

Permainan Bergenre Petualangan (*Adventure Game*) Berbasis Android Dengan Konten Pembelajaran Huruf Hijaiyah/Bahasa Arab

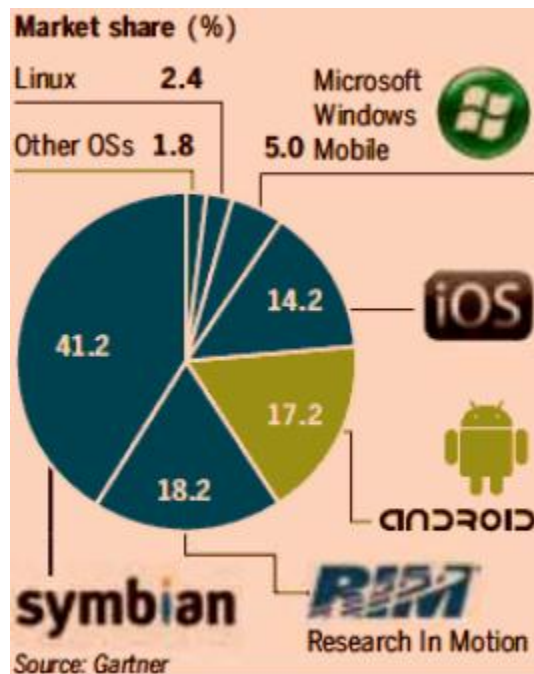
Fresy Nugroho ⁽¹⁾, Fachrul Kurniawan⁽²⁾

⁽¹⁾⁽²⁾Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi,
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang;

fresyUIN@yahoo.com ⁽¹⁾ ; fachrulkurniawan873@gmail.com ⁽²⁾

Latar Belakang :

- Sisi penjualan Android



Q2 - 2010 - Source: 2010-08-13



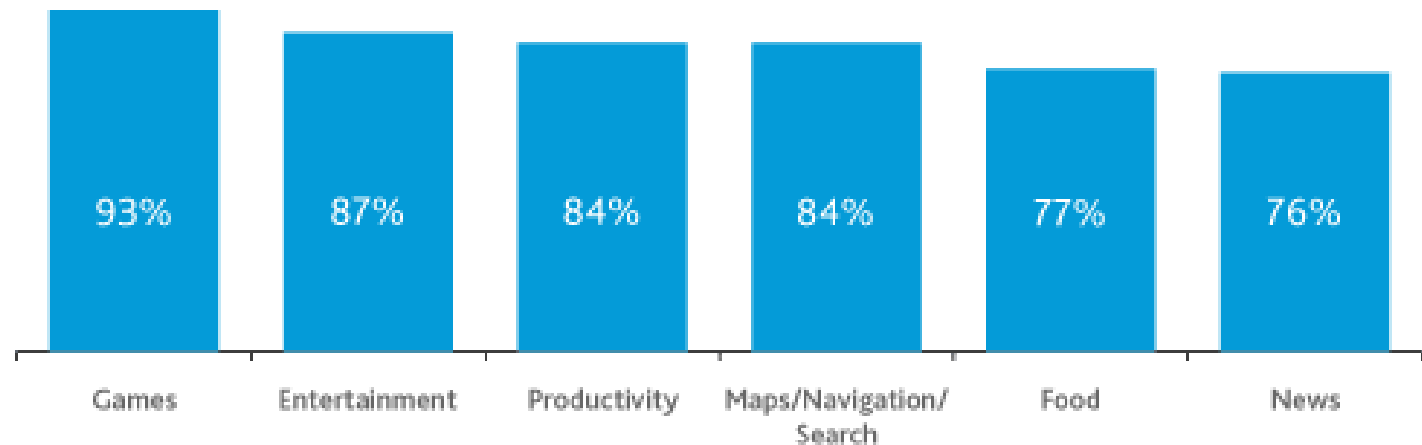
- Sumber : By **NICK WINGFIELD** and **JENNA WORTHAM** Published: October 3, 2011

Statistik Aplikasi Permainan Pada Android

App downloaders are most willing to pay for games

Percentage of App Downloaders who would pay for an App by Category

Past 30-Day Paid App Downloaders



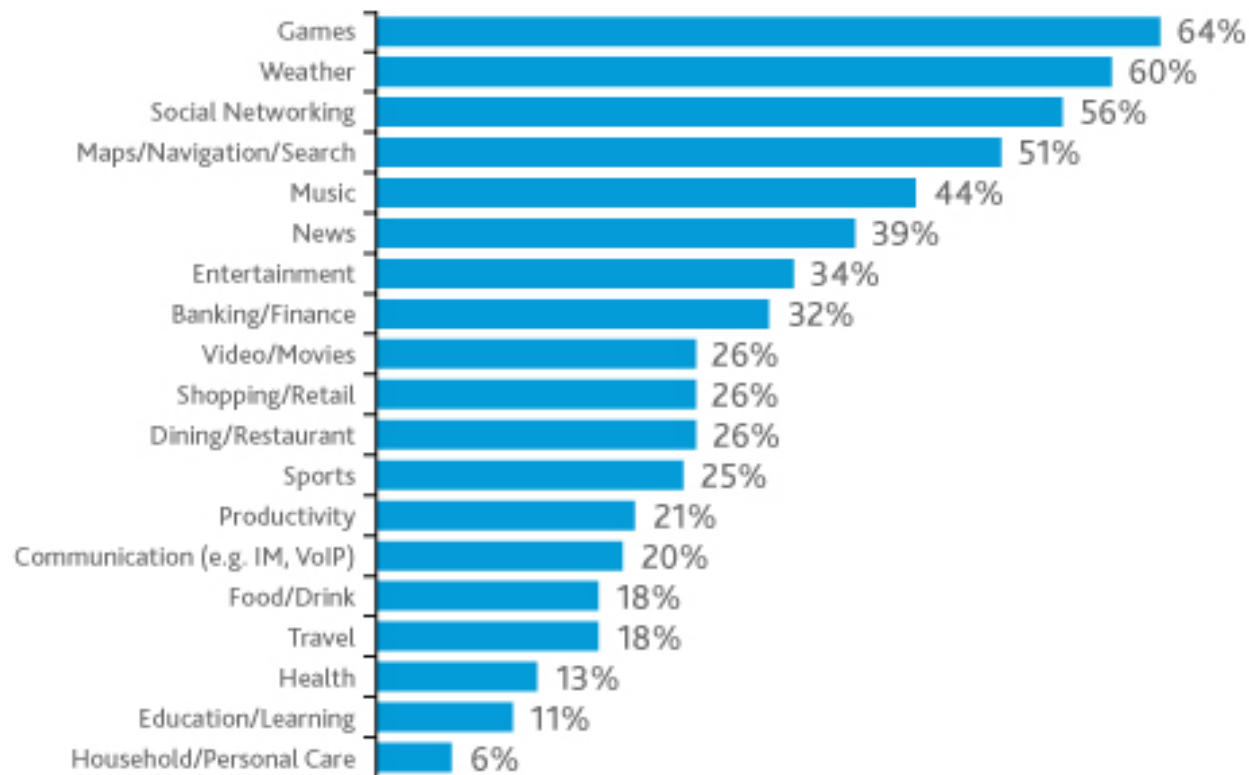
Source: Nielsen

Statistik Aplikasi Permainan Pada Android

Games are the most popular mobile app category

Category of Apps Used in the Past 30 Days

Past 30-Day App Downloaders (Q2 2011)



Source: Nielsen

Kondisi yang bisa membaca Al Quran

Jenjang Pendidikan	Kemampuan Membaca Al Quran	
	Bisa Membaca	Tidak Bisa Membaca
SD	10 %	90 %
SMP	25 %	75 %
SMA	35 %	65 %
Mahasiswa	45 %	55 %

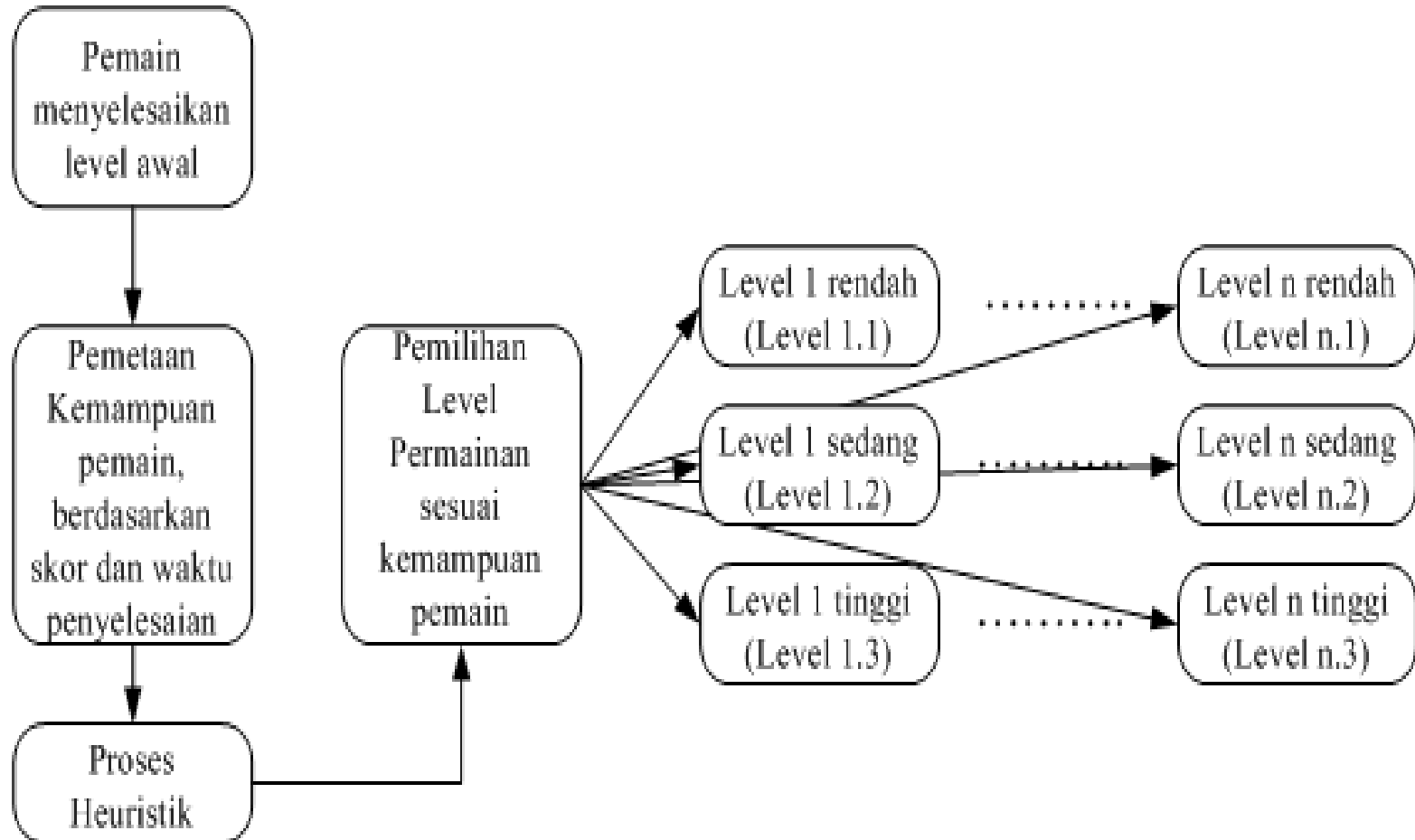
- Sumber : Yayasan Baitul Hikmah Indonesia (2004), Peta Ketrampilan Membaca Al-Quran Siswa SD, SMP, SMA, dan Mahasiswa di Kota Bandung, Kabupaten Bandung, dan Kabupaten Tasikmalaya,

Tinjauan Pustaka :

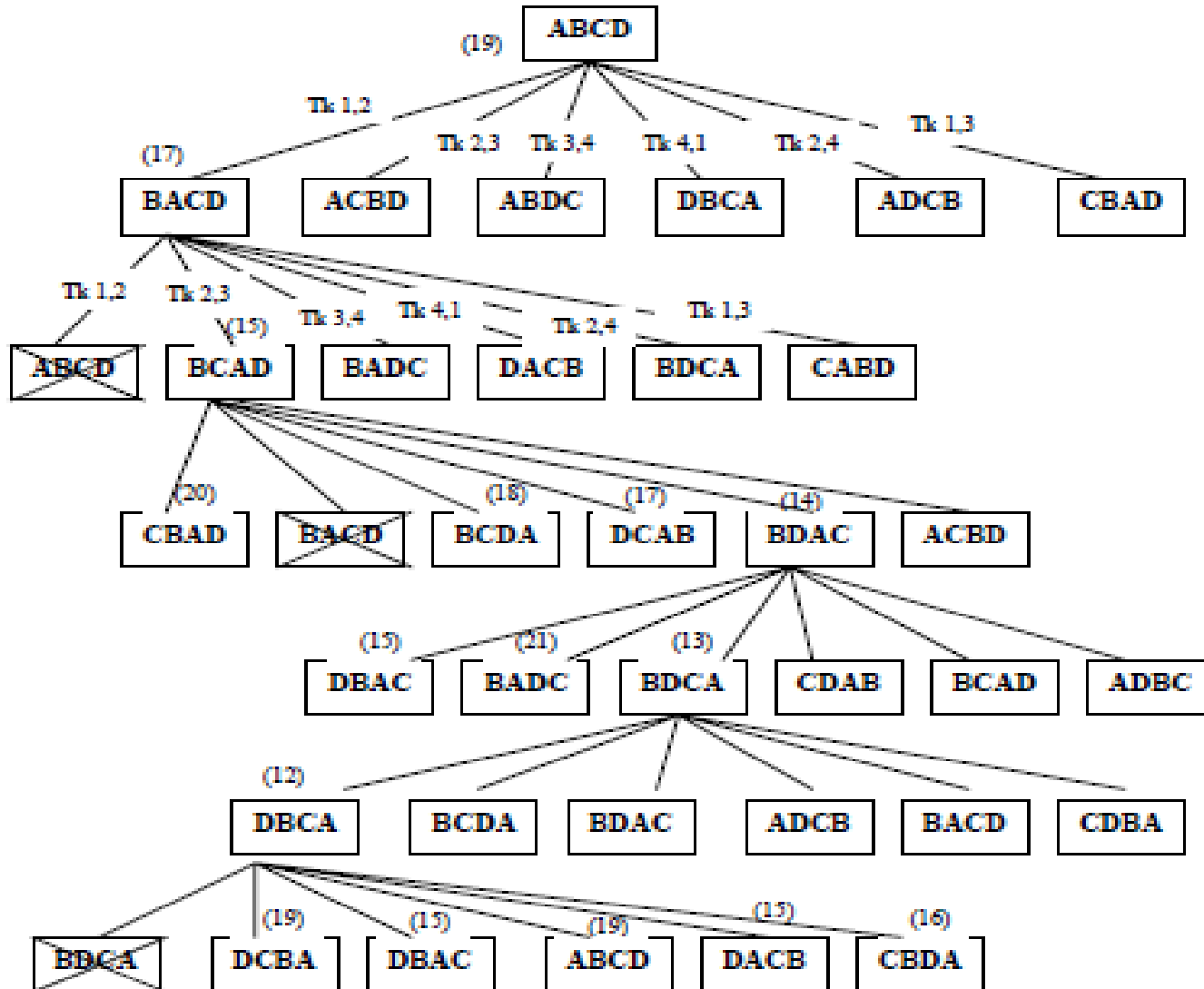
Beberapa keunggulan Platform Android adalah :

- Lengkap (*Complete Platform*). Para desainer dapat melakukan pendekatan yang komprehensif ketika sedang mengembangkan *platform* Android. Android menyediakan banyak *tools* dalam membangun *software* dan merupakan sistem operasi yang aman.
- Terbuka (*Open Source Platform*). *Platform* Android disediakan melalui lisensi *open source*.
- Bebas (*Free Platform*). Android merupakan *platform/aplikasi* yang bebas untuk dikembangkan. Tidak ada lisensi atau biaya royalti untuk dikembangkan pada *platform* Android. (Safaat H, Nazruddin. 2011)

Aplikasi Metode Heuristik (*Simple Hill Climbing*) :



Simple Hill Climbing



Hasil dan Pembahasan



santri mencari huruf hijiyah,
mengumpulkan bintang dan
menemukan pintu keluar

Hasil dan Pembahasan

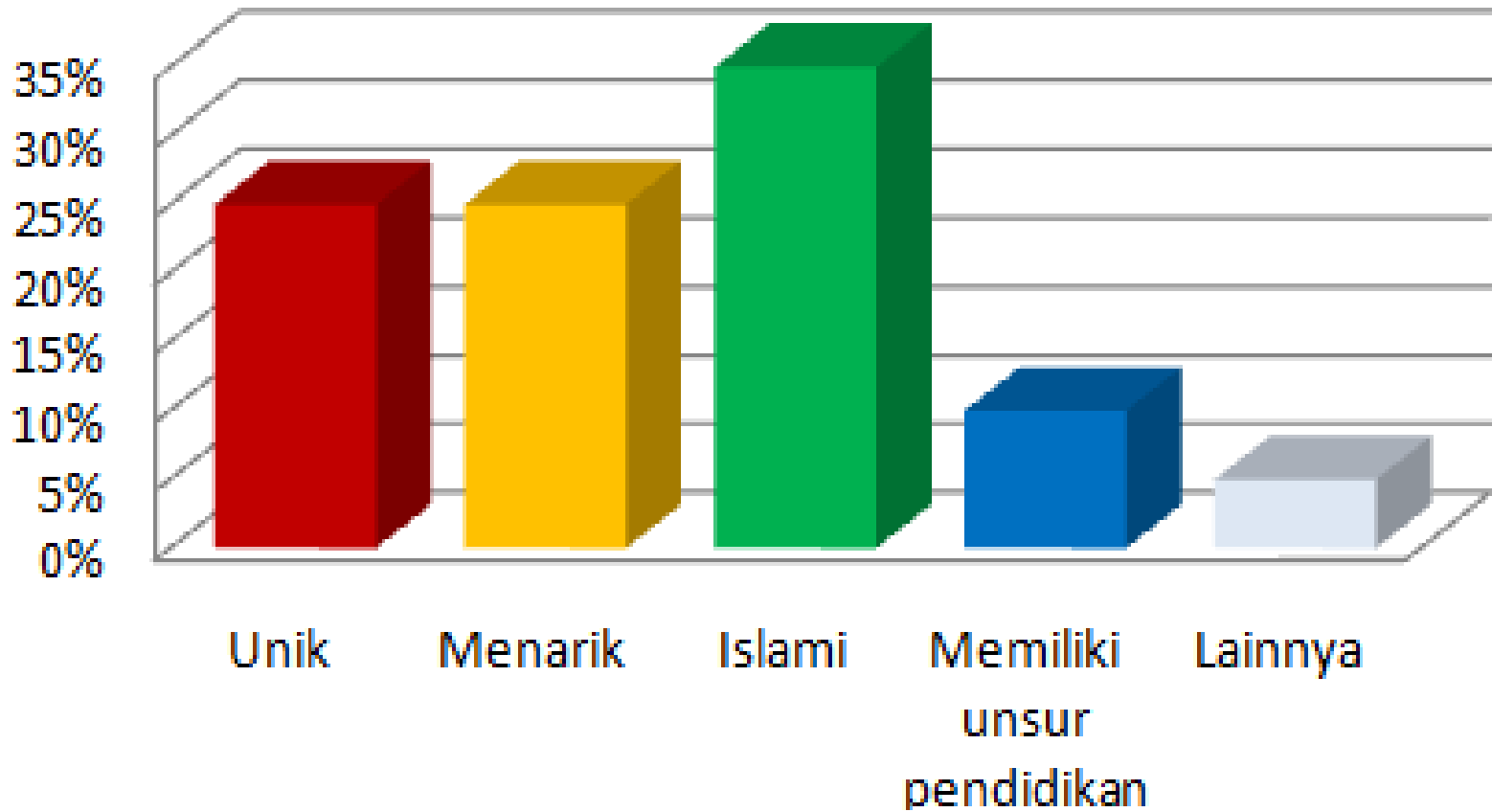
تثا حخت

ا ب د ت ث ح ح خ د

Sebelum pindah ke level berikutnya
pemain harus membuat kata sesuai
dengan contoh yang muncul

- Pengujian terhadap responden dilakukan pada siswa Madrasah Ibtidaiyah Model Zainul Hasan Genggong, Kabupaten Probolinggo. Responden yang di ambil berjumlah 100 populasi, siswa yang diambil sampel acak berdasarkan strata perbedaan kelas 1 hingga kelas 6.

Hasil Responden



Penilaian Responden

No	Keterangan	Prosentase				
		STS	TS	B	S	SS
1	Desain menu utama	0%	0%	30%	60%	10%
2	Desain menu cara main	0%	15%	50%	35%	0%
3	Desain warna	0%	5%	35%	55%	5%
4	Desain huruf	0%	0%	35%	60%	5%
5	Suara efek	10%	0%	30%	50%	10%
6	Jumlah level	0%	0%	40%	55%	5%
7	Tampilan	0%	5%	65%	30%	0%
8	Kesulitan permainan	0%	20%	20%	40%	20%

Kesimpulan

- Untuk mengurangi demotivasi dalam pembelajaran bahasa Arab dapat digunakan media pembelajaran elektronik, dalam penelitian ini berbasis Android. Penggunaan metode heuristik mampu meningkatkan ketuntasan belajar siswa, karena setiap siswa memiliki kemampuan yang tidak sama. Secara keseluruhan responden menilai suka terhadap aplikasi permainan bergenre petualangan dengan konten huruf hijaiyah. Baik secara tampilan, desain huruf dan suara, serta level dan kesulitan permainan. Walaupun terdapat beberapa responden yang tidak suka terhadap beberapa bagian dalam aplikasi ini.

- Sekian dan Terimakasih