

**GAME EDUKASI PENANAMAN AKHLAK SEJAK DINI
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



OLEH:

YUDI ARDIANSYAH

16010170

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NURUL JADID
PAITON PROBOLINGGO**

2020

**GAME EDUKASI PENANAMAN AKHLAK SEJAK DINI
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan Menyelesaikan Studi Strata Satu (S-1) dan Memperoleh Gelar Sarjana Komputer (S. Kom.)



OLEH :

YUDI ARDIANSYAH

16010170

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NURUL JADID
PAITON PROBOLINGGO
2020**



UNIVERSITAS NURUL JADID
PENGESAHAN STATUS SKRIPSI

JUDUL : **GAME EDUKASI PENANAMAN AKHLAK SEJAK DINI
BERBASIS ANDROID**

SAYA : **YUDI ARDIANSYAH**

Mengijinkan Skripsi Strata Satu Komputer ini disimpan di Perpustakaan Universitas Nurul Jadid dengan syarat-syarat kegunaan sebagai berikut:

1. Skripsi adalah hak milik Universitas Nurul Jadid.
2. Perpustakaan Universitas Nurul Jadid dibenarkan membuat salinan untuk tujuan referensi saja.
3. Perpustakaan juga dibenarkan membuat salinan Skripsi ini sebagai bahan pertukaran antar institusi pendidikan tinggi.
4. Berikan tanda sesuai dengan kategori Skripsi.

Sangat Rahasia (Mengandung isi tentang keselamatan atau kepentingan Negara Republik Indonesia)

Rahasia (Mengandung isi tentang kerahasiaan dari suatu organisasi/badan tempat penelitian Skripsi ini dikerjakan)

Biasa

Disahkan oleh,

YUDI ARDIANSYAH

BAMBANG, M.Kom

Alamat Tetap:

Desa, Sumber Pinang, Kec, Mlandingan

Kab. Situbondo Jawa Timur

Tanggal: 21 Oktober 2020

Tanggal: 21 Oktober 2020

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**GAME EDUKASI PENANAMAN AKHLAK SEJAK DINI BERBASIS
ANDROID**

Oleh:

YUDI ARDIANSYAH

Dipertahankan di depan penguji
Pada Tanggal : 11 Agustus 2020
Dan dinyatakan memenuhi syarat

Komisi Pembimbing,

BAMBANG, M.Kom

Pembimbing I

HASBUL BAHAR, M.Kom

Pembimbing II

Tim Penguji,

MATLUBUL KHOIRI, M.Kom

Penguji I

ABDUL KARIM, S.Kom,MT

Penguji II

Paiton, 24 Oktober 2020
Fakultas Teknik Universitas Nurul Jadid
Ketua Program Studi **TEKNIK INFORMATIKA**

GULPI QORIK OKTAGALU PRATAMASUNU, S.Pd., M.Kom

HALAMAN PENGESAHAN

**GAME EDUKASI PENANAMAN AKHLAK SEJAK DINI BERBASIS
ANDROID**

SKRIPSI

Telah dipertahankan dihadapan Dewan Penguji Skripsi Program Studi Teknik Informatika
Fakultas Teknik Universitas Nurul Jadid Probolinggo
dan diterima untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Komputer (S. Kom) pada :

Hari : Selasa 11 Agustus 2020

Disusun Oleh :

YUDI ARDIANSYAH
16010170

Dewan Penguji SKRIPSI

Nama Penguji I : **Matlubul Khoiri, M.Kom** (.....)

NIDN : **0702078504**

Nama Penguji II : **Abdul Karim, S.Kom,MT** (.....)

NIDN : **0015057502**

Ketua Sidang : **BAMBANG, M.Kom** (.....)

(Pembimbing I) **0721028402**

PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **YUDI ARDIANSYAH**
NIM : **16010170**
Judul Skripsi : **“GAME EDUKASI PENANAMAN AKHLAK SEJAK
DINI BERBASIS ANDROID”**

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penulisan Skripsi ini berdasarkan hasil penelitian, pemikiran dan pemaparan asli saya sendiri, baik untuk naskah laporan maupun kegiatan *programming* yang tercantum sebagai bagian dari skripsi ini, jika terdapat karya orang lain, saya akan mencantumkan sumber literasi yang jelas.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini dan sanksi lain sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Nurul Jadid.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Paiton, 11 Oktober 2020
Yang membuat pernyataan

Materei
6000

YUDI ARDIANSYAH
16010170

MOTTO

1. **Awali dengan bismillah dan sholawat, Yakin usaha tidak akan mengkhianati hasil.**
2. **Do'a, ikhtiar dan tawakal adalah kunci dari kesuksesan.**
3. **Hidup berawal dari mimpi.**
4. **Jangan pernah menyerah untuk mencoba dan Jangan pernah mencoba untuk menyerah.**



PERSEMBAHAN

Ungkapan rasa syukur dan terima kasih dari hamba yang lemah ini.

Alhamdulillah

Alhamdulillahirobbil'alamin

Akhirnya saya sampai ke titik ini,

Setetes keberhasilan yang Engkau berikan kepada hamba ini,

Wahai yang maha Kuasa.

Tak bisa kutahan keinginan untuk mengucapkan rasa syukur kepada Engkau.

Sholawat dan salam kepada Sang Revolusioner, Rasulullah SAW

Dan sahabat-sahabatnya yang di muliakan.

Semoga karya yang sedikit ini, Bisa menjadi amal soleh bagi saya dan berguna bagi generasi penerus.

Bagi keluarga tercinta, khususnya kepada ibunda tercinta (Aryati) dan ayah saya (Juhari)

Dan tak lupa pula kepada adek saya tercinta (Faisal Wahyu)

Saya persembahkan karya ini...

Serta orang-orang yang menuangkan ide, pemikiran, pendapat dan kasih sayang yang tidak bisa saya balas dengan setimpal dan tidak bisa saya sebut satu per Satu.

Dan yang terakhir untuk guru spritual saya. Seluruh jajaran pengasuh PP. Nurul Jadid khususnya kepada KH. Zuhru Zaini dan KH. Moh. Hefni Mahfudz, yang Sudah mejunjukkan kepada saya apa arti dan inti dari kehidupan yang Sebenarnya.

Akhir kata, semoga skripsi ini bisa mengundang manfaat bagi agama islam, Bangsa dan negara. Entah berapa banyak hal-hal yang tidak bisa tertulis semua

Disini.

Terima Kasih Untuk Semuanya.

ABSTRAK

Ilmu Aqidah Akhlak adalah ilmu yang mempelajari tentang tatacara berperilaku yang baik, sopan dan berakhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan Al-Qur'an dan Hadist. Ilmu ini sangat penting di pelajari agar dapat mewujudkan manusia yang berakhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari, seperti yang di ajarkan oleh Rosulullah SAW. Ilmu Aqidah Akhlak sudah menjadi materi pokok dalam lembaga pendidikan madrasah. Pembelajaran Aqidah Akhlak di sebagian besar lembaga pendidikan madrasah masih menggunakan media buku dan penjelasan di depan kelas oleh guru atau ustad. Hal ini menyebabkan pembelajaran Aqidah Akhlak di anggap sulit dan membosankan oleh sebagian besar anak-anak. Untuk membantu anak-anak dalam belajar Aqidah Akhlak di perlukan media yang aplikatif, interaktif dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat belajar anak. Oleh karena itu dalam penelitian ini di kembangkan sebuah game edukasi yang dapat membuat proses belajar Ilmu Aqidah Akhlak menjadi lebih mudah dan menyenangkan bagi anak-anak. Permainan edukasi ini dikembangkan menggunakan perangkat android agar anak-anak mudah untuk mengaplikasikannya. Dengan permainan edukasi ini anak-anak dapat lebih mudah belajar tentang Aqidah Akhlak tanpa harus merasa bosan dan jenuh, dan juga diharapkan melalui aplikasi ini dapat meningkatkan minat belajar anak-anak.

Kata kunci : *Permainan Edukasi, Android, Ilmu Aqidah Akhlak.*



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur Alhamdulillah, atas rahmat dan krunia Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia dari Dia-lah skripsi yang berjudul “GAME EDUKASI PENANAMAN AKHLAK SEJAK DINI BERBASIS ANDROID” dapat di selesaikan. Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagai persyaratan guna meraih gelar sarjana komputer. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini, tidak lepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagi pihak.

Pada kesempatan ini, penghargaan dan terima kasih yang sebsar-besarnya ingin penulis berikan kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan berupa saran, dukungan dan semangat demi terselesainya skripsi ini. Penghargaan dan terikasih kasih penulis sampaikan kepada:

1. Kedua orang tua saya yang selalu mendukung dan mendo’akan saya.
2. KH. Moh. Zuhri Zaini, BA. selaku pengasuh pondok pesantren Nurul Jadid.
3. KH. Abdul Hamid Wahid, M.Ag. selaku rektor Universitas Nurul Jadid.
4. BAMBANG, S.Kom, M.Kom. dan HASBUL BAHAR, S.Kom, M.Kom. Selaku dosen pembimbing dalam pembuatan Skripsi ini, terima kasih banyak atas bimbingan dan masukannya.
5. Teman-teman yang selalu memberikan do’a dan dorongan motifasi untuk selalu berusaha dan pantang menyerah.

Penulis menyadari bahwa, penulisa skripsi ini masih jauh dari sempurna, namun penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat begi yang bekepentingan.

Paiton, 03 Juli 2020

Penulis,

Daftar Isi

Halaman

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
PENGESAHAN STATUS SKRIPSI	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
PERNYATAAN	vi
ORISINALITAS SKRIPSI	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
ABSTRAK	ix
KATA PENGANTAR	x
Daftar Isi	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Manfaat Penelitian.....	3
1.5 Batasan Masalah.....	4
BAB II	5
KAJIAN PUSTAKA	5
2.1. Penelitian Relevan.....	5
2.2. Landasan Teori.....	7
2.2.1. Pengertian Permainan <i>Game</i>	7
2.2.2. Game Edukasi.....	7
2.2.3. Ilmu Aqidah Akhlak.....	8
2.2.4. Android.....	8

2.2.5. Construct 2.....	9
2.2.6. Flowchart.....	9
2.2.7. Story Board.....	10
BAB III.....	12
METODE PENELITIAN.....	12
3.1. Kerangka Penelitian.....	12
3.2. Model Pengembangan.....	12
3.3. Prosedur Pengembangan.....	13
3.3.1 Analisis.....	13
3.3.2 Desain.....	14
3.3.3 Kode.....	14
3.3.4. Testing.....	15
3.4. Perawatan.....	18
BAB IV.....	19
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	19
4.1 Hasil Pengumpulan Data.....	19
4.2 Hasil Analisis Dan Desain.....	19
4.3 Kode.....	25
4.4 Pembahasan.....	29
4.4.1 Pengujian Black Box.....	29
4.4.2 Hasil Kuisisioner.....	30
BAB V.....	32
KESIMPULAN DAN SARAN.....	32
5.1. Kesimpulan.....	32
5.2. Saran.....	32
DAFTAR PUSTAKA.....	33
LAMPIRAN.....	34

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Simbol-simbol Bagan Alur Sistem	11
Tabel 3.1 Black Box Testing	15
Tabel 3.2 <i>White Box Testing</i>	16
Tabel 3.3 Penilaian Dengan Skala Litert	17
Tabel 3.4 Keterangan Atas kategori Skor jawaban Responder	18
Tabel 4.1 Pengujian <i>Black box</i>	29
Tabel 4.2 Kuisisioner	30
Tabel 4.3 Keterangan Atas Kategori Dari Skor Jawaban Responden	31

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 kerangka Penelitian	12
Gambar 3.2 Diagram Metode Waterfall	13
Gambar 3.3 Skala Interpretasi Liker (<i>Rating Scale</i>)	17
Gambar 4.1 <i>Flowchart Halaman Menu Utama</i>	20
Gambar 4.2 <i>Flowchart Halaman Belajar dulu</i>	21
Gambar 4.3 <i>Flowchart Halaman Petunjuk Permainan</i>	21
Gambar 4.4 <i>Flowchart Halaman Langsung main</i>	22
Gambar 4.5 <i>Flowchart Halaman Pengaturan</i>	23
Gambar 4.6 <i>User Interface Halaman Utama</i>	24
Gambar 4.7 <i>User Interface Belajar Dulu</i>	24
Gambar 4.8 <i>User Interface untuk permainan</i>	25
Gambar 4.9 <i>Halaman Menu Utaman</i>	26
Gambar 4.10 <i>Halaman Belajar Dulu</i>	26
Gambar 4.11 <i>Halaman Belajar Dulu</i>	27
Gambar 4.12 <i>Halaman Penyampaian misi</i>	27
Gambar 4.13 <i>Ketika aktor mengambil koin</i>	27
Gambar 4.14 <i>Ketika aktor Game Over</i>	28
Gambar 4.15 <i>Eventsheet Program</i>	28
Gambar 4.16 <i>Ketika dioprasikan pada smartohone android</i>	28
Gambar 4.17 <i>petunjuk permainan</i>	29

