

# GAME EDUKASI TENTANG AGAMA DI INDONESIA UNTUK PAUD

Muslih<sup>1</sup>, Heradini Ferdella Dwiyani<sup>2</sup>

<sup>1,2,3</sup>Teknik Informatika D3, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro

Nakula I NO. 5-11 ,Semarang, 50131, (024) 3517261

E-mail : kangmouse@dosen.dinus.ac.id<sup>1</sup>, 122201202332@mhs.dinus.ac.id<sup>2</sup>

---

## **Abstrak**

*Penerapan Teknologi Informasi dalam bidang pendidikan sangat berpengaruh untuk upaya peningkatan mutu pendidikan. Integrasi teknologi informasi ke dalam dunia pendidikan telah menciptakan pengaruh yang sangat besar yaitu dengan kecanggihan Teknologi Informasi, mutu dan efisiensi pendidikan dapat ditingkatkan. Salah satu cara untuk meningkatkan mutu pendidikan dalam proses belajar mengajar adalah dengan menggunakan Game edukasi. Game edukasi dibuat dengan tujuan sebagai alat pendidikan pada pendidikan anak usia dini (PAUD), untuk belajar mengenai Moral agama yang ada di Indonesia agar anak dapat mengetahui jenis-jenis alat ibadah sesuai dengan agama yang dianutnya dan menentukan hal-hal yang boleh dilakukan dan hal yang tidak boleh dilakukan sesuai dengan Moral agama yang dianut. Dengan adanya game edukasi yang baik, efektif dan variatif maka akan menambah pengetahuan dan meningkatkan keterampilan, mengolah kecerdasan otak pada anak. Berdasarkan perkembangan di atas, metode game puzzle dan game maze merupakan salah satu game yang diciptakan dengan tujuan menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Dengan demikian, anak usia dini lebih mudah mencerna apa yang disampaikan dalam audio visual tampilan 2D dan semua daya imajinasinya dapat diekspresikan secara baik.*

**Kata Kunci:** Game, Moral, Agama, Pendidikan

## **Abstract**

*The application of information technology in education is very influential for educational enhancement efforts. The integration of information technology into the educational world has created enormous influence with the sophistication of information technologies, the quality and efficiency of education can be improved. One way to improve the quality of education in the process of teaching and learning is to use educational Games. Educational games made with the purpose as an educational tool on early childhood education (PAUD), to learn about the religious Morals existing in Indonesia so that children can figure out the types of tools of worship in accordance with the religion adhered and specify things to do and things not to do in accordance with the religious and Moral beliefs. Educational games by having a good, effective and varied it will increase knowledge and improve skills, cultivate the intelligence of the brain in children. Based on the above developments, the method of the game puzzle and games maze is one of the games that were created with the aim of creating an atmosphere of learning and fun. Thus, early childhood easier to digest what is delivered in audio visual display of 2D and all his imagination can be expressed in either.*

**Keyword :** Games, Moral, Religion, Education

## **1. PENDAHULUAN**

Perkembangan Teknologi Informasi yang sedemikian pesat menciptakan kultur baru bagi semua orang di seluruh dunia, termasuk juga dalam dunia pendidikan. Penerapan Teknologi

Informasi dalam bidang pendidikan sangat berpengaruh untuk upaya peningkatan mutu pendidikan. Banyak sekali lembaga pendidikan yang telah berhasil mengembangkan Teknologi Informasi dalam mendukung proses pembelajarannya.

Dengan menggunakan Teknologi Informasi sebagai media dalam pendidikan, kegiatan pembelajaran menjadi tampak lebih menarik dan interaktif serta tanpa memberikan kesan yang membosankan. Oleh karena itu media pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan metode pembelajaran yang memiliki filosofis mengenai teori- teori belajar yang ada di Indonesia. Teori belajar adalah suatu teori yang di dalamnya terdapat tata cara pengaplikasian kegiatan belajar mengajar antara guru dan siswa, perancangan metode pembelajaran yang akan dilaksanakan di kelas maupun di luar kelas. [1]

Pendidikan agama merupakan suatu proses pengembangan potensi kreativitas siswa atau peserta didik yang bertujuan untuk mewujudkan manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan, berbudi pekerti luhur, mandiri dan bertanggung jawab terhadap diri sendiri. Pendidikan agama lebih di titik beratkan pada bagaimana membentuk kebiasaan yang selaras dengan tuntutan agama. Pendidikan agama sejak dini juga menciptakan anak memahami segala bentuk perbedaan dari setiap agama yang ada. Juga menjadikan anak memahami bahwa setiap agama tidak mengajarkan sesuatu yang negatif. Maka dari itu pendidikan agama sangatlah penting.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan anak usia dini memiliki fungsi utama mengembangkan semua aspek perkembangan anak, meliputi perkembangan kognitif, bahasa,

fisik (motorik kasar dan halus), sosial

dan emosional. Game atau permainan adalah suatu aktifitas yang dilakukan oleh beberapa anak untuk mencari kesenangan yang dapat membentuk proses kepribadian anak dan membantu anak mencapai perkembangan fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional.[2]

Game edukasi merupakan suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir serta bergaul dengan lingkungan atau untuk menguatkan dan menterampilkan anggota badan si anak, mengembangkan kepribadian, mendekatkan hubungan antara pendidik dengan peserta didik, kemudian menyalurkan kegiatan anak didik dan sebagainya. Game Edukasi juga dapat berarti sebuah bentuk kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan dari cara atau media pendidikan yang digunakan dalam kegiatan bermain, yang disadari atau tidak, memiliki muatan pendidikan yang dapat bermanfaat dalam mengembangkan diri peserta didik. Artinya, game edukasi merupakan sebuah bentuk kegiatan mendidik yang dilakukan dengan menggunakan cara atau media permainan yang bersifat mendidik. Oleh karena itu dengan menggunakan game edukasi maka akan membuat proses belajar mengajar pada pendidikan anak usia dini (PAUD) yang notabene merupakan dunia bermain menjadi lebih menyenangkan sehingga dapat memudahkan siswa untuk memahami tentang moral agama yang dianutnya.

## **2. METODE**

Metode Penelitian yang digunakan untuk mengaplikasikan project ini adalah berdasarkan teori pengembangan multimedia menurut (Sutopo,2003) yang terdiri dari 6 tahapan, tahapan yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Concept

Pada tahapan konsep ditentukan tujuan dan target pengguna dari pembuatan game edukasi. Yaitu game edukasi dibuat untuk perangkat ajar untuk siswa PAUD agar proses belajar mengajar lebih menarik. Pada tahapan ini dilakukan persiapan mulai dari hardware, software dan materi yang diperlukan untuk membuat game edukasi.

## 2. Design

Pada tahapan design yang harus dilakukan adalah storyboard untuk menggambarkan deskripsi tiap scene dengan mencantumkan semua obyek multimedia dan tautan ke scene lain dan bagan alir atau flowchart untuk menggambarkan proses dari satu scene ke scene lainnya.

## 3. Material Collecting

Pada tahapan ini dilakukan pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan untuk menyelesaikan game edukasi. Materi atau bahan yang dikumpulkan berupa data atau informasi pelajaran dari TK Tunas Mekar Sambiroto Semarang dalam bentuk silabus sebagai pedoman untuk membuat game edukasi.

## 4. Assembly

Assembly merupakan tahapan pembuatan semua objek atau bahan multimedia. Pada tahapan ini dilakukan beberapa tahapan yaitu :

- a. Pembuatan Animasi dan dengan menggunakan Software Adobe Professional Flash CS6.
- b. Pengeditan suara dan background suara dengan menggunakan software Cool Edit Pro.
- c. Serta pembuatan desain gambar dengan menggunakan software

Corel Draw X5.

## 5. Testing

Merupakan tahapan pengujian yang di lakukan setelah menyelesaikan tahap yaitu dengan menjalankan program atau aplikasi yang telah dibuat dengan mengecek terjadi kesalahan atau tidak. Testing dilakukan kepada user atau pengguna game edukasi yaitu siswa PAUD yang dibantu oleh guru.

## 6. Distribution

Pada tahapan ini game edukasi yang sudah selesai dibuat diberikan kepada Taman Kanak-Kanak Tunas Mekar yang dijadikan untuk alternatif proses pembelajaran serta untuk universitas sebagai bukti pembuatan tugas akhir. Tahapan ini juga disebut dengan tahap evaluasi untuk pengembangan produk yang sudah jadi supaya lebih baik. Hasil evaluasi digunakan sebagai masukan untuk tahap produk selanjutnya.

## 3. Hasil dan Pembahasan

### 3.1 Hasil

1. Desain tampilan awal dari Loading bar dan judul pada Game Edukasi Tentang Agama di Indonesia untuk PAUD.



**Gambar 1.** Loading Bar



**Gambar 2.** Judul Game  
2. Setelah Loading bar selesai maka akan muncul tampilan menu utama.



**Gambar 3.** Tampilan Menu  
Apabila masing-masing menu dipilih maka akan muncul tampilan berikut :  
Untuk menu belajar akan ditampilkan menu materi yaitu materi tentang tempat ibadah dan hal yang baik atau buruk.



**Gambar 4.** Tampilan Menu Belajar  
Pada menu bermain terdapat 3 pilihan permainan yang dapat di mainkan yaitu mencari jejak, puzzle dan mengelompokkan benar atau salah.



**Gambar 5.** Tampilan Menu Bermain  
Untuk menu pengaturan terdapat button untuk mengatur volume baik untuk membesarkan volume maupun

mengecilkan volume.



**Gambar 6.** Tampilan Menu Pengaturan  
Pada tampilan profil terdapat info pembuat game.



**Gambar 7.** Tampilan Menu Profil  
Pada menu keluar terdapat pilihan untuk meninggalkan permainan.



Jika menu tempat ibadah dalam button belajar dipilih maka akan muncul tampilan berikut.



**Gambar 7.** Agama Islam



**Gambar 8.** Agama Budha



**Gambar 9.** Agama Hindhu



**Gambar 10.** Agama Kristen dan Katolik

Apabila menu hal baik dan buruk dipilih maka akan muncul berapa contoh hal-hal yang boleh dilakukan yaitu member makan binatang, bermain bersama teman, menyiram tanaman, membuang sampah pada tempatnya, menyapu halaman rumah. Sedangkan untuk hal yang buruk berisi lawan perbuatan dari materi hal yang baik, untuk tampilan sebagai berikut.



**Gambar 11.** Contoh Hal yang baik



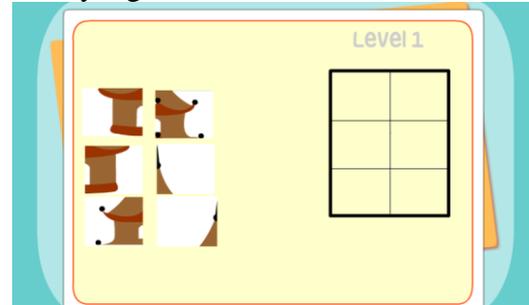
**Gambar 12.** Contoh Hal yang buruk

Didalam menu pilihan permainan apabila menu mencari jejak dipilih maka akan muncul permainan mencari jejak yang terdiri dari 3 level.



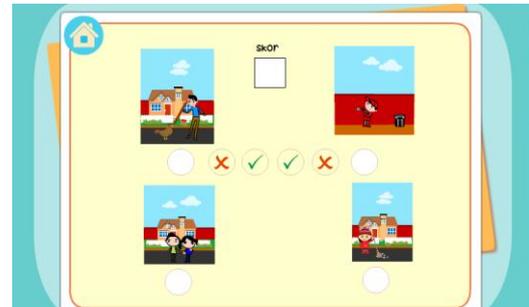
**Gambar 13.** Mencari Jejak

Apabila menu puzzle dipilih maka akan muncul permainan puzzle atau gambar acak yang terdiri dari 3 level.



**Gambar 14.** Puzzle

Apabila menu permainan baik/benar dipilih maka akan muncul tampilan berikut.



**Gambar 15.** Hal baik atau Buruk

Jika berhasil memenangkan permainan atau tidak berhasil maka akan muncul tampilan berikut.



**Gambar 16.** Tampilan berhasil



**Gambar 17.** Tampilan Gagal

### 3.2 pembahasan

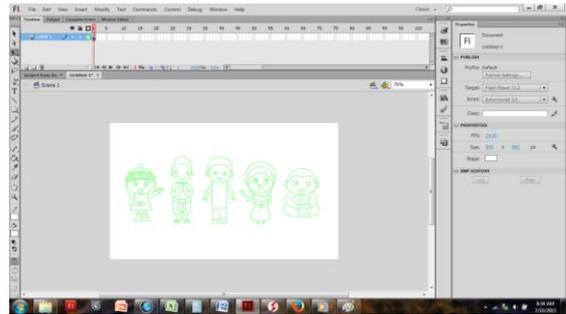
Project yang dibuat merupakan sebuah game edukasi dalam bentuk maze atau mencari jejak, puzzle atau gambar acak serta pengelompokan gambar atau tebak gambar ditujukan untuk Taman Kanak-Kanak Tunas Mekar yang dibuat dengan menggunakan Software Adobe Flash Professional CS6 untuk software unta, dan sebagai software pendukungnya adalah software Corel Draw X5 untuk desain, Cool Edit Pro untuk suara dan Swish Max2 untuk animasi teks.

langkah awal yang harus dilakukan dalam membuat game edukasi adalah dengan membuka Adobe Flash Profesional CS6 lalu pilih ActionScript 3.0 kemudian buat ukuran stage 800x480.

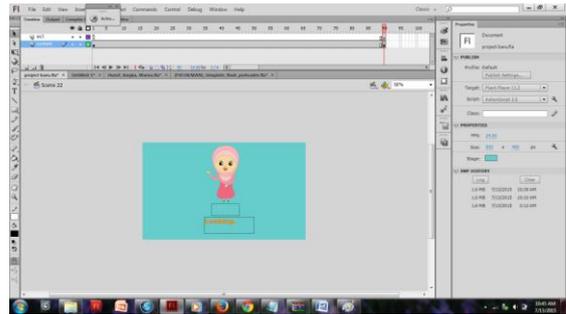


**Gambar 18.** Setting Stage Flash

Selanjutnya buat karakter anak yang sesuai dengan agama yang dianut serta buat tempat ibadah masing-masing agama dan juga property lain yang diperlukan.



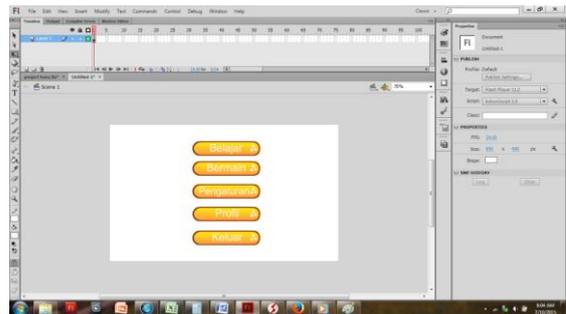
**Gambar 19.** Proses pembuatan karakter anak



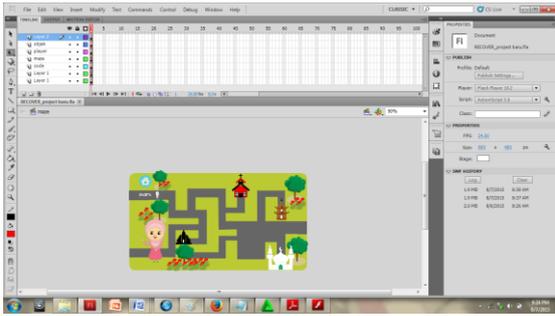
**Gambar 20.** Proses pembuatan Loading bar



**Gambar 21.** Proses Pembuatan Judul Selanjutnya yaitu proses pembuatan button.



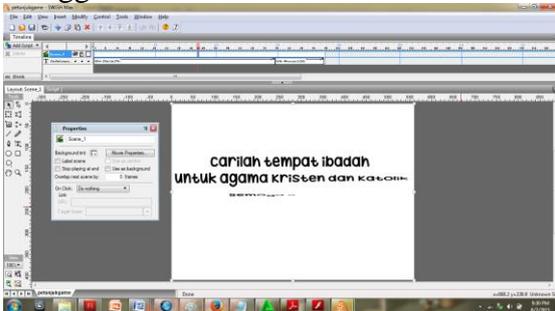
**Gambar 22.** Proses pembuatan button Selanjutnya proses pembuatan game dimulai dari game mencari jejak atau maze, game puzzle atau tebak gambar serta yang terakhir pengelompokan gambar hal baik dan hal yang buruk.



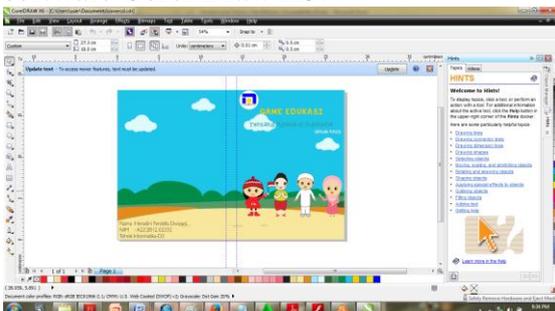
**Gambar 23.** Proses Pembuatan Game Langkah berikutnya adalah melakukan editing suara dubbing yang digunakan dalam game edukasi dengan menggunakan software Cool Edit Pro.



**Gambar 24.** Proses Editing Suara Setelah itu buat animasi teks dengan menggunakan Software Swish Max2.



**Gambar 25.** Proses Pembuatan Animasi Teks Untuk langkah terakhir adalah membuat desain pengemasan yaitu cover CD dan label CD dengan menggunakan software Corel Draw X5.



**Gambar 26.** Proses pembuatan cover CD



**Gambar 27.** Proses pembuatan label CD

## 4. Kesimpulan dan Saran

### 4.1 Kesimpulan

Dengan adanya game edukasi pembelajaran di berikat lewat praktek Learning by doing, karena pendidikan yang seharusnya itu harus menyenangkan dan tidak membosankan oleh karena itu mendidik dengan game merupakan salah satu alternatif yang tepat. Game Edukasi yang dalam bentuk Puzzle dan Maze (mencari jejak) merupakan salah satu game yang dapat mengasah otak karena cara bermainnya adalah untuk memecahkan masalah-masalah yang ada di dalam puzzle tersebut dan mencari jejak atau jalan yang benar yang sesuai dengan game yang diberikan.

### 4.2 Saran

Dalam membuat Game Edukasi ada beberapa hal penting yang harus di perhatikan agar fungsi dari Game Edukasi dapat terwujud dengan sempurna. Beberapa hal penting didalam Game Edukasi adalah sebagai berikut :

1. Produktif
2. Aktif
3. Efektif dan efisien
4. Kreatif
5. Menyenangkan

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Logic, T. (2011, Juni 2). *Teori Pengembangan Multimedia Luther*. Retrieved Juni 15, 2015, from Teori Pengembangan Multimedia Luther: <http://derayaki.blogspot.com/2011/06/t>

eori-pengembangan-multimedia-luther.html

- [2] Carcpedia. (2014, Maret 5). *Pengertian dan Definisi Belajar Menurut Para Ahli*. Retrieved Juni 9, 2015, from Pengertian dan Definisi Belajar Menurut Para Ahli: Pengertian dan Definisi Belajar Menurut Para Ahli - Definisi - CARApedia.html
- [3] wikipedia. (n.d.). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Retrieved Juni 10, 2015, from Pendidikan Anak Usia Dini: Pendidikan anak usia dini - Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas.html
- [4] Network, D. (2013, Juli 13). *Game Edukasi Pentingkah?* Retrieved Juni 7, 2015, from Game Edukasi Pentingkah?: <http://www.duniaku.net/2013/07/11/ku-liah-om-jas-game-edukasi-pentingkah/>
- [5] Investmen, I. (2015, juni 12). *Agama di Indonesia*. Retrieved Juni 16, 2015, from Agama di Indonesia: Agama di Indonesia - Islam Kristen Hinduisme - Indonesia Investments.htm
- [6] Academia.edu. (n.d.). *Pendidikan Agama Islam pada Anak Usia Dini*. Retrieved Juni 12, 2015, from Pendidikan Agama Islam pada Anak Usia Dini: PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PADA ANAK USIA DINI \_ Ghozhali Ahmad At-Taufiq - Academia.edu.htm
- [7] Solution, S. M. (2014, Juni 12). *Apa itu Multimedia*. Retrieved Juni 14, 2015, from Apa itu Multimedia: [http://www.satriamultimedia.com/artikel\\_apa\\_itu\\_multimedia.html](http://www.satriamultimedia.com/artikel_apa_itu_multimedia.html)
- [8] Vaughan, T. (2006). *Multimedia: Making It Work*. In T. Vaughan, *Multimedia: Making It Work* (p. 126). Yogyakarta: ANDI.
- [9] Vaughan, T. (2006). *Multimedia: Making It Work*. In T. Vaughan, *Multimedia: Making It Work* (p. 126). Yogyakarta: ANDI.
- [10] Pendidikan, P. M. (2011, Desember 24). *Pengertian Pengembangan Media Pendidikan Langkah-langkah Pengembangan Media Pembelajaran*. Retrieved Juni 23, 2015, from Pengertian Pengembangan Media Pendidikan Langkah-langkah Pengembangan Media Pembelajaran: <http://afhie-cirebon.blogspot.com/2011/12/pengertian-pengembangan-media.html>
- [11] Blog, M. (2014, Maret 20). *Pengertian dan Fungsi StoryBoard*. Retrieved Juni 14, 2015, from Pengertian dan Fungsi StoryBoard: <http://yogi-blogs-sharing.blogspot.com/2014/03/pengertian-dan-fungsi-storyboard.html>
- [12] IKITAS. (n.d.). *IKITAS (Inkubator Inovasi Kreasi dan Telematika Semarang)*. Retrieved Juni 20, 2015, from IKITAS (Inkubator Inovasi Kreasi dan Telematika Semarang): <http://www.ikitas.com/tentang-kami/>