

## DAFTAR ISI

|   |      |
|---|------|
| HALAMAN JUDUL.....  | i    |
| HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING .....                                       | ii   |
| LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI .....   | iii  |
| LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN .....  | iv   |
| HASIL TUGAS AKHIR .....   | iv   |
| HALAMAN PERSEMBAHAN.....  | v    |
| HALAMAN MOTO.....   | vi   |
| KATA PENGANTAR.....   | vii  |
| SARI.....   | ix   |
| GLOSARIUM .....   | x    |
| DAFTAR ISI.....   | xi   |
| DAFTAR TABEL.....   | xiii |
| DAFTAR GAMBAR .....   | xv   |
| BAB I PENDAHULUAN .....   | 1    |
| 1.1 Latar Belakang.....   | 1    |
| 1.2 Rumusan Masalah.....  | 3    |
| 1.3 Batasan Masalah .....   | 3    |
| 1.4 Tujuan Penelitian .....   | 3    |
| 1.5 Manfaat Penelitian .....  | 3    |
| 1.6 Metodologi Penelitian.....  | 4    |
| 1.7 Sistematika Penulisan .....   | 5    |
| BAB II LANDASAN TEORI .....   | 7    |
| 2.1 Pelajaran Agama Islam .....   | 7    |
| 2.1.1 Kurikulum 2013 Pelajaran Pendidikan Agama Islam (revisi 2016) ..... | 7    |
| 2.2 Alat Permainan Edukatif (APE) .....                                   | 9    |
| 2.3 Pengertian <i>Board Game</i> .....                                    | 9    |
| 2.3.1 Jenis <i>Board Game</i> .....                                       | 10   |
| 2.3.2 Manfaat <i>Board Game</i> .....                                     | 11   |
| 2.4 Gim Komputer .....  | 12   |
| 2.4.1 Jenis-jenis Gim Komputer .....                                      | 12   |
| 2.5 Multimedia.....   | 13   |
| 2.6 Pengertian Animasi.....   | 13   |
| 2.7 MDA Framework.....  | 15   |
| 2.8 Review Aplikasi Sejenis .....   | 16   |
| BAB III METODOLOGI .....  | 17   |
| 3.1 Pengembangan Sistem .....   | 17   |
| 3.2.1 <i>Analysis / Analisis</i> .....                                    | 17   |
| 3.2.2 <i>Design / Desain</i> .....  | 31   |
| 3.2.3 Perancangan Pengujian .....   | 56   |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....   | 74   |
| 4.1 <i>Development / Pengembang</i> .....                                 | 74   |
| 4.1.1 Hasil Antarmuka Halaman Awal .....                                  | 74   |
| 4.1.2 Hasil Antarmuka Halaman Menu .....                                  | 74   |
| 4.1.3 Hasil Antarmuka Pilih Materi Belajar dan Materi Gim.....            | 75   |
| 4.1.4 Hasil Antarmuka Halaman Putar Video .....                           | 75   |
| 4.1.5 Hasil Antarmuka Halaman Menu Gim .....                              | 76   |
| 4.1.6 Hasil Antarmuka Halaman Jumlah Pemain .....                         | 76   |
| 4.1.7 Hasil Antarmuka Halaman Pilih Karakter .....                        | 76   |

|  |     |
|--|-----|
| 4.1.8 Hasil Antarmuka Halaman <i>Boardgame</i> .....     | 77  |
| 4.1.9 Hasil Antarmuka Halaman Pertanyaan .....           | 77  |
| 4.1.10 Hasil Antarmuka Halaman Jawaban Benar .....       | 78  |
| 4.1.11 Hasil Antarmuka Halaman Jawaban Salah .....       | 79  |
| 4.1.12 Hasil Antarmuka Halaman Pemenang .....            | 79  |
| 4.1.13 Hasil Antarmuka Halaman Petunjuk Gim .....        | 80  |
| 4.1.14 Hasil Antarmuka Halaman Tentang.....              | 80  |
| 4.1.15 Asset Aplikasi .....                              | 81  |
| 4.2 <i>Implementation / Implementasi</i> .....           | 82  |
| 4.3 <i>Evaluation / Evaluasi</i> .....                   | 86  |
| 4.3.1 Hasil Pengujian Siswa Sekolah Dasar Kelas IV ..... | 87  |
| 4.3.2 Hasil Pengujian Ahli Materi dan Guru .....         | 95  |
| 4.3.3 <i>Fungsionality</i> .....                         | 100 |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....                          | 102 |
| 5.1 Kesimpulan .....                                     | 102 |
| 5.2 Saran .....  | 102 |
| DAFTAR PUSTAKA .....                                     | 103 |
| LAMPIRAN .....   | 105 |