan *game* kuis 2D inovatif yang berfokus pada pengetahuan agama islam dengan menggabungkan teknologi *Unity Engine* dan edukasi, menginspirasi minat edukasi, serta meningkatkan pengetahuan sebagai seorang muslim.

Tujuan Kedua

Menjelajahi potensi pemanfaatan *game* kuis sebagai alternatif pengetahuan bagi seorang muslim yang lupa atau salah pemahaman tentang agama islam.

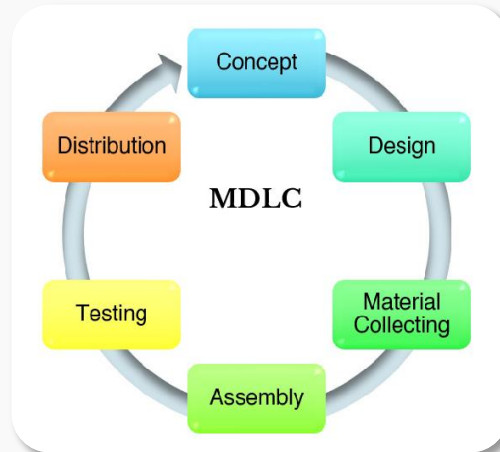
Tujuan Ketiga

Menggunakan sumber-sumber yang tepat dan beragam seperti kitab, buku, dan sumber internet yang sudah diakui kebenarannya dengan tampilan gambar, audio dan video agar membuat proses belajar jadi lebih lebih menyenangkan dan interaktif.



Metode Penelitian

Multimedia Development Life Cycle (MDLC) merupakan **metode** untuk **merancang** dan **mengembangkan aplikasi media** yang **menggabungkan** berbagai **jenis media**, seperti **gambar**, **suara**, **video**, **animasi**, dan elemen multimedia lainnya. (Surya Tjahyadi, 2022)





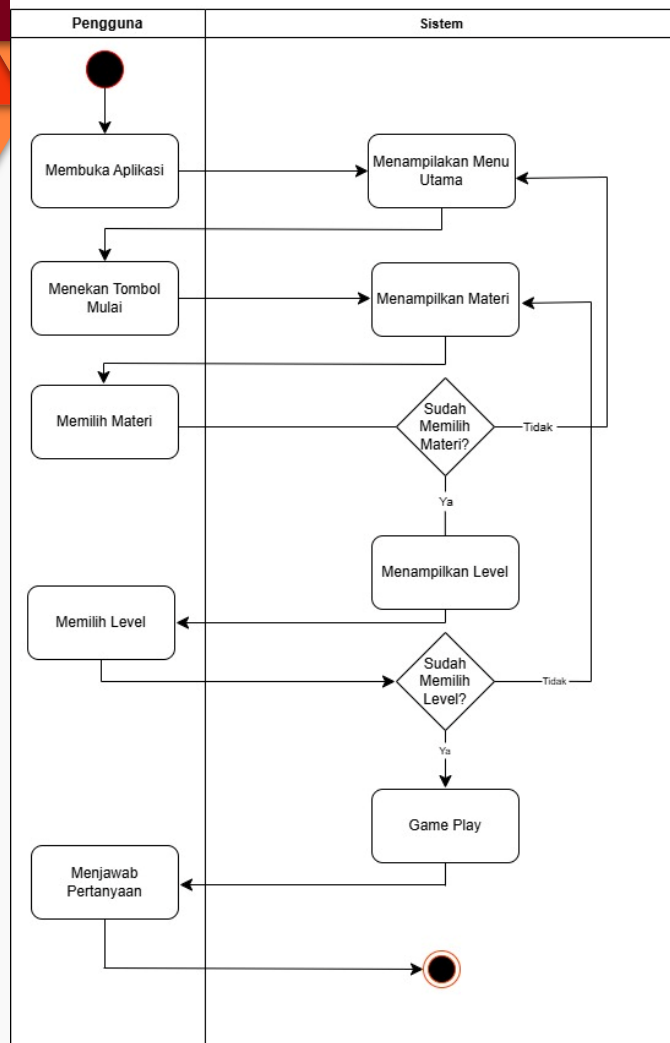
Teknik Pengumpulan Data

- **Metode Kuesioner**

Metode pengumpulan data **kuantitatif** yang diterapkan adalah dengan menyajikan **kumpulan pertanyaan** kepada **responden** untuk mendapatkan **jawaban**.

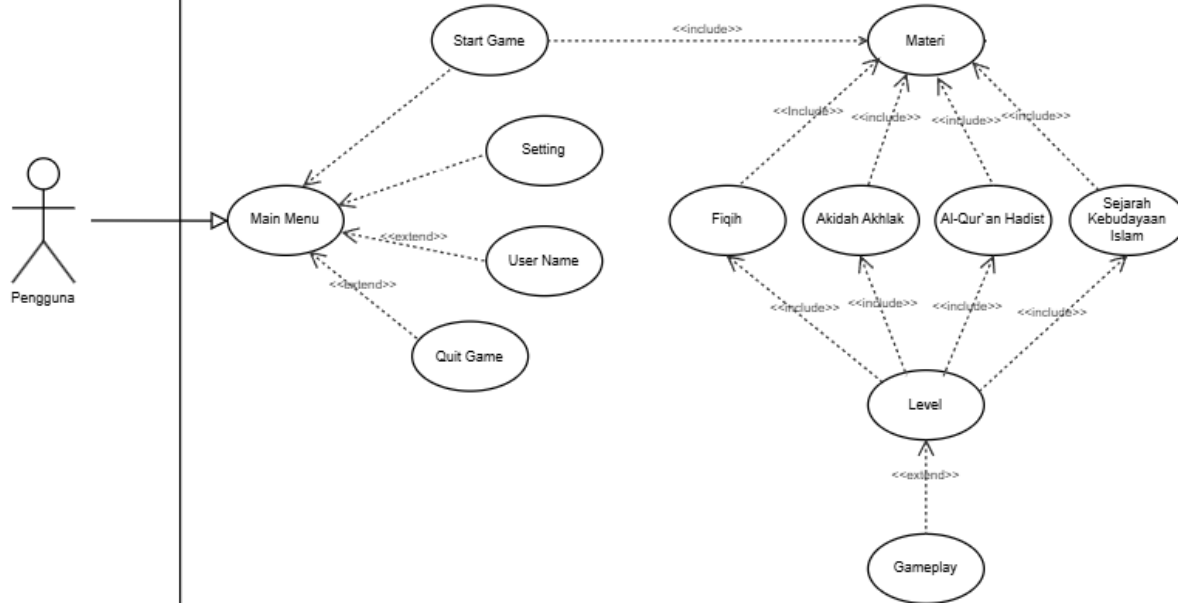
- **Metode Kepustakaan**

Pemahaman dan **penggalan data** melalui **literatur** akan dilakukan dengan merujuk pada buku, jurnal, dan **penelitian terkait yang relevan** dengan topik penelitian ini.



Analisa Sistem Usulan

Use Case Diagram





Metode Pengembangan

Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*)

Proses **pengumpulan data** dalam penelitian *game Cerdas Cermat Muslim* dilakukan melalui **studi literatur** dari **buku standar KMA** dan **website relevan**. Untuk **aset-aset game** seperti **objek 2D**, **vidio**, **animasi** dan **gambar**, diperoleh dan dibuat dari **Canva**, untuk **suara** diperoleh menggunakan **kecerdasan buatan** dan **rekaman mandiri**. Lalu, **aset 2D** dibuat menggunakan **Figma**.



Metode Pengembangan

Perakitan (*Assembly*)

Setelah tahap pengumpulan material, proses **perakitan *game*** edukasi **cerdas cermat muslim**. Mekanisme ***game*** seperti **tampilan awal**, **penyajian mata pelajaran**, **penyusunan level dan soal**, hingga ***gameplay*** diimplementasikan menggunakan ***Unity Engine***.

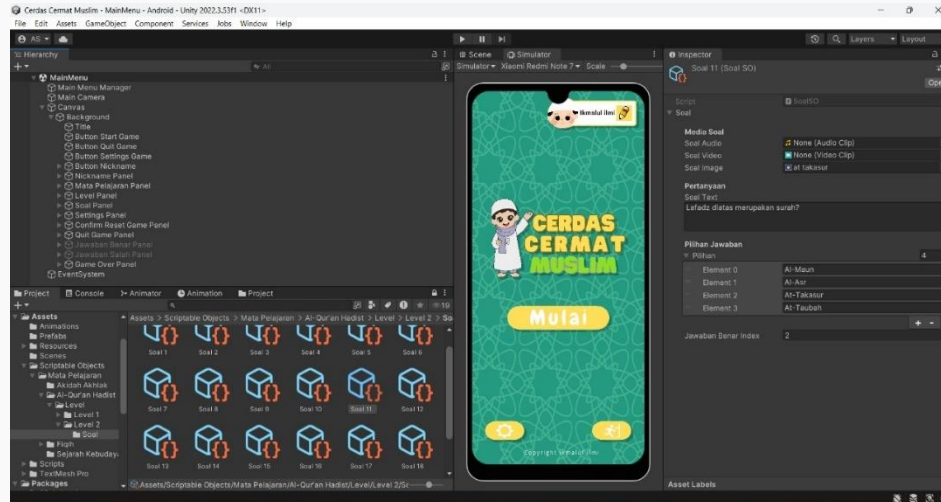




Metode Pengembangan

Perakitan (Assembly)

Berikut adalah **tampilan** dari **proses** perakitan pada **Unity Engine**.

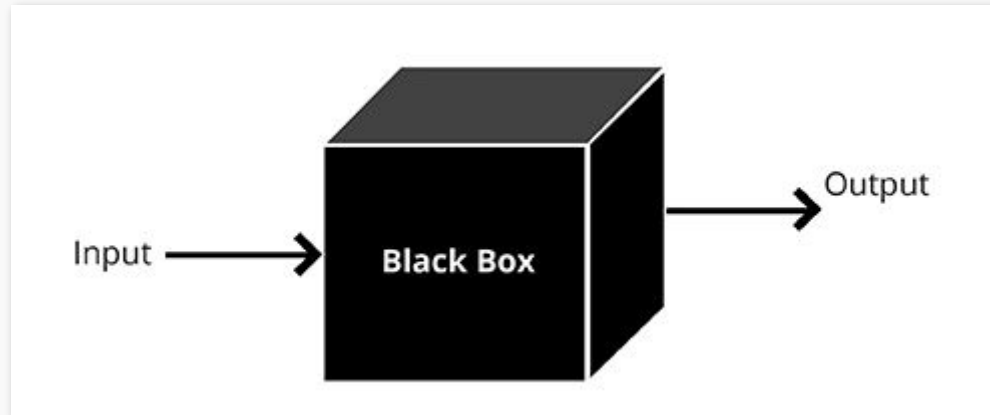




Metode Pengembangan

Pengujian Aplikasi (*Testing*)

Pada tahap ini **uji coba** dilakukan untuk **mengetahui** apakah aplikasi **sudah berjalan** dengan **baik** atau **tidak**. Jika sudah tidak ada **galat** pada aplikasi, maka dilakukan **pengujian** oleh **pengguna** menggunakan metode ***Black Box Testing***.



Metode Pengembangan

Pengujian Aplikasi (*Testing*)
Pengujian Pada *Scene Main Menu*



Metode Pengembangan



Pengujian Aplikasi (*Testing*) Pengujian Pada *Scene Mata Pelajaran*



Metode Pengembangan



Pengujian Aplikasi (*Testing*)
Pengujian Pada *Scene Level*



Metode Pengembangan



Pengujian Aplikasi (*Testing*) Pengujian Pada *Scene Gameplay*





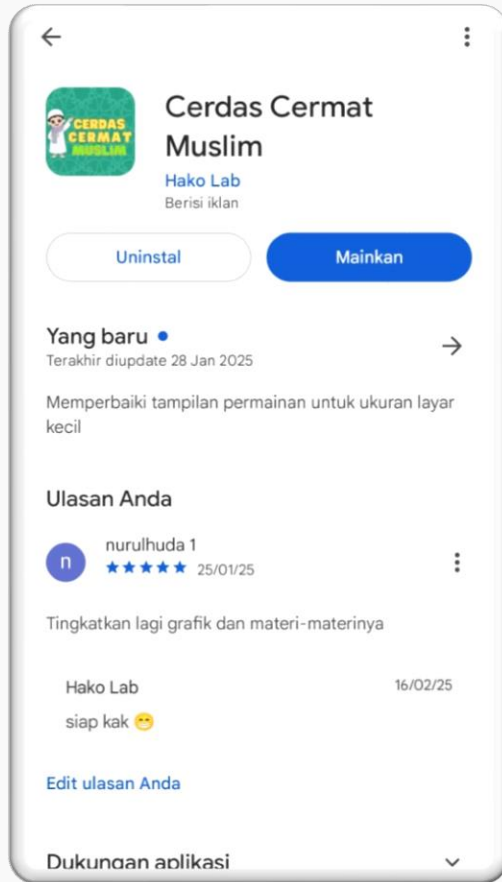
Metode Pengembangan

Distribusi (*Distribution*)

Tahap yang terakhir dalam siklus **MDLC** yaitu, tahap **distribusi**. Distribusi dapat dilakukan **setelah** aplikasi *game* **dinyatakan** telah **layak pakai**. Aplikasi ini **didistribusikan** atau **dipublikasikan** pada **Google Play Store**.

Berikut adalah **link** untuk **mengunduh game**:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.HakoLab.CerdasCermatMuslim>



Pada gambar di samping kiri menunjukkan bahwa *game*: “Cerdas Cermat Muslim” telah berhasil dipublikasikan pada ***Google Play Store***.



Hasil Kuesioner

Tabel Perhitungan Kuesioner
menggunakan skala Likert

Pilihan Angka Skor Likert	Total Jumlah Responden yang memilih	Hasil
Responden yang menjawab Sangat Kurang Baik (1)	9	9
Responden yang menjawab Kurang Baik (2)	4	8
Responden yang menjawab Cukup (3)	29	87
Responden yang menjawab Baik (4)	88	352
Responden yang menjawab Sangat Baik (5)	178	890
Total Skor		1.346

Hasil kuesioner dari 33 responden menunjukkan tingkat kepuasan tinggi terhadap *game* “Cerdas Cermat Muslim”, dengan nilai 81,57% (Sangat Baik) berkat materi menarik, animasi yang menyenangkan, serta efektifitas dalam mengedukasi anak-anak.



Kesimpulan

Game cerdas cermat muslim berhasil mengatasi kecenderungan anak-anak menggunakan *handphone* untuk hal yang kurang bermanfaat berdasarkan hasil dari kuesioner menunjukkan bahwa rata-rata penilaian berada pada kategori baik hingga sangat baik 81,57%

Perancangan *game* cerdas cermat muslim berbasis teknologi dapat menjadi contoh nyata pemanfaatan teknologi dalam pendidikan. Dengan menggunakan platform *mobile*, permainan ini dapat diakses secara luas.

Game cerdas cermat muslim dirancang dengan pendekatan yang menyenangkan dan interaktif, seperti penggunaan kuis, tantangan, dan hiburan. Hal ini dapat meningkatkan motivasi belajar anak-anak serta membuat proses pembelajaran lebih menarik



Ada Pertanyaan?



Terima Kasih

Atas Perhatiannya