

**PERANCANGAN GAME VISUAL NOVEL KISAH RASUL ULUL
AZMI SEBAGAI SARANA PENDIDIKAN UNTUK ANAK-ANAK**

TUGAS AKHIR

Diajukan untuk Memenuhi Syarat Guna Memperoleh Sarjana
(S-1)
Program Studi Teknologi Informasi



Diajukan oleh:

DANI ADITYA

NIM : 2108096097

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG
2025**

HALAMAN JUDUL

PERANCANGAN GAME VISUAL NOVEL KISAH RASUL ULUL AZMI SEBAGAI SARANA PENDIDIKAN UNTUK ANAK-ANAK

TUGAS AKHIR

Diajukan untuk Memenuhi Syarat Guna Memperoleh Sarjana
(S-1)

Program Studi Teknologi Informasi



Diajukan oleh:

DANI ADITYA

NIM : 2108096097

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG**

2025

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Dani Aditya
NIM : 2108096097
Jurusan : Teknologi Informasi

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

PERANCANGAN GAME VISUAL NOVEL KISAH RASUL ULUL
AZMI SEBAGAI SARANA PENDIDIKAN UNTUK ANAK-ANAK

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya
sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Semarang, 30 Juni 2025

Pembuat Pernyataan,



Dani Aditya

NIM : 2108096097



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
Jl. Prof Dr. Hamka Kampus III Ngaliyan
Semarang Telp. 7601295 Fax.7615387

PENGESAHAN UJIAN MUNAQOSYAH

Naskah skripsi berikut ini:

Judul : PERANCANGAN GAME VISUAL NOVEL KISAH
RASUL ULUL AZMI SEBAGAI SARANA PENDIDIKAN
UNTUK ANAK-ANAK

Penulis : Dani Aditya

NIM : 2108096097

Jurusan : Teknologi Informasi

Telah diujikan dalam sidang tugas akhir oleh Dewan Penguji
Fakultas Sains dan Teknologi UIN Walisongo dan dapat diterima
sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam
Teknologi Informasi.

Semarang, 30 Juni 2025

DEWAN PENGUJI

Penguji I

Nur Cahyo Hendro Wibowo
S.T., M.Kom.

NIP. 197312222006041001

Penguji III

Masy Ari Ulinuha, M.T.
NIP. 198108122011011007

Pembimbing I

Hery Mustofa, M.Kom.
NIP. 198703172019031007

Penguji II

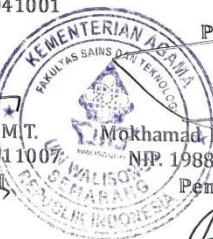
Hery Mustofa, M.Kom.
NIP. 198703172019031007

Penguji IV

Mokhamad Ikil Mustofa, M.Kom.
NIP. 198808072019031010

Pembimbing II

Dr. Khotibul Umam, M.Kom.
NIP. 197908272011011007



NOTA PEMBIMBING 1

Semarang, //Juni/2025

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Sains dan Teknologi

UIN Walisongo

Di Semarang

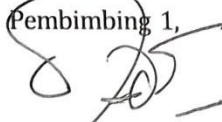
Assalamu'alaikum. wr. wb.

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul : PERANCANGAN GAME VISUAL NOVEL KISAH
RASUL ULUL AZMI SEBAGAI SARANA
PENDIDIKAN UNTUK ANAK-ANAK
Nama : Dani Aditya
NIM : 2108096097
Jurusan : Teknologi Informasi

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Sains dan Teknologi UIN Walisongo untuk diujikan dalam Sidang Munaqosah.

Wassalamu'alaikum. wr. wb.

Pembimbing 1,


Hery Mustofa, M.Kom.
NIP. 198703172019031007

NOTA PEMBIMBING 2

Semarang, /Juni/2025

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Sains dan Teknologi

UIN Walisongo

Di Semarang

Assalamu'alaikum. wr. wb.

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul : PERANCANGAN GAME VISUAL NOVEL KISAH
RASUL ULUL AZMI SEBAGAI SARANA
PENDIDIKAN UNTUK ANAK-ANAK
Nama : Dani Aditya
NIM : 2108096097
Jurusan : Teknologi Informasi

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Sains dan Teknologi UIN Walisongo untuk diujikan dalam Sidang Munaqosah.

Wassalamu'alaikum. wr. wb.

Pembimbing 2,


Dr. Khotibul Umam M. Kom
NIP. 197908272011011007

LEMBAR PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur yang mendalam, dengan telah diselesaikanya skripsi ini, penulis mempersembahkan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta yang senantiasa memberikan motivasi, dukungan tanpa batas, serta doa tulus selama proses penyusunan skripsi ini.
2. Segenap civitas akademika UIN Walisongo Semarang, termasuk dosen, staf administrasi, dan seluruh mahasiswa, semoga senantiasa diberikan kesehatan dan semangat dalam menjalankan aktivitas akademik di kampus tercinta ini.
3. Teman-teman seperjuangan yang telah memberikan dukungan moral sejak awal hingga penyelesaian skripsi, khususnya sahabat-sahabat dekat penulis.
4. Ustadz/ustadzah dan santri TPQ Riyadhus Sholihin Gunungpati yang telah berkenan memberikan izin untuk uji coba produk game dalam penelitian ini.
5. *Streamer YouTube* Windah Basudara dan Wielino yang menjadi teman setia nonton di kala penulis merasa lelah dan jenuh selama pengerjaan skripsi. *Livestream* mereka memberikan penyegaran di sela-sela proses penelitian.

MOTTO

“Skripsi yang bagus adalah skripsi yang selesai”

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital telah mendorong lahirnya berbagai media pembelajaran yang interaktif dan menarik, salah satunya adalah game visual novel. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan game visual novel berjudul “Kisah Rasul Ulul Azmi” sebagai media pembelajaran agama yang menyenangkan dan edukatif bagi anak-anak. Kisah para Rasul Ulul Azmi, seperti Nabi Nuh AS, Nabi Ibrahim AS, Nabi Musa AS, Nabi Isa AS, dan Nabi Muhammad SAW, diangkat untuk menanamkan nilai-nilai luhur seperti kesabaran, keimanan, dan keberanian. Game ini dikembangkan menggunakan metode pengembangan MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) dengan *game engine* Ren’Py yang *open-source* dan mendukung pembuatan cerita interaktif, meliputi tahap konsep, perancangan, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian, dan distribusi, serta melibatkan pengujian fungsional melalui black-box testing. Proses pengujian dilakukan di TPQ Riyadhus Sholihin, Gunungpati, dengan melibatkan 20 anak sebagai responden. Hasil pengujian menunjukkan adanya peningkatan pemahaman materi sebesar 18,71% dari rata-rata nilai *pre-test* 77,5 menjadi 92 pada *post-test*.

Kata kunci: visual novel, Ren’Py, pendidikan agama, Rasul Ulul Azmi

ABSTRACT

The advancement of digital technology has led to the emergence of various interactive and engaging learning media, one of which is the visual novel game. This study aims to develop a visual novel game titled "Kisah Rasul Ulul Azmi" (The Stories of the Ulul Azmi Prophets) as a fun and educational Islamic learning medium for children. The stories of the Ulul Azmi Prophets, such as Prophet Nuh (AS), Prophet Ibrahim (AS), Prophet Musa (AS), Prophet Isa (AS), and Prophet Muhammad (SAW) are presented to introduce noble values such as patience, faith, and courage. The game was developed using the MDLC (Multimedia Development Life Cycle) methodology with the open-source Ren'Py game engine, which supports interactive storytelling, encompassing stages of concept, design, material collection, assembly, testing, and distribution, including functional testing through black-box testing. Testing was conducted at TPQ Riyadhus Sholihin, Gunungpati, involving 20 children as respondents. The results showed an 18.71% increase in learning comprehension, with the average pre-test score rising from 77.5 to 92 in the post-test.

Keywords: visual novel, Ren'Py, religious education, Ulul Azmi Prophets

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya yang telah memungkinkan terselesaikannya skripsi ini dengan judul “Perancangan Game Visual Novel Kisah Rasul Ulul Azmi sebagai Sarana Pendidikan untuk Anak-Anak”.

Penyusunan skripsi ini merupakan proses panjang yang tak lepas dari dukungan, bimbingan, dan motivasi berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang senantiasa mencurahkan kasih sayang, perlindungan, pertolongan, bimbingan, kesehatan, dan rahmat-Nya kepada penulis dalam setiap kondisi.
2. Bapak Dr. Khotibul Umam M.Kom. selaku ketua program studi Teknologi Informasi Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
3. Bapak Hery Mustofa, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing I yang dengan penuh kesabaran telah memberikan bimbingan akademik, masukan konstruktif, serta arahan berharga selama proses penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Dr. Khotibul Umam M.Kom. selaku Dosen Pembimbing II yang dengan penuh kesabaran telah

memberikan bimbingan akademik, masukan konstruktif, serta arahan berharga selama proses penyusunan skripsi ini.

5. Bapak Adzhal Arwani Mahfudh, S.Kom., M. Kom. selaku dosen wali yang telah membantu, serta membimbing selama masa perkuliahan.
6. Segenap civitas akademika UIN Walisongo Semarang, termasuk dosen, staf administrasi, dan seluruh mahasiswa, semoga senantiasa diberikan kesehatan dan semangat dalam menjalankan aktivitas akademik di kampus tercinta ini.
7. Kedua orang tua penulis yang tercinta, Bapak Purnomo Heri Murtianto dan Ibu Sulastri, yang senantiasa memberikan dukungan, limpahan doa, dan kasih sayang tanpa batas selama perjalanan akademik penulis.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	v
NOTA PEMBIMBING 1.....	vii
NOTA PEMBIMBING 2.....	ix
LEMBAR PERSEMBAHAN	xi
MOTTO.....	xiii
ABSTRAK.....	xv
ABSTRACT.....	xvii
KATA PENGANTAR.....	xix
DAFTAR ISI.....	xxi
DAFTAR TABEL.....	xxv
DAFTAR GAMBAR.....	xxvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Batasan Penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian.....	7
1. Manfaat Teoritis	7
2. Manfaat Praktis.....	7
BAB II LANDASAN PUSTAKA.....	9

A. Kajian Pustaka.....	9
1. Video Game	9
2. Edukasi.....	10
3. Game Edukasi.....	10
4. Rasul Ulul Azmi	11
5. Ren'py	14
6. Visual Novel	16
7. Multimedia Development Life Cycle (MDLC)	17
8. AI Image Generator	20
9. Python.....	22
B. Penelitian Terkait.....	23
BAB III METODE PENELITIAN.....	29
A. Konsep.....	30
B. Perancangan.....	32
1. Perancangan Narasi	32
2. Perancangan Antarmuka/ <i>Interface</i>	34
3. Perancangan Flowchart	37
C. Pengumpulan Bahan dan Aset.....	39
1. Design Karakter	40
2. Design <i>Background</i>	40
3. Aset Audio	41
D. Pengembangan.....	41
1. Penulisan <i>Script</i> Cerita	42
2. Integrasi Aset.....	42
3. Fitur Lainnya	43

E. Implementasi dan Distribusi.....	44
F. Evaluasi	45
1. Evaluasi Fungsional	46
2. Evaluasi Konten	47
3. Evaluasi User	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	49
A. MDLC	49
1. Konsep (<i>Concept</i>).....	49
2. Perancangan (<i>design</i>)	53
3. Pengumpulan bahan (<i>material collecting</i>)	54
4. Pembuatan (<i>assembly</i>)	60
5. Pengujian (<i>Testing</i>).....	73
6. Distribusi (<i>Distribution</i>).....	88
B. Pembahasan.....	89
BAB V PENUTUP	95
A. Kesimpulan.....	95
B. Saran.....	96
DAFTAR PUSTAKA.....	97

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian yang Relevan	23
Tabel 4.1 Implementasi Software	50
Tabel 4.2 Implementasi Hardware	51
Tabel 4.3 Hasil Pre-Test Anak TPQ Riyadhus Sholihin.....	52
Tabel 4.4 Integrasi Aset Background	55
Tabel 4.5 Integrasi Aset Sprite Karakter	56
Tabel 4.6 Pengujian black-box Main Menu	75
Tabel 4.7 Pengujian black-box Quick Menu.....	76
Tabel 4.8 Pengujian black-box Menu Load	78
Tabel 4.9 Pengujian black-box Menu Options	78
Tabel 4.10 Pengujian black-box Menu Help	80
Tabel 4.11 Hasil uji validasi ahli materi	82
Tabel 4.12 Soal Pre-Test dan Post-Test.....	84
Tabel 4.13 Hasil uji pre-test dan post-test anak.....	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Aplikasi Ren'py	15
Gambar 2.2 Multimedia Development Life Cycle (MDLC)	18
Gambar 2.3 Gemini.....	21
Gambar 3.1 Tahapan Penelitian	30
Gambar 3.2 Wireframe tampilan menu utama.....	34
Gambar 3.3 Wireframe tampilan ingame.....	35
Gambar 3.4 Wireframe tampilan quick game menu.....	36
Gambar 3.5 Flowchart Utama.....	37
Gambar 3.5 Flowchart Quiz.....	38
Gambar 4.1 Aset Audio	59
Gambar 4.2 Tampilan Menu Utama	60
Gambar 4.3 Tampilan Menu Start	61
Gambar 4.4 Tampilan Menu Load	63
Gambar 4.5 Tampilan Menu Options.....	63
Gambar 4.6 Tampilan Menu Help	64
Gambar 4.7 Tampilan Pilihan Kisah.....	65
Gambar 4.8 Tampilan Isi Kisah	66
Gambar 4.9 Tampilan Ending	67
Gambar 4.10 Tampilan Quiz.....	68
Gambar 4.11 Diagram Uji Validasi.....	83
Gambar 4.12 Output hasil Paired Samples Test	90

BABI

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring perkembangan zaman, game atau permainan juga telah berkembang dengan semakin banyaknya variasi genre game yang dapat dimainkan oleh seorang player atau pemain, salah satunya yaitu genre game visual novel. Seperti namanya game visual novel merupakan game yang berbasis fiksi interaktif dengan menampilkan cerita novel dalam bentuk gambar-gambar statis dan dilengkapi dengan kotak percakapan untuk menyampaikan narasi dan ucapan setiap karakter (Falah and Rachmanto, 2021). Visual novel cocok sebagai sarana hiburan sekaligus pendidikan untuk anak-anak karena mampu menyajikan cerita yang menarik sambil merangsang imajinasi dan pemikiran kritis. Dalam konteks pendidikan agama, game visual novel dapat mengemas kisah-kisah inspiratif, seperti keteladanan Rasul Ulul Azmi, dengan cara yang interaktif dan relevan, memungkinkan anak-anak belajar nilai-nilai moral sambil menikmati proses bermain.

Seiring perkembangan zaman, game visual novel menjadi salah satu media yang efektif untuk menyampaikan narasi edukatif, termasuk kisah-kisah religius. Hal ini sejalan dengan firman Allah dalam Surah Yusuf ayat 111.

لَقَدْ كَانَ فِي قَصَصِهِمْ عِبْرَةٌ لِّأُولِي الْأَلْبَابِ ﴿١١١﴾

Artinya: "Sungguh, pada kisah mereka benar-benar terdapat pelajaran bagi orang-orang yang berakal sehat."

Dalam ayat tersebut terkandung pesan bahwa kisah para nabi dan rasul seharusnya menjadi bahan refleksi bagi manusia yang berpikir. Kisah Rasul Ulul Azmi sebagai teladan ketabahan dan keimanan memiliki nilai edukasi yang tinggi, namun metode penyampaian melalui buku atau ceramah kerap kurang menarik bagi generasi digital. Dengan mengadaptasi kisah tersebut ke dalam visual novel, diharapkan pesan moral dapat terserap secara lebih interaktif dan menyenangkan.

Rasul Ulul 'Azmi adalah para nabi pilihan yang memiliki ketabahan luar biasa, yaitu Nabi Nuh AS, Nabi Ibrahim AS, Nabi Musa AS, Nabi Isa AS, dan Nabi Muhammad SAW. Meskipun menghadapi berbagai

cobaan dan penentangan berat dari umatnya, mereka tetap teguh pendirian dan sabar dalam menyebarkan ajaran tauhid ke seluruh penjuru dunia (Mustofa and Sutrisno, 2024). Kisah-kisah ini relevan untuk membentuk karakter anak-anak, namun penyampiannya melalui metode konvensional seperti buku atau ceramah sering kali kurang menarik bagi generasi digital. Dengan mengadaptasi kisah Rasul Ulul Azmi ke dalam format game visual novel, nilai-nilai luhur tersebut dapat disampaikan melalui narasi yang hidup dan interaktif. Pendekatan ini memungkinkan anak-anak untuk tidak hanya mendengar, tetapi juga berpartisipasi dalam cerita, sehingga pesan moral dapat tersampaikan dengan lebih mendalam dan menyenangkan.

Menurut (Muhammad Crystandy and Sapriadi, 2023) yang menyatakan Siswa mungkin lebih tertarik untuk bermain game atau menggunakan media sosial daripada berfokus pada pembelajaran. Di era digital, anak-anak cenderung lebih tertarik pada gadget dan game dibandingkan metode pembelajaran tradisional seperti buku atau ceramah. Oleh karena itu, game visual novel berbasis kisah Rasul Ulul Azmi dirancang untuk mengenalkan nilai-nilai Islam, seperti

kesabaran, keberanian, dan keimanan, melalui cerita interaktif yang menyenangkan. Dengan memanfaatkan platform Ren'Py yang fleksibel dan ramah pengguna, game ini memungkinkan penyampaian kisah-kisah inspiratif para Rasul Ulul Azmi dengan cara yang mudah dipahami anak-anak.

Dalam perancangan game visual novel ini, platform Ren'Py dipilih karena keunggulannya sebagai alat pengembangan yang ramah pengguna dan fleksibel (Fadli Hasa, Pangri and Musiin, 2024). Ren'Py mendukung pembuatan cerita interaktif dengan fitur seperti animasi sederhana, efek suara, dan opsi pilihan cerita, yang memungkinkan pengembang menyampaikan narasi secara dinamis. Selain itu, sebagai platform open-source, Ren'Py dapat diakses tanpa biaya tinggi, menjadikannya ideal untuk proyek edukasi seperti game bertema kisah Rasul Ulul Azmi. Dengan Ren'Py, cerita dapat dirancang untuk menarik perhatian anak-anak sekaligus mempertahankan esensi pendidikan agama yang ingin disampaikan.

Game visual novel kisah Rasul Ulul Azmi ini akan diuji coba di TPQ Al Riyadhus Sholihin,

Gunungpati, sebagai sarana pembelajaran agama yang interaktif. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada kebutuhan anak-anak TPQ akan media belajar yang menyenangkan namun tetap bernilai edukatif. Melalui game ini, anak-anak bisa lebih mudah memahami keteladanan para nabi dengan pendekatan visual dan cerita yang menarik.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, rumusan masalah yang dihasilkan adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana merancang game visual novel Kisah Rasul ulul azmi sebagai sarana pendidikan bagi anak-anak?
- b. Bagaimana fungsionalitas game visual novel Kisah Rasul Ulul Azmi yang diuji melalui black box testing dan seberapa efektif game ini dalam menyampaikan sejarah Rasul ulul azmi?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- a. Merancang game visual novel sebagai sarana pendidikan untuk membuat proses

mempelajari kisah Rasul Ulul Azmi menjadi menyenangkan.

- b. Menguji fungsionalitas game visual novel Kisah Rasul Ulul Azmi melalui black box testing serta mengevaluasi efektivitas game dalam menyampaikan cerita melalui survei kepada pengguna.

D. Batasan Penelitian

Batasan-batasan masalah yang diambil oleh peneliti dalam penelitian ini adalah:

- a. Game ini ditujukan untuk anak 7–12 tahun dengan penyesuaian tingkat bacaan, namun tetap bisa dimainkan semua usia. Uji coba akan dilakukan di TPQ Al Riyadhus Sholihin untuk menilai pemahaman anak terhadap kisah Rasul Ulul Azmi sekaligus mengukur seberapa menarik *gameplay*-nya.
- b. Konten game hanya berfokus pada kisah Rasul Ulul Azmi (Nuh, Ibrahim, Musa, Isa, dan Muhammad) dengan penekanan pada nilai-nilai moral, seperti kesabaran, keberanian, dan keimanan, tanpa membahas secara mendalam aspek sejarah atau fiqh.

- c. Pengembangan game menggunakan platform Ren'Py dengan fitur narasi interaktif, pilihan cerita sederhana, dan ilustrasi statis, tanpa melibatkan animasi dan mekanisme yang kompleks.
- d. Game dikembangkan dalam bahasa Indonesia saja.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Memperkaya kajian tentang desain game edukasi berbasis narasi interaktif yang dapat digunakan untuk menyampaikan nilai-nilai moral kepada anak-anak.
- b. Memberikan wawasan tentang bagaimana kisah Rasul Ulul Azmi dapat diadaptasi ke dalam format digital untuk mendukung pembelajaran agama yang menarik dan relevan dengan perkembangan teknologi.

2. Manfaat Praktis

- a. Menyediakan media pembelajaran alternatif berupa game visual novel yang dapat digunakan oleh anak-anak usia 7–12 tahun maupun orang dewasa untuk mempelajari

kisah Rasul Ulul Azmi dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.

- b. Membantu orang tua dan pendidik dalam menyampaikan nilai-nilai moral Islam, seperti kesabaran, keberanian, dan keimanan, melalui format yang sesuai dengan minat anak-anak di era digital.
- c. Memberikan contoh *prototype* game berbasis *Ren'Py* yang dapat menjadi referensi bagi pengembang lain untuk menciptakan game edukasi dengan tema serupa.

BAB II

LANDASAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Video Game

Video game merupakan bentuk hiburan digital yang dijalankan melalui interaksi dengan grafis elektronik yang dihasilkan oleh perangkat lunak komputer dan ditampilkan pada monitor atau layar perangkat. Esensi dari permainan ini terletak pada penggunaan kontroler atau input perangkat untuk mengendalikan elemen-elemen yang muncul di layar (S and Hermita, 2020).

Selain itu, video game juga kerap menghadirkan pengalaman interaktif yang imersif, di mana pemain tidak hanya menjadi penonton pasif, melainkan terlibat langsung dalam alur cerita atau mekanisme permainan. Perkembangan teknologi grafis dan kecerdasan buatan telah semakin memperkaya kualitas visual dan kedalaman *gameplay*, memungkinkan terciptanya dunia virtual yang semakin realistis dan dinamis. Dengan beragam genre seperti aksi, petualangan, strategi, atau simulasi, video game

tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga media pembelajaran dan bahkan kompetisi profesional melalui *e-sports*.

2. Edukasi

Edukasi atau pendidikan merupakan suatu proses terencana yang dilakukan oleh seseorang untuk memberikan pengaruh positif terhadap individu, kelompok, maupun masyarakat secara luas. Melalui proses pendidikan ini, diharapkan dapat terjadi peningkatan kualitas dan perbaikan dalam berbagai aspek (Sarumaha *et al.*, 2022).

Pendidikan memegang peranan krusial dalam semua bidang kehidupan dan menjadi fondasi utama bagi kemajuan suatu bangsa. Keberadaannya tidak hanya bermanfaat bagi perkembangan pribadi, tetapi juga menentukan arah pertumbuhan dan kemajuan suatu negara.

3. Game Edukasi

Game edukasi merupakan media pembelajaran interaktif yang dirancang untuk menyampaikan materi pengajaran sekaligus

memperkaya wawasan pengguna melalui pendekatan yang menyenangkan (Ruf, 2021).

Media ini khususnya dikembangkan untuk anak-anak, sehingga lebih menekankan pada unsur visual yang menarik seperti permainan warna-warni dibandingkan tingkat kesulitan yang tinggi.

4. Rasul Ulul Azmi

Kisah Rasul Ulul Azmi merupakan cerita tentang lima nabi dan rasul yang memiliki ketabahan luar biasa dalam menyampaikan ajaran tauhid kepada umatnya, yaitu Nabi Nuh AS, Nabi Ibrahim AS, Nabi Musa AS, Nabi Isa AS, dan Nabi Muhammad SAW.

Ulul 'azmi adalah Nabi dan Rasul yang diberi keistimewaan oleh Tuhan karena kedudukan mereka yang lebih tinggi dan kemauan yang teguh. Dengan kata lain, Ulul 'azmi adalah mereka yang memiliki keteguhan hati dan tekad yang kuat untuk melakukan kebajikan dalam menghadapi kesulitan (Ainayya Husna, Siti Ardiyanti and Sri Wulan Sari, 2023).

Menurut Imam as-Sya'bi, al-Kalbiy, dan Mujahid, sebagaimana dikutip oleh Imam Qurthubi, Ulul 'azmi adalah mereka yang terus berperang melawan kemungkaran, yang pada akhirnya menghasilkan kemenangan. Mereka juga berusaha melawan perilaku kafir dengan sekuat tenaga dan pikiran mereka.

Dalam pengembangan game Kisah Ulul Azmi, narasi cerita didasarkan pada beberapa buku, yaitu Qashasbul Anbiya karya Ibnu Katsir edisi Da'wah Al-Sulay (Ibnu Katsir, 2002), edisi Pustaka as-Sunnah (Ibnu Katsir, 2007), edisi Ummul Qura (Ibnu Katsir, 2013), Membaca Sirah Nabi Muhammad karya M. Quraish (Shihab, 2018), dan Kisah 25 Nabi dan Rasul karya Zaid Husein Alhamid (Alhamid and Abdullah, 1995). Berikut penggalan kisah mereka berdasarkan referensi tersebut:

- a. Nabi Nuh, Menurut (Ibnu Katsir, 2002) Nabi Nuh menghadapi kaumnya yang semakin keras dan kehilangan harapan atas kebaikan mereka. Ia lalu memohon kepada Allah agar menurunkan azab dan menyelamatkan

dirinya serta para pengikutnya. Sebagai jawaban, Allah memerintahkannya membangun perahu besar yang belum pernah ada sebelumnya, dan Nabi Nuh pun segera melaksanakan perintah tersebut (hal 47-48).

- b. Nabi Ibrahim, menurut (Alhamid and Abdullah, 1995) Nabi Ibrahim mendatangi 73 berhala, lalu memecahkan semuanya dengan kapak, kecuali berhala yang paling besar. Ia menggantungkan kapak tersebut di kepala berhala besar itu, kemudian pergi (hal 37).
- c. Nabi Musa, menurut (Ibnu Katsir, 2007) Allah SWT memberi wahyu kepada Musa, 'Pukullah laut itu dengan tongkatmu.' Maka Musa memukulkan tongkatnya ke tanah. Ada pula yang mengatakan bahwa Musa berkata kepada laut tersebut, 'Terbelahlah dengan izin Allah (hal 508-509).
- d. Nabi Isa, menurut (Ibnu Katsir, 2013) Yudas Iskariot, salah satu pengikut Nabi Isa (Hawariyyun), mendatangi tentara Yahudi dan menjual informasi tentang lokasi Nabi

Isa seharga 30 dirham. Setelah menerima bayaran, Yudas segera menunjukkan tempat persembunyian Nabi Isa (hal 943).

- e. Nabi Muhammad, menurut (Shihab, 2018) Nabi Muhammad menerima wahyu pertama saat menyendiri di Gua Hira. Malaikat Jibril menyampaikan perintah dari Allah: 'Bacalah!' Maka sejak saat itu, Nabi Muhammad diangkat menjadi Rasul terakhir bagi seluruh umat manusia (hal 308-309).

5. Ren'py

Ren'Py merupakan program open source dan gratis digunakan untuk kepentingan komersial sehingga pengguna tidak perlu membayar kepada pihak pengembang aplikasi untuk menjual game yang telah dibuat dengan menggunakan *Ren'Py*. Salah satu kelebihan *Ren'Py* yaitu game yang dibuat dengan program ini dapat berjalan di hampir semua komputer.



Gambar 2.1 Logo Aplikasi Ren'py

Ren'py merupakan perangkat lunak yang dapat digunakan oleh siapa saja dan dikuasai dengan mempelajari fungsi-fungsi, struktur data, serta implementasinya dalam Python. Melalui fungsi-fungsi bawaan seperti `show()`, `scene()`, `show text()`, dan lainnya, kita dapat membuat adegan secara bertahap lengkap dengan dialog, pertanyaan, serta latar tempat yang sesuai (Zhong and Zaiyang, 2022).

Ren'Py menggunakan bahasa pemrograman Python, yang relatif lebih mudah digunakan. Keunggulan utama visual novel terletak pada narasi ceritanya, Kita dapat membuatnya lebih

menarik dengan memasukkan kata-kata, gambar, dan suara.

6. Visual Novel

Visual Novel (ビジュアルノベル, *bijuaru noberu*), juga dikenal sebagai *novel games* (ノベルゲーム, *noberu geemu*) atau *sound novels* (サウンドノベル, *saundo noberu*) merupakan kategori video game naratif *single-player* di mana tujuan utama pemain adalah membaca dan mengikuti alur cerita (Chan, 2021).

Jenis permainan ini memiliki kaitan erat dengan subkultur *anime* (アニメ) Jepang, baik dari segi kreator, audiens, maupun gaya visualnya. Bahkan, Makoto Shinkai (新海 誠), sutradara film *Your Name* (君の名は, *Kimi no Na wa*) yang merupakan salah satu *anime* terlaris sepanjang masa memulai karier awalnya di perusahaan pengembang visual novel.

Meskipun popularitasnya sebagai genre *niche* sempat menurun dalam dekade terakhir, visual novel banyak diadaptasi menjadi anime ternama pada pertengahan hingga akhir tahun

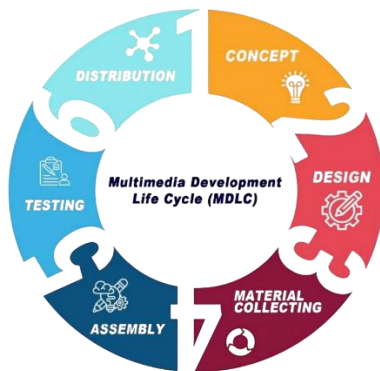
2000-an. Pengaruhnya masih terasa hingga kini, terutama dalam cara penyajian narasi dan dialog di berbagai genre video game.

Fate/Grand Order (フェイト/グランオーダー, Feito/Gurando Ōdā) merupakan contoh nyata kesuksesan visual novel yang bertransformasi menjadi game mobile. Sebagai *role-playing game* (RPG) berbasis *gacha*, game ini telah meraup pendapatan kotor mencapai \$4 miliar (Kobayashi, 2020), menjadikannya salah satu game mobile Jepang dengan pendapatan tertinggi sepanjang masa. Franchise ini berawal dari visual novel tahun 2004, Fate/Stay Night (フェイト/ステイナイト, Feito/Sutei Naito), dan tetap mempertahankan gaya bercerita khas visual novel, terutama dalam segi narasi, dialog, dan *branching storylines*.

7. Multimedia Development Life Cycle (MDLC)

MDLC (Multimedia Development Life Cycle) merupakan rangkaian tahapan dalam menciptakan produk multimedia, mencakup analisis, pengembangan, hingga peluncuran. Walaupun berbagi dasar pengembangan dengan

SDLC (Software Development Life Cycle), MDLC memiliki keunikan tersendiri dalam hal pemanfaatan dan pengolahan komponen multimedia. Pada dasarnya, MDLC dipakai untuk mengembangkan berbagai jenis produk multimedia, baik linear maupun non-linear (Roedavan, Pudjoatmodjo and Sujana, 2022).



Gambar 2.2 Multimedia Development Life Cycle (MDLC)

Penerapan MDLC dalam pengembangan game visual novel bertema kisah Rasul Ulul Azmi menggunakan Ren'Py, sebuah platform berbasis Python yang mendukung pengalaman multimedia non-linear. Dalam tahap analisis MDLC, pengembang menentukan kebutuhan proyek, seperti tema kisah para Rasul, target

audiens, dan elemen multimedia seperti sprite karakter, latar belakang, serta musik yang sesuai dengan nuansa spiritual.

Tahap desain melibatkan pembuatan naskah cerita dengan dialog interaktif yang memungkinkan pemain memilih opsi tertentu, meskipun cabang-cabang cerita akhirnya menyatu kembali ke alur utama untuk menjaga kesesuaian dengan kisah sejarah Rasul. Ren'Py mempermudah integrasi elemen visual, audio, dan *script Python* untuk menciptakan pengalaman yang imersif.

Pada tahap pengembangan, aset multimedia seperti gambar karakter yang dihasilkan dengan alat AI atau desain manual diprogram untuk mendukung narasi yang terarah. Tahap pengujian memastikan transisi antar adegan, pilihan dialog, dan komponen multimedia berjalan mulus. Terakhir, tahap peluncuran menghasilkan game yang menawarkan interaktivitas non-linear ringan, di mana pemain dapat merasakan keterlibatan melalui pilihan dialog tanpa mengubah esensi

kisah Rasul Ulul Azmi. Dengan MDLC, pengembangan visual novel ini menjadi terstruktur, memadukan narasi, visual, dan interaktivitas untuk menyampaikan pesan spiritual secara efektif.

8. AI Image Generator

Di era di mana teknologi terus mengubah wajah kreativitas manusia, *OpenAI* hadir sebagai pelopor di bidang kecerdasan buatan (*AI*), terus memperluas batas-batas kemungkinan. Salah satu kontribusinya yang paling menakjubkan dalam dunia ekspresi kreatif adalah *Image Generator*, sebuah alat inovatif yang memanfaatkan potensi besar *AI* untuk menciptakan seni visual yang memukau (Dr. Manisha Pise *et al.*, 2024).

Penerapan *AI Image Generator*, seperti *Gemini*, menunjukkan potensi besar dalam pengembangan kreatif, termasuk pembuatan *sprite* karakter untuk game atau animasi. Dalam proses ini, pengguna dapat memasukkan deskripsi teks yang mendetail, misalnya tentang karakter dengan gaya visual tertentu, seperti

pakaian, ekspresi wajah, atau latar belakang. Gemini kemudian menghasilkan gambar sprite yang sesuai dengan input tersebut, memungkinkan pengguna untuk mendapatkan desain karakter yang unik tanpa keahlian mendalam dalam seni digital.



Gambar 2.3 Gemini

Proses ini tidak hanya menghemat waktu dibandingkan metode tradisional seperti menggambar manual, tetapi juga memberikan fleksibilitas untuk bereksperimen dengan berbagai gaya visual. Dengan memanfaatkan kemampuan AI seperti Gemini, pengembang game atau animator dapat fokus pada aspek naratif dan teknis lainnya, sambil tetap menghasilkan aset visual berkualitas tinggi yang mendukung visi kreatif mereka.

9. Python

Python merupakan salah satu bahasa pemrograman yang paling diminati karena kemudahannya dipelajari. Bahasa ini banyak diaplikasikan dalam berbagai bidang, seperti pembuatan perangkat lunak, kecerdasan buatan (AI), *machine learning*, analisis data, serta pengembangan *web* (Angelina M. T. I. Sambu Ua *et al.*, 2023).

Salah satu penerapan dari *Python* adalah dalam pengembangan game menggunakan game engine *Ren'Py*. Dengan memanfaatkan sintaks *Python* yang sederhana dan fleksibel, *Ren'Py* memungkinkan pengembang untuk menulis skrip cerita, logika permainan, dan interaksi antar karakter dengan mudah. Kemampuan *Python* dalam *Ren'Py* juga mendukung pengelolaan aset seperti gambar, suara, dan animasi, sehingga cocok untuk pengembangan game yang kaya akan narasi. Selain itu, komunitas *Ren'Py* yang aktif dan dokumentasi yang lengkap membuatnya menjadi pilihan populer bagi pengembang game pemula maupun berpengalaman, menunjukkan betapa luasnya

potensi *Python* dalam industri kreatif seperti pengembangan game.

B. Penelitian Terkait

Beberapa jurnal penelitian dapat dijadikan sebagai referensi dalam mengimplementasikan game visual novel menggunakan aplikasi *Ren'Py*. Dalam studi ini, penulis akan melakukan komparasi terhadap beberapa aspek penting yang terkandung dalam jurnal-jurnal tersebut. Daftar lengkap referensi jurnal dapat dilihat pada Tabel 2.1 berikut.

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian yang Relevan

Peneliti	Metode	Nama Game	Target Audiens	Tujuan
(S and Hermita, 2020)	<i>Extreme Programing (XP)</i>	<i>The Origin of Lake Toba</i>	Anak-anak dan remaja	Mengenal asal mula Danau Toba yang diterapkan kedalam game menggunakan media teks dan gambar.
(Asyahda, Purno and	<i>Extreme Programing (XP)</i>	MALIN KUNDANG	Masyarakat Umum	Pengadaptasian cerita rakyat Malin Kundang ke dalam bentuk game

Wibowo, 2023)				memberikan nilai tambah berupa daya tarik visual dan interaktif.
(Julises Marudin <i>et al.</i> , 2024)	<i>Multimedia Development Life Cycle (MDLC)</i>	<i>Learn To Obey</i>	Anak-anak dan remaja usia 12-18 tahun	Menceritakan kisah alkitab bagi kalangan anak-anak dan remaja di lingkungan Gereja Kemah Injil Indonesia (GKII) jemaat Anugerah Samarinda.
(Chrisandy, Fanani and Ananta, 2023)	<i>Game Development Life Cycle (GDLC)</i>	Reog	Siswa SD Bangunsari 1 Ponorogo	Mengetahui tingkat pengetahuan dan minat baca siswa SD Bangunsari 1 Ponorogo.
(Falah and Rachman to, 2021)	Tidak disebutkan secara eksplisit	Legenda Tangkuban Perahu	Masyarakat Umum	Membuat penyampaian cerita Tangkuban Perahu menjadi lebih interaktif.

(Fadli Hasa, Pangri and Musiin, 2024)	<i>Digital Game Based Learning-Instructional Design (DGBL-ID)</i>	Game Edukasi Bahasa Negeri Sawai ke Bahasa Indonesia	Masyarakat Umum	Membuat sebuah game edukasi yang dapat digunakan sebagai sarana alternatif untuk media pembelajaran Bahasa Daerah Negeri Sawai.
---------------------------------------	---	--	-----------------	---

Berdasarkan Tabel 2.1 di atas, terlihat bahwa metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian terkait cukup beragam, disesuaikan dengan kebutuhan proyek masing-masing. Sebagian besar penelitian, seperti (S and Hermita, 2020) dan (Asyahda, Purno and Wibowo, 2023), menggunakan metode *Extreme Programming* (XP) untuk mengembangkan game edukasi bertema cerita rakyat, seperti *The Origin of Lake Toba* dan *Malin Kundang*. Sementara itu, penelitian ini menggunakan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC), yang juga diterapkan oleh (Julises Marudin *et al.*, 2024) dalam pengembangan game *Learn To Obey*. Pemilihan MDLC pada penelitian ini dilakukan karena metode tersebut

mendukung proses pengembangan multimedia yang terstruktur, terutama untuk tema Rasul Ulul Azmi yang membutuhkan tahapan riset sejarah mendalam sebelum pengembangan narasi dan aset visual.

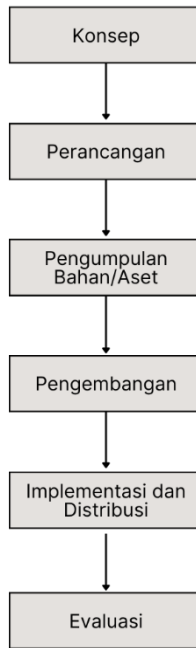
Selain metode, tujuan pengembangan game dalam tabel menunjukkan fokus yang beragam, namun sebagian besar bertujuan untuk edukasi dan pelestarian budaya atau nilai-nilai tertentu. Misalnya, penelitian oleh (Chrisandy, Fanani and Ananta, 2023) dengan game Reog bertujuan untuk mengukur minat baca dan pengetahuan siswa SD, sementara (Fadli Hasa, Pangri and Musiin, 2024) mengembangkan game edukasi bahasa daerah Sawai untuk pembelajaran alternatif. Penelitian ini memiliki kesamaan tujuan edukasi dengan beberapa penelitian tersebut, yaitu untuk meningkatkan pemahaman pelajar Muslim tentang kisah Rasul Ulul Azmi melalui narasi interaktif. Namun, penelitian ini unik karena mengintegrasikan nilai-nilai religi Islam, yang berbeda dari fokus cerita rakyat atau bahasa daerah pada penelitian lain, sehingga memberikan kontribusi baru dalam pengembangan game visual novel berbasis *Ren'Py*.

Perbandingan ini menunjukkan bahwa *Ren'Py* sebagai alat pengembangan visual novel dapat digunakan secara fleksibel untuk berbagai tema dan audiens, mulai dari anak-anak hingga masyarakat umum. Target utama audiens penelitian ini, yaitu pelajar Muslim, memiliki kesamaan dengan beberapa penelitian (Julises Marudin *et al.*, 2024) yang menargetkan anak-anak dan remaja di lingkungan gereja, meskipun dengan konteks religi yang berbeda. Dengan demikian, Tabel 2.1 memberikan gambaran bahwa pengembangan game edukasi berbasis visual novel memiliki potensi besar untuk menyampaikan pesan pembelajaran secara interaktif, sekaligus menjadi landasan bagi penelitian ini untuk mengembangkan game Kisah Rasul Ulul Azmi yang relevan dengan kebutuhan audiensnya dan terstruktur melalui pendekatan MDLC.

BAB III

METODE PENELITIAN

Pengembangan game visual novel Kisah Ulul Azmi memerlukan kerangka kerja yang terstruktur untuk memastikan proses berjalan secara sistematis dan sesuai dengan tujuan edukasi. Dalam metode penelitian ini, digunakan pendekatan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) sebagai metodologi pengembangan, karena metode ini dirancang khusus untuk proyek multimedia seperti visual novel yang melibatkan narasi, desain visual, dan audio. MDLC dipilih untuk mendukung pengembangan game dengan tema Rasul Ulul Azmi yang membutuhkan riset sejarah dan desain yang sesuai dengan nilai-nilai syariat. Selain itu, pendekatan ini memungkinkan pengelolaan setiap tahapan produksi secara bertahap dan terdokumentasi dengan baik. Metodologi ini berfungsi sebagai panduan dalam menetapkan langkah-langkah yang perlu dilakukan, yang meliputi konsep, perancangan, pengumpulan dan desain aset, pengembangan, implementasi dan distribusi, serta evaluasi, sehingga setiap proses dapat dieksekusi dengan lebih terukur dan terarah.



Gambar 3.1 Tahapan Penelitian

A. Konsep

Tahap konsep merupakan langkah awal dalam metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang digunakan untuk merancang pengembangan game visual novel Kisah Ulul Azmi. Pada tahap ini, penulis menetapkan tujuan pengembangan visual novel serta menentukan target pengguna yang akan menjadi fokus proyek. Tujuan utama pembuatan

visual novel ini adalah untuk mengenalkan kisah Rasul Ulul Azmi kepada audiens dengan cara yang lebih menarik dan interaktif, sekaligus memberikan nilai edukasi religi yang sesuai dengan ajaran Islam. Pendekatan ini dipilih untuk membuat pembelajaran sejarah Rasul menjadi lebih mudah dipahami, khususnya bagi anak-anak yang sering merasa bosan dengan metode konvensional. Berikut adalah rincian konsep pengembangan visual novel:

1. Judul : Kisah Rasul Ulul Azmi
2. Target Pengguna : Anak-anak dan masyarakat umum, khususnya pelajar Muslim yang ingin mempelajari sejarah Rasul Ulul Azmi.
3. Bentuk Aplikasi : Aplikasi berbasis *Windows (.exe)* dan *Android (.apk)*
4. Suara : Efek suara dan *background sound* menggunakan aset yang diunduh dari *YouTube (youtube.com)*
5. Gambar : Menggunakan gambar yang dihasilkan oleh *AI-generated image* melalui platform *Gemini (gemini.google.com)* serta aset tambahan dari situs *itch.io*

6. Interaktif : Setiap menu dilengkapi tombol dengan fungsi spesifik untuk meningkatkan pengalaman pengguna, seperti navigasi cerita, pengaturan, save/load, dan menu quiz interaktif untuk menguji pemahaman pengguna tentang kisah Rasul Ulul Azmi.

B. Perancangan

Pada tahap ini, penulis merancang narasi yang akan digunakan sebagai dasar cerita, merancang antarmuka pengguna (user interface) agar sesuai dengan kebutuhan target audiens, serta menyusun flowchart untuk menggambarkan alur cerita dan proses navigasi game. Tahap perancangan ini bertujuan untuk memastikan bahwa game dapat menyampaikan kisah Rasul Ulul Azmi secara interaktif, edukatif, dan sesuai dengan nilai-nilai syariat Islam.

1. Perancangan Narasi

Perancangan narasi pada game visual novel Kisah Ulul Azmi bertujuan untuk menyusun cerita yang edukatif dan menarik sekaligus akurat secara sejarah. Narasi dirancang dengan pendekatan interaktif, terdiri dari lima chapter yang masing-masing mengangkat kisah

perjuangan satu Rasul Ulul Azmi, yaitu Nabi Nuh, Nabi Ibrahim, Nabi Musa, Nabi Isa, dan Nabi Muhammad SAW. Di tengah cerita, terdapat mini game berupa quiz dadakan yang muncul di tengah dialog untuk menguji pemahaman pengguna terhadap cerita, serta aktivitas drag-and-drop untuk memberikan item kepada karakter, seperti memberikan tongkat kepada Nabi Musa. Jika pilihan salah, pengguna akan diberikan umpan balik edukatif dan diminta mencoba lagi dari titik sebelumnya.

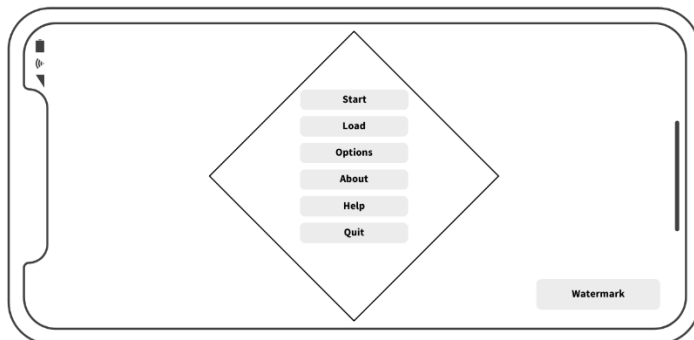
Untuk memastikan akurasi sejarah, sumber cerita dikumpulkan dari berbagai buku, seperti Qashasbul Anbiya karya Ibnu Katsir edisi Da'wah Al-Sulay (Ibnu Katsir, 2002), edisi Pustaka as-Sunnah (Ibnu Katsir, 2007), edisi Ummul Qura (Ibnu Katsir, 2013), Membaca Sirah Nabi Muhammad karya M. Quraish (Shihab, 2018), dan Kisah 25 Nabi dan Rasul karya Zaid Husein Alhamid (Alhamid and Abdullah, 1995). Proses ini dilakukan untuk memperdalam pemahaman penulis terhadap kisah Rasul Ulul Azmi, sehingga narasi dan dialog yang dirancang dapat menyampaikan nilai-nilai edukasi religi

dengan baik dan sesuai dengan ajaran Islam. Selain narasi utama, penulis juga merancang konten narasi untuk menu quiz interaktif, berupa pertanyaan-pertanyaan sederhana yang berkaitan dengan kisah Rasul Ulul Azmi untuk menguji pemahaman pengguna.

2. Perancangan Antarmuka/*Interface*

Perancangan antarmuka/interface untuk visual novel 'Kisah Rasul Ulul Azmi' terdiri dari beberapa komponen utama sebagai berikut:

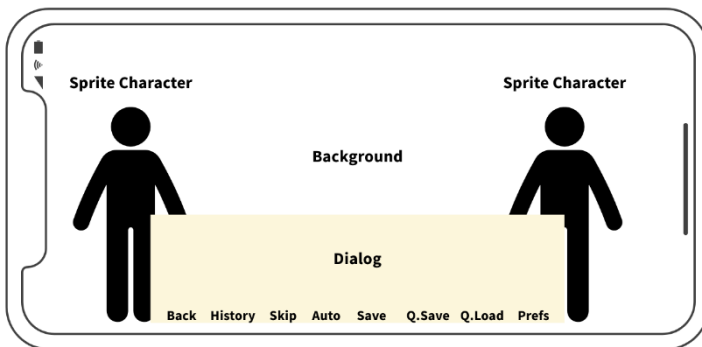
- a. Pada menu utama, terdapat 2 komponen tampilan, yaitu menu navigasi dan watermark peneliti, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.2.



Gambar 3.2 Wireframe tampilan menu utama

Berdasarkan Gambar 3.2, tata letak antarmuka menu utama terletak di bagian tengah layar, sedangkan watermark penulis ditempatkan pada pojok kanan bawah.

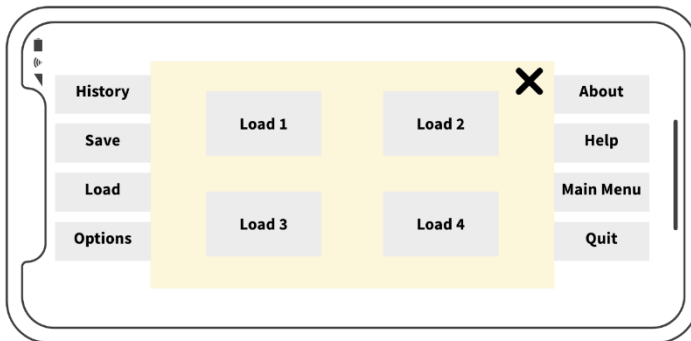
b. Pada menu tampilan ingame, terdapat 8 tombol yang digunakan untuk bermain visual novel diantaranya *Back, History, Skip, Auto, Save, Q.Save, Q.Load* dan *Prefs*. Tampilan *wireframe ingame* bisa dilihat di Gambar 3.3



Gambar 3.3 Wireframe tampilan ingame

Berdasarkan Gambar 3.3, tata letak antarmuka dialog terletak di bagian tengah bawah layar, sedangkan sprite character ditempatkan pada kanan-kiri sebelah kolom dialog.

c. Pada halaman quick menu game terdapat beberapa tombol yang dapat dipilih oleh player, kotak load untuk memuat ulang save pemain, tombol save untuk menyimpan permainan, tombol history untuk melihat riwayat permainan, tombol (x) untuk menutup quick menu, tombol settings untuk pengaturan, tombol main menu untuk kembali ke menu utama, tombol help untuk bantuan dan tombol quit untuk keluar game. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada gambar 3.4

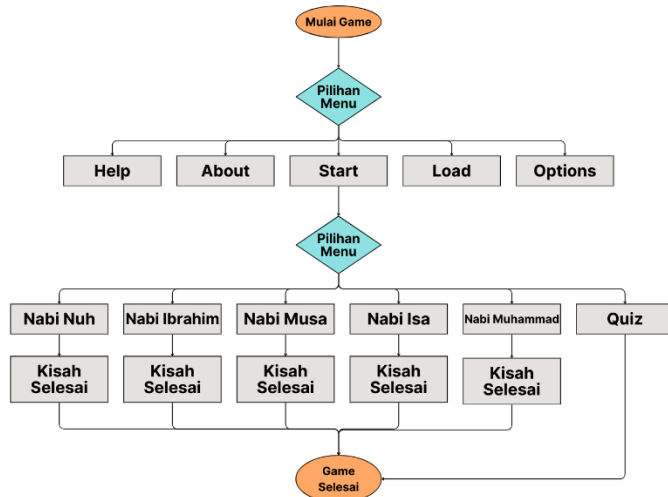


Gambar 3.4 Wireframe tampilan quick game menu

Berdasarkan Gambar 3.4., tata letak untuk tombol quick menu tersusun di sebelah kanan dan kiri kotak load.

3. Perancangan Flowchart

Flowchart adalah representasi grafik dari langkah-langkah dan urutan prosedur suatu program (Zalukhu, Purba and Darma, 2023). Berikut merupakan flowchart dari game visual novel Kisah Rasul Ulul Azmi, sebagaimana terlihat pada Gambar 3.5:

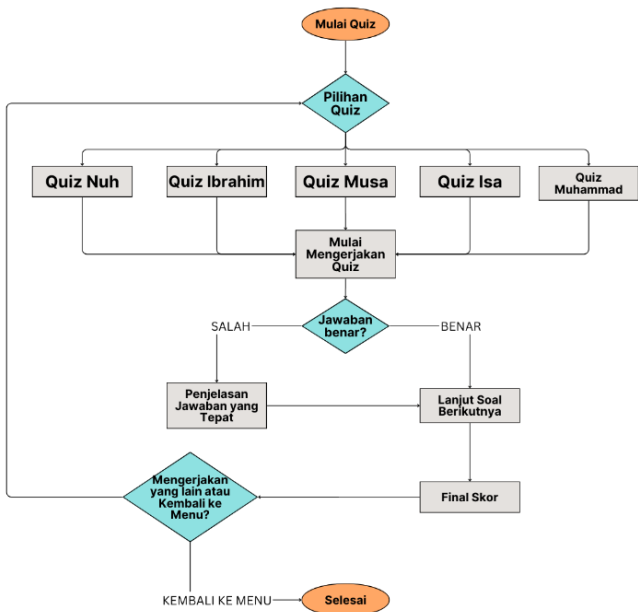


Gambar 3.5 Flowchart Utama

Untuk memulai game, pengguna harus menekan tombol Start pada menu utama. Setelah itu, sistem akan menampilkan pilihan cerita yang terdiri dari kisah Nabi Nuh AS, Nabi Ibrahim AS, Nabi Musa AS, Nabi Isa AS, dan Nabi Muhammad

SAW, serta opsi untuk langsung menuju menu quiz. Setelah menyelesaikan salah satu cerita atau sesi quiz, pemain akan secara otomatis diarahkan kembali ke menu utama untuk memilih cerita lainnya atau keluar dari game.

Setelah Flowchart utama, terdapat Flowchart quiz yang bisa dilihat pada Gambar 3.6.



Gambar 3.5 Flowchart Quiz

Setelah pengguna memilih menu quiz, sistem akan menampilkan pilihan kuis

berdasarkan kisah Nabi (Nuh AS, Ibrahim AS, Musa AS, Isa AS, atau Muhammad SAW). Selama pengerjaan quiz, setiap jawaban benar akan menambah skor dan langsung melanjutkan ke soal berikutnya. Jika pengguna menjawab salah, sistem akan menampilkan penjelasan jawaban yang benar sebelum beralih ke soal selanjutnya. Di akhir sesi, skor akhir akan ditampilkan beserta opsi untuk mengulang quiz atau kembali ke menu utama.

C. Pengumpulan Bahan dan Aset

Tahap pengumpulan dan desain aset merupakan bagian dari metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) yang digunakan untuk menyiapkan bahan-bahan yang dibutuhkan dalam pengembangan game visual novel Kisah Ulul Azmi. Pada tahap ini, penulis mengumpulkan data sejarah sebagai dasar narasi, merancang karakter dan latar belakang yang sesuai dengan tema, serta menyiapkan aset audio untuk mendukung suasana game. Proses ini dilakukan untuk memastikan semua elemen game dapat mendukung tujuan edukasi religi dan sesuai dengan nilai-nilai syariat Islam. Berikut

adalah langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini:

1. Design Karakter

Design karakter dirancang dengan memperhatikan nilai-nilai syariat Islam, mengingat tema game yang berfokus pada kisah Rasul Ulul Azmi. Untuk menghormati ajaran Islam, karakter Rasul tidak digambarkan secara langsung, melainkan disensor dengan cahaya atau blur pada bagian wajah. Design karakter ini dibuat menggunakan gambar yang dihasilkan oleh AI (*AI-generated image*) melalui platform Gemini (*gemini.google.com*) serta aset tambahan dari situs *itch.io* yang memiliki lisensi bebas royalti.

2. Design Background

Design background dibuat untuk mencerminkan suasana zaman Rasul Ulul Azmi, seperti gurun pasir, kota Mekkah, atau sungai yang relevan dengan kisah masing-masing Rasul. Background ini sebagian besar menggunakan aset dari *itch.io* serta sebagian kecil juga menggunakan gambar yang dihasilkan oleh AI

melalui platform Gemini (*gemini.google.com*) serta yang sesuai dengan tema sejarah Islam. *Design* ini dilakukan dengan memperhatikan kesederhanaan visual agar tidak mengalihkan perhatian pengguna dari narasi utama, sekaligus tetap memberikan nuansa autentik yang mendukung cerita. Proses desain latar belakang dilakukan menggunakan alat *Canva* untuk pengeditan dan penyesuaian ukuran agar sesuai dengan format *Ren'Py*.

3. Aset Audio

Aset audio digunakan untuk menciptakan suasana yang mendukung narasi dan meningkatkan pengalaman pengguna dalam memainkan game Kisah Ulul Azmi. Efek suara dan *background sound* diunduh dari *YouTube* (*youtube.com*) dengan memastikan aset tersebut memiliki lisensi yang sesuai untuk penggunaan non-komersial.

D. Pengembangan

Tahap pengembangan dalam metode MDLC adalah proses awal implementasi teknis untuk mewujudkan game Kisah Ulul Azmi berdasarkan

desain yang telah dirancang. Pada tahap ini, penulis merencanakan penulisan script cerita menggunakan Ren'Py untuk narasi dan fitur interaktif, serta pengembangan fitur seperti quiz dadakan dan drag-and-drop. Detail penulisan script dan implementasi fitur akan diuraikan pada Bab 4.

1. Penulisan *Script* Cerita

Penulisan script cerita direncanakan sebagai langkah awal implementasi narasi ke Ren'Py, berdasarkan sumber seperti Qashasbul Anbiya karya (Ibnu Katsir, 2002). Script akan mencakup dialog interaktif (misal, dialog Nabi Musa) dan konten quiz (misal, quiz Nabi Ibrahim) dengan sintaks dasar Ren'Py seperti `scene [nama_file] with dissolve` dan menu untuk pilihan jawaban. Detail teknis penulisan script akan diuraikan pada Bab 4.

2. Integrasi Aset

Integrasi aset direncanakan untuk menggabungkan elemen visual dan audio ke dalam game. Aset latar belakang (gurun, Mekkah), sprite karakter, dan audio (background sound, efek suara) dari Gemini, itch.io, dan

YouTube akan diintegrasikan ke Ren'Py menggunakan sintaks dasar seperti `scene [nama_file]` with `dissolve` dan `play music [nama_file]`. Aset akan disesuaikan ukurannya pake Canva dan disimpan di folder proyek (misal, `game/images/`, `game/audio/`). Detail proses integrasi akan diuraikan pada Bab 4.

3. Fitur Lainnya

Selain fitur menu quiz interaktif, Fitur quiz dadakan juga ditambahkan di tengah dialog cerita untuk menguji pemahaman pengguna secara langsung, seperti berikut:

1. Quiz Dadakan:

Pertanyaan singkat muncul di tengah cerita (contoh: "Mengapa Nabi Isa tidak disalib?") dengan pilihan ganda. Jika jawaban salah, pemain akan diminta mengulang hingga benar, memastikan pemahaman materi.

2. Drag-and-Drop Item:

Pemain harus menyelesaikan tantangan interaktif (contoh: memberikan tongkat kepada Nabi Musa) dengan mekanisme seret-

dan-lepas. Cerita hanya lanjut jika item diletakkan di posisi tepat.

3. Achievement Box:

Notifikasi muncul saat pemain menyelesaikan cerita (contoh: pesan "Cerita Tamat!") untuk memberikan rasa pencapaian.

Beberapa fitur tambahan diatas telah saya tambahkan untuk meningkatkan pengalaman bermain dalam game visual novel ini, sehingga pemain tidak hanya melakukan *spam click* untuk menyelesaikan permainan.

E. Implementasi dan Distribusi

Tahap implementasi dan distribusi dalam metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) merupakan langkah untuk mengemas game visual novel Kisah Ulul Azmi menjadi aplikasi yang siap digunakan serta membagikannya kepada target pengguna. Pada tahap implementasi, game akan di-*compile* menggunakan *Ren'Py* untuk menghasilkan file *executable* berbasis Windows (.exe) dan Android (.apk), sesuai dengan konsep awal yang telah dirancang. Proses ini meliputi pengujian awal untuk memastikan game dapat berjalan tanpa error

sebelum distribusi. Untuk tahap distribusi, game akan dibagikan kepada pelajar Muslim sebagai target pengguna melalui dua metode daring: pertama, mengunggah file game ke *Google Drive* untuk diunduh secara gratis, dan kedua, mengunggah proyek game ke *GitHub* agar dapat diakses oleh pengguna yang tertarik dengan pengembangan game ini. Selain itu, untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna, akan dibuat kuesioner sederhana yang disebarluaskan secara daring bersama tautan unduhan game, dengan pertanyaan yang berfokus pada pengalaman pengguna dan efektivitas game ini. Proses ini bertujuan untuk memastikan game dapat diakses dengan mudah oleh target pengguna, sehingga tujuan edukasi religi tentang kisah Rasul Ulul Azmi dapat tercapai.

F. Evaluasi

Tahap evaluasi dalam metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) merupakan langkah untuk menilai kualitas game visual novel Kisah Ulul Azmi sebelum dan sesudah didistribusikan kepada target pengguna. Proses ini bertujuan untuk memastikan game berjalan dengan baik, kontennya akurat, dan dapat mencapai tujuan edukasi religi.

Evaluasi akan dilakukan melalui tiga pendekatan utama, yaitu:

1. Evaluasi Fungsional

Evaluasi fungsional dirancang untuk memastikan semua fitur game dapat berjalan tanpa error teknis. Proses ini akan dilakukan dengan metode black-box testing, di mana penulis akan menguji fungsi utama game, seperti navigasi cerita, mekanisme quiz dadakan (termasuk umpan balik dan reset *checkpoint* jika salah memilih), fitur drag-and-drop item (memastikan item dapat diseret dan diletakkan dengan benar), fitur achievement box (memastikan muncul dan hilang sesuai waktu), fitur save/load, dan menu quiz interaktif. Contohnya, pada menu quiz, akan diperiksa apakah pertanyaan dan opsi jawaban ditampilkan dengan benar, logika penghitungan skor berfungsi, serta umpan balik muncul sesuai jawaban pengguna. Evaluasi ini akan dilakukan pada platform Windows dan Android untuk memastikan kompatibilitas.

2. Evaluasi Konten

Evaluasi konten bertujuan untuk memverifikasi akurasi sejarah dalam narasi game agar sesuai dengan fakta. Pertama, konten narasi utama dan pertanyaan quiz dicek ulang dengan membandingkannya langsung dengan sumber buku yang telah penulis sebutkan sebelumnya. Kedua, untuk memastikan akurasi dan kesesuaian cerita dengan ajaran Islam, narasi game juga diverifikasi oleh ahli, yaitu guru TPQ Riyadhhus Sholihin, melalui wawancara dan demonstrasi aplikasi. Guru TPQ akan mengevaluasi apakah isi cerita, dialog, dan pertanyaan quiz sesuai dengan fakta sejarah Islam serta tidak bertentangan dengan nilai-nilai agama, seperti memastikan tidak ada penyimpangan dalam penyampaian kisah Rasul Ulul Azmi. Proses ini dilakukan untuk memastikan konten game tetap edukatif dan sesuai dengan nilai-nilai Islam.

3. Evaluasi User

Evaluasi pengguna dilakukan untuk mengukur respons, pengalaman, dan efektivitas game sebagai media edukasi religi bagi anak di

TPQ Riyadhus Sholihin. Metode evaluasi menggunakan Pre-test dan Post-test sederhana dengan 10 pertanyaan tertulis, dilaksanakan sebelum dan sesudah bermain untuk mengukur peningkatan pemahaman.

Hasil pre-test dan post-test dianalisis secara deskriptif dengan membandingkan persentase jawaban benar menggunakan rumus berikut.

- a. Rata-rata Nilai Pre-test atau Post-test:

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{Jumlah nilai pre-test atau post-test}}{\text{Jumlah peserta}}$$

- b. Persentase Jawaban Benar:

$$\text{Persentase} = \left(\frac{\text{Jumlah jawaban benar}}{\text{Jumlah total soal}} \right) \times 100\%$$

- c. Peningkatan Persentase Pemahaman:

$$\begin{aligned} \text{Peningkatan} &= \\ \left(\frac{\text{Persentase post-test} - \text{Persentase Pre-test}}{\text{Persentase Pre-test}} \right) &\times \\ 100\% \end{aligned}$$

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. MDLC

Berdasarkan tahap perancangan media pembelajaran, penelitian ini menggunakan model pengembangan MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) yang terdiri dari enam tahapan, yaitu konsep (*concept*), perancangan (*design*), pengumpulan bahan (*material collecting*), pembuatan (*assembly*), pengujian (*testing*), dan distribusi (*distribution*). Adapun penjelasan dari masing-masing tahapan tersebut disajikan sebagai berikut.

1. Konsep (*Concept*)

Pada tahap Konsep, dalam pengembangan game visual novel Kisah Rasul Ulul Azmi dirancang dengan tujuan utama untuk mengatasi tantangan dalam penyampaian nilai-nilai edukasi religi kepada anak-anak TPQ Riyadhhus Sholihin melalui media interaktif. Berdasarkan wawancara dengan Bu Siti, ustadzah TPQ Riyadhhus Sholihin, teridentifikasi beberapa masalah utama: (1) pemahaman anak-anak terhadap kisah Rasul Ulul Azmi (Nuh, Ibrahim,

Musa, Isa, dan Muhammad) masih terbatas pada cerita dasar karena jaranganya penyampaian cerita yang lebih kompleks; (2) kisah Nabi Musa AS dianggap sulit dipahami akibat elemen kontroversial seperti pembunuhan, memerlukan penjelasan lebih mendalam; dan (3) metode pengajaran saat ini mengandalkan ceramah langsung tanpa alat peraga, yang kurang menarik. Selain itu, hasil *pre-test* terhadap 20 anak TPQ Riyadhus Sholihin menunjukkan rata-rata nilai 77,5, yang menandakan adanya ruang untuk peningkatan pemahaman. Oleh karena itu, game ini dikembangkan sebagai solusi untuk meningkatkan pemahaman dan ketertarikan anak-anak terhadap kisah Rasul Ulul Azmi.

Implementasi *software* merupakan aplikasi *software* yang digunakan dalam pembuatan *game* ini. *Software* yang digunakan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1 Implementasi Software

No	Kategori	Nama Software
1	Sistem Operasi	Windows 10
2	<i>Engine</i>	<i>Ren'py</i>

3	Bahasa Pemrograman	<i>Python</i>
3	<i>Integrated Development Environment (IDE)</i>	<i>Visual Studio Code</i>
4	Software Design Grafis	Canva dan Picsay

Implementasi hardware adalah perangkat yang digunakan peneliti dalam membuat *game* ini. Hardware yang digunakan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2 Implementasi Hardware

No	Kategori	Spesifikasi
1	<i>Processor</i>	Intel Core i3-6006u
2	<i>Storage</i>	1,6 TB
3	GPU	<i>Nvidia 940mx</i>
4	RAM	20 GB
5	Monitor	14 inch (1366 x 768)

Untuk mengukur efektivitas konsep ini, evaluasi dilakukan melalui pre-test dan post-test terhadap 20 anak TPQ Riyadhus Sholihin. Hasil post-test dianalisis untuk menunjukkan peningkatan pemahaman setelah menggunakan *game*, dengan data sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Pre-Test Anak TPQ Riyadhus Sholihin

No	Nama Anak	Umur	Nilai <i>Pre-test</i>
1	Gibran Aditya Pratama	9	70
2	Fajar Omar	8	80
3	M. Malik Abdul Azis	8	60
4	Ayasha Humaira Ribowo	9	90
5	Elvina Nawa Aulia	9	80
6	Nayla Zulfa	12	80
7	Ayumna Nirmala Rumdisna	8	70
8	Alifa Syifa F.	9	80
9	Jehan Auriele W.	8	90
10	Ines Ayu	9	70
11	Alisha K.W	10	70
12	Kayla Ardiani Aulia	10	100
13	Carissa Zya	10	90
14	M. Gibran	10	60
15	Hassan Nur Wakhid	13	90
16	Alka Rizqi Ilhami	12	80
17	M. Evan Adlar Pratama	13	70
18	Davi Adi Pratama	10	90

19	Rafa S.Q	10	60
20	Abidzar Nabil	9	70
Total			1550

Dengan demikian, tahap konsep ini menjadi fondasi utama dalam proses pengembangan, memastikan keselarasan antara rancangan aplikasi dengan tujuan edukatif berdasarkan kebutuhan aktual pengguna.

2. Perancangan (*design*)

Tahap perancangan dalam pengembangan game Kisah Rasul Ulul Azmi meliputi 3 aspek utama, yaitu perancangan narasi, perancangan antarmuka (*interface*), dan perancangan *flowchart*.

a. Perancangan Narasi

Tahap perancangan mencakup desain narasi dengan 5 chapter (Nabi Nuh, Ibrahim, Musa, Isa, dan Muhammad). Detail perancangan telah diuraikan pada Bab 3 halaman 32.

b. Perancangan Antarmuka/*Interface*

Desain antarmuka (*interface*) pada game ini mencakup tampilan menu utama, halaman petunjuk, pemilihan episode, layar cerita,

quiz pilihan ganda, serta halaman akhir atau penutup. Rancangan awal berupa wireframe dapat dilihat pada Bab 3, sedangkan implementasi lebih lanjut dari desain ini akan dijelaskan secara rinci pada subbab Pembuatan (*Assembly*) di bagian berikutnya.

c. Perancangan *Flowchart*

Pembuatan *flowchart* bertujuan untuk menjelaskan alur dalam game Kisah Rasul Ulul Azmi. Proses ini dilakukan setelah isi game dan naskah telah ditentukan. Visualisasi *flowchart* dapat dilihat pada Gambar 3.5, halaman 37, yang menampilkan rancangan alur.

3. Pengumpulan bahan (*material collecting*)

Tahap pengumpulan bahan (*material collecting*) merupakan proses di mana peneliti mengintegrasikan berbagai aset ke dalam *game*. Pengumpulan bahan ini mencakup integrasi aset latar belakang (*background*), integrasi aset *sprite* karakter, serta integrasi aset audio. Penjelasan masing-masing bagian dijelaskan sebagai berikut:

a. Integrasi Aset *Background*

Integrasi aset *background* dilakukan untuk menampilkan suasana yang sesuai dengan kisah Rasul Ulul Azmi dalam game visual novel Kisah Ulul Azmi. Aset latar belakang, seperti gambar gurun pasir dan kota Mekkah yang dihasilkan melalui AI di platform *Gemini* (*gemini.google.com*) serta aset dari *itch.io*, Berikut contoh detail aset yang diintegrasikan di kisah Nabi Ibrahim:

Tabel 4.4 Integrasi Aset Background

No	Nama Aset	Deskripsi
1	ibr_bg_1.png	Kamar raja Namrud
2	ibr_bg_2.png	Interior rumah Nabi Ibrahim kecil
3	ibr_bg_3.png	Tempat Patung Azar
4	ibr_bg_4.png	Gua tempat Nabi Ibrahim mencari jatidiri
5	ibr_bg_5.png	Halaman depan istana raja Namrud
6	ibr_bg_6.png	Tempat eksekusi Nabi Ibrahim
7	ibr_bg_7.png	Halaman depan rumah Nabi Ibrahim
8	ibr_bg_8.png	Palestina, tempat Nabi Ibrahim berdakwah
9	ibr_bg_9.png	Perjalanan ke Mesir, berdakwah

10	ibr_bg_10.png	Interior rumah Nabi Ibrahim dewasa
11	ibr_bg_11.png	Tanah lapang perjalanan Nabi Ibrahim dan Ismail ke bukit
12	ibr_bg_12.png	Bukit penyembelihan Nabi Ismail
13	ibr_bg_13.png	Tanah lapang sebelum dibuatnya Ka'bah
14	ibr_bg_14.png	Tanah lapang setelah dibuatnya Ka'bah
15	ibr_bg_15.png	Awan, setelah Nabi Ibrahim wafat
16	ibr_bg_16.png	Pesan "Selamat kamu telah menamatkan kisah Nabi Ibrahim AS"

b. Integrasi Aset *Sprite* Karakter

Integrasi aset *sprite* karakter dilakukan untuk menghidupkan karakter dalam narasi. *Sprite* karakter ini menggunakan gambar yang dihasilkan oleh AI melalui Gemini (gemini.google.com). Berikut beberapa contoh karakter dan *prompt* yang digunakan:

*Tabel 4.5 Integrasi Aset *Sprite* Karakter*

No	Nama Karakter	<i>Prompt</i> yang digunakan
1	Istri_nuh.png	<i>2d woman anime-style middle east character sprite for visual novel</i>

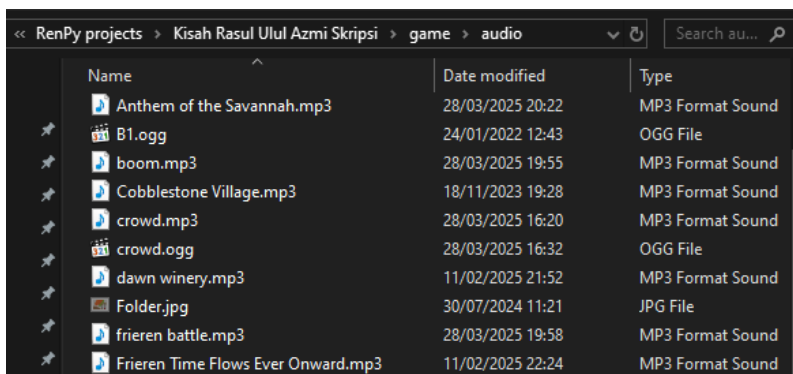
2	kan-an.png	<i>2d young man anime-style middle east character sprite for visual novel</i>
3	nabi_nuh.png	<i>2d old-wise man anime-style middle east character sprite for visual novel</i>
4	azar.png	<i>2d middle aged man anime-style middle east character sprite for visual novel</i>
5	iblis.png	<i>2d demon with red skin anime-style middle east character sprite for visual novel</i>
6	Ibu_ibrahim.png	<i>2d middle aged woman anime-style middle east character sprite for visual novel</i>
7	ismail.png	<i>2d young man anime-style middle east character sprite for visual novel</i>
8	nabi_ibrahim.png	<i>2d mature man anime-style middle east character sprite for visual novel</i>
9	penasehat.png	<i>2d darkskinned adult man anime-style middle east character sprite for visual novel</i>
10	raja_namrud.png	<i>2d old man, king wearing crown anime-style middle east character sprite for visual novel</i>

11	anak_syuaib1.png	<i>2d young woman anime-style middle east character sprite for visual novel</i>
12	anak_syuaib2.png	<i>2d young woman anime-style middle east character sprite for visual novel</i>
13	asiyah.png	<i>2d mature woman, wearing jewelry anime-style middle east character sprite for visual novel</i>
14	firaun.png	<i>Tanah lapang setelah dibuatnya Ka'bah</i>
15	harun.png	<i>2d mature man wearing keffiyeh anime-style middle east character sprite for visual novel</i>
16	nabi_musa.png	<i>2d mature man holding moses staff, anime-style middle east character sprite for visual novel</i>

c. Integrasi Aset Audio

Integrasi aset musik dan efek suara dilakukan untuk menciptakan suasana yang mendukung pengalaman pengguna dalam memainkan game. Aset audio, seperti background sound berjudul "Anthem of the Savannah.mp3" dan efek suara angin gurun yang diunduh dari *YouTube* (youtube.com) dengan

lisensi yang sesuai, diintegrasikan menggunakan sintaks *Ren'Py* seperti play music "Anthem of the Savannah.mp3" fadein 1.0 untuk memutar musik secara bertahap. Aset audio ini ditempatkan dalam folder proyek *Ren'Py* pada direktori *Ren'Py projects/Kisah Rasul Ulul Azmi Skripsi/game/audio*, dengan nama file seperti *Anthem of the Savannah.mp3*, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 4.1



Gambar 4.1 Aset Audio

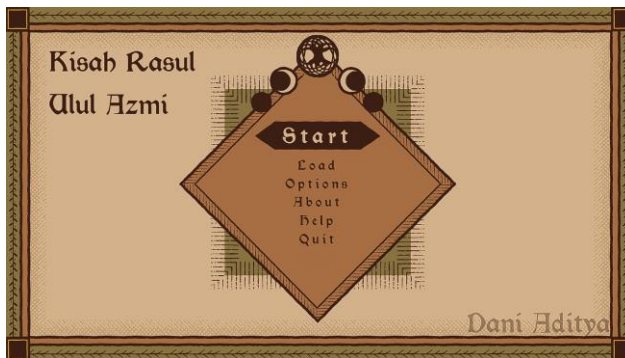
Proses integrasi ini memastikan semua elemen visual dan audio dapat mendukung narasi secara interaktif, menciptakan pengalaman yang imersif bagi pengguna

4. Pembuatan (assembly)

Pada tahap ini, seluruh bahan yang telah dikumpulkan sebelumnya diintegrasikan ke dalam bentuk game visual novel menggunakan software *Ren'Py*.

a. Implementasi Tampilan Menu Utama / *Main Menu*

Tampilan Menu Utama Game Kisah Rasul Ulul Azmi bisa dilihat pada Gambar 4.2



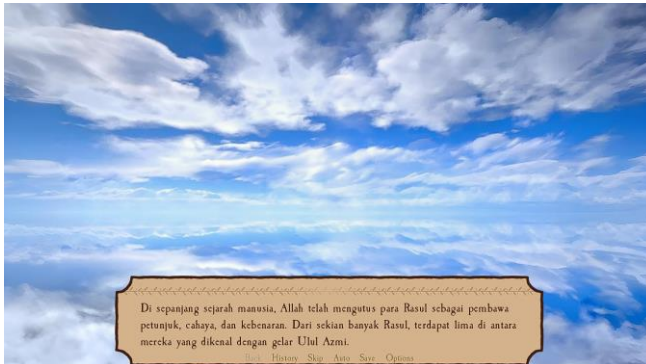
Gambar 4.2 Tampilan Menu Utama

Menu Utama menampilkan lima opsi navigasi, yaitu '*Start*', '*Load*', '*Options*', '*Help*', dan '*Quit*'. Tombol '*Start*' berfungsi untuk memulai permainan dari awal, sedangkan tombol '*Load*' digunakan untuk melanjutkan permainan dari *scene* terakhir yang

tersimpan. Tombol '*Options*' menampilkan pengaturan permainan, tombol '*Help*' menyajikan informasi bantuan, dan tombol '*Quit*' digunakan untuk keluar dari permainan.

b. Implementasi Tampilan Start

Tampilan Menu Start Game Kisah Rasul Ulul Azmi bisa dilihat pada Gambar 4.3



Gambar 4.3 Tampilan Menu Start

Pada tampilan *Start*, terdapat 6 *Quick Menu* yang dapat dioperasikan, yaitu '*Back*' untuk kembali ke scene sebelumnya, '*History*' untuk menampilkan riwayat dialog karakter NPC (*Non Playable Character*), '*Skip*' untuk melewati semua scene dengan cepat, '*Auto*' untuk mengaktifkan mode otomatis, '*Save*'

untuk menyimpan permainan, serta '*Options*' untuk membuka menu pengaturan.

Logika utama alur permainan dimulai dari label *start* berikut:

```
label start:
    scene screen_awal with dissolve
    play music "Cobblestone Village.mp3"

    "Di sepanjang sejarah manusia, Allah telah mengutus para Rasul
    sebagai pembawa petunjuk, cahaya, dan kebenaran. Dari sekian banyak
    Rasul, terdapat lima di antara mereka yang dikenal dengan gelar Ulul
    Azmi."

    "Pilihlah salah satu dari kisah mulia mereka."

    call screen pilihan_nabi
```

Label *start* dipanggil setelah pengguna menekan tombol *start* di *main menu*, menampilkan *screen_awal* (file png) diikuti memainkan musik dengan *play music*, lalu dialog teks dimulai, di akhir memanggil *screen* *pilihan_nabi* untuk fitur pemilihan kisah Rasul yang ingin dimainkan oleh *user*.

c. Implementasi Tampilan Menu *Load*

Tampilan Menu Load Game Kisah Rasul Ulul Azmi bisa dilihat pada Gambar 4.4

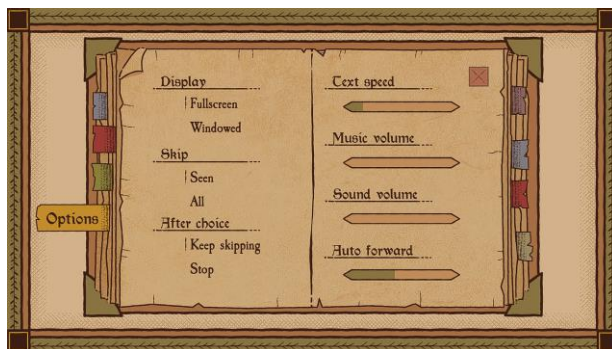


Gambar 4.4 Tampilan Menu Load

Pada tampilan Menu *Load*, menampilkan kotak *scene* yang berfungsi untuk melanjutkan permainan berdasarkan *scene* yang telah disimpan sebelumnya oleh user.

d. Implementasi Tampilan Menu *Options*

Tampilan Menu *Options Game* Kisah Rasul Ulul Azmi bisa dilihat pada Gambar 4.5



Gambar 4.5 Tampilan Menu Options

Pada tampilan Menu '*Options*', disajikan berbagai pengaturan seperti '*Display*', '*Skip*', '*After Choice*', '*Text Speed*', '*Auto-Forward*', dan '*Volume*', serta terdapat tombol 'x' pada pojok kanan atas yang berfungsi untuk kembali ke permainan.

e. Implementasi Tampilan Menu *Help*

Tampilan Menu *Options* Game Kisah Rasul Ulul Azmi bisa dilihat pada Gambar 4.6



Gambar 4.6 Tampilan Menu Help

Pada tampilan Menu '*Help*', ditampilkan daftar pengaturan tombol (*keybind*) untuk *keyboard*, *mouse*, dan *gamepad* yang dapat digunakan dalam mengoperasikan permainan.

f. Implementasi Tampilan Pilihan Kisah

Tampilan Pilihan Kisah Game Kisah Rasul
Ulul Azmi bisa dilihat pada Gambar 4.7



Gambar 4.7 Tampilan Pilihan Kisah

Pada tampilan Pilihan Kisah, terdapat 6 opsi yang dapat dipilih, yaitu kisah Nabi Nuh hingga Nabi Muhammad, serta menu Quiz.

Logika utama alur pilihan kisah sebagai berikut:

```
screen pilihan_nabi():
    tag menu
    modal True
    vbox:
        align (0.5, 0.5)
        spacing 20
        hbox:
            spacing 10
            imagebutton idle "kartu_nuh.png" action Jump("Nuh_start")
            imagebutton idle "kartu_ibrahim.png" action
Jump("Ibrahim_start")
            imagebutton idle "kartu_musa.png" action
Jump("Musa_start")
            imagebutton idle "kartu_isa.png" action Jump("Isa_start")
            imagebutton idle "kartu_muhammad.png" action
Jump("Muhammad_start")
            imagebutton idle "kartu_quiz.png" action Jump("quiz") xalign
0.5
```

Setelah di menu start memanggil screen pilihan_nabi. VBox berfungsi untuk membuat kontainer vertikal untuk menata elemen-elemen di dalamnya secara vertikal dengan align dan spacing seperti di atas, lalu hbox berfungsi untuk membuat kontainer horizontal di dalam vbox untuk menata tombol-tombol pilihan nabi secara horizontal. Pada tiap gambar diberi fungsi imagebutton yang ketika ditekan akan mengantarkan user ke label awal kisah tiap Rasul.

g. Implementasi Tampilan Isi Kisah

Tampilan isi kisah Game Kisah Rasul Ulul Azmi bisa dilihat pada Gambar 4.8



Gambar 4.8 Tampilan Isi Kisah

Pada tampilan Isi Kisah, ditampilkan karakter dalam bentuk sprite yang sedang berdialog, disertai kotak dialog yang memuat percakapan mereka. Pada adegan ini misalnya, ditampilkan Nabi Ibrahim yang tengah berdebat dengan Raja Namrud. Isi kisah yang ditampilkan bergantung pada pilihan yang sebelumnya dipilih pengguna pada menu 'Pilihan Kisah'.

h. Implementasi Tampilan *Ending*

Tampilan *Ending Game* Kisah Rasul Ulul Azmi bisa dilihat pada Gambar 4.9



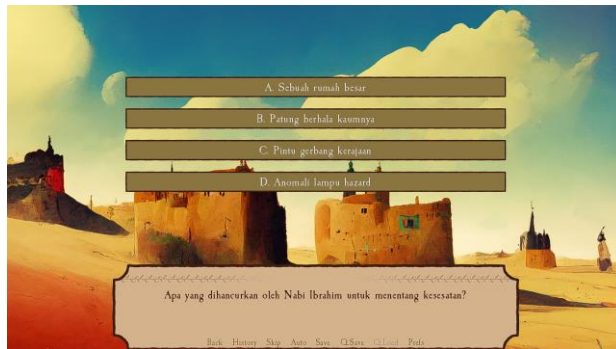
Gambar 4.9 Tampilan Ending

Pada tampilan *Ending*, ditampilkan gambar latar belakang (*background*) yang menandakan bahwa pemain telah menyelesaikan permainan. Di pojok kiri atas

terdapat kotak pencapaian (*achievement box*) yang menampilkan pesan serupa, disertai dengan latar suara (*background sound*) yang mengiringi suasana akhir permainan.

i. Implementasi Tampilan Quiz

Tampilan *Quiz Game* Kisah Rasul Ulul Azmi bisa dilihat pada Gambar 4.10



Gambar 4.10 Tampilan Quiz

Pada tampilan Quiz, soal ditampilkan di dalam kotak dialog, dengan pilihan jawaban yang disusun di bagian tengah layar. Jika pengguna menjawab dengan benar, maka skor akan bertambah dan permainan berlanjut ke soal berikutnya. Sebaliknya, jika jawaban salah, skor tidak bertambah dan

sistem akan menampilkan koreksi jawaban.
Di akhir sesi quiz, skor akhir pengguna akan ditampilkan.

Logika alur quiz sebagai berikut:

```
label quiz_nabi_ibrahim:

    $ score = 0 # Skor pemain
    menu:
        "Apa yang dihancurkan oleh Nabi Ibrahim untuk menentang
        kesesatan?"
        "A. Sebuah rumah besar":
            jump salah_ibrahim_1
        "B. Patung berhala kaumnya":
            $ score += 1
            show npc_senang with dissolve
            "Kamu benar!"
            hide npc_senang with dissolve
        "C. Pintu gerbang kerajaan":
            jump salah_ibrahim_1
        "D. Anomali lampu hazard":
            jump salah_ibrahim_1

    jump soal_ibrahim_2

label salah_ibrahim_1:
    show npc_sedih with dissolve
    "Jawaban salah. Nabi Ibrahim menghancurkan patung berhala yang
    dibuat ayahnya."
    hide npc_sedih with dissolve
    jump soal_ibrahim_2
```

Script quiz di atas mengatur logika pertanyaan, opsi jawaban, penghitungan skor, dan umpan balik untuk pengguna. *Script* ditulis menggunakan *Ren'Py* dengan sintaks sederhana untuk mengatur alur cerita dan interaksi pengguna, memastikan narasi dan quiz dapat disampaikan secara interaktif.

j. Implementasi *Script* Cerita

Penulisan *script* cerita merupakan langkah awal dalam tahap pengembangan game visual novel Kisah Ulul Azmi, yang bertujuan untuk mengimplementasikan narasi yang telah dirancang sebelumnya ke dalam format yang dapat dijalankan di Ren'Py. Berdasarkan isi buku dari (Ibnu Katsir, 2002) terdapat kutipan yang menyatakan: “Ketika itu Fir'aun datang dan hendak merampasnya, namun Asiyah segera melindunginya. Asiyah membujuk suaminya agar jangan membunuhnya, dengan harapan sang anak akan bermanfaat bagi mereka dan dapat dijadikan sebagai anak angkat, apalagi mereka belum dikaruniai seorang anak” (hal. 210). Kutipan ini kemudian diadaptasi ke dalam bentuk dialog *Ren'Py* sebagai berikut:

```

scene musa_bg_1 with dissolve #Kembali ke istana faraun

show asiyah at left with dissolve
show asiyah at flip with dissolve
show bayi_musa at Position(xalign=0.3, yalign=0.8) with dissolve
show faraun at right with dissolve
show asiyah at pop
asi "Wahai suamiku, aku menemukan bayi di tepi sungai, bisakah kita-"
"Faraun langsung menyela"
show faraun at pop
fir "Woy!"
show faraun at pop
fir "Itu bayi laki-laki bukan?! aku tau itu!"
show asiyah at pop
asi "Iya suamiku, tapi-"
show faraun at pop
fir "Asiyah! kau tau perintahku sebelumnya!?"
show asiyah at pop
asi "Ya ya aku tau kok, tapi biarkan aku merawatnya, dia tidak
bersalah, anggap saja dia anak kita"

```

k. Implementasi fitur tambahan

Pada tahap implementasi, dikembangkan dua fitur tambahan, yaitu fitur drag and drop item serta achievement box yang akan muncul setelah pengguna berhasil menyelesaikan setiap kisah Rasul. Penambahan fitur ini bertujuan untuk meningkatkan interaktivitas dan motivasi pengguna dalam mengikuti alur cerita game secara lebih aktif.

Adapun logika penerapan fitur drag and drop adalah sebagai berikut:

```
screen drag_item(target_label, item_image, target_xpos=0.3,
target_ypos=1.0):
    default item_x = 0.5
    default item_y = 0.5
    timer 0.01 repeat True action [
        If(
            abs(item_x - target_xpos) < 0.1 and abs(item_y -
target_ypos) < 0.1,
            [Hide('drag_item'), Jump(target_label)],
            None
        )
    ]
    draggroup:
        drag:
            drag_name "item"
            child item_image
            draggable True
            droppable False
            xpos item_x
            ypos item_y
            xanchor 0.5
            yanchor 0.5
            dragged [
                lambda _: SetScreenVariable("item_x",
renpy.get_mouse_pos()[0] / config.screen_width),
                lambda _: SetScreenVariable("item_y",
renpy.get_mouse_pos()[1] / config.screen_height)
            ]

        drag:
            drag_name "target"
            child Null()
            draggable False
            droppable False
            xpos target_xpos
            ypos target_ypos
            xanchor 0.5
            yanchor 0.5
```

Fitur ini memungkinkan pengguna untuk menyeret item ke posisi target yang telah ditentukan. Apabila item diletakkan pada posisi yang benar, maka akan terjadi transisi ke label berikutnya.

Selanjutnya, logika penerapan untuk fitur achievement box adalah sebagai berikut:

```
screen achievement_popup(text):  
    modal True  
    zorder 100  
    frame:  
        xalign 0.02  
        yalign 0.02  
        padding (20, 20)  
        background "#3338"  
        vbox:  
            spacing 10  
            text "Cerita Tamat!" size 40 color "#FFD700" # Judul  
achievement  
            text text size 25 color "#FFFFFF" # Isi achievement  
  
    timer 5.0 action Return()
```

Setelah fungsi *screen achievement_popup* (*text*) dipanggil, akan ditampilkan *achievement* box selama 5 detik, kemudian secara otomatis akan kembali ke menu utama menggunakan perintah *timer 5.0 action Return()*.

5. Pengujian (*Testing*)

Tahap pengujian merupakan proses untuk mengevaluasi apakah fungsi-fungsi utama dalam visual novel yang dikembangkan telah berjalan

sesuai dengan yang diharapkan. Metode pengujian yang digunakan meliputi *black-box*, *testing* pengujian konten oleh ahli, serta evaluasi pengguna melalui *pre-test* dan *post-test*.

a. Evaluasi Fungsional (*Black-Box Testing*)

Pengujian black-box dilakukan oleh peneliti dengan cara menjalankan game secara langsung dan mengamati seluruh fungsi yang terdapat dalam *game* visual novel Kisah Rasul Ulul Azmi, dengan fokus pada output berdasarkan input tertentu. Jenis black-box testing yang digunakan adalah functional testing, yang bertujuan memverifikasi bahwa setiap fungsi utama berjalan sesuai harapan. Proses pengujian ini mencakup tahapan berikut:

1. Merancang Kasus Uji: Menyusun skenario pengujian berdasarkan fungsi, misalnya mengklik tombol Start untuk memastikan scene awal muncul.
2. Pelaksanaan Pengujian: Menjalankan game dan menginput aksi (klik, geser, dll.) sesuai kasus uji, kemudian mengamati hasilnya.

3. Pencatatan Hasil: Mencatat apakah hasil sesuai harapan (berhasil/gagal) dalam tabel, seperti Tabel 4.6.
4. Analisis dan Verifikasi: Mengevaluasi hasil pengujian untuk memastikan semua fungsi bekerja optimal, dengan revisi jika ada kegagalan.

Penjelasan lebih rinci dapat dilihat pada Tabel 4.6 yang memuat hasil pengujian black-box pada Main Menu.

Tabel 4.6 Pengujian black-box Main Menu

Kasus Uji	Langkah Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Uji
<i>Button Start</i>	Mengklik <i>Button Start</i>	Menampilkan <i>scene</i> awal dalam <i>game</i>	Berhasil
<i>Button Load</i>	Mengklik <i>Button Load</i>	Menampilkan Menu <i>Load</i> dan memungkinkan pemain untuk melanjutkan permainan berdasarkan <i>scene</i>	Berhasil

		yang tersimpan pada slot <i>load</i>	
Button Options	Mengklik <i>Button Options</i>	Menampilkan menu <i>options game</i>	Berhasil
Button About	Mengklik <i>Button About</i>	Menampilkan menu <i>about game</i>	Berhasil
Button Help	Mengklik <i>Button Help</i>	Menampilkan menu <i>help game</i>	Berhasil
Button Quit	Mengklik <i>Button Quit</i>	Keluar dari <i>game</i>	Berhasil

Pada Tabel 4.6, yang diuji meliputi tombol *Start*, *Load*, *Options*, *About*, *Help*, dan *Quit* yang terdapat pada menu utama. Seluruh tombol pada menu utama telah diuji dan menunjukkan hasil berhasil tanpa kendala. Selanjutnya, pengujian *black-box Quick Menu* dapat dilihat secara lebih rinci pada Tabel 4.7

Tabel 4.7 Pengujian black-box Quick Menu

Kasus Uji	Langkah Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Uji
<i>Button Back</i>	Mengklik <i>Quick Button Back</i>	Menampilkan <i>scene</i> sebelumnya	Berhasil

<i>Button History</i>	Mengklik <i>Quick Button History</i>	Menampilkan list <i>history</i> dialog	Berhasil
<i>Button Skip</i>	Mengklik <i>Quick Button Skip</i>	Melewati <i>scene</i> dengan cepat	Berhasil
<i>Button Auto</i>	Mengklik <i>Quick Button Auto</i>	Melanjutkan dialog dan <i>scene</i> secara otomatis	Berhasil
<i>Button Save</i>	Mengklik <i>Quick Button Save</i>	Menampilkan menu <i>save</i> dan menyimpan <i>game</i>	Berhasil
<i>Button Options</i>	Mengklik <i>Quick Button Options</i>	Menampilkan menu <i>Options</i>	Berhasil

Pada Tabel 4.7, pengujian pada tombol *Back*, *History*, *Skip*, *Auto*, *Save*, dan *Options* yang terdapat pada *Quick Menu*. Seluruh tombol di *Quick Menu* telah diuji dan menunjukkan hasil berhasil tanpa kendala.

Selanjutnya, pengujian *black-box* pada menu *Load* dapat dilihat secara lebih rinci pada Tabel 4.8

Tabel 4.8 Pengujian black-box Menu Load

Kasus Uji	Langkah Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Uji
<i>Button slot load (1, 2, 3, 4, dan seterusnya)</i>	Mengklik salah satu slot <i>load</i> yang ada isinya	Memuat <i>file load game</i> dan melanjutkan <i>save game</i>	Berhasil

Pada Tabel 4.8, tombol slot *load* (1, 2, 3, 4, dan seterusnya) telah diuji dan menunjukkan hasil berhasil untuk semua slot. Pengujian dalam melanjutkan permainan dari slot penyimpanan telah diuji dan menunjukkan hasil berhasil tanpa kendala.

Selanjutnya, pengujian *black-box Menu Options* dapat dilihat secara lebih rinci pada Tabel 4.9

Tabel 4.9 Pengujian black-box Menu Options

Kasus Uji	Langkah Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Uji
<i>Button Display</i>	Mengklik <i>Button Display</i>	Mengatur ukuran layar menjadi	Berhasil

<i>[Fullscreen atau Window]</i>	<i>Fullscreen atau Window</i>	<i>Fullscreen atau Windowed</i>	
<i>Button Skip [Seen atau All]</i>	Mengklik <i>Button Skip Seen</i> atau <i>All</i>	Mengatur <i>button skip</i> agar melewati semua dialog atau dialog yang pernah dibaca saja	Berhasil
<i>Button Text Speed</i>	Menggeser <i>Button text speed</i>	Mengatur kecepatan <i>text</i> dialog bergulir	Berhasil
<i>Button Music Volume</i>	Menggeser <i>Button Music Volume</i>	Mengatur besar kecilnya volume <i>music</i>	Berhasil
<i>Button Sound Volume</i>	Menggeser <i>Button Sound Volume</i>	Mengatur besar kecilnya volume <i>sound effect</i>	Berhasil
<i>Button Auto Forward</i>	Menggeser <i>Button auto forward</i>	Mengatur cepat lambatnya kecepatan fitur <i>auto</i>	Berhasil

Pada Tabel 4.9, pengujian dilakukan terhadap tombol *Display* untuk mengatur mode tampilan layar (*Fullscreen* atau *Windowed*), tombol *Skip*, pengaturan *Text Speed* untuk mengatur kecepatan teks yang muncul, *Music Volume* untuk mengatur volume musik latar, *Sound Volume* untuk mengatur volume efek suara, serta *Auto Forward* untuk mengatur kecepatan fitur pemutaran otomatis. Seluruh tombol pada Menu *Options* telah diuji dan menunjukkan hasil berhasil tanpa kendala.

Selanjutnya, pengujian *black-box* pada *Quick Menu Help* dapat dilihat secara lebih rinci pada Tabel 4.10

Tabel 4.10 Pengujian black-box Menu Help

Kasus Uji	Langkah Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Uji
<i>Button Keyboard</i>	Mengklik <i>Button Keyboard</i>	Menampilkan menu <i>shortcut keyboard</i>	Berhasil

<i>Button Mouse</i>	Mengklik <i>Button Mouse</i>	Menampilkan menu <i>shortcut mouse</i>	Berhasil
<i>Button Gamepad</i>	Mengklik <i>Button Gamepad</i>	Menampilkan menu <i>shortcut gamepad</i>	Berhasil

Pada tabel 4.10, *Button Keyboard, Mouse*, dan *Gamepad* telah diuji dan menunjukkan hasil berhasil tanpa kendala.

b. Evaluasi Konten

Evaluasi konten dengan melakukan Uji validasi ahli materi dilakukan untuk mengetahui kelayakan isi dan penyajian materi dalam game Kisah Rasul Ulul Azmi. Validasi ini dilakukan oleh Ustadz Amin Raharjo, yang memiliki kompetensi dalam bidang studi agama Islam dan pengalaman mengajar di TPQ Riyadhush Sholihin Gunungpati.

Instrumen validasi mencakup empat aspek penilaian utama, yaitu aspek materi, desain media, bahasa, dan penyajian. Setiap aspek dinilai berdasarkan sejumlah indikator

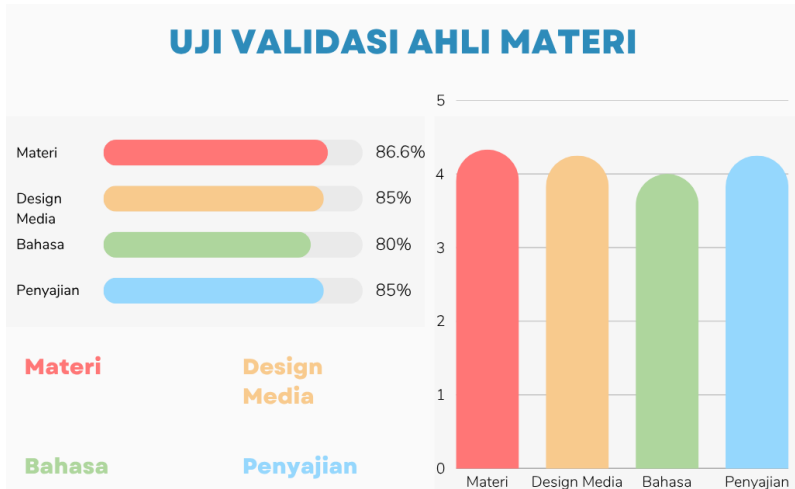
dengan rentang skor 1-5, di mana skor 5 menunjukkan penilaian “sangat baik”.

Berikut adalah hasil rekapitulasi penilaian dari validator:

Tabel 4.11 Hasil uji validasi ahli materi

No	Aspek	Jumlah Indikator	Skor Maksimal	Skor Diperoleh	Rata-rata
1	Materi	3	15	13	4,33
2	Design Media	4	20	17	4,25
3	Bahasa	4	20	15	4,00
4	Penyajian	4	20	17	4,25
	Total	15	75	62	4,13

Dari tabel di atas, diperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 4.13 yang berada pada kategori "baik". Hal ini menunjukkan bahwa konten materi yang disajikan dalam game ini layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Untuk memperjelas hasil validasi, berikut adalah diagram batang dari nilai rata-rata tiap aspek:



Gambar 4.11 Diagram Uji Validasi

Berdasarkan hasil di atas, validator menyatakan bahwa game Kisah Rasul Ulul Azmi layak untuk digunakan dalam uji coba tanpa revisi, dengan beberapa perubahan atau peningkatan yang mungkin dapat dipertimbangkan untuk penyempurnaan versi selanjutnya.

c. Evaluasi User (*Pre-test*) dan (*Post-test*)

Pengujian dalam penelitian ini menggunakan metode pre-test dan post-test, yang dilakukan terhadap 20 anak berusia 7–12 tahun di TPQ Riyadhus Sholihin yang

memiliki perangkat smartphone Android. Setiap anak diberikan pre-test sebelum memainkan game untuk mengukur pemahaman awal, dan post-test setelah menyelesaikannya untuk mengevaluasi peningkatan pemahaman. Soal-soal pre-test dan post-test dirancang untuk menguji pengetahuan tentang kisah Rasul Ulul Azmi, dengan isi yang sama untuk keduanya guna memastikan konsistensi pengukuran. Soal pre-test dan post-test disajikan pada Tabel 4.12 di bawah ini.

Tabel 4.12 Soal Pre-Test dan Post-Test

No	Pertanyaan	Jawaban	Skor
1	Siapa sahabat yang menemani Nabi Muhammad saat hijrah ke Madinah?	D. Abu Bakar	10
2	Apa nama gua tempat Nabi Muhammad pertama kali menerima wahyu?	A. Gua Hira	10
3	Apa yang dihancurkan oleh Nabi Ibrahim untuk menentang kesesatan?	B. Patung berhala kaumnya	10
4	Apa Kitab yang diterima oleh Nabi Musa?	A. Taurat	10
5	Berapa lama Nabi Nuh berdakwah kepada kaumnya?	D. 950 tahun	10

6	Menurut Islam, apa yang terjadi pada Nabi Isa di akhir kehidupannya di dunia?	C. Diangkat ke langit oleh Allah	10
7	Mukjizat apa yang dimiliki Nabi Isa sejak lahir?	A. Bisa berbicara saat bayi	10
8	Apa ujian besar yang diberikan Allah kepada Nabi Ibrahim?	D. Menyembelih anaknya	10
9	Bagaimana Nabi Musa menyelamatkan Bani Israil dari kejaran Fir'aun?	C. Membelah laut Merah dengan tongkatnya	10
10	Apa yang terjadi kepada anak Nabi Nuh yang menolak naik ke bahtera?	B. Tenggelam dalam banjir besar	10

Hasil nilai pre-test dan post-test dapat dilihat pada Tabel 4.13

Tabel 4.13 Hasil uji pre-test dan post-test anak

No	Nama Anak	Umur	Nilai	
			<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1	Gibran Aditya Pratama	9	70	100
2	Fajar Omar	8	80	90
3	M. Malik Abdul Azis	8	60	90
4	Ayasha Humaira Ribowo	9	90	100
5	Elvina Nawa Aulia	9	80	90
6	Nayla Zulfa	12	80	100

7	Ayumna Nirmala Rumdisna	8	70	80
8	Alifa Syifa F.	9	80	90
9	Jehan Auriele W.	8	90	100
10	Ines Ayu	9	70	90
11	Alisha K.W	10	70	80
12	Kayla Ardiani Aulia	10	100	100
13	Carissa Zya	10	90	100
14	M. Gibran	10	60	80
15	Hassan Nur Wakhid	13	90	100
16	Alka Rizqi Ilhami	12	80	90
17	M. Evan Adlar Pratama	13	70	90
18	Davi Adi Pratama	10	90	100
19	Rafa S.Q	10	60	80
20	Abidzar Nabil	9	70	90
Total			1550	1840

Jumlah total nilai *pre-test* dalam penelitian ini adalah 1550, sedangkan jumlah total nilai *post-test* adalah 1840. Untuk analisis selanjutnya, dilakukan perhitungan nilai rata-rata dari masing-masing tes.

Berikut adalah perhitungan nilai rata-rata *pre-test*:

$$1. \text{ Pre : } \frac{1550}{20}$$

$$2. \text{ Pre : } 77,5$$

Berikut adalah perhitungan nilai rata-rata *post-test*:

$$1. \text{ Post : } \frac{1840}{20}$$

$$2. \text{ Post : } 92$$

Berdasarkan hasil perhitungan, nilai rata-rata *pre-test* siswa adalah sebesar 77,5, sedangkan nilai rata-rata *post-test* mencapai 92. Selanjutnya, untuk mengetahui tingkat peningkatan pemahaman siswa, dilakukan perhitungan persentase kenaikan nilai menggunakan rumus perhitungan persentase berdasarkan nilai *post-test*.

$$\text{Angka Persentase} = \frac{1840 - 1550}{1550} \times 100\%$$

$$\text{Angka Persentase} = \frac{290}{1550} \times 100\%$$

$$\text{Angka Persentase} = 18,71\%$$

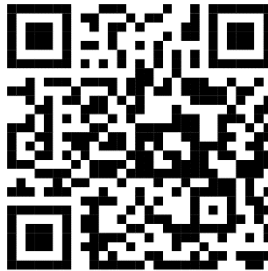
Berdasarkan hasil pengujian *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan terhadap anak-anak, diperoleh bahwa nilai mereka mengalami peningkatan sekitar 18,71% setelah belajar dan bermain menggunakan aplikasi game Kisah Rasul Ulul Azmi.

6. Distribusi (*Distribution*)

Pada tahap distribusi ini, aplikasi akan didemonstrasikan secara langsung kepada anak-anak di TPQ Riyadhus Sholihin, serta dibagikan kepada khalayak umum yang ingin memainkannya. *Game* visual novel Kisah Rasul Ulul Azmi akan didistribusikan melalui unggahan di *Google Drive* dan juga *Github*, sehingga dapat diunduh oleh pengguna. *Game* tersedia dalam dua format, yaitu *executable file* untuk *Windows* (.exe) dan file instalasi untuk *Android* (.apk)

Sementara itu, *GitHub* digunakan tidak hanya sebagai tempat mengunggah versi rilis dari game, tetapi juga sebagai media berbagi *source code*. *Source code game* ini diunggah secara terbuka agar dapat diakses oleh siapa saja yang tertarik untuk mempelajari, memodifikasi, atau mengembangkan game lebih lanjut. *Game* ini bersifat *open-source* dan bebas digunakan untuk keperluan edukatif, selama tidak digunakan untuk tujuan komersial tanpa izin. Berikut *barcode* yang berisi tautan menuju *repository GitHub* proyek ini, yang dapat dipindai

untuk langsung mengakses *source code game* Kisah Rasul Ulul Azmi.



B. Pembahasan

Berdasarkan hasil pengujian aplikasi, ahli materi, dan pengguna, terlihat bahwa game edukasi "Kisah Rasul Ulul Azmi" berhasil meningkatkan pemahaman anak tentang kisah kelima rasul. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil pengolahan data yang dilakukan penulis terhadap nilai pre-test dan post-test. Berdasarkan hasil analisis data, terdapat perbedaan antara nilai anak sebelum dan sesudah menggunakan game ini sebagai media pembelajaran. Nilai yang diperoleh setelah pembelajaran melalui aplikasi menunjukkan peningkatan dibandingkan dengan nilai sebelum penggunaan aplikasi, sebagaimana ditampilkan pada Tabel 4.12.

Selain menyajikan data dalam bentuk tabel dan grafik, penulis juga melakukan pengolahan data menggunakan metode *Paired-Samples T-Test* dengan bantuan *software* SPSS (*Statistical Product and Service Solutions*). Metode *Paired-Samples T-Test* digunakan sebagai uji komparatif untuk dua variabel atau sampel yang berpasangan , dalam hal ini antara nilai pre-test dan post-test. SPSS secara default menggunakan tingkat kepercayaan sebesar 95% dalam analisis ini, sehingga rentang interval kepercayaan yang ditampilkan mencerminkan keyakinan bahwa selisih rata-rata nilai pre-test dan post-test berada dalam rentang tersebut. Berdasarkan pengolahan data tersebut, diperoleh output hasil uji yang ditampilkan pada Gambar 4.12.

➔ **T-Test**

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	sebelum memainkan game	77.5000	20	11.64158	2.60314
	setelah memainkan game	92.0000	20	7.67772	1.71679

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Significance One-Sided p Two-Sided p
Pair 1	sebelum memainkan game & setelah memainkan game	20	.766	<.001 <.001

Paired Samples Test									
		Paired Differences				Significance			
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper	t	df	One-Sided p	Two-Sided p
Pair 1	sebelum memainkan game - setelah memainkan game	-14.50000	7.59155	1.69752	-18.05295 -10.94705	-8.542	19	<.001	<.001

Gambar 4.12 Output hasil Paired Samples Test

Interpretasi hasil *output*:

1. Bagian pertama dari *output*, yaitu *Paired Samples Statistics*, menunjukkan ringkasan statistik deskriptif dari data *pre-test* dan *post-test*. Terlihat bahwa rata-rata nilai *pre-test* sebesar 77,50, sedangkan rata-rata nilai *post-test* sebesar 92,00. Nilai standar deviasi menggambarkan tingkat penyebaran atau variasi data pada masing-masing variabel. Dari hasil *output* tersebut, diketahui bahwa standar deviasi nilai *pre-test* adalah 11,641 dan standar deviasi nilai *post-test* adalah 7,67. Nilai *post-test* memiliki sebaran yang lebih kecil dibandingkan *pre-test*, menunjukkan bahwa skor *post-test* lebih terkonsentrasi di sekitar rata-rata. Sementara itu, nilai N menunjukkan jumlah data yang dianalisis, yaitu sebanyak 20 data.
2. Bagian kedua, yaitu *Paired Samples Correlation*, menunjukkan hasil korelasi antara dua variabel, yakni nilai *pre-test* dan *post-test*. Hasil korelasi sebesar 0,766 mengindikasikan adanya hubungan yang kuat dan positif, yang berarti bahwa peserta

didik yang memiliki skor *pre-test* tinggi cenderung juga memperoleh skor *post-test* yang tinggi. Selain itu, nilai signifikansi (Sig.) sebesar $< 0,001$ menunjukkan bahwa hubungan antara kedua variabel tersebut bersifat signifikan secara statistik, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat keterkaitan yang nyata antara nilai *pre-test* dan *post-test*.

3. Bagian ketiga dari output, yaitu *Paired Samples Test*, menampilkan hasil uji secara statistik terhadap perbedaan rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test*. Nilai *mean* atau rata-rata perbedaan yang diperoleh adalah sebesar -14,50000, yang menunjukkan bahwa rata-rata skor *post-test* lebih tinggi 14,5 poin dibandingkan skor *pre-test*. Interval kepercayaan 95% untuk perbedaan nilai berada pada rentang -18,05295 hingga -10,94705. Karena rentang ini tidak mencakup angka nol, maka hal tersebut merupakan indikasi kuat adanya perbedaan yang signifikan antara kedua nilai rata-rata. Nilai *t* yang diperoleh sebesar -8,542, dengan

derajat kebebasan (df) sebesar 19, juga mendukung adanya perbedaan signifikan. Selain itu, nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0,001 yang lebih kecil dari 0,05 (bahkan lebih kecil dari 0,01) memperkuat kesimpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara nilai *pre-test* dan *post-test*.

Berdasarkan hasil pengujian aplikasi dan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa aplikasi game visual novel Ren'Py berjudul Kisah Rasul Ulul Azmi mampu meningkatkan pengetahuan anak-anak mengenai kisah lima Rasul Ulul Azmi. Hal tersebut terlihat dari hasil pengolahan data skor *pre-test* dan *post-test* yang menunjukkan adanya hubungan yang signifikan serta perbedaan yang nyata antara nilai sebelum dan sesudah anak memainkan game. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan, yaitu pengujian dilakukan dalam waktu yang relatif singkat dan tidak berlangsung dalam jangka panjang, seperti selama satu minggu penuh. Meskipun demikian, salah satu kelebihan dari aplikasi ini adalah berdasarkan opini beberapa anak, game ini cukup menarik karena dimainkan melalui

perangkat smartphone dan dinilai memudahkan proses belajar sambil bermain.

Berdasarkan hasil yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa tujuan dari penelitian ini telah tercapai, yaitu meningkatkan pengetahuan anak-anak mengenai kisah Rasul Ulul Azmi melalui media game. Seiring dengan tercapainya tujuan tersebut, diharapkan manfaat dari penelitian ini juga dapat dirasakan, khususnya dalam mendukung proses pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif bagi anak-anak.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan selama proses perancangan, implementasi, hingga tahap uji coba perangkat lunak, dapat disimpulkan bahwa game visual novel Kisah Rasul Ulul Azmi menunjukkan performa yang baik dalam aspek kemudahan penggunaan dan kepuasan pengguna. Hal ini dibuktikan melalui hasil pengujian pre-test dan post-test. Pengujian yang melibatkan 20 anak di TPQ Riyadhus Sholihin, Gunungpati, menunjukkan adanya peningkatan skor sebesar 18,71%, dari rata-rata nilai pre-test sebesar 77,5 menjadi rata-rata nilai post-test sebesar 92.

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat nyata bagi pengguna dalam memanfaatkan sistem atau aplikasi dalam kegiatan sehari-hari. Secara keseluruhan, temuan penelitian ini memberikan gambaran positif terhadap tingkat usability dari game yang dikembangkan, serta menjadi landasan yang kuat untuk pengembangan lebih lanjut. Selain itu, hasil ini

juga dapat menjadi acuan dalam upaya perbaikan desain sistem atau aplikasi agar lebih ramah pengguna (user-friendly) dan mampu memberikan pengalaman yang lebih memuaskan bagi pengguna di masa mendatang.

B. Saran

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan, peneliti menyadari bahwa masih terdapat beberapa kekurangan dalam game visual novel yang dikembangkan. Oleh karena itu, terdapat beberapa saran yang dapat dijadikan masukan untuk pengembangan lebih lanjut agar aplikasi ini dapat menjadi lebih baik di masa mendatang, antara lain:

1. Mengoptimasi ukuran file game agar lebih kompatibel dengan berbagai spesifikasi perangkat Android, mengingat ukuran aplikasi saat ini relatif besar.
2. Mengembangkan dialog yang lebih interaktif dan menarik.
3. Menambahkan variasi animasi untuk meningkatkan *engagement*.
4. Menambahkan ekspresi tiap *sprite* tergantung situasi cerita.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainayya Husna, Siti Ardiyanti and Sri Wulan Sari (2023) 'Rasul Ulul Azmi Dan Keistimewaanannya Pada Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah', *LECTURES: Journal of Islamic and Education Studies*, 2(2), pp. 93–103. Available at: <https://doi.org/10.58355/lectures.v2i2.30>.
- Alhamid, Z.H. and Abdullah, H. (1995) *Kisah 25 Nabi dan Rasul*, (No Title). Edited by Husin Abdullah. Pustaka Armani. Available at: <https://cir.nii.ac.jp/crid/1130282270421244928> (Accessed: 5 May 2025).
- Angelina M. T. I. Sambi Ua *et al.* (2023) 'Penggunaan Bahasa Pemrograman Python Dalam Analisis Faktor Penyebab Kanker Paru-Paru', *Jurnal Publikasi Teknik Informatika*, 2(2), pp. 88–99. Available at: <https://doi.org/10.55606/jupti.v2i2.1742>.
- Asyahda, K., Purno, A. and Wibowo, W. (2023) 'PERANCANGAN GAME ANDROID NOVEL VISUAL "MALIN KUNDANG" MENGGUNAKAN RENPY VISUAL NOVEL ENGINE', *Jurnal Darma Agung*, 31(1), pp. 504–512. Available at: <http://jurnal.darmaagung.ac.id/index.php/jurnaluda/article/view/3031> (Accessed: 15 April 2025).
- Chan, A. (2021) 'VISUAL NOVELS: VIDEO GAME-STYLE STORYTELLING AS A MULTIMODAL MEDIUM FOR LANGUAGE LEARNING AND INSTRUCTION', *Doctoral dissertation, University of Illinois at Urbana-Champaign*, p. 61. Available at: <https://www.ideals.illinois.edu/items/118567> (Accessed: 15 April 2025).

Chrisandy, A.W., Fanani, L. and Ananta, M.T. (2023) 'Pengembangan Gim Android Visual Novel Cerita Rakyat Reog Ponorogo berbasis Renpy untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa SD Bangunsari 1 Ponorogo', *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 7(1), pp. 96–101. Available at: <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/12115>.

Dr. Manisha Pise *et al.* (2024) 'AI Image Generator', *International Journal of Advanced Research in Science, Communication and Technology*, pp. 768–773. Available at: <https://doi.org/10.48175/ijarsct-18385>.

Fadli Hasa, M., Pangri, M. and Musiin, F.D.Z. (2024) 'Rancang Bangun Game Edukasi Bahasa Negeri Sawai ke Bahasa Indonesia Menggunakan Game Engine Ren'py', *Jurnal Teknik Informatika*, 10(2), p. 11. Available at: <https://ejournal.um-sorong.ac.id/index.php/insect/article/view/4061> (Accessed: 15 April 2025).

Falah, R.N. and Rachmanto, A.D. (2021) 'PENERAPAN CERITA RAKYAT TANGKUBAN PERAHU MENGGUNAKAN VISUAL NOVEL (VN) DENGAN MENGGUNAKAN REN'PY', *Jurnal Ilmiah Fakultas Ilmu Komputer Universitas Subang*, VIII(1), p. 14. Available at: <https://ejournal.unsub.ac.id/index.php/FASILKOM/article/view/1130> (Accessed: 15 April 2025).

Ibnu Katsir (2002) *KISAH PARA NABI (Qashashul Anbiya)*. 4th edn, Mesir: Darussalam. 4th edn. Edited by DR. SALIM SEGAF AL-JUFRI. Translated by Abdullah Haidir. MA Divisi Terjemah Kantor Da'wah Al-Sulay.

Ibnu Katsir (2007) *KISAH PARA NABI DAN RASUL*. Edited by Abu al Fida' Ahmad Badruddin and Abdul Basith Abd. Aziz.

Jakarta Timur: Pustaka as-Sunnah.

Ibnu Katsir (2013) *Kisah 31 Nabi dari Adam Hingga Isa*. Edited by Rica Noviyanti. Jakarta: Ummul Qura.

Julises Marudin, A. *et al.* (2024) 'Pengembangan Game Visual Novel Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Ren'Py Visual Novel Engine', *STMIK Widya Cipta Dharma*, p. 7. Available at: <https://doi.org/10.46984/sebatik.v28i2.0000>.

Kobayashi, Y. (2020) *Chousa: 2019-nen no "Sekai toppu kakin" sumahogeemu wa kokusansakuhin "FGO" 2020-nen no shibayosou mo happyou [Report: Domestically produced 'FGO' the top-earning smartphone game in the world based on in-game purchases and a report on predictions for 2020]*, *Business Insider*.

Muhammad Crystandy and Sapriadi (2023) 'Sosialisasi Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) dan Dampak Penggunaan Gadget pada Anak', *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 2(2), pp. 139–145. Available at: <https://doi.org/10.31004/jerkin.v2i2.229>.

Mustofa, F. and Sutrisno, S. (2024) 'Meneladani Cara Berdakwah Nabi Ulul Azmi Dalam Al-Qur'an', *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(1), pp. 531–547. Available at: <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i1.7701>.


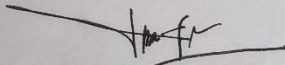
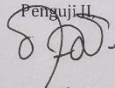
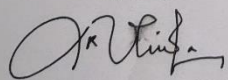
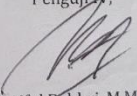
Roedavan, R., Pudjoatmodjo, B. and Sujana, A.P. (2022) 'MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE (MDLC)', *Teknologi Dan Informasi, Multimedia*, 7. Available at: https://www.researchgate.net/profile/Rickman-Roedavan/publication/358721889_MULTIMEDIA_DEVELOPMENT_LIFE_CYCLE_MDLC/links/6210a5c54be28e145ca122bb/MULTIMEDIA-DEVELOPMENT-LIFE-

CYCLE-MDLC.pdf (Accessed: 15 April 2025).

- Ruf, F' (2021) *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Flash Sebagai Sarana Belajar Siswa PAUD*, *Ainara Journal*. Available at: <http://journal.ainarapress.org/index.php/ainj>.
- S, N.E. and Hermita, R. (2020) 'Designing a Visual Novel Game in Nusantara Folklore "The Origin of Lake Toba" using Renpy Visual Novel Engine', *SISFOTENIKA*, 11(1), p. 47. Available at: <https://doi.org/10.30700/jst.v11i1.1054>.
- Sarumaha, M.D. *et al.* (2022) 'Edukasi Pembuatan Bookchapter Catatan Berbagai Metode & Pengalaman Mengajar Dosen Di Perguruan Tinggi', *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat: KOMMAS*, 3(2), pp. 150–155.
- Shihab, M.Q. (2018) *Membaca Sirah Nabi Muhammad : Dalam Sorotan Al-Quran dan Hadis-Hadis Shahih (Edisi Baru)*. Lentera Hati Group. Available at: https://books.google.co.id/books?id=oH_ZDwAAQBAJ.
- Zalukhu, A., Purba, S. and Darma, D. (2023) 'Perangkat lunak aplikasi pembelajaran flowchart', *Jurnal Teknologi, Informasi dan Industri*, 4(1), pp. 61–70. Available at: <http://ejurnal.istp.ac.id/index.php/jtii/article/view/351> (Accessed: 16 April 2025).
- Zhong, S. and Zaiyang, Z. (2022) 'MQP CS TS2: Games for Teaching Children', *Worcester Polytechnic Institute*, pp. 1–38. Available at: https://digital.wpi.edu/concern/student_works/2r36v1741?locale=it (Accessed: 15 April 2025).

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 : Pengesahan Ujian Komprehensif

 WALISONGO	KEMENTERIAN AGAMA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI Jl. Prof Dr. Hamka Kampus III Ngaliyan Semarang Telp. 7601295 Fax.7615387
PENGESAHAN UJIAN KOMPREHENSIF	
<p>Naskah proposal skripsi berikut ini:</p> <p>Judul : PERANCANGAN GAME VISUAL NOVEL KISAH RASUL ULUL AZMI SEBAGAI SARANA PENDIDIKAN UNTUK ANAK-ANAK</p> <p>Penulis : Dani Aditya</p> <p>NIM : 2108096097</p> <p>Jurusan : Teknologi Informasi</p> <p>Telah diujikan dalam sidang komprehensif oleh Dewan Penguji Fakultas Sains dan Teknologi UIN Walisongo Semarang pada Kamis, 22 Mei 2025.</p> <p style="text-align: right;">Semarang, 2 Juni 2025</p>	
DEWAN PENGUJI	
<p>Penguji I,</p>  Nur Cahyo Hendro Wibowo, S.T., M.Kom. NIP. 197312222006041001	<p>Penguji II,</p>  Hery Mustofa, M.Kom. NIP. 198703172019031007
<p>Penguji III,</p>  Dr. Masy Ari Ulinuha, M.T NIP. 198108122011011007	<p>Penguji IV,</p>  Syaiful Bakhri, M.MSi NIP. 198810302019031011

LAMPIRAN 2 : Hasil dan Dokumentasi Wawancara

1. Sudah pernah bertali-tali jika ada kesempatan
2. Yang paling mudah kisah Rasulullah SAW karena sering diceritakan, yang paling sulit kisah Nabi Musa karena tentang pertentangan kisah mengenai Nabi Musa membunuh
3. Anak-anak cenderung mengikuti semuanya secara merata
4. Jika ada peristiwa hari besar maka akan diceritakan secara langsung, ceramah begitu
5. Kesulitan yang dialami yaitu untuk cerita yang lebih kompleks atau lengthy jarang diceritakan, jadi anak-anak biasanya hanya mengetahui ceritanya secara dasar saja



LAMPIRAN 3 : Soal Pre-test dan Post-test

Nama:

Umur:

1. Siapa sahabat yang menemani Nabi Muhammad saat hijrah ke Madinah?

- A. Umar
- B. Bilal
- C. Ali
- D. Abu Bakar

2. Apa nama gua tempat Nabi Muhammad pertama kali menerima wahyu?

- A. Gua Hira
- B. Gua Tsur
- C. Gua Wong Fei Hung
- D. Gua Kreo

3. Apa yang dihancurkan oleh Nabi Ibrahim untuk menentang kesesatan?

- A. Sebuah rumah besar
 - B. Patung berhala kaumnya
 - C. Pintu gerbang kerajaan
 - D. Anomali lampu hazard
4. Apa Kitab yang diterima oleh Nabi Musa?

- A. Taurat

B. Al-Qur'an

C. Injil

D. Sigma

5. Berapa lama Nabi Nuh berdakwah kepada kaumnya?

- A. 100 tahun
- B. 250 tahun
- C. 500 tahun
- D. 950 tahun

6. Menurut Islam, apa yang terjadi pada Nabi Isa di akhir kehidupannya di dunia?

- A. Disalib dan mati
- B. Dibuang ke padang pasir
- C. Diangkat ke langit oleh Allah
- D. Melarikan diri ke tempat lain

7. Mukjizat apa yang dimiliki Nabi Isa sejak lahir?

- A. Bisa berbicara saat bayi
- B. Bisa berjalan di atas air
- C. Tidak membutuhkan makanan
- D. Bisa terbang

8. Apa ujian besar yang diberikan Allah kepada Nabi Ibrahim?

- A. Berjalan kaki keliling dunia
- B. Membelah laut
- C. Melawan bocil kematian
- D. Menyembelih anaknya

9. Bagaimana Nabi Musa menyelamatkan Bani Israil dari kejaran Fir'aun?

- A. Membangun kapal besar

B. Menggunakan ilmu hitam

C. Membelah laut Merah dengan tongkatnya

D. Bersembunyi di dalam gua

10. Apa yang terjadi kepada anak Nabi Nuh yang menolak naik ke bahtera?

A. Selamat karena berenang ke daratan

B. Tenggelam dalam banjir besar

C. Berubah menjadi ikan

D. Diangkat ke langit

The image displays a collection of overlapping Indonesian Pre-Test questionnaires. Each questionnaire is titled "Pre-Test" and includes a "Nama" (Name) and "Umur" (Age) field. The questions are numbered and cover various topics, including:

- 1. Apakah kamu sudah pernah melakukan kegiatan ini? (Have you ever done this activity?)
- 2. Apakah kamu sudah pernah melakukan kegiatan ini? (Have you ever done this activity?)
- 3. Apakah kamu sudah pernah melakukan kegiatan ini? (Have you ever done this activity?)
- 4. Apakah kamu sudah pernah melakukan kegiatan ini? (Have you ever done this activity?)
- 5. Apakah kamu sudah pernah melakukan kegiatan ini? (Have you ever done this activity?)
- 6. Apakah kamu sudah pernah melakukan kegiatan ini? (Have you ever done this activity?)
- 7. Apakah kamu sudah pernah melakukan kegiatan ini? (Have you ever done this activity?)
- 8. Apakah kamu sudah pernah melakukan kegiatan ini? (Have you ever done this activity?)
- 9. Apakah kamu sudah pernah melakukan kegiatan ini? (Have you ever done this activity?)
- 10. Apakah kamu sudah pernah melakukan kegiatan ini? (Have you ever done this activity?)

 The questionnaires are filled out by students with names like "Aldy", "Aldy", "Aldy", "Aldy", "Aldy", "Aldy", "Aldy", "Aldy", "Aldy", "Aldy".

LAMPIRAN 5 : Hasil Validasi Ahli Materi

Lembar Validasi Ahli Materi

A. Identitas

Nama : Dani Aditya
NIM : 2108096097
Judul Skripsi : PERANCANGAN GAME VISUAL NOVEL KISAH RASUL ULUL
AZMI SEBAGAI SARANA PENDIDIKAN UNTUK ANAK-ANAK
Nama Validator : Ustadz Amin Raharjo
Hari/Tanggal : Jumat / 13 Juni 2025

B. Tujuan

Validasi ahli materi ini bertujuan untuk mengevaluasi tingkat kelayakan aspek-aspek konten meliputi isi materi, desain media, penyajian, serta penggunaan bahasa dalam game Kisah Rasul Ulul Azmi.

C. Petunjuk

1. Responden dipersilahkan mengisi instrument penelitian ini secara objektif yaitu pengisian dilakukan secara jujur dan terbuka tanpa mempertimbangkan hubungan sosial dengan peneliti.
2. Berikanlah nilai terhadap media ini dengan memilih jawaban yang sesuai dengan pendapat responden. Penilaian ditandai dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom nilai yang tersedia berdasarkan kriteria penilaian di bawah ini.
3. Apabila ada kritik dan saran, isilah pada kolom yang telah disediakan.
4. Pada bagian kesimpulan, lingkari salah satu sesuai dengan penilaian instrumen.

D. Tabel Penilaian

Aspek	No	Indikator	Skor					Catatan Penilaian
			1	2	3	4	5	
Materi	1	Tingkat kesesuaian isi cerita dengan sumber kisah asli				✓		
	2	Kelengkapan penyajian materi dalam mencakup aspek-aspek					✓	

		utama dari kisah rasul ulul azmi							
	3	Kandungan nilai edukatif dan pesan moral yang disampaikan dalam cerita				✓			
Design Media	4	Kesesuaian dan relevansi aset visual (<i>sprite, background, UI</i>) dengan isi cerita				✓			
	5	Kesesuaian dan kualitas audio (musik, efek suara) dalam membangun suasana kisah			✓				
	6	Estetika keseluruhan dan daya tarik visual dalam mendukung pengalaman pengguna					✓		
	7	Konsistensi desain antar adegan (<i>visual identity, tone</i> warna, dan <i>layout</i>)					✓		
Bahasa	8	Kejelasan narasi dan kemudahan kalimat untuk dipahami oleh target pengguna				✓			
	9	Kesesuaian tingkat bahasa dengan segmentasi pengguna (7-12 tahun)				✓			
	10	Ketepatan penggunaan istilah agama dan sejarah sesuai konteks				✓			
	11	Kerapian dan konsistensi penulisan (tata bahasa, ejaan, tanda baca)			✓				

Penyajian	12	Keterpaduan alur cerita dari awal hingga akhir (logis, runtut, dan menarik)				✓		
	13	Daya tarik penyajian cerita (suspense, dramatisasi, dialog, dsb)				✓		
	14	Interaktivitas media (pilihan cerita, quiz, dll.)					✓	
	15	Kesesuaian penyajian dengan tujuan pembelajaran dan sasaran pengguna				✓		

Kesimpulan:

Game Kisah Rasul Ulul Azmi yang dikembangkan dinyatakan:

- ① Layak untuk digunakan uji coba tanpa revisi.
2. Layak untuk digunakan uji coba dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk digunakan uji coba.

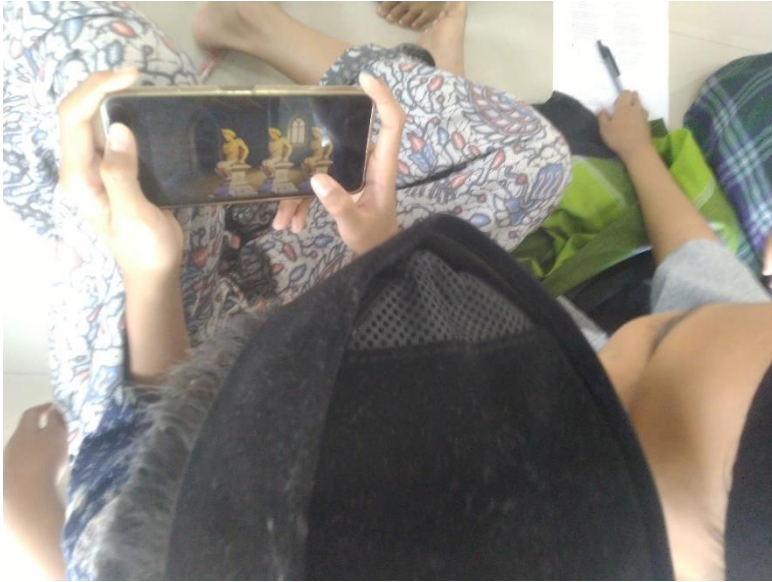
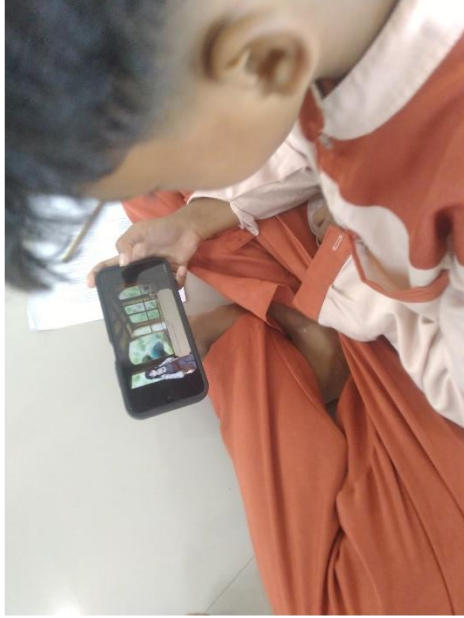
Mohon di lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu

LAMPIRAN 6 : Dokumentasi Penelitian









LAMPIRAN 7 : Riwayat Hidup

RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

Nama lengkap : Dani Aditya

TTL : Semarang, 19 Desember 2002

Alamat : Kliwonan Baru RT9 RW 7, no Rumah B9,
Tambakaji, Ngaliyan, Kota Semarang

No. HP : 0895358219987

E-mail : dani89aditya@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan Formal

1. SD Negeri Ngaliyan 01 Semarang
2. SMP Negeri 18 Semarang
3. SMA Negeri 6 Semarang