

**PENGEMBANGAN GAME EDUKASI INTERAKTIF TATA
CARA PEMANDIAN JENAZAH UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN MATERI FIQIH PADA SISWA KELAS XI
SMA AL BAAQII KABUPATEN MUSI BANYUASIN**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

IMAM MASHDUQI

22.11.4946

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

**PENGEMBANGAN GAME EDUKASI INTERAKTIF TATA
CARA PEMANDIAN JENAZAH UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN MATERI FIQIH PADA SISWA KELAS XI
SMA AL BAAQII KABUPATEN MUSI BANYUASIN**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

IMAM MASHDUQI

22.11.4946

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN GAME EDUKASI INTERAKTIF TATA
CARA PEMANDIAN JENAZAH UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN MATERI FIQIH PADA SISWA KELAS XI
SMA AL BAAQII KABUPATEN MUSI BANYUASIN**

yang disusun dan diajukan oleh

Imam Mashduqi

22.11.4946

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 11 Mei 2026

Dosen Pembimbing,



Muhammad Tofa Nurcholis, S.Kom., M.Kom.

NIK. 190302281

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN GAME EDUKASI INTERAKTIF TATA
CARA PEMANDIAN JENAZAH UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN MATERI FIQIH PADA SISWA KELAS XI
SMA AL BAAQII KABUPATEN MUSI BANYUASIN**

yang disusun dan diajukan oleh

Imam Mashduqi

22.11.4946

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 11 Mei 2026

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Muhammad Rudyanto Arief, S.T., M.T.
NIK. 190302098

Hendra Kurniawan, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302244

Muhammad Tofa Nurcholis, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302281

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 11 Mei 2026

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusriani, M.Kom.
NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Imam Mashduqi
NIM : 22.11.4946

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**PENGEMBANGAN GAME EDUKASI INTERAKTIF TATA CARA
PEMANDIAN JENAZAH UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN
MATERI FIQIH PADA SISWA KELAS XI SMA AL BAAQII
KABUPATEN MUSI BANYUASIN**

Dosen Pembimbing: Muhammad Tofa Nurcholis, S.Kom., M.Kom.

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 11 Mei 2026

Yang Menyatakan,



Imam Mashduqi

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji dan rasa syukur penulis panjatkan hadirat Allah SWT atas segala rahmat-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan sebagai syarat kelulusan Program Studi Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta. Karya ini penulis persembahkan sebagai wujud rasa bakti dan terima kasih kepada:

1. Kedua Orang Tua dan Keluarga Besar, yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, serta pengorbanan yang luar biasa dalam mendukung setiap langkah pendidikan penulis hingga selesai.
2. Almamater Universitas Amikom Yogyakarta, sebagai institusi tempat penulis menimba ilmu, menempa diri, dan mengembangkan potensi selama masa perkuliahan di Program Studi Informatika.
3. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, yang telah turut membantu kelancaran penyusunan skripsi ini.

Semoga skripsi ini tidak hanya menjadi simbol selesainya masa studi bagi penulis, namun juga dapat memberikan manfaat serta kontribusi nyata bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan sebagai syarat kelulusan Program Studi Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa keberhasilan ini tidak lepas dari dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Muhammad Tofa Nurcholis, S.Kom., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing atas waktu, arahan, dan bimbingan berharganya.
2. Tim Dosen Penguji atas saran dan masukan konstruktif demi kesempurnaan skripsi ini.
3. Segenap Dosen Informatika Universitas Amikom Yogyakarta atas bekal ilmu yang telah diberikan.
4. Pihak sekolah SMA Al Baaqii yang telah memberikan izin dan membantu dalam proses penelitian
5. Kedua orang tua dan keluarga atas doa serta dukungan moral maupun finansial yang tidak terhingga.
6. Rekan-rekan mahasiswa dan semua pihak yang telah membantu kelancaran penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca. Akhir kata, semoga karya ini dapat memberikan manfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang teknologi informasi.

Yogyakarta, 11 Mei 2026

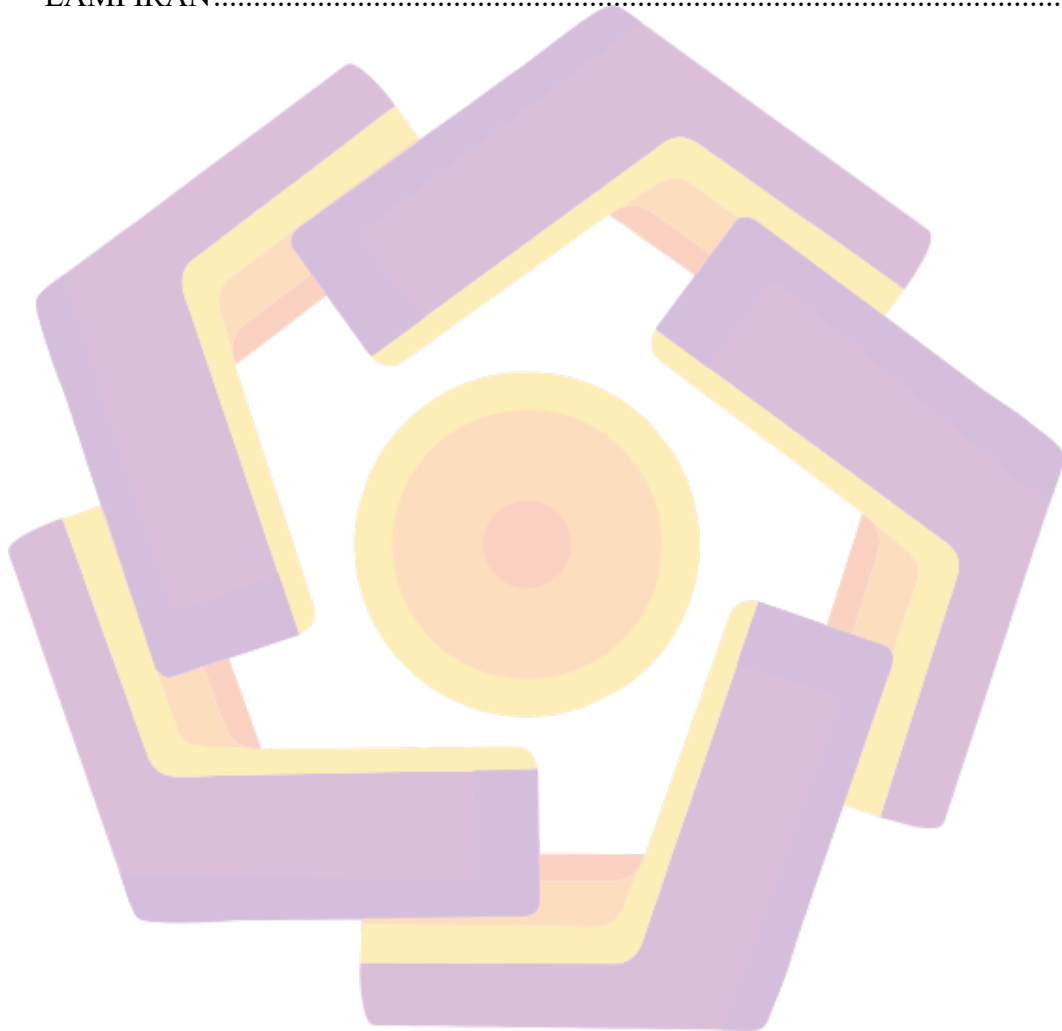
Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xiv
INTISARI	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Studi Literatur	5
2.2 Dasar Teori.....	10
2.2.1 Multimedia Interaktif.....	10
2.2.2 Game Interaktif	11
2.2.3 Teori Konstruktivisme	12
2.2.4 <i>Game</i> edukasi dan Sejarah Singkat.....	12
2.2.3 Fiqih (Tata Cara Pemandian Jenazah)	14
2.2.4 <i>Multimedia Development Life Cycle (MDLC)</i>	14

2.2.5	Construct 3	16
2.2.6	Flowchart	17
2.2.7	Wireframe	18
2.2.8	Analisis Kebutuhan Fungsional dan Non Fungsional.....	19
2.2.9	Black Box Testing	20
2.2.10	Uji Kelayakan (Validasi Ahli)	21
2.2.11	Pretest dan Posttest.....	22
BAB III METODE PENELITIAN		24
3.1	Objek Penelitian.....	24
3.2	Alur Penelitian	24
3.3	Alat dan Bahan.....	31
3.3.1	Data Penelitian	31
3.3.2	Alat dan Instrumen.....	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		34
4.1	Pengumpulan Data	34
4.1.1	Hasil Wawancara	34
4.1.2	Hasil Observasi	37
4.2	Analisis Kebutuhan.....	39
4.2.1	Aspek Fungsional.....	39
4.2.2	Aspek Non Fungsional (Spesifikasi Perangkat)	41
4.3	Concept (Konsep)	42
4.4	Design (Perancangan)	42
4.5	Material Collecting (Pengumpulan Bahan).....	50
4.6	Assembly	51
4.6.1.	Pembuatan Aset Visual (Figma)	51
4.6.2.	Pengumpulan Audio.....	52
4.6.3.	Implementasi pada Construct 3	53
4.7	Testing (Pengujian)	59
4.7.1	Black Box Testing	60
4.8.2	Uji Kelayakan	61
4.8.3	Pretest & Posttest (O1, X, O2)	67

4.9	<i>Distribution</i>	78
BAB V PENUTUP		80
5.1	Kesimpulan	80
5.2	Saran	80
REFERENSI		82
LAMPIRAN.....		85



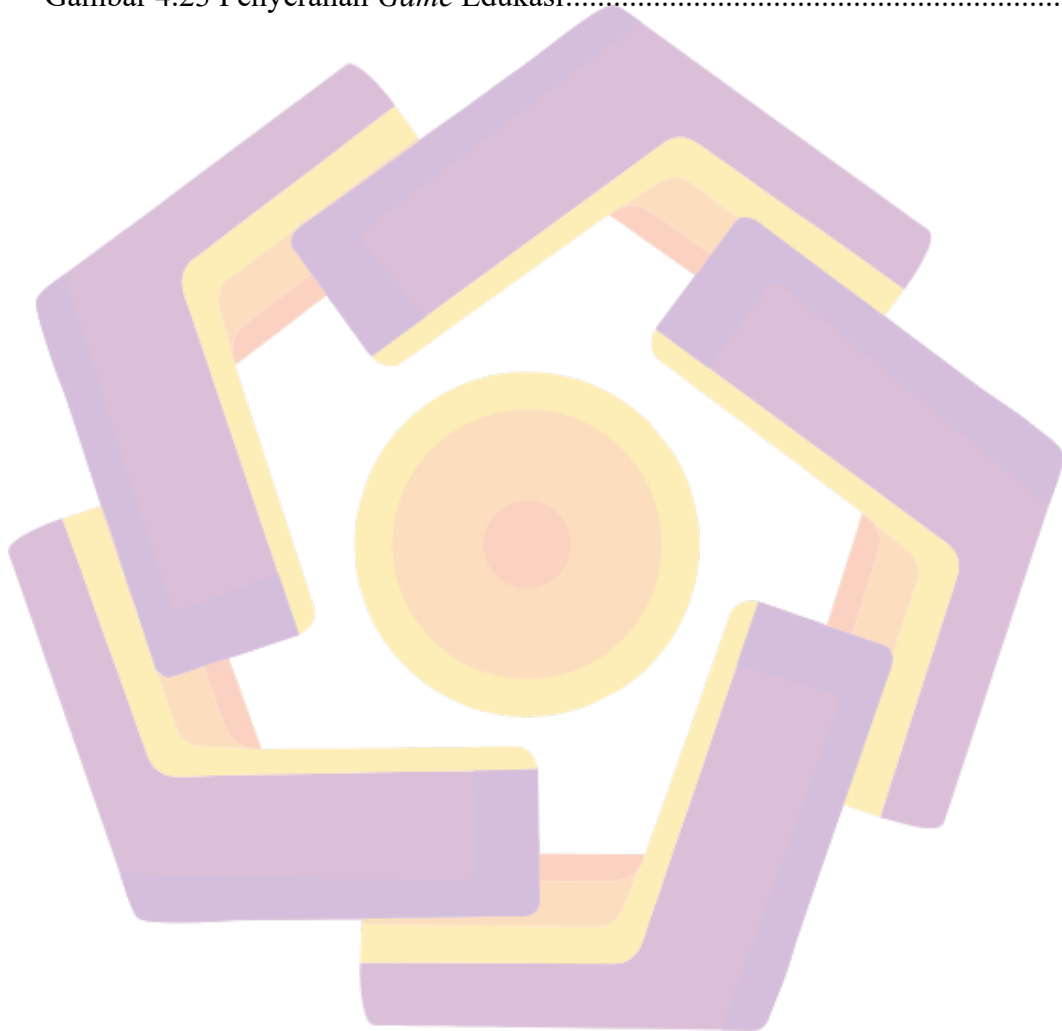
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keaslian Penelitian	7
Tabel 2.2 Simbol <i>Flowchart</i>	17
Tabel 2.3 Persentase Kategori.....	22
Tabel 2.4 <i>N-Gain Score</i>	23
Tabel 3.1 Pertanyaan Wawancara.....	26
Tabel 3.2 Alat Instrumen	32
Tabel 4.1 Hasil Wawancara	34
Tabel 4.2 Hasil Observasi	37
Tabel 4.3 Kebutuhan Fungsional	40
Tabel 4.4 Spesifikasi Perangkat	41
Tabel 4.5 Gambar <i>Wireframe</i>	46
Tabel 4.6 Daftar <i>Asset</i>	50
Tabel 4.7 Pengujian <i>Black Box</i>	60
Tabel 4.8 Data Hasil Validasi Ahli Media	62
Tabel 4.9 Data Hasil Validasi Ahli Materi	64
Tabel 4.10 Hasil <i>Pretest</i> Siswa	68
Tabel 4.11 Hasil <i>Posttest</i> Siswa.....	72
Tabel 4.12 Perbandingan Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	74

DAFTAR GAMBAR

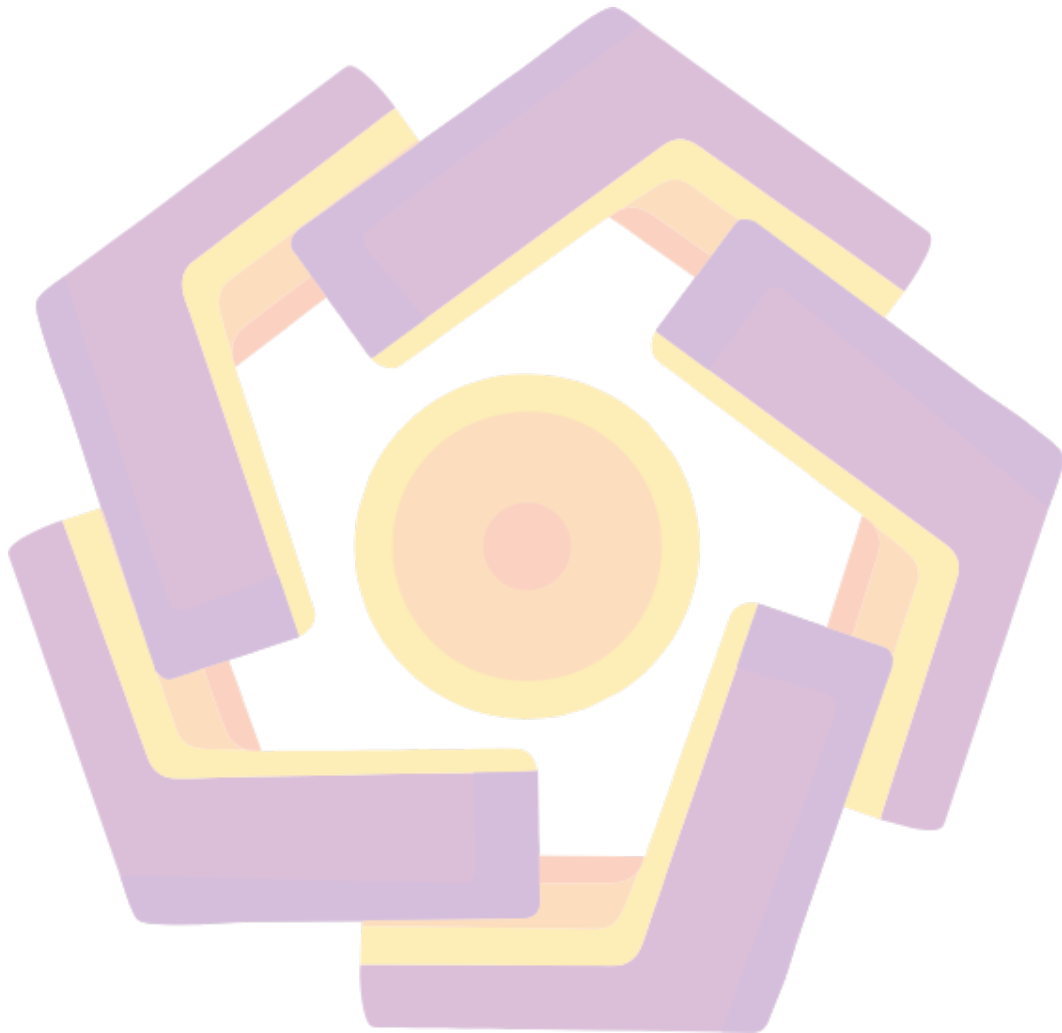
Gambar 2.1 Komponen Multimedia	10
Gambar 2.2 Kelebihan Konstruktivisme.....	12
Gambar 2.3 Contoh <i>Game</i> Edukasi	13
Gambar 2.4 Tata Cara Pemandian Jenazah.....	14
Gambar 2.5 Tahapan MDLC	15
Gambar 2.6 Logo Construct 3.....	17
Gambar 2.7 Contoh <i>Wireframe</i>	19
Gambar 2.8 Proses <i>Black Box Testing</i>	20
Gambar 3.1 Gedung Sekolah SMA AL-BAAQII.....	24
Gambar 3.2 Alur Penelitian	25
Gambar 4.1 Dokumentasi Wawancara dengan bapak Faisal Fuadi, M.Pd.....	37
Gambar 4.2 Dokumentasi Observasi Di Kelas	38
Gambar 4.3 Dokumentasi Observasi Fasilitas Teknologi.....	38
Gambar 4.4 <i>Flowchart</i> Game Edukasi.....	44
Gambar 4.5 Proses Pembuatan <i>Asset</i> NPC Ustad di Figma.....	52
Gambar 4.6 Pixabay.com.....	53
Gambar 4.7 Input Objek Ke Construct 3	53
Gambar 4.8 <i>Import Audio</i>	54
Gambar 4.9 <i>Global Variabel</i>	55
Gambar 4.10 Logika <i>Background</i> Musik.....	55
Gambar 4.11 <i>Layout Simulasi</i> Pada <i>Page 9</i>	56
Gambar 4.12 Inisialisasi <i>Global Number</i> TotalTerkenaAir.....	56
Gambar 4.13 Struktur Logika Interaksi Gayung dan Air pada Event Sheet.....	57
Gambar 4.14 Struktur Logika Penggunaan Sabun pada Event Sheet	57
Gambar 4.15 Struktur Logika Penghitungan dan Transisi Alat.....	58
Gambar 4.16 Struktur Logika Penyelesaian Simulasi	58
Gambar 4.17 Langkah – Langkah Export Game	59
Gambar 4.18 Dokumentasi Proses Validasi Ahli Media bersama Bapak Raditya Wardhana, M.Kom.....	64

Gambar 4. 19 Dokumentasi Proses Validasi Ahli Materi bersama Bapak Faisal Fuadi, M.Pd.....	67
Gambar 4. 20 Dokumentasi Kegiatan <i>Pretest</i>	70
Gambar 4.21 Dokumentasi Uji Coba <i>Game</i> Edukasi	71
Gambar 4.22 Dokumentasi Kegiatan <i>Posttest</i>	73
Gambar 4.23 Penyerahan <i>Game</i> Edukasi.....	79



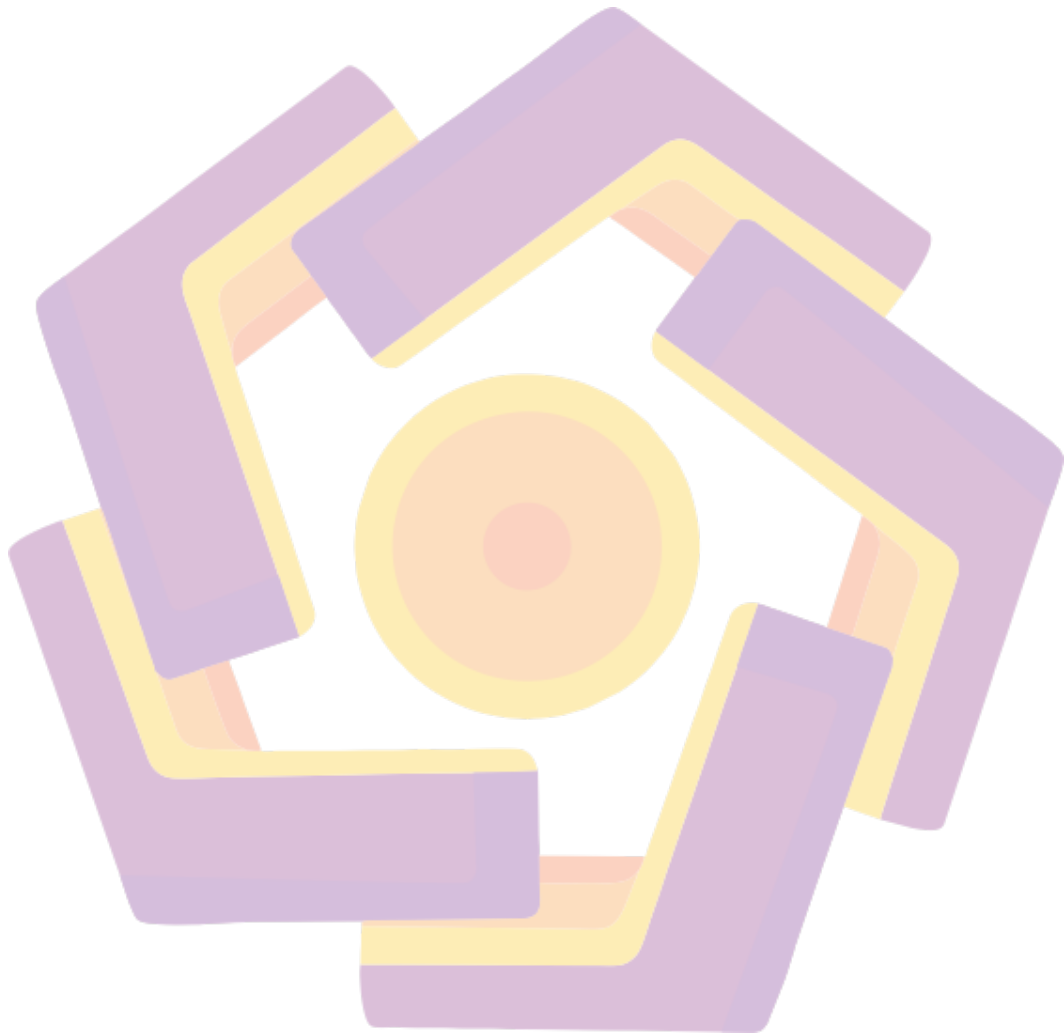
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Validasi Ahli	85
Lampiran 2. Lembar Soal Dan Hasil <i>Pretest Posttest</i>	85
Lampiran 3. Dokumentasi Kegiatan <i>Pretest Posstest</i>	85



DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

P	Persentase
g	Gain



INTISARI

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman siswa kelas XI SMA Al Baaqii pada materi fiqih, khususnya tata cara pemandian jenazah, serta penggunaan media pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang interaktif. Kondisi ini dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang cenderung berlangsung secara satu arah, sehingga siswa kurang fokus ketika pembelajaran berlangsung tanpa didukung media yang menarik. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis game serta mengetahui efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman siswa.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Multimedia Development Life Cycle (MDLC) yang meliputi tahapan concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh nilai kelayakan sebesar 80% dari ahli media dan 94% dari ahli materi, sehingga termasuk dalam kategori layak hingga sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, terjadi peningkatan pemahaman siswa yang ditunjukkan dari nilai rata-rata pretest sebesar 73,3 menjadi 94,0 pada posttest, dengan peningkatan sebesar 28,25%. Hasil uji N-Gain sebesar 0,78 termasuk dalam kategori tinggi. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis game yang dikembangkan dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa.

Kata kunci: media pembelajaran, game edukasi, MDLC, fiqih, pemandian jenazah.

ABSTRACT

This study is motivated by the low level of understanding of students in class XI at SMA Al Baaqii in fiqh subjects, especially on the topic of Islamic funeral bathing procedures, as well as the use of conventional and less interactive learning media. This condition is influenced by a learning process that tends to be one-way, causing students to be less focused during learning activities without the support of engaging media. Therefore, this study aims to develop an interactive game-based learning media and to determine its effectiveness in improving students' understanding.

The method used in this research is the Multimedia Development Life Cycle (MDLC), which consists of concept, design, material collecting, assembly, testing, and distribution stages.

The results show that the developed learning media obtained a feasibility score of 80% from media experts and 94% from material experts, indicating that it is categorized as feasible to highly feasible for use in learning. In addition, there is an improvement in students' understanding, as shown by the increase in the average pretest score from 73.3 to 94.0 in the posttest, with an improvement of 28.25%. The N-Gain result of 0.78 falls into the high category. Therefore, the developed interactive game-based learning media can be used as an effective alternative learning media to improve students' understanding.

Keywords: learning media, educational game, MDLC, fiqh, funeral bathing.