

18.240.0125 LAILATUL MAULIDA

GAME EDUKASI SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM UNTUK KELAS 6 SD
DI SD ISLAM SIMBANG WETAN BERBASIS ANDROID, di bawah bimbingan
M. Reza Maulana, S. Kom., M. Kom, dan Nurul Amaliya, S. Kom., M. Kom.

ABSTRAK

Proses belajar mengajar di SD Islam Simbang wetan memanfaatkan media aplikasi *whatsapp* dan *zoom* dikarenakan pandemi Covid-19. *Zoom* tersebut digunakan guru untuk menjelaskan materi pembelajaran berlangsung, untuk materi-materi berupa file *powerpoint* dikirim melalui *whatsapp*. Kendala yang dialami saat pembelajaran daring adalah waktu pembelajaran daring kurang maksimal, media yang digunakan hanya buku paket, sehingga siswa kurang tertarik hanya dengan membaca buku yang diarahkan guru dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam terutama materi Walisongo. Masa pandemi ini guru perlu selalu melakukan inovasi dalam pembelajaran maupun media yang digunakan agar pembelajaran dapat tersampaikan secara maksimal serta siswa selalu tertarik untuk tetap mengikuti pembelajaran. Maka dari itu diusulkan suatu adanya Aplikasi Game Edukasi Sejarah Kebudayaan Islam sebagai media bantu belajar. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu metode observasi, wawancara, studi pustaka dan kuesioner. Metode yang digunakan untuk pengembangan aplikasi menggunakan *Game Development Life Cycle (GDLC)* yang tahapannya terdiri dari *Inisialisasi, Preproduction, Production, Alpha Testing, Beta Testing, Realese*. Sedangkan metode pengujian sistem menggunakan *Graphical User Interface (GUI)* dan *User Acceptance Test (UAT)*. Melalui tahap dan metode yang digunakan, maka telah dihasilkan aplikasi berupa Game Edukasi Sejarah Kebudayaan Islam yang dapat digunakan sebagai media guru dan siswa dalam proses pembelajaran serta merupakan media inovasi baru yang mendukung proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sebagai alat untuk memvisualisasikan para tokoh Walisongo. Aplikasi ini masih memerlukan pengembangan *genre game* menjadi RPG dan pengembangan dalam hal interaksi karakter *Non Playable Character (NPC)* dengan karakter player.

Kata Kunci : Game Edukasi, Walisongo, Android.

18.240.0125 LAILATUL MAULIDA

GAME EDUKASI SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM UNTUK KELAS 6 SD DI SD ISLAM SIMBANG WETAN BERBASIS ANDROID, under the guidance of M. Reza Maulana, S. Kom., M. Kom, dan Nurul Amaliya, S. Kom., M. Kom.

ABSTRACT

Due to the COVID-19 pandemic, the teaching and learning process at Simbang Wetan Islamic Elementary School utilizes WhatsApp and Zoom application media. The zoom is used by the teacher to explain the learning material in progress, for materials in the form of powerpoint files sent via whatsapp. The constraints experienced when learning online are less than optimal online learning time. The supporting media used are only textbooks. There are only a few textbooks provided by the school, so learning the history of Islamic culture on Walisongo material does not support students' understanding. Therefore we need an application of Islamic Cultural History Educational Game as a learning aid media. The methods used to collect data are the methods of observation, interviews, literature studies, and questionnaires. The method used for application development uses the Game Development Life Cycle (GDLC), whose stages consist of Initialization, Preproduction, Production, Alpha Testing, Beta Testing, and Realese. While the system testing method uses the Graphical User Interface (GUI) and User Acceptance Test (UAT). Through the stages and methods used, an application has been produced in the form of an Islamic Cultural History Educational Game that can be used as a medium for teachers and students in the learning process. It is a new innovation medium that supports the Islamic Cultural History learning process as a tool to visualize the Walisongo figures. This application still requires the development of the game genre into RPG and development in terms of interaction of Non Playable Character (NPC) with player characters.

Keyword : Education Game, Walisongo, Android