



RANCANG BANGUN GAME EDUKASI PENGENALAN HEWAN BERBAHASA ARAB DENGAN MENERAPKAN METODE GDLC BERBASIS ANDROID (STUDI KASUS: SDIT ANNAJIYAH)

Sinta Purnamasari¹, Lukman Sunardi², Muhammad Nur Alamsyah³,

¹⁻³Informatika, Universitas Bina Insan, Lubuk Linggau, Indonesia

¹2002020055@univbinainsan.ac.id, ²Lukmanmmci@gmail.com

³mnuralamsyah@univbinainsan.ac.id

Abstract

Learning is less interesting with conventional learning methods that still use learning media using books or images that have been printed out. The purpose of this research is to build an educational game application to increase children's motivation and understanding of Arabic language subjects. The research method used focuses on the Game Development Life Cycle (GDLC) method which consists of 6 stages. To developers who want to develop this Arabic Language Animal Recognition Educational Game, namely by adding some icons to make it more complete and designing a more attractive game display.

Keywords: Educational Game, Arabic Animal Recognition, GDLC, MIT APP Inventor

Abstrak

Pembelajaran kurang menarik dengan metode pembelajaran masih konvensional yang masih menggunakan media ajar dengan menggunakan buku atau gambar yang sudah diprint out. Tujuan dari penelitian ini adalah membangun aplikasi *game* edukasi untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman anak pada mata pelajaran bahasa Arab. Metode penelitian yang digunakan berfokus pada Metode Game Development Life Cycle (GDLC) yang terdiri dari 6 tahapan. Game Edukasi Pengenalan Hewan Berbahasa Arab ini dibuat untuk membuat pengetahuan siswa yang ada di sekolah SDIT Annajiyah Kota Lubuk Linggau terhadap hewan berbahasa Arab dapat meningkat. Kepada pengembang yang ingin mengembangkan Game Edukasi Pengenalan Hewan Berbahasa Arab ini yaitu dengan menambahkan beberapa *icon* agar lebih lengkap serta mendesain tampilan *Game* yang lebih menarik lagi.

Kata kunci: Game Edukasi, Pengenalan Hewan Berbahasa Arab, GDLC, MIT APP Inventor

Article History

Received: December 2024

Reviewed: December 2024

Published: December 2024

Plagiarism Checker No 234

Prefix DOI :

10.8734/Kohesi.v1i2.365

Copyright : Author

Publish by : Kohesi



This work is licensed under

a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)



I. PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan, anak akan lebih mudah mengingat gambar animasi yang menarik perhatian dan warna-warna cerah dan sulit bagi anak untuk mengingat hewan dalam huruf dan membentuk kata. Karena sulitnya menulis nama-nama hewan dalam bahasa Arab, anak tidak dapat mencapai nilai yang ditetapkan dan banyak melakukan kesalahan[1].

Game edukasi adalah permainan yang dirancang untuk pembelajaran namun tetap memberikan permainan dan kesenangan. *Game* edukasi merupakan kombinasi konten edukasi, prinsip pembelajaran, dan permainan komputer [2]. *Game* edukasi merupakan suatu media yang memberikan edukasi dalam bentuk permainan, bertujuan untuk merangsang kemampuan berpikir dan meningkatkan konsentrasi melalui media yang unik dan menarik.[3].

Android adalah sebuah sistem operasi dengan karnel linux yang umumnya berjalan pada perangkat dengan *processor* ARM dan biasanya diimplementasikan pada perangkat telepon seluler atau tablet. "Android adalah sebuah kumpulan perangkat lunak untuk perangkat *mobile* yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi utama *mobile*"[4].

Masih bersifat konvensional yang masih menggunakan buku pelajaran atau menggunakan media *print out*[5]. Untuk meningkatkan minat belajar pada anak-anak agar mereka tidak bosan belajar, dibutuhkan media pembelajaran yang interaktif sebagai alat bantu pelajar untuk mempelajari Pengenalan Hewan bahasa Arab ini [6]. Berdasarkan hal diatas, maka penulis memilih judul "Rancang Bangun *Game* Edukasi Pengenalan Hewan Berbahasa Arab Dengan Menerapkan Metode GDLC (*Game Development Life Cycle*) Berbasis Android (Studi kasus: SDIT Annajiyah)"

II. METODOLOGI PENELITIAN

Untuk mendapatkan tujuan dari penelitian ini, penulis menggunakan metodologi kualitatif merupakan penelitian yang memanfaatkan analisis dari suatu permasalahan, landasan teori dimanfaatkan sebagai pemandu agar fokus penelitian sesuai fakta di lapangan, dimulai dari pembuatan sistem sehingga sampai dipublikasikan.

1. Wawancara, dapat disebut dengan *Interview*, wawancara merupakan cara pengumpulan data yang dilakukan melalui percakapan antara penelitian dengan subjek penelitian, responden atau sumber data yang ada.
2. Observasi, merupakan teknik atau pendekatan untuk mendapatkan data primer dengan cara mengamati langsung objek datanya. Pendekatan dilakukan dengan mengamati secara langsung
3. Studi Kepustakaan, merupakan teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelaahan terhadap buku-buku, literatur, catatan dan laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan atau diselesaikan. Pengumpulan data yang dilakukan secara langsung dari sumber-sumber lain seperti buku, skripsi, jurnal dan hasil penjelajahan (*browsing*) lainnya yang berhubungan dengan penelitian yang diteliti.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil dari penelitian ini adalah berupa *Game* edukasi pengenalan hewan berbahasa Arab sebagai media pembelajaran siswa SD menggunakan MIT APP *Inventor* dan sementara itu pengetahuan mereka mengenai hewan berbahasa Arab turut meningkat. Sistem ini dibuat dengan tampilan yang sederhana sehingga mudah dimainkan serta dipahami oleh siswa, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada sub menu pembahasan.
2. Yang akan dibahas penulis dalam bab ini mengenal tampilan dari “Rancang Bangun *Game* Edukasi Pengenalan Hewan Berbahasa Arab Dengan Metode GDLC Berbasis Android”, dapat dilihat pada gambar-gambar berikut ini :

2.1 Halaman *Splash Screen*

Splash Screen yaitu halaman yang menampilkan halaman awal aplikasi sebelum masuk ke menu.



Gambar 2.1 *Splash Screen*

2.2 Halaman Utama (*Home*)

Adalah halaman yang akan menampilkan menu-menu pada aplikasi ini. Terdapat 2 menu yaitu menu Materi dan Menu *Quiz*.



Gambar 2.2 Halaman Utama

2.3 Halaman Materi

Halaman ini menampilkan gambar hewan dan ketika mengklik tombol *play* akan muncul suara hewan dalam bahasa Arab dan bahasa Indonesia.



Gambar 2.3 Halaman Materi

2.4 Halaman Quiz

Halaman *Quiz* akan menampilkan Soal Kuis secara acak dengan pilihan jawaban di bawahnya.



Gambar 2.4 Halaman Quiz

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan yang telah dilakukan oleh penulis, maka dapat diambil kesimpulan mengenai Rancang Bangun *Game* Edukasi Pengenalan Hewan Berbahasa Arab Dengan Menerapkan Metode GDLC Berbasis Android di SDIT Annajiyah Kota Lubuk Linggau adalah sebagai berikut:

1. Dengan adanya Sistem *Game* Edukasi Pengenalan Hewan Berbahasa Arab Pada SDIT Annajiyah Kota Lubuk Linggau Berbasis Android dapat memudahkan Guru dalam proses mengajar dalam mengenalkan hewan berbahasa Arab kepada siswa.
2. *Game* Edukasi Pengenalan Hewan Berbahasa Arab ini dibuat untuk membuat pengetahuan siswa yang ada di sekolah SDIT Annajiyah Kota Lubuk Linggau terhadap hewan berbahasa Arab dapat meningkat.
3. *Game* Edukasi Pengenalan Hewan Berbahasa Arab ini dapat membuat siswa tertarik dalam belajar.



V. DAFTAR PUSTAKA

- [1] i. Irwansyah, “aplikasi *game* edukasi pengenalan kosa kata bahasa arab untuk anak usia dini berbasis android,” 2020, [online]. Available:
- [2] a. K. R. Kesuma and r. Fidiawati, “rancang bangun aplikasi *game* edukasi untuk pengenalan huruf hijaiyah berbasis android,” vol. 1, no. 14, pp. 1–8, 2021.
- [3] s. Isnandar, b. Sutomo, n. A. Pratama, and a. P. Nanda, “*game* mengenal huruf berbasis android menggunakan mit app inventor untuk anak usia 4-7 tahun perkembangan teknologi yang pesat memberikan pengaruh yang kuat pada berbagai bidang kehidupan, salah edukasi. *Game* berjenis edukasi ini bertujuan untuk mema,” vol. 1, no. 1, pp. 1–8, 2020.
- [4] w. Perkasa, “*game* edukasi petualangan Lutung Kasarung berbasis android,” *e-prints*, vol. 1, no. 1, p. 1, 2019.
- [5] m. Istoningtias, “perancangan aplikasi *game* edukasi pengenalan bahasa arab berbasis android (studi kasus: sekolah dasar Islam terpadu an-nahl),” vol. 10, no. 1, pp. 427–435.