

**LAPORAN SKRIPSI**

**MEMBANGUN *GAME* EDUKATIF SEBAGAI ALAT BANTU AJAR ILMU  
NAHWU JURUMIYAH BERBASIS *ANDROID***

**Oleh :  
NUR KHASANAH  
2010-51-146**

**SKRIPSI DIAJUKAN SEBAGAI SALAH SATU SYARAT UNTUK  
MEMPEROLEH GELAR SARJANA KOMPUTER**



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS MURIA KUDUS  
2014**



**UNIVERSITAS MURIA KUDUS**  
**PENGESAHAN STATUS SKRIPSI**

JUDUL : MEMBANGUN *GAME* EDUKATIF SEBAGAI ALAT BANTU  
AJAR ILMU NAHWU JURUMIYAH BERBASIS *ANDROID*  
SAYA : NUR KHASANAH

Mengizinkan Skripsi Teknik Informatika ini disimpan di Perpustakaan Program Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus dengan syarat-syarat kegunaan sebagai berikut:

1. Skripsi adalah hak milik Program Studi Teknik Informatika UMK Kudus
2. Perpustakaan Teknik Informatika UMK dibenarkan membuat salinan untuk tujuan referensi saja
3. Perpustakaan juga dibenarkan membuat salinan Skripsi ini sebagai bahan pertukaran antar institusi pendidikan tinggi
4. Berikan tanda  sesuai dengan kategori Skripsi
  - Sangat Rahasia (Mengandung isi tentang keselamatan/kepentingan Negara Republik Indonesia)
  - Rahasia (Mengandung isi tentang kerahasiaan dari suatu organisasi/badan tempat penelitian Skripsi ini dikerjakan)
  - Biasa

Disahkan Oleh:

Penulis

Pembimbing Utama

**Nur Khasanah**  
**NIM.201051146**

Alamat: Jalan. Pangeran Sarip  
No.12 RT 03/RW 03 Saripan Jepara  
Jepara, 22 Juni 2014

**Rizkysari Meimaharani, M.Kom**  
**NIDN.0620058501**

Kudus, 22 Juni 2014



**UNIVERSITAS MURIA KUDUS**  
**PERNYATAAN PENULIS**

JUDUL : MEMBANGUN *GAME* EDUKATIF SEBAGAI ALAT BANTU  
AJAR ILMU NAHWU JURUMIYAH BERBASIS *ANDROID*  
NAMA : NUR KHASANAH  
NIM : 2010-51-146

“Saya menyatakan dan bertanggung jawab dengan sebenarnya bahwa Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri kecuali cuplikan dan ringkasan yang masing-masing telah saya jelaskan sumbernya. Jika pada waktu selanjutnya ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi ini sebagai karyanya, yang disertai dengan bukti-bukti yang cukup, maka saya bersedia untuk dibatalkan gelar Sarjana Komputer saya beserta segala hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut.”

Kudus, 22 Juni 2014

MATERAI 6.000
------------------

**NUR KHASANAH**  
**Penulis**



**UNIVERSITAS MURIA KUDUS**  
**PERSETUJUAN SKRIPSI**

JUDUL : MEMBANGUN *GAME* EDUKATIF SEBAGAI ALAT BANTU  
AJAR ILMU NAHWU JURUMIYAH BERBASIS *ANDROID*  
NAMA : NUR KHASANAH  
NIM : 2010-51-146

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui,  
Kudus, 22 Juni 2014

**Pembimbing Utama**

**Pembimbing Pembantu**

**Rizkysari Meimaharani, M.Kom**  
**NIDN.0620058501**

**Tri Listyorini, M.Kom**  
**NIDN. 0616088502**

**Mengetahui**  
**Kaprogdi Teknik Informatika**

**Ahmad Jazuli, M.Kom**  
**NIDN. 0406107004**



**UNIVERSITAS MURIA KUDUS**  
**PENGESAHAN SKRIPSI**

JUDUL : MEMBANGUN *GAME* EDUKATIF SEBAGAI ALAT BANTU  
AJAR ILMU NAHWU JURUMIYAH BERBASIS *ANDROID*  
NAMA : NUR KHASANAH  
NIM : 2010-51-146

Skripsi ini telah diujikan dan dipertahankan di hadapan Dewan Penguji pada Sidang Skripsi tanggal 13 Juni 2014. Menurut pandangan kami, skripsi ini memadai dari segi kualitas untuk tujuan penganugerahan gelar Sarjana Komputer (S.Kom)

Kudus, 22 Juni 2014

**Pembimbing Utama**

**Ketua Penguji**

**Rizkysari Meimaharani, M.Kom**

**NIDN.0620058501**

**Arief Susanto, ST, M.Kom**

**NIDN. 0603047104**

**Mengetahui**

**Dekan Fakultas Teknik**

**Ka.Progdi Teknik Informatika**

**Rochmad Winarso, ST.,MT.**

**NIDN. 0610701000001138**

**Ahmad Jazuli, M.Kom**

**NIDN. 0406107004**



## ABSTRACT

The lack of media support learning, so that learning science nahwu far less effective, less attractive, monotonous, and ultimately make them easily bored if nahwu studied in the form of a text book or a book that is easily torn, scattered or lost. On this basis, the authors conducted a study with the title "Building Educational Games As A Tool-Based Teaching Science Jurumiyah Nahwu Android". The method used is the method of Research and Development. Stages in the research process is the stage of the analysis, design, development, implementation, and testing. With this application, it is expected that the learning sciences jurumiyah nahwu be more interactive, effective, interesting and not boring that comes with the game. By leveraging smartphones or tablets that have android operating system which has been held by most people today is expected that the process of learning science Jurumiyah Nahwu can still be done everywhere and more flexible .

Key Word: Game, Nahwu Jurumiyah, Android, Research and Development.



## ABSTRAK

Kurangnya media pendukung pembelajaran, sehingga pembelajaran ilmu nahwu sampai saat ini kurang efektif, kurang menarik, terkesan monoton, dan akhirnya menjadikan mereka mudah bosan jika belajar ilmu nahwu dalam bentuk kitab atau teks book yang mudah robek, tercecer ataupun hilang. Atas dasar tersebut, penulis melakukan penelitian dengan judul “Membangun *Game* Edukatif Sebagai Alat Bantu Ajar Ilmu Nahwu Jurumiyah Berbasis *Android*”. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *Research and Development*. Tahapan dalam proses penelitian ini adalah tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan pengujian. Dengan aplikasi ini, diharapkan agar pembelajaran ilmu nahwu jurumiyah dapat lebih interaktif, efektif, menarik dan tidak membosankan yang dilengkapi dengan *game*. Dengan memanfaatkan *smartphone* atau *tablet* yang memiliki sistem operasi *android* yang telah dimiliki oleh kebanyakan orang saat ini diharapkan agar proses belajar ilmu Nahwu Jurumiyyah tetap bisa dilakukan dimanapun berada dan lebih fleksibel.

Kata Kunci: *Game, Nahwu Jurumiyah, Android, Research and Development.*



## KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kehadirat Allah SWT karena atas limpahan Rahmat-Nya sehingga Skripsi dengan judul “MEMBANGUN *GAME* EDUKATIF SEBAGAI ALAT BANTU AJAR ILMU NAHWU JURUMIYAH BERBASIS *ANDROID*” ini dapat penulis selesaikan sesuai rencana.

Penulis menyadari bahwa tanpa adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, penulis tidak akan mampu menyelesaikan Skripsi ini dengan baik. Oleh karena itu, Atas terselesaikannya skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. dr. Sarjadi, Sp.PA, selaku Rektor Universitas Muria Kudus.
3. Bapak Rochmad Winarso, ST., M.T., selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus.
4. Bapak Ahmad Jazuli, S.Kom., M.Kom, selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus.
5. Ibu Rizkysari Meimaharani, M.Kom, selaku pembimbing Skripsi penulis.
6. Ibu Tri Listyorini, M.Kom, selaku pembimbing penulis.
7. Bapak H. Ahmad Zuhud dan Ibu Hj. Muizzah Zuhdi, selaku orang tua yang selalu mendo'akan dan membuat semangat dalam menyelesaikan Skripsi ini.
8. H.Muhammad Husni Mubarrok, SE.,MM., H.Idhom Dzulqornain, Lc., Almarhum Muhammad Zakki Zakaria, dan Nurunnahari Syarifah, S.Psi. selaku kakak-kakak tercinta yang selalu memberikan semangat dan support dalam menyelesaikan Skripsi.
9. Mayadina Rohmah Musfiroh, S.Ag.,M.A., selaku Kepala Sekolah Sekolah Dasar Unggulan Terpadu (SDUT) Bumi Kartini Jepara yang telah mengizinkan dalam penyebaran angket Skripsi ini.
10. Arief Susanto, S.T.,M.Kom., selaku Dosen dan Koordinator Skripsi yang selalu menyuruh untuk menyelesaikan Skripsi secepatnya.



11. Fatkhul Lifidian, S.T., Dimas Tegar Satrio, S.T., Muhammad Afandi, Handini Arga Damar Rani, Novita Rukmini, Joko Santoso, S.Kom, Yayuk Noor Khofifah dan Afiqul Ghoni yang telah mensupport dan mewarnai dalam proses selama masa perkuliahan.
12. Teman-teman Teknik Informatika yang seperjuangan dalam mengantri bimbingan.
13. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Semoga semua yang telah disebutkan diatas mendapatkan imbalan yang lebih besar dari Tuhan Yang Maha Kuasa melebihi apa yang mereka semua diberikan kepada penulis.

Kudus, 18 Juni 2014

Penulis

Nur Khasanah



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PENGESAHAN STATUS SKRIPSI.....	ii
PERNYATAAN PENULIS .....	iii
PERSETUJUAN SKRIPSI .....	iv
PENGESAHAN SKRIPSI .....	v
ABSTRACT.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.1.1 Identifikasi Masalah.....	1
1.1.2 Analisis Masalah.....	2
1.2 Batasan Masalah.....	3
1.3 Rumusan Masalah .....	4
1.4 Tujuan Penelitian .....	4
1.5 Manfaat Penelitian .....	4
1.5.1 Manfaat Penelitian Secara Umum.....	4
1.5.2 Manfaat Penelitian Secara Khusus.....	4
1.5.3 Manfaat Penelitian Bagi Masyarakat .....	5
1.5.4 Manfaat Penelitian Bagi Pengembangan IPTEK .....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>6</b>
2.1 Penelitian Terkait .....	6
2.2 Landasan Teori.....	7
2.2.1 Ilmu Nahwu.....	7
2.2.2 Pembahasan Dalam Ilmu Nahwu Jurumiyah .....	8
2.2.3 Definisi, Sejarah dan Kategori Game.....	10

	2.2.4	Klasifikasi <i>Game</i> .....	12
	2.2.5	Konsep Dasar <i>Game</i> .....	12
	2.2.6	Pembuatan <i>Game</i> .....	13
	2.2.7	Sejarah dan Perkembangan <i>Android</i> .....	14
	2.2.8	Pemrograman Berorientasi Objek.....	18
	2.2.9	<i>Flowchart</i> .....	19
	2.3	Kerangka Pemikiran.....	26
BAB III		METODE PENELITIAN.....	27
	3.1	Metode Penelitian.....	27
	3.2	Prosedur Penelitian.....	27
	3.3	Objek Penelitian dan Responden .....	30
	3.4	Metode dan Teknik Pengumpulan Data.....	30
BAB IV		ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....	33
	3.1	Analisis Sistem dan Kebutuhan .....	33
	4.1.1	Analisis Sistem.....	33
	4.1.2	Analisis Kebutuhan .....	34
	4.2	Perancangan Sistem .....	36
	4.2.1	Gambaran Umum.....	36
	4.3	Perancangan Proses.....	37
	4.4	Perancangan Desain Antarmuka .....	40
BAB V		IMPLEMENTASI SISTEM.....	49
	5.1	Implementasi Sistem .....	49
	5.1.1	Antarmuka <i>Intro</i> .....	49
	5.1.2	Antarmuka <i>Loading</i> .....	50
	5.1.3	Antarmuka Menu Utama.....	51
	5.1.4	Antarmuka Belajar .....	51
	5.1.5	Antarmuka <i>Game</i> .....	52
	5.1.6	Antarmuka Nilai.....	55
	5.1.7	Antarmuka <i>About</i> .....	57
	5.1.8	Antarmuka <i>Close</i> .....	58
	5.2	Hasil Pengujian ( <i>Black Box Testing</i> ).....	58

5.3 Hasil Pengujian Layar .....	63
5.3 Hasil Uji Coba Responden .....	64
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....	67
DAFTAR PUSTAKA	



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. <i>Flow Direction Symbol</i> .....	20
Tabel 2.2. <i>Processing Symbol</i> .....	20
Tabel 2.3. <i>Input-output Symbol</i> .....	21
Tabel 3.1. Konversi data kuantitatif ke data kualitatif skala 1-5 .....	31
Tabel 4.1. <i>Storyline</i> Membangun Game .....	39
Tabel 5.1. Pengujian <i>Intro</i> .....	58
Tabel 5.2. Pengujian Menu Utama .....	59
Tabel 5.3. Pengujian Menu Belajar Sebelum Sukses .....	59
Tabel 5.4. Pengujian Menu Belajar Setelah Perbaikan .....	60
Tabel 5.5. Pengujian Input Nama Sebelum Sukses .....	60
Tabel 5.6. Pengujian Input Nama Setelah Perbaikan .....	61
Tabel 5.7. Pengujian Pilih <i>Level Game</i> .....	61
Tabel 5.8. Pengujian Menu <i>Game</i> .....	62
Tabel 5.9. Pengujian Nilai .....	62
Tabel 5.10. Pengujian Menu <i>About</i> Sebelum Sukses .....	62
Tabel 5.11. Pengujian Menu <i>About</i> Setelah Perbaikan .....	63
Tabel 5.12. Hasil Penilaian Terhadap Uji Coba Game Nahwu .....	64
Tabel 5.13. Rata-rata Hasil Penilaian Siswa Dari Keseluruhan Aspek .....	66



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1: Pengolahan Pembuatan <i>Flowchart</i> .....	22
Gambar 2.2: Kerangka Pikir Membangun Aplikasi.....	26
Gambar 3.1: Tahap-Tahap Penelitian Metode <i>Research and Development</i> .....	27
Gambar 4.1: Flowchart Membangun Aplikasi Game .....	38
Gambar 4.2: Dialog Screen Intro I Game Edukatif.....	41
Gambar 4.3: Dialog Screen Intro II Game Edukatif .....	41
Gambar 4.4: Dialog Screen Intro III Game Edukatif .....	42
Gambar 4.5: Dialog Screen Menu Utama Game Edukatif.....	42
Gambar 4.6: Dialog Screen Belajar Game Edukatif .....	43
Gambar 4.7: Dialog Screen Input Nama .....	44
Gambar 4.8: Dialog Screen Level Pertanyaan .....	44
Gambar 4.9: Dialog Screen Game (Latihan).....	45
Gambar 4.10: Dialog Screen Hasil Game Nahwu Jurumiyyah.....	46
Gambar 4.11: Dialog Screen Kategori Nilai Hasil Game Nahwu Jurumiyyah.....	46
Gambar 4.12: Dialog Screen Nilai Hasil Game Nahwu Jurumiyyah.....	47
Gambar 4.13: Dialog Screen <i>About</i> .....	48
Gambar 5.1: Antarmuka Intro .....	50
Gambar 5.2: Antarmuka <i>Loading</i> .....	50
Gambar 5.3: Antarmuka Menu Utama.....	51
Gambar 5.4: Antarmuka Belajar .....	51
Gambar 5.5: Antarmuka Validasi Masukan Nama .....	52
Gambar 5.6: Script Validasi Masukan Nama.....	52
Gambar 5.7: Antarmuka Masukan Nama.....	53
Gambar 5.8: Antarmuka Pilih Level Game.....	53
Gambar 5.9: Antarmuka Game Nahwu Jurumiyyah.....	54
Gambar 5.10: Script Random Soal Game Nahwu Jurumiyyah.....	55
Gambar 5.11: Script Pembatasan Waktu Pada Soal Setiap Level Game.....	55
Gambar 5.12: Antarmuka Pilih Kategori Nilai Hasil Game .....	56
Gambar 5.13: Antarmuka Nilai Hasil Game .....	56
Gambar 5.14: Script Pengambilan Nilai Tertinggi .....	67

Gambar 5.15: Antarmuka About.....	57
Gambar 5.16: Antarmuka Closing .....	58
Gambar 5.17: Pengujian Game Edukatif Pada Layar 7 Inc .....	63
Gambar 5.18: Pengujian Game Edukatif Pada Layar 10 Inc .....	64



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Buku Konsultasi Skripsi

Lampiran 2 : Form Kuisisioner



