

MENANAMKAN PENDIDIKAN KARAKTER ANAK DALAM MELATIH KEJUJURAN DAN TANGGUNGJAWAB MELALUI MEDIA GAME EDUKASI

CARIN ANGGUN TYAS

*Program Studi Desain Komunikasi Visual - S1, Fakultas Ilmu
Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang*

URL : <http://dinus.ac.id/>

Email : 114201101244@mhs.dinus.ac.id

ABSTRAK

Untuk menjadikan Indonesia yang lebih maju diperlukan revitalisasi dan penguatan karakter SDM mengingat berbagai macam bentuk kenakalan remaja pada era sekarang. Salah satu aspeknya yaitu menanamkan pendidikan karakter untuk melatih kejujuran dan tanggungjawab. Menciptakan suasana kejujuran dimana bisa mempertanggungjawabkan akan mendapat tempat berupa penghargaan, dan pelanggaran mendapat hukuman yang setimpal dan sewajarnya. Sekolah dasar menjadi wadah utama dalam pembentukan karakter yang dapat meminimalisasi tindakan yang tidak baik, sehingga nantinya akan lahir generasi yang tumbuh berkembang dengan karakter yang baik mampu membanggakan diri sendiri, keluarga, lingkungan bahkan bangsa dan negara. Dengan demikian penanaman pendidikan karakter kejujuran dan tanggungjawab harus diterapkan sedini mungkin serta berlanjut terus dari masa ke masa. Metode penelitian yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif melalui wawancara, observasi, dan kajian pustaka. Sedangkan metode analisis yang digunakan yaitu 5W+1H (what, who, where, when, why, how). Hasil akhir dari perancangan ini atas kerjasama penulis dengan Dinas Pendidikan Kota Semarang berupa game android yang ber-genre adventure dengan grafis pixelart 3D yang berjudul 'PEJUANG CILIK' sebagai media utama dari sosialisasi menanamkan pendidikan karakter anak dalam melatih kejujuran dan tanggungjawab kepada anak-anak sekolah dasar kelas I-VI yang sangat bermanfaat di masa yang akan datang nanti dengan lahirnya generasi menghormati kejujuran dan bertanggungjawab. Game sebagai media sosialisasi ini membuat anak-anak terlibat langsung dan mengingat pesan kejujuran dan tanggungjawab ketika memainkannya.

Kata Kunci : Kejujuran Dan Tanggungjawab, Game Android, Adventure Pixelart 3D.

CULTIVATE CHARACTER EDUCATION OF CHILDREN TO TRAIN HONESTY AND RESPONSIBILITY USING EDUCATION GAME MEDIA

CARIN ANGGUN TYAS

*Program Studi Desain Komunikasi Visual - S1, Fakultas Ilmu
Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang*

URL : <http://dinus.ac.id/>

Email : 114201101244@mhs.dinus.ac.id

ABSTRACT

To make Indonesia a more advanced needed revitalization and strengthening character of human resources bearing a great variety of misbehavior teenager recently. One aspect that is infuse character education to train honesty and responsibilities. Creating a honesty can be accountable for the which will have the of awards, and the offense gets the appropriate punishment. Elementary school became a major in develop the character of to minimize the act of that is not good, so that there will be born generation grow with a character better able to boast yourself, family, the environment and the nation. Therefore cultivation character education of honesty and responsibilities should be applied as early as possible and continued from time to time. The research method used is descriptive qualitative interviews, observation , and a literature data. While the method of analysis used the 5w + 1h (what, who, where, when, why, how). The final result of design in cooperation writer with the Department of Education Semarang form android game that genre adventure with graphics pixelart 3D titled 'PEJUANG CILIK' as the main media of socialization cultivation character education of children in the practice of honesty and responsibilities to elementary school students class I-VI are very useful in the future generations later with the birth of respect honesty and responsibilities. Games as a media of socialization make the children involved and remember the message of honesty and responsibility when playing.

Keyword : Honesty and Responsibilities, Android Game, Adventure Pixelart 3D.