

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



SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Syarat Untuk Menyelesaikan Skripsi
program Sarjana (S-1) Pada Program Studi Informatika**

Oleh :

SINTA PURNAMASARI

NIM : 2002020055

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU TEKNIK
UNIVERSITAS BINA INSAN
TAHUN 2024**

Protected by PDF Anti-Copy Free
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI
(Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)



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

Oleh:

Sinta Purnamasari NIM : 2002020055

Lubuklinggau,

2024

Pembimbing I

Pembimbing II

Lukman Sunardi, M.Kom

Muhammad Nur Alamsyah, M.Kom

**Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Teknik Universitas Bina Insan**

Dr. Rudi Kurniawan, S.T., M.Kom

PAJAMAN PERSETUJUAN TIM PENGUJI
Protected By PDF Anti Copy Free
(Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)

Pada hari Sabtu tanggal 06 bulan Januari 2024 telah dilaksanakan sidang Skripsi oleh Program Studi Informatika Universitas Bina Insan.



Nama : Sinta Purnamasari
NIM :2002020055
Judul Skripsi :Rancang Bangun *Game* Edukasi Pengenalan Hewan BerBahasa Arab Dengan Menerapkan Metode GDLC Berbasis Android (Studi Kasus : SDIT Annajiyah)

Komisi Penguji

1. Ketua : Lukman Sunardi, M.Kom ()
2. Sekretaris : Muhammad Nur Alamsyah, M,Kom ()
3. Anggota : Andri Anto Tri Susilo, M.Kom ()

Mengetahui,
Kepala Program Studi Informatika Universitas Bina Insan

Budi Santoso, M.Kom

Protected by PDF and Copy Free
MOTTO DAN PERSEMBAHAN
(Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)

MOTTO:

- ❖ *Tidak masalah jika komputermu berjalan dengan lambat, asalkan kamu tidak pernah berhenti berusaha.*




PERSEMBAHAN:

- ❖ *Untuk kedua orang tua ku lelaki hebat Bapak Herlis dan wanita terkuat Ibuku Jus Triati terimakasih telah banyak berjuang dan berusaha untukku dari kecil sampai sekarang,terimakasih sudah menjadi support system terbaik serta memberikan do'a yang tidak pernah putus serta kasih sayang yang luar biasa yang kalian berikan untukku.*
- ❖ *Untuk saudara laki-laki ku Luvi Sutriansyah serta keluarga terimakasih atas support dan semangatnya*
- ❖ *Untuk Arya ahdi anjaya terimakasih sudah menjadi support system selama penulisan skripsi ini.*
- ❖ *Untuk sahabat terbaikku Ulan, Siska, Wetika, Diajeng,Mutiara,Ladies(Iga,Dewi,Rani,Putri,Denci,Tata, Tina,Sella) dan teman-teman seperjuanganku terimakasih telah banyak membantu dan mendukungku serta memberikanku semangat dan motivasi untuk menyelesaikan semuanya dengan lebih baik*
- ❖ *Terimakasih untuk pihak sekolah SDIT Annajiyah yang telah memberikan izin untuk penelitian disana.*
- ❖ *Terimakasih untuk dosen pembimbing dan penguji Bapak Lukman Sunardi, M.Kom dan Bapak Muhammad Nur Alamsyah,M.Kom Dan Bapak Andri Anto Tri Susilo yang telah banyak membantu,membimbing dan memberikan saran untuk Skripsi yang lebih baik lagi.*
- ❖ *Almamaterku.*

HALAMAN PERNYATAAN
Protected by PDF Anti-Copy Free
(Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama	: Sinta Purnamasari
Nim	: 2002020055
Program Studi	: Informatika



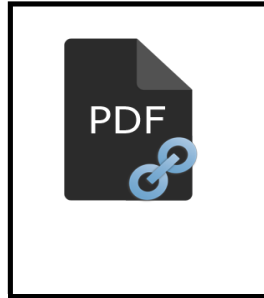
Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa penelitian dan penulisan Skripsi yang saya susun sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana (S-1) Universitas Bina Insan, merupakan hasil kerja saya sendiri dan tidak menyuruh orang lain yang mengerjakannya. Ada bagian tertentu dalam penulisan skripsi ini yang saya kutip dari hasil karya orang lain dan telah saya tuliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Jika dikemudian hari ternyata terbukti bahwa penelitian dan tugas akhir ini bukan hasil kerja saya sendiri atau plagiat dalam bagian-bagian tertentu, maka saya bersedia dikenakan sanksi sesuai dengan peraturan perundangan yang berlaku.

Lubuk Linggau, 2024

Sinta purnamasari
NIM 2002020055

DAFTAR RIWAYAT HIDUP
Protected by PDF Anti-Copy Free
(Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)



Biodata

Nama : Sinta Purnamasari
Tempat/Tanggal Lahir : Prabumenang, 22 Mei 2002
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Alamat : Jl. Nangka Lintas Kel. Ponorogo Rt. 06

Pendidikan

- SD : SD Negeri 50 Kota Lubuklinggau
- SMP/MTS Sederajat : SMP Negeri 6 Kota Lubuklinggau
- SMA/MAN/SMK Sederajat : SMA Negeri 3 Kota Lubuklinggau

Protected by PDF Anti-Copy Free
(Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)

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

Protected by PDF Anti-Copy Free
(Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)

ABSTRAK

Pembelajaran kurang menarik karena 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 : Pengenalan Hewan Berbahasa Arab, Game Edukasi, Metode GDLC, MIT APP Inventor

Protected by PDF Ant Copy Free

(Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)

Alhamdulillah puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya yang telah memberikan bimbingan, petunjuk, dan kesempatan, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul "Perancangan dan Pengembangan *Game* Edukasi Pengenalan Hewan Berbahasa Arab dengan Menerapkan Metode GDLC (*Game Development Life Cycle*) Berbasis Android (Studi Kasus : SDIT Annajiyah)" secara maksimal, Untuk diajukan sebagai syarat menyelesaikan pendidikan program sarjana (S-1) pada Program Studi Informatika Fakultas Ilmu Teknik Universitas Bina Insan Lubuklinggau, kemudian sholawat beserta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, Keluarga, sahabat, serta umatnya hingga akhir zaman.

Dalam penulisan Skripsi ini penulis telah berusaha sebaik mungkin untuk menyajikan Skripsi ini, baik dari segi isi maupun dari segi desain, Penulis menyadari dalam penulisan Skripsi ini tentunya masih jauh dari sempurna. Hal ini dikarenakan keterbatasan pengetahuan yang dimiliki. Oleh karena itu dalam rangka melengkapi kesempurnaan dari penulisan Skripsi ini diharapkan adanya saran dan kritik yang diberikan bersifat membangun.

Untuk selanjutnya penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan Skripsi ini, yaitu:

1. Kepada Kedua Orang Tua tercinta yang telah memberikan segala rasa cinta dan kasih sayang yang tidak pernah surut dan juga telah mendidik, membina, memberikan dorongan, support dan doa'a kepada penulis
2. Bapak Dr. H. Sardiyo, M.M selaku Rektor Universitas Bina Insan kota Lubuklinggau.
3. Bapak Muhammad Akbar, S.T, M.IT selaku Wakil Rektor I Universitas Bina Insan kota Lubuklinggau.

4. Bapak Wahid Nur Mukhlis, M.Pd selaku Wakil Rektor II Universitas Bina Insan Kota Lubuklinggau.
5. Bapak Dr. Rudi Kurniawan, M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Teknik Universitas Bina Insan Kota Lubuklinggau yang telah banyak memberikan bimbingan dan arah dalam penulisan Skripsi ini.
6. Bapak Budi Santoso, M.Kom selaku Ketua Program Studi Informatika Universitas Bina Insan Kota Lubuklinggau yang telah banyak memberikan bimbingan dan arah dalam penulisan Skripsi ini.
7. Bapak Lukman Sunardi, M.Kom selaku Pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan dan arah dalam penulisan Skripsi ini.
8. Bapak Muhammad Nur Alamsyah, M.Kom selaku Pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan dan arah dalam penulisan Skripsi ini.
9. Bapak Kepala Sekolah dan seluruh Guru-guru pengajar SDIT Annajiyah Kota Lubuklinggau yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
10. Seluruh Dosen dan Karyawan Universitas Bina Insan Kota Lubuklinggau yang telah banyak memberikan ilmu pengetahuan dan bimbingan kepada penulis.
11. Keluarga yang telah banyak memberikan do'a, serta dukungan kepada penulis dalam penulisan Skripsi ini.
12. Untuk Orang yang selalu Setia Menemani, mendengarkan segala keluh kesahku terimakasih sudah menjadi support system terbaik selama penulisan skripsi ini.
13. Sahabat-sahabat terbaikku Ulan Sari, Siska Fadillah, Wetika Yulisa, Diajeng Faula Ws, Mutiara, Ladies (Iga Claudia R, Dewi Srindi Putri P, Denci Puspa A, Rani Mareta, Tata Juni Astuti, Kristiani Putri T, Tina Ratrianita, Sella Yunita), dan teman-teman

seperjuangan, terima kasih sekali kepada dan memberikan dukungan kepada penulis untuk bejuga dapat dan mencapai hingga sampai akhir penyelesaian.

Penulis menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca untuk menyempurnakan skripsi ini.

Akhir kata semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi penelitian selanjutnya.

Lubuklinggau,

2024

PENULIS

Protected by PDF Anti-Copy Free

DAFTAR ISI

(Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)

Halaman Judul	i
Halaman Pengesahan	ii
Halaman Persetujuan	iii
Halaman Motto Dan Persembahan	iv
Halaman Pernyataan.....	v
Daftar Riwayat Hidup	vi
<i>Abstrac</i>	vii
Abstrak	viii
Kata Pengantar	xi
Daftar Isi	xiv
Daftar Tabel	xiv
Daftar Gambar	xvi
Daftar Lampiran	xv

BAB I PENDAHULUAN

13.1 Latar Belakang Penelitian	1
13.2 Identifikasi Masalah.....	2
13.3 Rumusan Masalah	2
13.4 Batasan Masalah	2
13.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian	3
13.5.1 Tujuan Penelitian.....	3
13.5.2..... Manfaat Penelitian... ..	3
13.6 Sistematika Penulisan.....	4

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1 Literatur.....	6
2.1.1 Perancangan	6

2.1.2 <i>Game Edukasi</i>	6
2.1.3 <i>Game Development Life Cycle</i>	7
2.1.4 MIT APP Inventor	7
2.1.5 <i>Use Case Diagram</i>	8
2.1.6 <i>Activity Diagram</i>	10
2.1.7 <i>Sequence Diagram</i>	11
2.1.8 <i>Android</i>	12
2.2 Penelitian Relevan	13
2.3 Kerangka Berfikir	14

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian	15
3.2 Metode Pengumpulan Data	15
3.3 Metode Pengembangan Sistem	16
3.4 Tempat dan Waktu Penelitian	18
3.4.1 Waktu Penelitian	18
3.4.2 Tempat Penelitian	18
3.5 Alat dan Bahan	19
3.5.1 Alat	19
3.5.2 Bahan.....	19
3.6 Analisis Kebutuhan dan Analisis Sistem	20
3.6.1 Analisis Kebutuhan... ..	20
3.6.2 Analisis Sistem.....	20
3.7 Metode Pengujian Sistem	20
3.8 Rancangan Sistem	21
3.8.1 Tahap Inisialisasi.....	21
3.8.2 Tahap Pre-Production... ..	21
3.8.3 Produksi.....	22
3.8.4 Rancangan <i>Interface</i>	24
3.8.5 <i>Alpha Testing</i>	27

3.8.6 <i>Beta Testing</i>	28
3.8.7 <i>Release</i>	28

Protected by PDF Anti-Copy Free

(Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum	29
4.1.1 Latar Belakang Sistem	29
4.1.2 Visi Misi, Tujuan, dan Sasaran Sekolah	30
4.1.3 Struktur Organisasi Sekolah	31
4.2 Hasil Penelitian	31
4.3 Pembahasan	32
4.3.1 Halaman <i>Splash Screen</i>	32
4.3.2 Halaman Utama (Home)	33
4.3.3 Halaman Materi	33
4.3.4 Halaman Quiz	34
4.3.5 Halaman Skor	35
4.4 Pengujian Sistem	36

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan	37
5.2 Saran	38

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

Protected by PDF Anti-Copy Free

DAFTAR TABEL

(Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)

Tabel 2.1 <i>Use Case</i> Diagram	9
Tabel 2.2 <i>Activity</i> Diagram	9
Tabel 2.3 <i>Sequence</i> Diagram	10
Tabel 2.4 Penelitian Terdahulu	13
Tabel 3.1 Waktu Penelitian	18
Tabel 3.2 Tahap Inisialisasi	21
Tabel 3.3 Tahap Pre-Production.....	21
Tabel 3.4 Definisi Aktor.....	22
Tabel 3.5 Definisi <i>Use Case</i>	23
Tabel 4.7 Pengujian Sistem	36

DAFTAR GAMBAR
Protected by PDF Anti-Copy Free
(Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)

Gambar 2.1 <i>Game Development Cycle</i>	7
Gambar 2.2 Perkembangan Android.....	12
Gambar 2.3 Kerangka Berpikir.....	14
Gambar 3.1 <i>Use Case Diagram</i>	22
Gambar 3.2 <i>Activity Diagram</i>	23
Gambar 3.3 Rancangan <i>Splash Screen</i>	24
Gambar 3.4 Rancangan Utama	24
Gambar 3.5 Rancangan Materi.	25
Gambar 3.6 Rancangan Quis.	26
Gambar 3.7 Rancangan Skor.	26
Gambar 4.1 Struktur Organisasi.....	31
Gambar 4.2 Halaman <i>Splash Screen</i>	32
Gambar 4.3 Halaman Utama	33
Gambar 4.4 Halaman Materi.	33
Gambar 4.5 Halaman Pdf.....	34
Gambar 4.6 Halaman Quis.....	34
Gambar 4.7 Halaman Skor.....	35

Protected by PDF Anti-Copy Free
DAFTAR LAMPIRAN
(Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)

Lampiran.1 SK Dosen Peneliti	Lampiran.12 Foto Tempat Penelitian
Lampiran.2 Formulir Pendaftaran	
Lampiran.3 Surat Izin Penelitian	
Lampiran.4 Surat Balasan Izin Penelitian	
Lampiran.5 Lembar Bimbingan Proposal Skripsi	
Lampiran.6 SK Seminar Proposal	
Lampiran.7 Lembar Revisi Proposal	
Lampiran.8 Lembar Bimbingan Skripsi	
Lampiran.9 SK Seminar Skripsi	
Lampiran.10 Lembar Revisi Skripsi.....	
Lampiran.11 Lembar Wawancara	

1.1 Latar Belakang

Dalam dunia industri 4.0 berdampak pada proses belajar mengajar di sekolah dan lingkungan, serta materi yang disampaikan pada saat kegiatan pengajaran. Dalam dunia pendidikan, anak akan lebih mudah mengingat gambar animasi yang menarik perhatian dan warna-warna cerah. Banyak guru yang masih menggunakan metode pengajaran konvensional di sekolah yaitu melalui buku pelajaran, dan sulit bagi siswa untuk mengingat hewan dalam huruf dan membentuk kata. Karena sulitnya menulis nama-nama hewan dalam bahasa Arab, siswa 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 kernel 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].

Penyebabnya adalah kurangnya ketertarikan perhatian anak-anak terhadap materi yang disampaikan oleh guru saat mengikuti pelajaran yang sedang berlangsung. Selain itu anak tidak dapat menerima materi yang disampaikan dengan baik karena media yang digunakan oleh guru 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 agar lebih mudah mengingat materi yang disampaikan oleh guru karena disajikan dalam bentuk yang menyenangkan[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)”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Pembelajaran kurang menarik dengan metode pembelajaran masih konvensional yang masih menggunakan media ajar dengan menggunakan buku atau gambar yang sudah diprint out.

1.3 Rumusan Masalah

Sehingga berdasarkan permasalahan diatas dapat disimpulkan bahwa rumusan masalah yang didapat adalah Bagaimana merancang game edukasi pengenalan hewan berbahasa arab dengan menerapkan metode GDLC(*Game Development Life Cycle*) berbasis android.

1.4 Batasan Masalah

Agar tujuan dari penelitian ini dapat dilakukan secara terarah dan tercapai sesuai dengan yang diharapkan maka penulis membatasi permasalahan dengan menetapkan batasan sebagai berikut:

- 1 Penelitian ditunjukan untuk anak kelas 2 SD
- 2 *Game* hanya mencakup tentang hewan saja

3 *Game* dibangun menggunakan *MIT App Inventor*.

Protected by PDF Anti-Copy Free

1.5 Tujuan dan Manfaat penelitian (Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)

1.5.1 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membangun aplikasi *game* edukasi untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman anak pada mata pelajaran bahasa arab.



1.5.2 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian adalah :

1. Manfaat Untuk Peneliti
 - a. Dapat meningkatkan kemampuan Presentasi, kemampuan berpikir logis dan sistematis. Tidak hanya itu manfaat penelitian ini adalah mengembangkan ilmu pengetahuan dengan memanfaatkan teknologi yang canggih.
 - b. Dapat meningkatkan kreativitas dan penerapan ilmu-ilmu yang telah didapat selama mengikuti perkuliahan di Universitas Bina Insan Lubuklinggau
2. Manfaat Untuk Instansi
 - a. Sebagai bahan masukan bagi sekolah dalam meningkatkan minat belajar siswa agar standar pembelajaran tidak menurun.
 - b. Meningkatkan kemampuan belajar untuk siswa/siswi
3. Manfaat Untuk Akademik

Penelitian ini dapat memberikan suatu informasi untuk calon peneliti lain sebagai bahan acuan yang dapat dikembangkan lagi dengan pengembangan konsep dan materi lebih lanjut.

1.6 Sistematika Penulisan

Protected by PDF Anti-Copy Free

(Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)

Dalam penulisan skripsi ini yang merupakan laporan dari hasil penelitian, direncanakan terdiri dari lima bab, masing-masing bab berisi :

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II : KAJIAN PUSTAKA

Dalam bab ini berisi teori-teori yang mendasari masalah yang diteliti.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab ini berisi tentang pembahasan atau pemaparan metode yang penulis gunakan baik mengenai analisis sistem dan perancangan sistem

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini berisi mengenai hasil dan pembahasan mengenai sistem yang dirancang menggunakan algoritma genetika dan tampilan aplikasinya.

BAB V : SIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini berisi simpulan dari seluruh penelitian dan saran-saran / masukan-masukan yang berguna dimasa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

2.1 Literatur



2.1.1 Perancangan

Perancangan merupakan penggambaran, perancangan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari berbagai elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi sebagai perancangan sistem. Dan dapat dirancang dengan bentuk bagan alir sistem (*system flowchart*), yang berupa bentuk grafik dan dapat digunakan untuk menunjukkan atau memperlihatkan urutan-urutan proses sistem.[7]

2.1.2 *Game* Edukasi

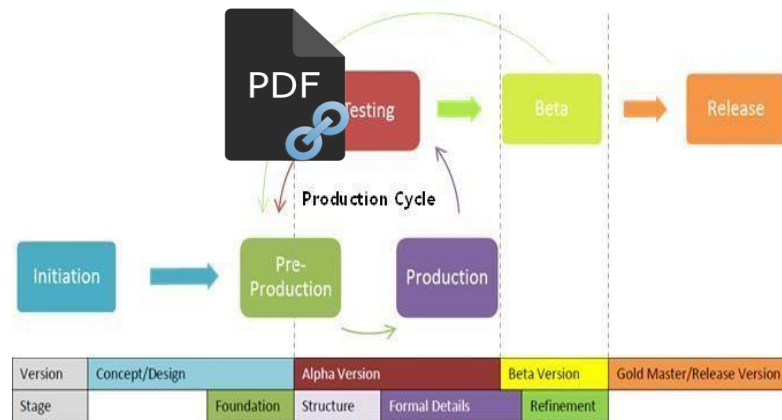
Game edukasi merupakan sebuah permainan dibuat dan dirancang khusus untuk dijadikan sebuah media yang digunakan untuk mengajar pengetahuan kepada anak-anak melalui cara yang unik, menarik, menantang dan menyenangkan bagi anak-anak melalui materi yang berisikan suara, teks, gambar, video, dan animasi yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar sehingga diyakini akan menghasilkan hasil belajar yang lebih baik.[8]

2.1.3 *Game Development Life Cycle*

Game Development Life Cycle(GDLC) merupakan metode pengembangan sistem yang digunakan dalam perancangan aplikasi perangkat lunak ini menggunakan metodologi kerja GDLC (*Game Development Life Cycle*) [9].

GDLC adalah suatu proses pengembangan sebuah game yang menerapkan pendekatan iteratif yang terdiri dari 6 tahap pengembangan, dimulai dari fase

inisialisasi/pembuatan konsep, preproduction, production, testing, beta dan release. (Upgradih dari Versor to Remove the Watermark)



Gambar 2.1 *Game Development Life Cycle*

2.1.4 *MIT app inventor*

Sistem berbasis web dimana aplikasi Android dapat digunakan tanpa perlu tahu bagaimana cara meng-code-nya. Sistem ini telah dihentikan oleh google tapi dirilis kembali oleh google sebagai proyek *open-source* dan saat ini dikelola oleh *Massachusetts Institute of Technology* (MIT). Dengan app inventor, pengguna bisa melakukan pemrograman komputer untuk menciptakan aplikasi perangkat lunak dengan sistem operasi berbasis android.

App inventor ini berbasis visual block programming karena memungkinkan pengguna bisa menggunakan, melihat, menyusun dan men-drag and drops block yang merupakan simbol perintah dan fungsi event handler untuk menciptakan sebuah aplikasi yang bisa berjalan di sistem android. *MIT App Inventor* merupakan platform untuk memudahkan proses pembuatan aplikasi sederhana tanpa harus mempelajari atau menggunakan bahasa pemrograman yang terlalu banyak. Kita




dapat mendesain aplikasi android sesuai keinginan dengan menggunakan berbagai macam layout dan komponen yang tersedia.

App Inventor memungkinkan pengguna baru untuk memprogram komputer untuk menciptakan perangkat lunak bagi sistem operasi Android [10]. *App Inventor* menggunakan antarmuka grafis, serupa dengan antarmuka pengguna pada Scratch dan StarLogo TNG, yang memungkinkan pengguna untuk men-drag-and-drop objek visual untuk menciptakan aplikasi yang bisa dijalankan pada perangkat Android. Dalam menciptakan *App Inventor*, Google telah melakukan riset yang berhubungan dengan komputasi edukasional dan menyelesaikan lingkungan pengembangan *online* Google.

2.1.5 Use Case Diagram

Use case merupakan pola atau gambaran yang menunjukkan bagaimana *actor* (pengguna) berinteraksi dengan sistem dan bagaimana modul sebuah sistem dijalankan [11]

Tabel 2.1 Simbol-Simbol *Use Case Diagram*

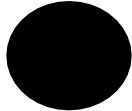

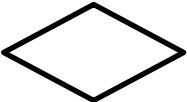


Simbol	Keterangan
	Aktor : Mewakili peran orang, sistem yang lain atau alat ketika berkomunikasi dengan <i>use case</i>
	<i>Use case</i> : Abstraksi dan interaksi antara system dan actor
	<i>Association</i> : Merupakan sebuah simbol yang dapat digunakan untuk menghubungkan link antar element

<p style="color: red; text-align: center;">Protected by PDF Anti-Copy Free</p> <p style="color: blue; text-align: center;">(Upgrade Pro Version to Remove the Watermark)</p> <p style="text-align: center;">-----></p>	<p><i>Include</i> : Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan membutuhkan <i>use case</i> ini untuk menjalankan fungsinya</p>
<p style="text-align: center;"><<Extend>></p> <p style="text-align: center;"><-----</p>	<p> Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri tanpa <i>use case</i> tambahan</p>

2.1.6 Activity Diagram

Merupakan diagram yang menggambarkan sifat dinamis secara alamiah sebuah sistem dalam bentuk model aliran dan kontrol dari aktivitas ke aktivitas lainnya.[9]

Tabel 2.2 Simbol-simbol Activity Diagram

Simbol	Keterangan
	Start : Adalah diagram aktivitas yang memiliki status awal.
	Activity : Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
	Decision : Percabangan dimana ada pilihan aktivitas yang lebih dari satu.
	Join : Penggabungan dimana aktivitas lebih dari satu lalu digabungkan jadi satu
	Final Activity : Status akhir yang dilakukan sistem

Protected by PDF Anti-Copy Free

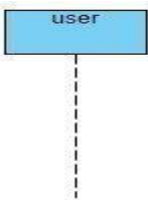

(Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)

2.1.7 Sequence Diagram

Sequence diagram adalah suatu diagram yang memperlihatkan/menampilkan interaksi antar objek di dalam sistem yang disusun pada sebuah urutan atau rangkaian waktu. Interaksi antar objek tersebut termasuk pengguna, *display*, dan sebagainya

Sequence diagram adalah interaksi object dalam sistem, dapat dilihat pada tabel dibawah ini object-object yang ada di sistem .[9]

Tabel 2.3 Simbol-Simbol *Sequence diagram*

Simbol	Keterangan
	Sebuah garis yang menggambarkan masa hidup dari dalam sequence diagram
	Informasi yang mengalir dari suatu objek ke objek lainnya

2.1.8 *Android* **Protected by PDF Anti-Copy Free**

Android merupakan sebuah sistem operasi seluler yang didasarkan pada versi modifikasi dari kernel Linux dan perangkat sumber terbuka lainnya. Android dirancang untuk perangkat seluler terutama layar sentuh seperti smartphone dan tablet. Sistem operasi ini pertama kali diluncurkan pada bulan September 2008, di mana Android dikembangkan oleh Open Handset Alliance yang disponsori secara komersial oleh Google.

Selain itu Android juga merupakan perangkat lunak gratis dengan sumber terbuka, dalam artian Google memperbolehkan pengguna untuk mengembangkan sistem operasi tersebut. Android juga memiliki toko aplikasi yang bernama Google Play Store. Tentunya bagi Anda yang menggunakan smartphone dengan sistem Android, dapat bebas mendownload aplikasi atau game yang terdapat pada Google Play Store [12]. Saat ini Android memiliki beberapa versi yang telah dirilis, mulai dari Android 1.0 hingga yang terbaru Android 11.

Menariknya dalam sistem operasi ini, terdapat beberapa versi yang menggunakan nama dessert sebagai penanda. Misalnya Android Cup Cake, Donut, Froyo, Jelly Bean, KitKat, Marshmallow, Oreo hingga Pie. Mungkin untuk ke depannya versi Android hanya menggunakan sistem penomoran saja, seperti halnya Android 10 dan Android 11.

Berikut adalah gambar perkembangan android



Gambar 2.2 Perkembangan Android

2.2 Penelitian Relevan

Dalam melakukan penelitian penulis menggunakan beberapa jurnal penelitian terdahulu sebagai acuan untuk mempermudah penulis dalam melakukan penelitian yaitu sebagai berikut :

- a. Judul “Aplikasi *Game* Edukasi Pengenalan Kosakata Bahasa Arab Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android”[13]. Pada jurnal ini meneliti tentang Aplikasi game edukasi pengenalan kosakata bahasa arab untuk anak usia dini berbasis android sebagai media alternatif pembelajaran dalam proses pembelajaran untuk menambah motivasi pembelajaran siswa dengan Metode GDLC(*Game Development Life Cycle*) berbasis android.
- b. Judul “Rancang Bangun *Game* Edukasi Pengenalan Nama dan Suara Hewan Berbasis Multimedia”[14]. Pada jurnal ini meneliti tentang Membuat aplikasi sebuah Multimedia untuk anak 5 tahun agar bisa mengetahui dan mengenali hewan dengan suara menggunakan metode MDLC(*Multimedia Development Life Cycle*).
- c. Judul “Penerapan Byl’s GDLC Pada Perancangan Aplikasi *Game* Edukasi Pengenalan Hewan”[15] . Pada jurnal ini meneliti tentang membuat sebuah aplikasi yang

memfokuskan kepada pembuatan *game* perkenalan hewan dengan menggunakan metode MDLC (*Multi-Media Development Life Cycle*).
 Protected by PDF Anti-Copy Free

- d. Judul “Game Mengenal Huruf Berbasis *Android* Menggunakan Mit App Inventor Untuk Anak Usia 4-7 Tahun” Pada Jurnal ini meneliti tentang membuat game berjenis edukasi yang bertujuan untuk memancing minat belajar terhadap materi pembelajaran sambil bermain menggunakan MIT APP Inventor.
- e. Judul “Aplikasi Pembelajaran Interaktif Bahasa Arab Dasar Untuk Anak Berbasis *Android*”[17]. Pada jurnal ini meneliti Aplikasi pembelajaran bahasa arab dengan system yang kita buat ini ditunjukkan kepada anak-anak agar memudahkan anak-anak belajar bahasa arab secara mudah, jelas dan tentunya menyenangkan menggunakan Metode MDLC (*Game Development Life Cycle*).
- f. Judul “aplikasi pembelajaran teknik dasar sepak bola berbasis android”[18]. Pada jurnal ini meneliti aplikasi media pembelajaran teknik dasar olahraga sepakbola berbasis android untuk meningkatkan hasil pengetahuan siswa, membangkitkan minat dan keinginan siswa tentang sepakbola. media pembelajaran teknik dasar sepakbola dapat diterapkan dengan baik berbasis android. System dapat diakses melalui perangkat yang menggunakan sistem operasi android mana saja dan kapan saja sehingga pengguna dapat mengakses media pembelajaran tersebut secara portable.

2.3 Kerangka Berpikir

Protected by PDF Anti-Copy Free
 Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark

Penelitian ini diawali dengan pengumpulan data yang teratur dan terarah untuk mewujudkan sebuah tujuan. Tahapan penelitian ini menggunakan metode *Game Development Life Cycle* (GDLC) yang merupakan kerangka berpikir yang digunakan dalam penelitian ini :



Gambar 2.3. Kerangka berpikir

1.1 Metode Penelitian



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

1.2 Metode Pengumpulan Data

Dalam mengumpulkan data ada beberapa metode yang digunakan oleh penulis untuk mengumpulkan data yaitu sebagai berikut :

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 penjelahan (*browsing*) lainnya yang berhubungan dengan penelitian yang diteliti.

1.3 Metode Pengembangan Sistem

Protected by PDF Anti-Copy Free

Metode (Updation) yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Game Development Life Cycle (GDLC)* yang terdiri dari beberapa tahapan. Berikut ini akan dijelaskan secara detail dari tahapan pengembangan sistem yang menggunakan metode *Game Development Life Cycle (GDLC)* Adapun tahapannya dapat dilihat dibawah ini.



1. Inisialisasi (Pengembangan Konsep *Game*)

Berikut tahapan inisialisasi:

- 1) Tahap identifikasi masalah merupakan tahap mencari permasalahan dan melakukan observasi untuk pengumpulan informasi dan data pendukung.
- 2) Tahap Identifikasi Kebutuhan merupakan tahap menganalisa kebutuhan untuk mendukung proses pembuatan *game*.
- 3) Tahap Identifikasi Target Pengguna merupakan tahap menganalisa level pengguna dari aplikasi, disesuaikan dengan topik dalam penelitian.

2. PraProduksi (Tahap Perencanaan Kebutuhan)

Tahap Pra-Produksi Berikut Tahapan Pra Produksi:

- 1) Tahap Jenis *Game* merupakan tahap untuk menentukan alur cerita dan genre dari *game*, dimana pada penelitian genre *game* yang digunakan berjenis Edukasi Pendidikan yang berfokus pada pembahasan Pengenalan Hewan dalam Bahasa Arab.
- 2) Tahap Skenario dan Karakter merupakan tahap menentukan alur permainan *game* serta perancangan karakter didalam *game*.
- 3) Tahap Permainan *Game* merupakan perencanaan proses permainan yang dapat dimainkan oleh *user* melalui kuis.

3. Produksi (Pembuatan Aplikasi)

Protected by PDF Anti-Copy Free

Tahap Produksi (Pembuatan Aplikasi) merupakan tahap produksi

- 1) Pembuatan merupakan perancangan alur system permainan.
- 2) Pembuatan *Storyboard* merupakan tahap perancangan desain dan latar permainan.
- 3) Implementasi Aplikasi merupakan tahap pembuatan aplikasi dimana pada pengerjaannya menggunakan MIT APP Inventor

4. Testing (Uji Coba)

Pengujian yang dilakukan menggunakan pengujian *Black Box*.

5. Beta Release

Tahap Beta Rilis Aplikasi merupakan tahap pengujian aplikasi dimana pada tahap memastikan tidak adanya error pada program aplikasi yang di jalankan.

6. Realease Aplikasi

1.4 Waktu dan Tempat Penelitian

1.4.1 Waktu Penelitian

Tabel 3.1 Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Ags 2023	Sep 2023	Ok 2023	Nov 2023	Des 2023	Jan 2024	Feb 2024	Maret 2024	April 2024	May 2024	Juni 2024
	Jenis Kegiatan	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
1	Pengajuan Judul	■	■									
2	Pengumpulan data		■	■	■							
3	Penyusunan Proposal			■	■	■						
4	Bimbingan Proposal				■	■	■					
5	Seminar Proposal						■	■				
6	Perbaikan proposal							■	■			
7	Penyusunan Skripsi								■	■	■	■
8	Perbaikan skripsi									■	■	■

1.4.2 Tempat Penelitian

Penelitian akan dilaksanakan di SDIT Annajiyah Lubuk Linggau Kec
.LubukLinggau Utara II, Kota Lubuk Linggau ,Provinsi Sumatera Selatan.

1.5 Alat dan Bahan

1.5.1 Alat

- a. Perangkat keras (Hardware) dalam penelitian ini yaitu :

1. Laptop Lenovo Thinkpad T430 dengan spesifikasi Processor Intel(R)
(Upgrade (R) CPU Versi 3060 @ 1.60 GHz / 1.60 GHz)

2. Flash Disk 32 Gb
3. Printer Epson L360
4. Hp Infinix Hot 9 Play

1.5.2 Perangkat lunak (Software) dalam penelitian ini yaitu :

1. Microsoft Windows 11
2. Microsoft Word 13
3. Web Browser Google Chrome
4. *MIT APP Inventor*
5. *Software Mendeley Desktop*

1.5.3 Bahan

Dalam menyelesaikan penelitian ini, bahan yang digunakan yaitu :

- 1 Kertas A4 80 gram
- 2 Tinta *Blue Print*

1.6 Analisis Kebutuhan dan Analisis Sistem

1.6.1 Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan sangat diperlukan dalam mendukung kinerja aplikasi, apakah aplikasi yang dibuat telah sesuai dengan kebutuhan atau belum, karena kebutuhan sistem akan mendukung tercapainya tujuan suatu aplikasi.

1. Kebutuhan Perangkat Keras

Agar sebuah sistem dapat berjalan dengan baik dan mempunyai 18 kemampuan yang berbeda. Perangkat keras yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi ini

1. Laptop Lenovo th 430, dengan spesifikasi Processor Intel(R) Core(TM) i5-3320M CPU @ 2.60GHz, 2601 Mhz, 2 Core(s), 4 Logical Processor(s)

2. Flash Disk 32 Gb

3. Printer Epson L360

4. Hp Infinix Hot 9 Play

2. Kebutuhan Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan mendukung dalam pembuatan dan pengoperasian program aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Microsoft Windows 11
2. Microsoft Word 13
3. Web Browser Google Chrome
4. *MIT APP Inventor*
5. *Software Mendeley Desktop*

1.6.2 Analisis Sistem

Setelah melihat analisis Kebutuhan diatas maka peneliti membuat *game* dengan menggunakan *MIT APP Inventor*. Dimana *game* ini dapat menarik minat dan pemahaman siswa untuk belajar Pengenalan Hewan Bahasa Arab.

1.7 Metode Pengujian Sistem

Protected by PDF Anti-Copy Free

Pada tahap ini dilakukan pengujian terhadap *game* menggunakan.

Pengujian Black box testing, diharapkan *game* tersebut layak untuk digunakan sebagai *instinya*.



1.8 Rancangan Sistem

1.8.1 Tahap Inisialisasi

Tabel 3.2 Tabel Inisialisasi

Tahap Inisialisasi			
Input	Proses	Output	Hasil
Identifikasi Masalah	Obsevasi dan studi literature	a)Identifikasi Permasalahan Utama b)Studi Literatur	Identifikasi masalah dengan observasi dan pengumpulan data serta melakukan studi literatur berkaitan dengan GDLC.
Identifikasi Kebutuhan	Mengidentifikasi kebutuhan yang diperlukan dalam proses pembuatan aplikasi	Perancangan <i>game</i> edukasi Pengenalan Hewan Bahasa Arab.	Tersedianya segala macam alat pendukung dalam pembuatan aplikasi,mulai dari hardware(laptop),software(Aplikasi MIT App Inventor).
Identifikasi Target	Mengidentifikasi target pengguna yang sesuai dengan topik yang dibahas dalam penelitian	Target pengguna dalam penelitian adalah siswa kelas II Sekolah Dasar	Dalam Penelitian target pengguna yang menjadi sasaran adalah siswa kelas II SDIT Annajiyah Kota Lubuk Linggau.

3.8.2 Tahap Pre-Production

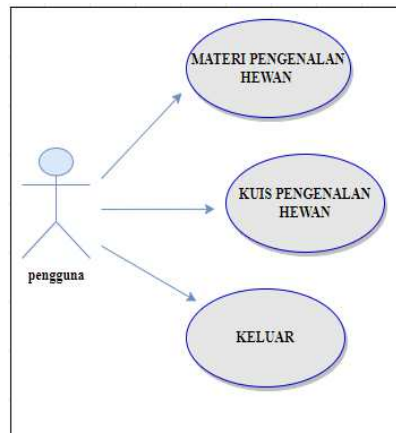
Protected by PDF Anti-Copy Free

Tabel 3.1 Upgrade Production Version to Remove the Watermark

PDF Tahap Inisialisasi			
Input	Proses	Output	Hasil
Jenis Game	Mengidentifikasi jenis <i>game</i> .	Jenis <i>game</i> dalam permainan ini adalah <i>game</i> edukasi untuk Pengenalan Hewan dalam Bahasa Arab.	<i>Game</i> dengan jenis genre <i>game</i> edukasi yang ditunjukan pada siswa sekolah dasar bertujuan untuk membantu siswa dalam mengenal hewan dalam Bahasa Arab dengan lebih mudah.
Identifikasi Skenario (Alur <i>Game</i>)	Mengidentifikasi skenario cerita dari <i>game</i> .	Scenario(alur cerita)dalam <i>game</i> disesuaikan dengan topik pembahasan dan target pengguna aplikasi.	Pada tampilan awal ketika pemain membuka <i>game</i> akan ditampilkan halaman utama dari <i>game</i> ,pada halaman awal terdapat tiga menu yaitu materi hewan, <i>game</i> ,dan kuis lalu pemain akan memasuki langkah-langkah berikut ini: >pada tampilan awal ketika pemain.

3.8.3 Produksi

1) Use Case Diagram



Gambar 3.1 Usecase Diagram

Aktor dapat diartikan sebagai aturan yang diperankan oleh pengguna dalam berkomunikasi dengan sistem,pada sistem ini memiliki 1 aktor yaitu pengguna,dapat dilihat pada tabel dibawah ini

Tabel 3.4 Definisi Aktor

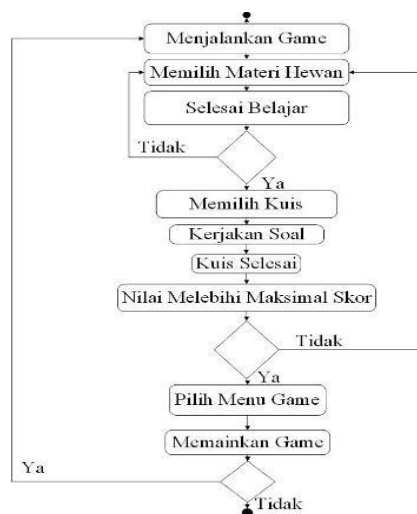
Protected by PDF Anti-Copy Free

(Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)

No	Aktor	Deskripsi
1	Us	Pengguna adalah orang yang bisa melihat materi hewan dan memainkan kuis yang bahasa Arab.

2) Definisi *Use Case*Tabel 3.5 Definisi *Use Case*

No	<i>Use Case</i>	Deskripsi	Aktor
1	Materi Hewan	Jika memilih menu ini maka siswa dapat belajar mengenal hewan dalam bentuk gambar maupun suara,	Pengguna
2	Kuis	Setelah siswa belajar dengan melihat materi yang disediakan, maka siswa dapat memainkan kuis dengan skor 5 setiap jawaban benar,	Pengguna
3	Keluar	Untuk mengakhiri aplikasi ini siswa dapat memilih menu keluar.	Pengguna

3) *Activity Diagram*Gambar 3.2 *Activity Diagram*

Protected by PDF Anti-Copy Free

3.8.4 Rancangan [\(Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark\)](#)

1) Rancangan *splash Screen*

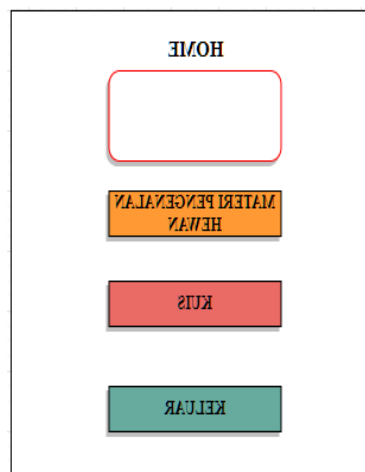


Gambar 3.3 Rancangan *splash Screen*

Keterangan :

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

2) Rancangan Halaman Utama



Gambar 3.4. Rancangan Halaman Utama

Protected by PDF Anti-Copy Free

Keterangan: [Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark](#)

Halaman Utama yaitu halaman yang akan menampilkan menu-menu yang ada pada aplikasi ini.



3) Rancangan Halaman Materi Hewan

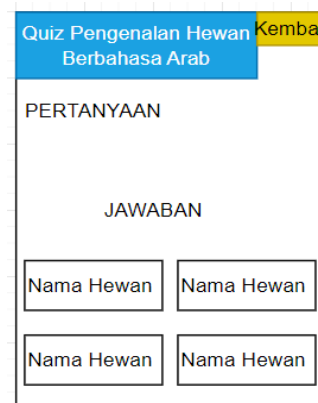


Gambar 3.5. Halaman Materi Hewan

Keterangan :

Halaman Materi hewan akan menampilkan materi pengenalan hewan mulai dari gambar hewan, penjelasan hewan dan suara.

4) Rancangan Halaman Kuis



Gambar 3.6. Rancangan Halaman Kuis

Keterangan :

Protected by PDF Anti-Copy Free

Halaman (Unggah ke Pro Yansila.com) menampilkan Skor Kuis secara otomatis dengan pilihan jawaban dibawahnya.

5) Rancangan Halaman Sk



Gambar 3.7 Halaman Skor

Keterangan :

Halaman yang menampilkan hasil dan jawaban-jawaban dikerjakan dan fitur keluar dan aplikasi atau *game*

3.8.5 Alpha Testing


Pengujian dalam konteks ini berarti pengujian internal dilakukan untuk menguji kegunaan permainan dan menjalankan di target platform. Perincian Formal Pengujian dilakukan menggunakan playtest untuk menilai fungsionalitas fitur dan kesulitan permainan (terkait dengan keseimbangan). Metode untuk menguji kriteria kualitas fungsional adalah melalui fitur playtesting yaitu untuk menguji kriteria kualitas internal yang lengkap, dapat dilakukan melalui playtesting bersamaan dengan uji fungsionalitas (Pengujian Blackbox).

Ketika tester menemukan bug, celah, atau kegagalan selama playtesting, penyebab (Upgraded Pro Version) untuk mereproduksi masalah (Watermark) didokumentasikan dan dianalisis. Perbaikan Pengujian Unit dengan menyenangkan dan kriteria kualitas aksesibilitas. Dalam penyempurnaan pengujian, kesenangan diuji melalui playtest dan umpan balik langsung dari sesama pengembang, apakah itu membosankan, membuat frustrasi, menantang, dll. Aksesibilitas dapat diuji melalui pengamatan perilaku penguji. Jika tester merasa sulit untuk bermain dan memahami permainan, itu berarti bahwa game tersebut tidak cukup dapat diakses. Output dari pengujian adalah laporan bug, permintaan perubahan, dan keputusan pengembangan. Hasilnya akan memutuskan apakah sudah waktunya untuk maju ke fase

3.8.6 Beta Testing

Beta adalah fase untuk melakukan pengujian pihak ketiga atau eksternal. Pengujian beta masih menggunakan metode pengujian yang sama dengan metode pengujian sebelumnya. Pengujian beta adalah perincian dan penyempurnaan formal. Beta testing diawali dengan pemilihan tertser penguji eksternal, yang dibagi menjadi dua, yaitu pengujian beta tertutup dan beta terbuka. Beta tertutup hanya memungkinkan individu yang diundang untuk menjadi peserta, sementara beta terbuka memungkinkan siapa saja yang mendaftar menjadi peserta.

Dalam pengujian detail resmi, penguji (tester) diminta untuk menemukan bug (terkait dengan kriteria kualitas fungsional dan internal yang lengkap). Dalam penyempurnaan pengujian, penguji diberi lebih banyak kebebasan untuk menikmati permainan, karena sasaran lebih diarahkan untuk mendapatkan umpan balik (terkait dengan kriteria kualitas aksesibilitas dan menyenangkan). Salah satu pengujian beta

yang bisa digunakan adalah dengan metode UAT (*Use Accepted Test*). Output dari pengujian (Upgrada ke Pro Version dan Ransukan the Water.Sds) Beta ditutup terutama karena 2 alasan, baik jangka waktu berakhir atau jumlah penguji beta yang ditentukan telah memberikan laporan uji  Dari sini, dapat menyebabkan siklus produksi lagi untuk memperbaiki produk atau terus merilis game jika hasilnya memuaskan.

3.8.7 Release

Tahap akhir dari semua proses pengembangan game yaitu game dirilis ke publik. Rilis melibatkan peluncuran produk, dokumentasi proyek, berbagi pengetahuan, post-mortems, dan perencanaan untuk pemeliharaan dan ekspansi permainan.

4.1 Gambaran Umum



4.1.1 Latar Belakang SDIT Annajiyah Lubuklinggau

SDIT Annajiyah Lubuklinggau didirikan pada tahun 2011 Dibawah Yayasan Annajiyah, SDIT Annajiyah beralamat di Jl.Waringin Lintas Rt.04 Kel.Puncak Kemuning Kec.Lubuklinggau Utara II, Kota Lubuklinggau,Provinsi Sumatera Selatan. SDIT Annajiyah Sudah Meluluskan 5 Angkatan Anak-anak.

4.1.2 Visi, Misi, Tujuan dan Sasaran Sekolah

4.1.2.1 Visi Sekolah

“Unggul Dalam Prestasi,Mulia Dalam Akhlak,Teguh Dalam Iman Menuju Sekolah Yang Unggul Dalam Iptek dan Imtaq”

4.1.2.2 Misi Sekolah


1. Menyelenggarakan Pembelajaran Yang Berwawasan Kebangsaan Dan Islami
2. Menyelenggarakan Pendidikan Yang Terintegrasi Antara Kurikulum Pendidikan Nasional Dan Kurikulum Pendidikan Islam
3. Melahirkan Generasi Yang Beriman,Bertaqwa Serta Taat Beribadah
4. Melahirkan Generasi Yang Berprestasi,Berakhlak Mulia, Dan Qurani
5. Melahirkan Pembelajaran-Pembelajaran Mandiri dan Tangguh
6. Mewujudkan Sekolah Yang Berwawasan Lingkungan,Bersih,Rapi, dan Islami

4.1.2.3 Tujuan Sekolah

Protected by PDF Anti-Copy Free

(Up Output Pendidikan / Lulusan Sd Integrasi Annajiyah Mampu Menghafal

Al-Qur'an 1-3 J

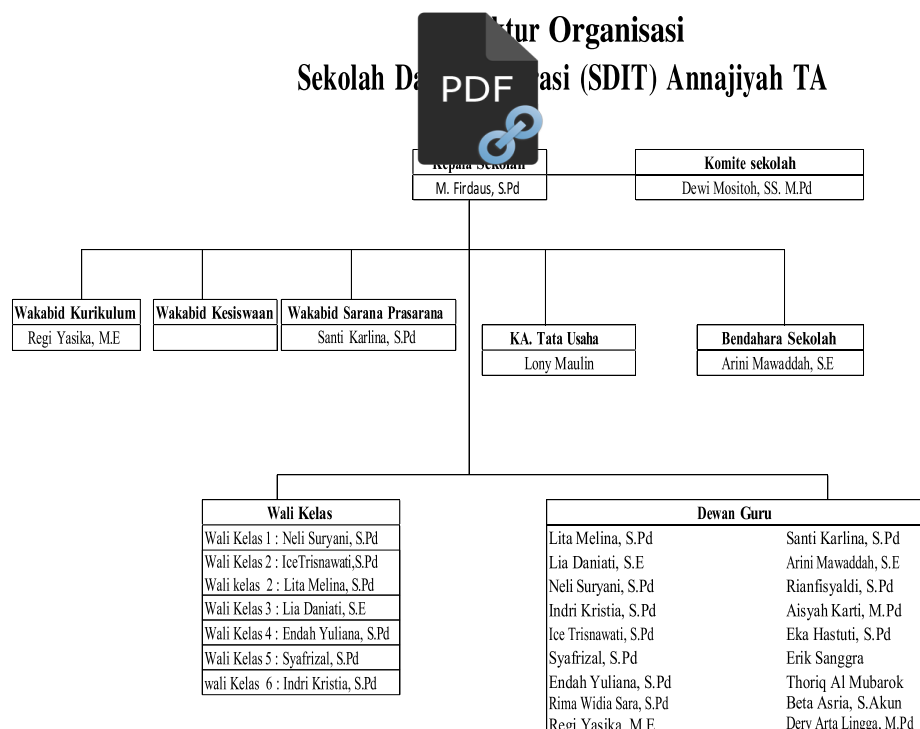
2. Menghasilkan C  ndidikan / Lulusan Sd Integrasi Annajiyah Mampu Menghafal Hadist Pendek 10-20 Hadist.
3. Menghasilkan Ouput Pendidikan / Lulusan Sd Integrasi Annajiyah Mampu Berbahasa Arab dan Inggris.
4. Menghasilkan Ouput Pendidikan / Lulusan Sd Integrasi Annajiyah Mampu Melaksanakan Ibadah Wajib dan Berprilaku Sesuai Dengan Ajaran Islam.

4.1.2.4 Sasaran Sekolah

1. Pemenuhan Standar Isi (SI) dan Standar Kompetensi Lulusan (SKL)
2. Pemenuhan Standar Proses
3. Pemenuhan Standar Pendidik dan Tenaga Kependidikan
4. Pemenuhan Standar Sarana dan Prasarana
5. Pemenuhan Standar Pengelolaan
6. Pemenuhan Standar Pembiayaan
7. Pemenuhan Standar Penilaian
8. Peningkatan dukungan internal dan eksternal

4.1.3 Struktur Organisasi Sekolah

Protected by PDF Anti-Copy Free
(Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)



Gambar 4.1 Struktur Organisasi

4.2 Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian ini adalah berupa *Game* edukasi pengenalan hewan berbahasa Arab sebagai media pembelajaran siswa SD menggunakan MIT APP Inventor yang dapat membuat siswa lebih tertarik dalam belajar 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.

4.3 Pembahasan **Protected by PDF Anti-Copy Free**

Yang (Upgraded to Pro Version dan Rambah in the Wengemarta) tampilan dari “Rancang Bangun *Game* Edukasi Pengenalan Hewan Berbahasa Arab Dengan Metode GDLC Berbasis Android”, dapat dilihat gambar-gambar berikut ini :



4.3.1 Halaman *splash Screen*

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

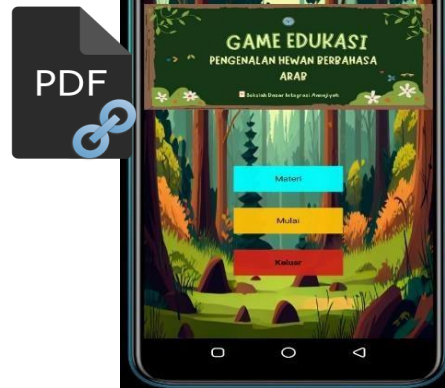


Gambar 4.2 *splash Screen*

4.3.2 Halaman Utama

Halaman Utama (Home) adalah halaman yang akan menampilkan menu-menu pada aplikasi ini terdapat 2 menu yaitu menu Materi dan Menu Quis.

Protected by PDF Anti-Copy Free
 (Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)



Gambar 4.3 Halaman Utama

4.3.3 Halaman Materi

Halaman ini merupakan halaman yang akan ditampilkan setelah mengklik icon “Materi” pada halaman utama. Halaman ini menampilkan gambar hewan dan ketika mengklik tombol play akan muncul suara hewan dalam bahasa arab dan bahasa indonesia.



Gambar 4.4 Halaman materi

Protected by PDF Anti-Copy Free

(Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)

4.3.5 Halaman Pdf

Halaman ini merupakan halaman yang ditampilkan setelah mengklik icon "Pdf" pada halaman utama. Halaman ini berisi materi hewan pengenalan hewan dalam bahasa arab yaitu berupa gambar serta penjelasan tentang hewan tersebut, terdapat icon "kembali" ke halaman Materi.



Gambar 4.5 Halaman Pdf

4.3.6 Halaman Quis

Halaman ini merupakan halaman yang ditampilkan setelah mengklik icon "Quis" pada halaman utama. Halaman Kuis akan menampilkan Soal Kuis secara acak dengan pilihan jawaban dibawahnya.

Protected by PDF Anti-Copy Free
 (Upgrade to Pro Version to Remove the watermark)



Gambar 4.6 Halaman Quis

4.3.7 Halaman Skor

Halaman ini adalah halaman yang akan muncul jika user sudah menjawab soal-soal pada quis dan menampilkan hasil dan jawaban-jawaban dikerjakan dan ada icon "Ulangi" untuk kembali mengulangi Quis dan ada icon "keluar" dari aplikasi atau *game*



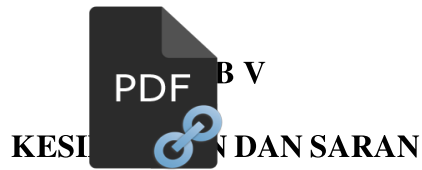
Gambar 4.7 Halaman Skor

4.4 Pengujian Sistem

Pengujian merupakan bagian yang penting dalam tahap perancangan perangkat lunak. Pengujian ini dilakukan untuk menjamin kualitas dari perangkat lunak yang dibangun. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode pengujian system *Blackbox testing*. Hasil pengujian yang dilakukan oleh penulis berdasarkan system yang telah dibangun yaitu sebagai berikut :

Tabel 4.1 Pengujian sistem

No	Rencana Pengujian	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Kenyataan	Kesimpulan
1	Halaman Utama	Mengklik icon Materi	Sistem akan menampilkan halaman Materi	Sesuai harapan	Valid
2	Halaman Utama	Mengklik icon Memulai	Sistem akan Menampilkan Halaman Quiz	Sesuai harapan	Valid
3	Halaman Materi	Mengklik icon Pdf	Sistem akan menampilkan Halaman Pdf	Sesuai harapan	Valid
4	Halaman Materi	Mengklik icon Kembali	Sistem akan menampilkan Halaman Utama	Sesuai harapan	Valid
5	Halaman Quis	Menjawab soal dengan benar	Menampilkan Tampilan Halaman Skor dan icon Ulangi dan Keluar	Sesuai harapan	Valid
6	Halaman Skors	Mengklik icon Ulangi	Sistem akan Menjawab Quiz Kembali	Sesuai harapan	Valid
7	Halaman Skors	Mengklik icon Keluar	Sistem akan kembali ke halaman Utama	Sesuai harapan	Valid



5.1 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 Berbasis *Online* sebagai berikut :

1. Dengan adanya Sistem *Game* Edukasi Pengenalan Hewan Berbahasa Arab Pada SDIT Annajiyah Kota Lubuk Linggau Berbasis *Online* 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.

5.2 Saran

1. 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.

Protected by PDF Anti-Copy Free


(Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)

2. Kepada pengembang yang ingin mengembangkan *Game* Edukasi Pengenalan Hewan Berbahaya Arab ini supaya menambahkan Tingkatan Level pada Quis dalam *game* sehingga *game* yang dihasilkan akan lebih menarik lagi.
3. Kepada tempat penelitian yaitu agar sering untuk memberikan dan menerapkan metode pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Protected by PDF Anti-Copy Free

(Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)

DAFTAR PUSTAKA

- 
- [1] i. Irwansyah, “aplikasi game pengenalan kosa kata bahasa arab untuk anak usia dini berbasis android,” 2020, [online]. Available: <http://repository.upbatam.ac.id/8/>
- [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 dan 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] s. Rahayu and t. Gunawan, “rancang bangun game edukasi pengenalan nama dan suara hewan berbasis multimedia,” pp. 32–38.
- [6] 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.
- [7] s. Nafisah, “implementasi sistem pakar dalam bidang farmakologi dan terapi sebagai pendukung pengambilan keputusan berbasis web,” pp. 1–6, 2003.
- [8] i. I. Purnomo, “aplikasi game edukasi lingkungan agen p vs sampah berbasis android menggunakan construct 2,” *technol. J. Ilm.*, vol. 11, no. 2, p. 86, 2020, doi: 10.31602/tji.v11i2.2784.
- [9] t bayu kurniawan and syarifuddin, “perancangan sistem aplikasi pemesanan makanan dan minuman pada cafetaria no caffe di tanjung balai karimun menggunakan bahasa pemrograman php dan mysql,” *j. Tikar*, vol. 1, no. 2, pp. 192–206, 2020.
- [10] sofia edriati, liza husnita, erismar amri, ami a. Samudra, nofrian kamil, “penggunaan mit app inventor untuk merancang aplikasi pembelajaran berbasis android,” *e-dimas: jurnal pengabdian kepada masyarakat*, 12(4), 2021.
- [11] t bayu kurniawan and syarifuddin, “perancangan sistem aplikasi pemesanan makanan dan minuman pada cafetaria no caffe di tanjung balai karimun menggunakan bahasa pemrograman php dan mysql,” *j. Tikar*, vol. 1, no. 2, pp. 192–206, 2020.

Protected by PDF Anti-Copy Free

(Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)

- [12] dela safitri , khermarinah , wiji aziiz hari mukti ,” pengaruh penggunaan aplikasi android berbantuan appsgeyser.com terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial” jpe: journal of primary education vol. 1, no. 1, 2020.
- [13] i. Irwansyah, “aplikasi game pengenalan kosa kata bahasa arab untuk anak usia dini berbasis android,” 2020.
- [14] s. Rahayu and t. Gunawan, “rancang bangun game edukasi pengenalan nama dan suara hewan berbasis multimedia,” pp. 32–38.
- [15] a.aziz and r.fauzi,”penerapan byl’s gdlc pada perancangan aplikasi game edukasi pengenalan hewan,”
- [16] s.isnandar,b.sutomo,n.adi pratama,a.prasetia nanda,”game mengenal huruf berbasis android menggunakan mit app inventor untuk anak usia 4-7 tahun,”
- [17] g.chrisnawati and f. Prasetyo nugroho,”aplikasi pembelajaran interaktif bahasa arab dasar untuk anak berbasis android,”
- [18] j. Teknologi *et al.*, “aplikasi pembelajaran teknik dasar sepak bola berbasis,” vol. 12, no. 02, pp. 166–172, 2020.

Protected by PDF Anti-Copy Free

(Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)



LAMPIRAN

SK D... PEMBIMBING SKRIPSI

PDF

YAYASAN PENDIDIKAN DWI TUNGGAL PALEMBANG
UNIVERSITAS BINA INSAN
FAKULTAS ILMU TEKNIK

Jalan Jendral Nasir H.M. Soeharto KM.13 Kel. Lubuk Kuning Kab. Lubuklinggau Selatan F.Kota Lubuklinggau Prov. Sumatera Selatan

**SURAT KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS ILMU TEKNIK
UNIVERSITAS BINA INSAN**
Nomor 0683UNIV.BI/FT.1/SK/2023

Tentang

**DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI
PROGRAM STUDI INFORMATIKA TAHUN AKADEMIK 2023/2024
UNIVERSITAS BINA INSAN**

**DEKAN FAKULTAS ILMU TEKNIK
UNIVERSITAS BINA INSAN**

Menimbang : a. Bahwa untuk kelancaran penyelesaian skripsi mahasiswa pada Program Studi Informatika Tahun Akademik 2023/2024 pada Universitas Bina Insan, perlu ditunjuk pembimbing skripsi yang bertanggung jawab penuh pada pelaksanaan bimbingan tersebut;
b. Bahwa untuk keperluan sebagaimana poin satu tersebut di atas perlu ditetapkan dengan surat keputusan Dekan.

Mengingat : 1. Undang-undang No. 12 tahun 2012 tentang Pendidikan Nasional;
2. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 4 tahun 2014 tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi;
3. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 232/U/2000 tentang Pedoman Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi dan Penilaian Hasil Belajar Mahasiswa;
4. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 184/U/2001 tentang pedoman Pengawasan-Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi;
5. SK Menteri Riset, Teknologi Dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 223/KPT/I/2019 Tentang Izin Penggabungan Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Musi Rawas dan Sekolah Tinggi Manajemen Ilmu Komputer Musi Rawas Menjadi Universitas Bina Insan;
6. SK Ketua Yayasan Nomor 01.113/YPDT-Plg/KP/SK/IV/2019 Tentang Pengangkatan Dekan Universitas Bina Insan Lubuklinggau;
7. SK Dekan Universitas Bina Insan Nomor 1235/UNIV.BI/R/KP/SK/2020 Tentang Pengangkatan Pejabat Pada Universitas Bina Insan Lubuklinggau;
8. Statuta Universitas Bina Insan Lubuklinggau;

MEMUTUSKAN

Menetapkan :
P e r t a m a : Mengangkat nama-nama yang tercantum pada lampiran surat keputusan ini sebagai Dosen Pembimbing 1 dan Pembimbing 2 Skripsi Program Studi Informatika Tahun Akademik 2023/2024 pada Universitas Bina Insan.
K e d u a : Semua biaya yang timbul akibat dikeluarkannya surat keputusan ini dibebankan pada anggaran Universitas Bina Insan.
K e t i g a : Surat keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan, dengan ketentuan apabila ternyata dikemudian hari terdapat kekeliruan dalam penetapan surat keputusan ini akan diperbaiki sebagaimana mestinya;

Ditetapkan di : Lubuklinggau
Pada tanggal : 06 Juli 2023
Dekan Fakultas Ilmu Teknik,

[Signature]
Hidayati M. Kom
UNIVERSITAS BINA INSAN
FAKULTAS ILMU TEKNIK

Tembusan Yth:
1. Ketua Yayasan Pendidikan Dwi Tunggul Palembang (sebagai laporan)
2. Rektor Universitas Bina Insan (sebagai laporan)
3. Arsip

0733-4563342 (Rektorat Universitas Bina Insan)
0733-3260300 (Bina Insan)
0733-3260200 (Pascasarjana)

0812-4524-4524 (Admin)
0858-5151-8800 (Admin)

CS Dipindai dengan CamScanner

2 new notifications

Protected by PDF Anti-Copy Free

(Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)

YAYASAN PENDIDIKAN DWI TUNGGAL PALEMBANG
UNIVERSITAS BINA INSAN
FAKULTAS ILMU TEKNIK
Jalan Jendral Besar
Lubuklinggau
Telp: 0812-3280300
Email: Admin@univbinainsan.com

No	NIM	Nama Mahasiswa	Pembimbing 1	Pembimbing 2
31	2002020054	Denci Puspa Aprilia	Andri Anto Tri Susilo, M.Kom	Lukman Sunardi, M.Kom
32	2002020055	Sinta Parmasari	Lukman Sunardi, M. Kom	Muhammad Nur Alamsyah, M. Kom
33	2002020058	Melizah	Andri Anto Tri Susilo, M.Kom	Novi Lestari, M.Kom
34	2002020059	Wilham Syahputra	Ahmad Sobri, M. Kom	Cindi Wulandari, M.Kom
35	2002020064	Muhamad Sugi	Muhamad Akbar, ST., MIT	Deni Nurdiansyah, M.Kom
36	2002020068	Alex Onesimus Sidabutar	Dr. Susanto, M.Kom	Budi Santoso, M.Kom
37	2002020069	Jeffri Junita	Dr. Susanto, M.Kom	Davit Irawan, M.Kom
38	2002020070	M Farhan Fahlevi	Tri Hasanah Bimastari Aviani, M.Kom	Muhammad Irvai, M.Kom
39	018010003	Ripanol	Elmayati, M.Kom	Joni Karman, M. Kom
40	2002020076P	Pandu Rahmat Aprianto	Novi Lestari, M.Kom	Cindi Wulandari, M. Kom
41	2202020169P	Rakhmat	Budi Santoso, M.Kom	A. Taqwa Martadinata, M.Kom
42	2202020170P	A'An Sutanto	Davit Irawan, M.Kom	Fido Rizki, M.Kom

Ditetapkan di : Lubuklinggau
Pada tanggal : 06 Juli 2023
Dekan Fakultas Ilmu Teknik,

Elmayati, M.Kom
UNIVERSITAS BINA INSAN
FAKULTAS ILMU TEKNIK

Tembusan Yth:
1. Ketua Yayasan Pendidikan Dwi Tunggal Palembang (sebagai laporan)
2. Rektor Universitas Bina Insan (sebagai laporan)
3. Arsip

No internet access
Connections available

0733-4553938 (Rektorat Universitas)
0733-3280300 (Bina Insan)
0733-3280200 (Pemasangan)

0812-3280300 (Marketing / MyVIB)
0812-3280300 (Admin / MyVIB)
Admin@univbinainsan.com

CS Dipindai dengan CamScanner

FORMULIR PENGAJUAN JUDUL SKRIPSI



Formulir Pengajuan Judul Skripsi
Program Studi Teknik Informatika

Nama : Sinta Purnamasari
NIM : 2002020055
Alamat : Jl.Nangka Lintas
No.Hp : 083174278755

Rumusan Masalah 1 : Bagaimana Merancang Sistem informasi Absensi Guru yang efektif dan efisien?
Judul 1 : Sistem Absensi Wajah Guru berbasis web Django menggunakan Python

Rumusan Masalah 2 : Bagaimana Mengimplementasikan Metode KNN dalam Klasifikasi Produk Pada Toko Online?
Judul 2 : Data Mining untuk Klasifikasi Produk Menggunakan algoritma KNN pada Toko Online

Rumusan Masalah 3 : Bagaimana Merancang Game edukasi pengenalan hewan bahasa arab ~~yang~~ yang Menarik Dengan menerapkan metode GLDC (Game Development Life Cycle)?
Judul 3 : Rancang bangun Game edukasi pengenalan hewan bahasa arab yang menarik dengan Menerapkan metode GDLC (Game Development Life Cycle) Berbasis Android

Diusulkan Judul Nomor : 1(satu) / 2(Dua) / 3(Tiga)*

Lubuklinggau, 09 - 09 2023
Mahasiswa yang mengusulkan,

Sinta Purnamasari

Menyetujui Dosen Pembimbing,

Pembimbing 1 (Lukman Sunardi, M.Kom)

Pembimbing 2 (Muhammad Nur Alamsyah, M.Kom)

Mengesahkan,
Ketua Program Studi Teknik Informatika,

Mengetahui,
Ketua LPPM

Budi Santoso, M.Kom

Elmayati, M.Kom



Nomor *0795* /UNIV BUI/ IT/PI/2023
Lampiran -
Perihal Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth.
Kepala Sekolah SD IT Annajiyah Kota Lubuklinggau
di-
Tempat

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dalam rangka penulisan Karya tulis ilmiah (Skripsi) mahasiswa Kami mengharapkan bantuan Bapak/Ibu untuk dapat memberikan izin dalam melakukan Penelitian di Lingkungan Instansi/Lembaga/Perusahaan yang Bapak/Ibu pimpin.

Adapun mahasiswa yang akan melakukan penelitian sebagai berikut.

N a m a	Sinta Purnamasari
NIM	2002020055
Jenjang Pendidikan	Strata I (S1)
Fakultas	Ilmu Teknik
Program Studi	Informatika
Judul Penelitian	Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Hewan Bahasa Arab Yang Menarik Dengan Menerapkan Metode GDLC (<i>Game Development Life Cycle</i>) Berbasis Android

Penelitian ini hanya dilakukan untuk kepentingan akademik dan penulisan Karya tulis ilmiah (Skripsi) mahasiswa. Atas bantuan Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Lubuklinggau, 15 Agustus 2023
Dekan Fakultas Ilmu Teknik

UNIVERSITAS BINA INSAN
FAKULTAS ILMU TEKNIK
Elmayati, M.Kom

Tembusan Yth
1 Ketua Yayasan Pendidikan Dwi Tunggal Palembang (sebagai laporan)
2 Rektor Universitas Bina Insan Lubuklinggau (sebagai laporan)
3 Arsip

Protected by PDF Anti-Copy Free
(Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)



Lampiran 4



SURAT KETERANGAN
Nomor: 269/SD-Integ/NJ/VIII/2023

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : **Muhammad Firdaus, S.Pd**
NIY : 198320151038
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Integrasi Annajiyah Lubuklinggau

Memberikan izin kepada:

Nama : **Sinta Purnamasari**
NIM : 2002020055
Sekolah : Universitas Bina Insan Lubuk Linggau

Untuk melakukan penelitian dalam rangka penulisan karya tulis ilmiah (Skripsi) dengan judul "Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Hewan Bahasa Arab Yang Menarik Dengan Menerapkan Metode GDLC (*Game Development Life Cycle*) Berbasis Android" di kelas 2 (dua) siswa SDIT Annajiyah Lubuk Linggau dengan ketentuan penelitian ini tidak mengganggu proses belajar mengajar di kelas.

Demikian surat izin penelitian ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Lubuklinggau, 28 Agustus 2023
Kepala SDIT Annajiyah Lubuk Linggau



Muhammad Firdaus, S.Pd
NIY. 198320151038

LEMBAR BIMBINGAN PROPOSAL DOSEN PEMBIMBING 2



LEMBAR BIMBINGAN PROPOSAL SKRIPSI

Nama : Sinta purnamasari
 Nim : 2002020055
 Program Studi : Informatika
 Pembimbing 1 : Lukman Sunardi, M.Kom
 Pembimbing 2 : Muhammad Nur Alamsyah, M.Kom
 Judul : Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Hewan Bahasa Arab Yang Menarik Dengan Menerapkan Metode GDLC (Game Development Life Cycle) Berbasis Android

NO	TANGGAL	TOPIK	KOMENTAR PEMBIMBING	TANDA TANGAN PEMBIMBING	
				1	2
	6-11-2023		<ul style="list-style-type: none"> - Berikan kutipan dari setiap literatur yang digunakan - Berikan kutipan pada referensi yang diambil - Bedakan kutipan website dengan jurnal dan buku. - kerangka berpikir besarkom. - perbaiki waktu penelitian - kebutuhan perangkat keras sesuaikan dengan keadaan. - setiap gambar diperbesar agar lebih jelas. - lakukan rancangan program yang mudah dipahami 		
	30/11/2023		<ul style="list-style-type: none"> - Pada penelitian relevan yang diambil berikan referensinya - lampirkan hasil wawancara yang telah kamu lakukan, baik narasinya dan dokumentasinya - waktu penelitian? - Pada rancangan alat materi belajar utama dari ada game dan bisa jelaskan bedanya? 		

Lubuklinggau, 22 Desember 2023
 Ketua Program Studi Informatika

(Budi Santono)

Protected by PDF Anti-Copy Free
 (Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)

LEMBAR BIMBINGAN PROPOSAL ACC DOSEN PEMBIMBING 2



LEMBAR BIMBINGAN PROPOSAL SKRIPSI

Nama : Sinta purnamasari
 Nim : 2002020055
 Program Studi : Informatika
 Pembimbing 1 : Lukman Sunardi, M.Kom
 Pembimbing 2 : Muhammad Nur Alamsyah, M.Kom
 Judul : Rancang Bangun *Game* Edukasi Pengenalan Hewan Bahasa Arab Yang Menarik Dengan Menerapkan Metode GDLC (*Game Development Life Cycle*) Berbasis Android

NO	TANGGAL	TOPIK	KOMENTAR PEMBIMBING	TANDA TANGAN PEMBIMBING	
				1	2
	30-11-2023		- Pada rancangan halaman materi hewan ada daftar nama hewan dan mengundi hewan. Maksudnya dan apakah hewan karpilannya seperti itu? - Balok belum bisa melihat dimana arab bisa melihat gambar hewan, tulisan nama hewan dan suara cara pengobatannya dirancangan aplikasi ini.		
	15-12-2023		- Perbaiki rumusan Releasan - Perbaiki rancangan tampilan pengenalan hewan dan pengenalan tulisan - Perbaiki rancangan halaman kuis		
	15-12-2023		ACC ke PI		

Lubuklinggau, 2023
 Ketua Program Studi

(Buch Santoso)

Protected by PDF Anti-Copy Free
 (Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)

LEMBAR BIMBINGAN PROPOSAL ACC DOSEN PEMBIMBING 1



LEMBAR BIMBINGAN PROPOSAL SKRIPSI

Nama : Sinta purnamasari
 Nim : 2002020055
 Program Studi : Informatika
 Pembimbing 1 : Lukman Sunardi, M.Kom
 Pembimbing 2 : Muhamad Nur Alamsyah, M.Kom
 Judul : Rancang Bangun *Game* Edukasi Pengenalan Hewan Bahasa Arab Yang Menarik Dengan Menerapkan Metode GDLC (*Game Development Life Cycle*) Berbasis Android

NO	TANGGAL	TOPIK	KOMENTAR PEMBIMBING	TANDA TANGAN PEMBIMBING	
				1	2
1	18-12-2023		Perbaiki format penulisan tambah penulisan kelevanan Perbaiki Uraian		
2	20-12-2023		Perbaiki Daftar Pustaka " Rancangan Deskripsi		
3	21-12-2023		lengkap Draft Proposal		
4	22-12-2023		acc Lembar Uraian		

Lubuklinggau, 22 Desember 2023
 Ketua Program Studi Informatika

(Budi Santoso)

SKRIPSI PROPOSAL

PDF



UNIVERSITAS BINA INSAN
FAKULTAS ILMU TEKNIK

SURAT KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS ILMU TEKNIK

Nomor : 0008/UNIV.BI/IT/JSK/2024

TENTANG
PENGANGKATAN DOSEN PENGUJI PROPOSAL SKRIPSI MAHASISWA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA FAKULTAS ILMU TEKNIK
UNIVERSITAS BINA INSAN LUBUKLINGGAU

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA, UNIVERSITAS BINA INSAN LUBUKLINGGAU

- Memperhatikan : Bahwa dengan selesainya mahasiswa menyusun Proposal Skripsi Program Studi Informatika Fakultas Ilmu Teknik Tahun Akademik 2023/2024, maka perlu menunjuk dan mengangkat Dosen Penguji Proposal Skripsi untuk menguji mahasiswa tersebut dalam menyelesaikan kuliahnya di lingkungan Universitas Bina Insan Lubuklinggau;
- Memandang : 1. Bahwa dalam upaya menyelenggarakan pendidikan tinggi yang berkualitas dipandang perlu mengangkat Dosen Penguji Proposal Skripsi di lingkungan Universitas Bina Insan Lubuklinggau;
2. Sehubungan dengan Butir 1 (satu) tersebut di atas, maka dipandang perlu mengeluarkan Surat Keputusan sebagai landasan hukumnya;
- Mengingat : 1. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 60 Tahun 1999 tentang Pendidikan Tinggi;
3. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 232/U/2000 tentang Pedoman Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi dan Penilaian Hasil Belajar Mahasiswa;
4. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan-pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi;
5. SK Menteri Riset, Teknologi Dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 223/KPT/2019 Tentang Iriti Penggabungan Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Muji Rahawo dan Sekolah Tinggi Manajemen dan Ilmu Komputer Muji Rahawo Menjadi Universitas Bina Insan;
6. SK Ketua Yayasan Nomor 01.113/YPDT-Pjg/KIVSK/IV/2019 Tentang Pengangkatan Rektor Universitas Bina Insan Lubuklinggau;
7. SK Rektor Universitas Bina Insan Nomor 1235/UNIV.BIR/KP/5K/2020 Tentang Pengangkatan Pejabat Pada Universitas Bina Insan Lubuklinggau;
8. Statuta Universitas Bina Insan Lubuklinggau;

MEMUTUSKAN

- Menetapkan
Pertama : Mengangkat Seadira yang namanya tercantum pada lampiran ini, sebagai penguji Proposal Skripsi Program Studi Informatika Fakultas Ilmu Teknik Tahun Akademik 2023/2024 di Universitas Bina Insan Lubuklinggau;
- Kedua : Sesuai biaya yang timbul akibat dikeluarkannya Surat Keputusan ini dibebankan kepada anggaran Universitas Bina Insan Lubuklinggau atas dana khusus yang disediakan untuk ini;
- Ketiga : Kepada yang bersangkutan diberikan honorarium yang besarnya sesuai dengan peraturan Universitas Bina Insan Lubuklinggau;
- Keempat : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan, dengan ketentuan apabila ternyata dikemudian hari terdapat kekeliruan dalam penulisan surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya;

Demikian Surat Keputusan ini ditetapkan untuk dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Lubuklinggau
Pada tanggal : 02 Januari 2024
Dekan Fakultas Ilmu Teknik



Dr. Rudi Kurniawan, S.T., M. Kom
Dekan Fakultas Ilmu Teknik

Terdapat 2B
1. Tulus Yayasan Pendidikan Dwi Tunggal Palembang (salah satu)
2. Amp.

Protected by PDF Anti-Copy Free
(Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)

Lampiran Bagan Kerja Program Kelas Tahap 1 (Sesuai Rincian Jadwal Pelaksanaan)
 Nomor : 6004/UN1/2024/100/2024
 Tanggal : 27 Januari 2024
 Satuan Kerja/Instansi : Jawa Tengah
 Program Studi : Pendidikan IPA, 2023/2024

No	Nama Mahasiswa	NIM	Kelas	Sekelompok	Anggota	Hari	Terhadap	Jam	Masing
1	Aldi Christianto Subhan	200202008	Dr. Saiful M. Kom	Dr. Saiful M. Kom	Laksono Saiful M. Kom	Kamis	04:00-05:00	14:00-15:00	Kelas Sikring 2
2	Bimbel Akhs	1902020145	Muhammad Abbas S.T., M.IT	Laksono Saiful M. Kom	Dr. Saiful Komarudin, S.T., M.Eng	Kamis	04:00-05:00	11:00-13:00	Kelas Sikring 1
3	Dahlan Harida	1012020007	Armanis M. Kom	Muhammad Nur Alamsyah, M.Eng	Andri Ario Tri Saiful M. Kom	Kamis	04:00-05:00	11:00-13:00	Kelas Sikring 1
4	Hani Pratiwi Sari	2002020115	Laksono Saiful M. Kom	Muhammad Nur Alamsyah, M.Eng	Muhammad Abbas S.T., M.IT	Kamis	04:00-05:00	13:00-15:00	Kelas Sikring 2
5	Hapsi Adnan	2002020101	Dr. Saiful Komarudin, S.T., M.Eng	A. Yupiter Mulyadharma, M.Eng	Armanis M. Kom	Kamis	04:00-05:00	13:00-15:00	Kelas Sikring 2
6	Hani Pratiwi	1902020115	Andri Ario Tri Saiful M. Kom	Dr. Saiful M. Kom	Laksono Saiful M. Kom	Kamis	04:00-05:00	14:00-15:00	Kelas Sikring 2
7	Muhammad Fikri Nurrahman	1012020104	Laksono Saiful M. Kom	Armanis M. Kom	Dr. Saiful M. Kom	Kamis	04:00-05:00	14:00-15:00	Kelas Sikring 1

Lufahlingga, 02 Januari 2024
 Ditulis oleh dan Ben Tahidi

 Dr. Saiful Komarudin, S.T., M.Eng
 Dosen Tetap dan Koordinator
 Pendidikan IPA, Universitas Sebelas Maret

LEMBAR PERBAIKAN PROPOSAL



LEMBAR PERBAIKAN SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI


Nama Mahasiswa : Sinta Purnamasari
NIM : 2002020055
Jenjang Pendidikan : Strata 1 (S1)
Fakultas : Ilmu Teknik
Program Studi : Informatika
Konsentrasi :
Judul : Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Hewan Bahasa Arab Yang Menarik Dengan Menerapkan Metode GDLC Berbasis Android (Studi Kasus SDIT ANNAJIYAH)

No	Dosen Penguji	Komentar Perbaikan	Tanda Tangan Ujian	Tanda Tangan Revisi
1	Wahid Sumardi			
2	M. Nur Alam Syah			
3	Astrianto Frit Susanto	<ul style="list-style-type: none">- Rumusan Masalah harus sama dengan Identifikasi- Kutipan harus konsisten- Judul bagian kata Menarik dihapus.		

Lubuklinggau, 2023
Ketua Program Studi Informatika

(Budi Santoso, M.kom)




LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI DOSEN PEMBIMBING 2



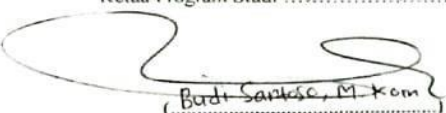
SITAS BINA INSAN
 FAKULTAS ILMU TEKNIK

LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Sinta Purnamasari
 Nim : 2002020055
 Program Studi : Informatika
 Pembimbing 1 : Lukman Sunardi, M.Kom
 Pembimbing 2 : Muhammad Nur Alamsyah, M.Kom
 Judul : Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Hewan Berbahasa Arab Dengan Menerapkan Metode GDLC Berbasis Android (Studi Kasus: SDIT Annajiyah)

NO	TANGGAL	TOPIK	KOMENTAR PEMBIMBING	TANDA TANGAN PEMBIMBING	
				1	2
	12-06-2024		-perbaiki rancangan sistem -samakan rancangan sistem dengan halaman sistem yang telah dirancang -tombol kembali pada halaman metri kalau bisa tetap tidak bergeser. -jika ditekan tombol ke otomatis bisa kembali atau keluar.		
	19-06-2024		-kalau bisa masukkan item baru untuk menambahkan daftar metri hewan -kalau bisa pada kuis disarakan untuk mengisi siapa yang mengisi kuis kuis dan hasil kuis bisa di cetak.		
	22-06-2024		-ACC ke P1		

Lubuklinggau,2024
 Ketua Program Studi Informatika


 (Budi Santoso, M.Kom)

021-455-0225 (Kantor) 021-455-0226 (Marketing UNIVBI) 021-455-0227 (Admin UNIVBI)
 0812-1825-6228 (Admin UNIVBI) 0812-3151-5800 (Admin UNIVBI)

Protected by PDF Anti-Copy Free

(Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)

LEMBAR BIMBINGAN ACC DOSEN PEMBIMBING 1



LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Sinta Purnamasari
Nim : 2002020055
Program Studi : Informatika
Pembimbing 1 : Lukman Sunardi, M.Kom
Pembimbing 2 : Muhammad Nur Alamsyah, M.Kom
Judul : Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Hewan Berbahasa Arab Dengan Menerapkan Metode GDLC Berbasis Android (Studi Kasus: SDIT Annajiyah)

NO	TANGGAL	TOPIK	KOMENTAR PEMBIMBING	TANDA TANGAN PEMBIMBING	
				1	2
1	22-06-2024		tambahkan sound pada halaman materi tambahkan modul pdf pada halaman materi		
2	23-06-2024		Perbaiki halaman quiz tambahkan tombol play pada halaman materi		
3	24-06-2024		Perbaiki struktur organisasi Jangan pakai foto		
4	25-06-2024		acc lanjut ujian		

Lubuklinggau,2024
Ketua Program Studi (Informatika).....

(Budi Santoso, M.Kom)

SKRIPSI

UNIVERSITAS BINA INSAN
FAKULTAS ILMU TEKNIK

SURAT KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS ILMU TEKNIK
Nomor : 06/UNV.BITE.0SK/2024

TENTANG
PENGANGKATAN DOSEN PENGLI SKRIPSI MAHASISWA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA FAKULTAS ILMU TEKNIK
UNIVERSITAS BINA INSAN LUBUKLINGGAI

BENGGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA, UNIVERSITAS BINA INSAN LUBUKLINGGAI

Mempertahankan : Bahwa dengan sedemikian mahasiswa mawarwati Skripsi Program Studi Informatika Fakultas Ilmu Teknik Tahun Akademik 2023/2024, maka perlu diangkat dan mengangkat Dosen Pengaji Skripsi untuk mengaji mahasiswa tersebut dalam menyelesaikan kajibatnya di lingkungan Universitas Bina Insan Lubuklinggau;

Menzatng : 1. Bahwa dalam upaya meningkatkan pendidikan tinggi yang berkualitas dipandang perlu mengangkat Dosen Pengaji Skripsi di lingkungan Universitas Bina Insan Lubuklinggau;

Mengagat : 2. Sehubungan dengan hal tersebut di atas, maka dipandang perlu mengangkat Dosen Pengaji Skripsi sebagai landasan hukumnya;

3. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;

4. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 66 Tahun 1999 tentang Pendidikan Tinggi;

5. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 212/U/2000 tentang Pedoman Pelaksanaan Kurikulum Pendidikan Tinggi dan Pedoman Hasil Belajar Mahasiswa;

6. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 184/E/2001 tentang Pedoman Pengawasan-pengendalian dan Penilaian Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Program Studi Tinggi;

7. SK Menteri Besar, Teknologi dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 223/KP/01/019 tentang Ijazah Pengangkatan Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Masi Baran dan Sekolah Tinggi Manajemen dan Ilmu Komputer Masi Baran Mengaji Universitas Bina Insan;

8. SK Ketua Yayasan Nomor 01.113/PPDT-PPK/PSK/01/2019 tentang Pengangkatan Raker Universitas Bina Insan Lubuklinggau;

9. SK Raker Universitas Bina Insan Nomor 1235/UNV.BIR/KP/PSK/2019 tentang Pengangkatan Pejabat Pada Universitas Bina Insan Lubuklinggau;

10. Statuta Universitas Bina Insan Lubuklinggau;

MEMUTUSKAN

Mengangkat : Mengangkat Sesiadri yang namanya tercantum pada lampiran ini, sebagai pengaji Skripsi Program Studi Informatika Fakultas Ilmu Teknik, Tahun Akademik 2023/2024 di Universitas Bina Insan Lubuklinggau;

Kedua : Sebagai dosen yang sudah diangkat sebagai Dosen Pengaji Skripsi untuk dibebaskan kepada anggaran Universitas Bina Insan Lubuklinggau atau dana lainnya yang disediakan untuk itu;

Ketiga : Kepada yang bersangkutan diberikan honorarium yang besarnya sesuai dengan peraturan Universitas Bina Insan Lubuklinggau;

Keempat : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan, dengan ketentuan apabila terdapat dikemudian hari terdapat kekeliruan dalam penetapan surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya.

Dengan Surat Keputusan ini dianggap telah dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Lubuklinggau
Pada tanggal : 04 Juli 2024
Dekan Fakultas Ilmu Teknik,

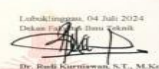
Dr. Budi Karlanawan, S.T., M.Kom

Yudhaning Tih
1. Ketua Yayasan Pendidikan dan Tinggi Palembang Indragiri Kapri
2. Angg

0753-45538137 (Pusat) Universitas Bina Insan
0753-45581301 (Bina Insan) 0812-3326-3225 (Marketing UNVBI)
0753-45581300 (Bina Insan) 0812-3111-5800 (Admin UNVBI)
0753-45581300 (Bina Insan) 0812-3111-5800 (Admin UNVBI) unvbin@unvbi.ac.id | pte@unvbin@unvbi.ac.id

Lampiran Surat Keputusan Dekan Fakultas Informatika Universitas Bina Insan Lubuklinggau
Nomor : 06/UNV.BITE.0SK/2024
Tema : 04 Juli 2024
Tentang : Pengangkatan Dosen Pengaji Skripsi Program Studi Informatika IA 2023/2024

No	Nama Mahasiswa	NIM	Ketua	Sekretaris	Anggota	Hari	Tanggal	Jam	Ruang
1	Sinta Purmasari Sari	2002020055	Lukman Samudri, M.Kom	M. Nur Alimayuh, M.Kom	Andri Anto Tri Santia, M.Kom	Sabtu	06/07/2024	10.00-11.00	Ruang Sidang 2

Lubuklinggau, 04 Juli 2024
Dekan Fakultas Ilmu Teknik,

Dr. Budi Karlanawan, S.T., M.Kom



LEMBAR PERBAIKAN SKRIPSI

PDF



UNIVERSITAS BINA INSAN
FAKULTAS ILMU TEKNIK

Jalan Jendral Besar H.M. Soeharto KM.13 Kel. Lubuk Kupang Kec. Lubuklinggau Selatan I Kota Lubuklinggau Provinsi Sumatera Selatan

LEMBAR PERBAIKAN UJIAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Sinta Purnamasari
NIM : 2002020055
Jenjang Pendidikan : Strata I (S1)
Fakultas : Ilmu Teknik
Program Studi : Informatika
Konsentrasi : -
Judul : Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Hewan Berbahasa Arab Dengan Menerapkan Metode GDLC Berbasis Android (Studi Kasus : SD IT Annajiyah)

No	Dosen Penguji	Komentar Perbaikan	Tanda Tangan Ujian	Tanda Tangan Revisi
1	<i>Sinta Purnamasari</i>		<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
2	<i>Ali Alim Syah</i>		<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
3	<i>Andri Anto Tri Sub</i>	Saran : fungsi tombol level pada quiz tambahkan gambar dalam quiz tambahkan pada sound pendeteksian tentang kuteri hewan tata tulis dan penomoran	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>

Lubuklinggau, 14 September 2024
Ketua Program Studi Informatika

Budi Santoso, M.Kom

LEMBAR WAWANCARA

PDF

LEMBAR WAWANCARA

Narasumber

1. Nama : Beta Asria.S.Akun
2. Jabatan : Guru Kelas 2A

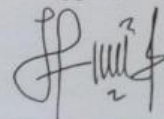
Daftar Pertanyaan

1. Bagaimana proses belajar mengenal hewan dalam bahasa arab yang dilaksanakan pada SD IT Annajiyah saat ini?
2. Kendala apa saja yang sering ditemui saat proses belajar mengenal hewan dalam bahasa arab?
3. Bagaimana pendapat ibu tentang media edukasi belajar mengenal hewan dalam bahasa arab untuk anak berbasis android?

Daftar Jawaban

1. Mengetahui hewan dalam bahasa arab di sd it annajiyah masih menggunakan media ajar yang manual contohnya dengan menunjukkan gambar tersebut yang telah di print out. Cara ini sudah sering dilakukan diberbagai sekolah dasar.
2. Pada saat proses belajar bahasa arab mengenai pengenalan hewan, guru mengalami kesulitan karena anak-anak belum terbiasa dalam penyebutan kata yang menggunakan bahasa arab.
3. Menurut saya media edukasi belajar android akan sangat membantu siswa dalam belajar. media tersebut juga sangat efektif karena bisa menghilangkan kejenuhan yang sering kali dialami siswa terutama siswa kelas dua yang masih senang bermain dibandingkan belajar.

LubukLinggau, 7 desember 2023



Beta Asria, S. Akun

Protected by PDF Anti-Copy Free
(Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)

Lampiran 12

Foto Bersama Guru dan Anak-anak SD IT Annajiyah

