

## Perancangan Game Edukasi Mengenalkan Macam – Macam Adab Untuk Membentuk Perilaku Baik Pada Anak

Deva Risma Saputri<sup>1</sup>, Hendra Marcos<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas AMIKOM Purwokerto

Email: devaderisa07@gmail.com

**Abstract:** *Behaving well people will be seen as a pious pious child. That way the beginning of good behavior is from adab. However, with the development of an era that is already completely technological, children are negligent in learning adab because there are many kinds of applications that make children addicted, for example games that drain time and cannot educate or hinder children's development. Therefore, make educational games, educational games are games that can educate or educate and other meanings, namely games that can motivate in increasing children's understanding of the learning being studied. From the existing problems, the researchers designed an educational game to introduce various manners to shape good behavior in children. The method used is descriptive to collect information about the problem under study. The design of this educational game contains manners that are in accordance with Islamic teachings.*

**Keywords:** *behavior, children, manners, design, game*

**Abstrak:** Berperilaku baik orang akan dipandang sebagai anak soleh solehah. Dengan begitu awal mulainya berperilaku baik yaitu dari adab. Namun dengan perkembangan zaman yang sudah serba teknologi, anak-anak lalai dalam mempelajari ilmu adab dikarenakan banyak macam aplikasi yang membuat anak kecanduan contohnya *game* yang menguras waktu dan tidak dapat mengedukasikan maupun memperlambat perkembangan anak. Maka dari itu buatlah *game* edukasi, *game* edukasi merupakan permainan yang dapat mengedukasikan atau mendidik dan pengertian lainnya yaitu permainan yang dapat memotivasi dalam meningkatkan pemahaman anak terhadap pembelajaran yang dipelajari. Dari permasalahan yang ada peneliti membuat rancangan *game* edukasi mengenalkan macam – macam adab untuk membentuk perilaku baik pada anak. Metode yang digunakan yaitu deskriptif untuk mengumpulkan informasi mengenai masalah yang diteliti. Perancangan *game* edukasi ini berisikan adab yang sesuai dengan ajaran Islam.

**Kata kunci:** *perilaku, anak, adab, rancangan, game*

### Pendahuluan

Menimba ilmu dalam Islam merupakan suatu kewajiban, karena terdapat hadist yang mengatakan menuntut ilmu adalah kewajiban setiap individu. Ilmu mengenai adab dan etika bertujuan untuk mempermudah dalam pemahaman dan keberkahan dari Allah SWT. (Darsi and Oki Mitra 2022) Menuntut ilmu ialah jalan menuju ke surga, keutamaan menuntut ilmu sangat besar dan mulia dengan ilmu Allah pun meninggikan derajat hamba-Nya. (Amrullah 2020)

Adab merupakan perilaku yang mencerminkan dalam kehidupan seorang muslim. (Masykur 2022) Pentingnya mengenalkan adab untuk membentuk karakter serta kepribadian

seorang anak yang berakhlak baik. Dengan berakhlak baik orang tersebut akan dipandang sebagai anak soleh solehah oleh siapapun. Adab bukan hanya kepada Allah SWT saja melainkan juga kepada orang tua, sesama manusia bahkan kehidupan sehari-hari. Adab yang di ajarkan Islam dengan dicontohnya perilaku budi pekertinya Rasulullah SAW sebagai awal pengetahuan ilmu adab. Jika adab yang sudah dipahami atau diterapkan maka anak akan mengikuti norma agama tanpa diperintah atau spontan berperilaku baik. (Herawati, Nurkur'ani, and Hermanto 2020)

Menerapkan perilaku baik ataupun berkarakter baik sejak dini membutuhkan pendidikan yang

menyenangkan salah satunya melalui game yang baik seperti halnya dapat merangsang pola pikir dan berdampak baik perkembangan karakter anak. (Aprilianto and Mariana 2018) Anak yang terbentuk dari didikan orang tua berkualitas atau mendukung dalam perkembangan anak pada usia dini maka anak akan berkualitas juga atau anak tersebut dinamakan *golden age*. (W Sulaiman 2022) Tingkat kecerdasan anak berbeda-beda dengan begitu dapat dilihat dari cara anak merespon setiap kegiatan yang telah dilakukan, beberapa hal dapat meningkatkan kecerdasan anak yaitu permainan edukatif. (Suyitno et al. 2020)

Dengan adanya perkembangan teknologi banyak anak-anak yang mahir dalam bermain gadget. Pengendalian di era digital yang dipegang anak-anak memfokuskan suatu bidang pendidikan supaya memotivasi terbentuknya tujuan pendidikan agar tercapai dengan baik. (Atmojo, Sakina, and Wantini 2021) Namun sayangnya dimanfaatkan dengan bermain game yang hanya untuk kesenangan tanpa adanya manfaat ataupun mengedukasikan, hal tersebut dapat menghambat perkembangan anak. Oleh karena itu perlu adanya game edukasi. (Ferly Ardhy, Gusnaedi Adam, Agustinus Eko Setiawan 2022)

Game edukasi ialah permainan yang dapat memotivasi dalam meningkatkan pemahaman anak terhadap pembelajaran yang dipelajari. (Sussolaikah, Andria, and Laksono 2023) Merubah metode pembelajaran melalui aplikasi android yang akan berdampak positif untuk anak karena memberikan pengetahuan kepada anak dan membantu orang tua dalam proses belajar anak. (O'Donnell 2008)

Game edukasi mempermudah cara belajar yang tidak membosankan sehingga mudah di pahami. (Gunawan, Prastyawan, and Wahyudin 2022)

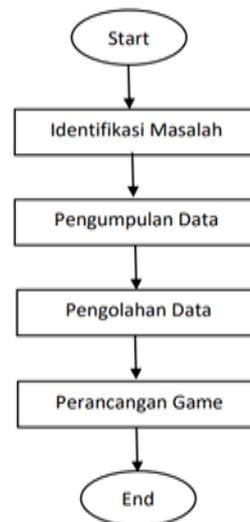
Dari permasalahan tersebut peneliti memanfaatkan teknologi untuk mengenalkan adab keseharian kepada

anak-anak melalui game edukasi android yang diharapkan mampu membantu dalam perubahan akhlak anak yang baik.

## Metode

Metode penelitian ini menggunakan cara deskriptif untuk mengumpulkan informasi mengenai masalah yang akan diteliti .

Pada penelitian ini dimulai dengan mengidentifikasi masalah, pengumpulan data, pengelolaan, pembuatan game lalu ada tahap pengujian apabila layak untuk dijadikan sebuah game maka game berhasil sedangkan tidak layak maka akan mengulang kembali proses pembuatan game. Bisa dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahap Penelitian

Konsep pada game edukasi yang akan di buat sebagai berikut:

1. Game edukasi yang berisi macam - macam adab dalam Islam meliputi adab terhadap Allah, orang tua, guru, sesama manusia, sesama teman, makan dan minum, bepergian, bertamu.
2. Tampilan pertama terdapat 3 menu utama yaitu Mulai, Pengaturan, Keluar.

3. Menu Mulai berisian submenu macam macam adab dan quiz. Quiz tersebut mencakup semua adab yang tertera, dan terdapat maksimum pengerjaan. Apabila tidak selesai maka pengerjaan quiz gagal atau harus mengulang. Di akhir quiz ada penilaian, setiap quiz dengan jumlah point 1.

4. Menu Peraturan untuk mengatur on/off backsound.

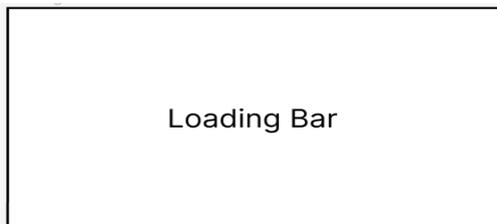
5. Menu Keluar untuk keluar dari game tersebut.

**Hasil**

Game edukasi dirancang untuk mengenalkan adab agar anak-anak mengetahui sehingga dapat berpengaruh pada perilaku yang baik dan tertanamkan adab pada anak tersebut. Game Edukasi ini dalam bentuk mobile dimainkan single player. Rancangan pada game edukasi mengenalkan macam-macam adab :

1. Loading Bar

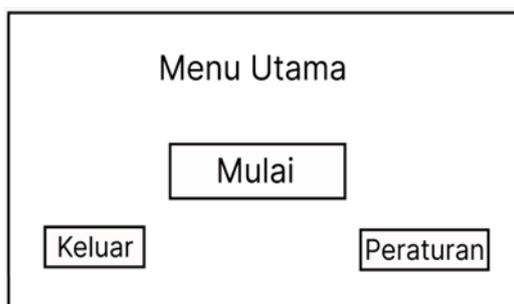
Loading bar berisi menampilkan nama aplikasi dengan jeda beberapa detik.



Gambar 2. Loading Bar

2. Menu Utama

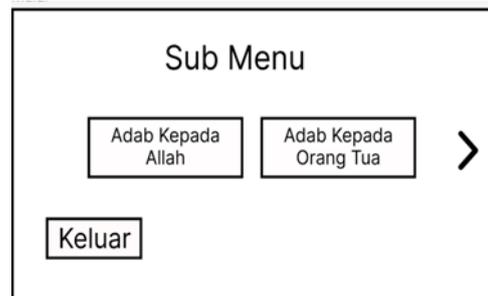
Menu Utama terdapat button mulai , keluar, peraturan.



Gambar 3. Menu Utama

3. Sub Menu1

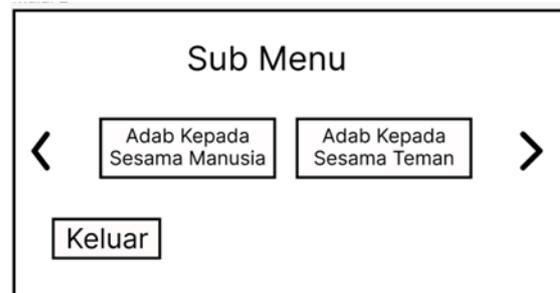
Sub Menu 1 terdapat menu adab kepada Allah dan orang tua sekaligus ada navigator untuk geser kekanan melanjutkan sub menu selanjutnya. Button keluar untuk keluar dari sub menu atau kembali ke menu utama.



Gambar 4. Sub Menu1

4. Sub Menu2

Sub Menu 2 terdapat menu adab kepada sesama manusia dan sesama teman sekaligus ada navigator untuk geser kekanan atau kekiri melanjutkan sub menu selanjutnya atau sebelumnya. Button keluar untuk keluar dari sub menu atau kembali ke menu utama.



Gambar 5. Sub Menu2

5. Sub Menu3

Sub Menu 3 terdapat menu adab kepada guru dan bertamu sekaligus ada navigator untuk geser kekanan atau kekiri melanjutkan sub menu selanjutnya atau sebelumnya. Button keluar untuk keluar dari sub menu atau kembali ke menu utama.



Gambar 6. Sub Menu3

6. Sub Menu 4

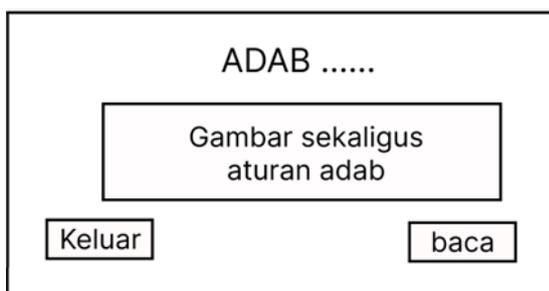
Sub Menu 4 terdapat menu adab makan dan minum, terakhir bepergian ada navigator kekiri untuk ke sub menu sebelumnya. Button keluar untuk keluar dari sub menu atau kembali ke menu utama. Di Sub Menu terakhir akan muncul sebuah button quiz.



Gambar 7. Sub Menu 4

7. Rancangan Adab

Terdapat gambar sekaligus aturan adab sesuai dengan ajaran Islam atau dikuatkan dengan hadistnya. Rancangan adab ada button baca, ketika di klik maka akan dibacakan aturan adabnya.

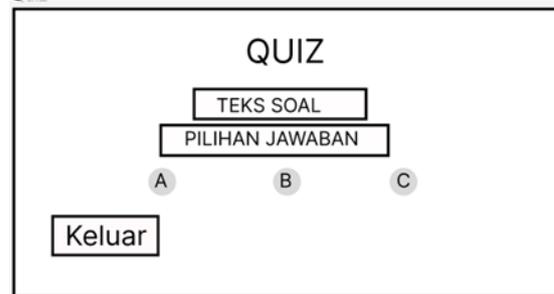


Gambar 8. Rancangan Adab

8. Rancangan Quiz

Terdapat quiz dengan bentuk soal teks dan jawaban bisa teks atau

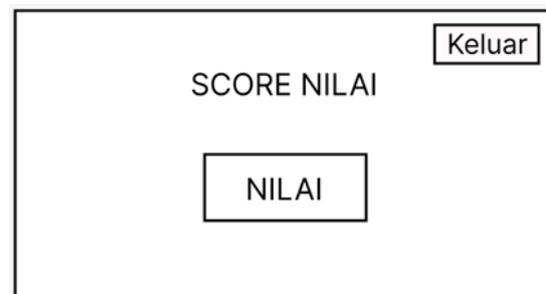
gambar.



Gambar 9 Rancangan Quiz

9. Rancangan Score

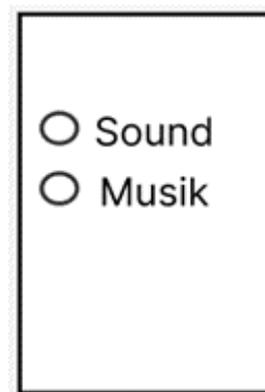
Rancangan Score terdapat nilai dan sekaligus pujian. Good Job, Good, Sorry.



Gambar 10. Rancangan Quiz

10. Rancangan Peraturan

Di peraturan hanya untuk mengatur sound dan masuk.



Gambar 11. Rancangan Peraturan

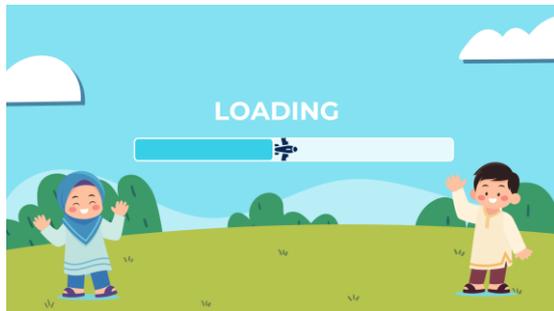
**Pembahasan**

Dari hasil yang diperoleh penelitian ini dapat dilanjutkan mengenai desain gamenya. Desain dibuat dengan warna yang menonjol agar lebih menarik. Game ini akan membantu untuk membentuk perilaku baik dalam kesehariannya. Keterbatasan pada penelitian yaitu

desain yang dibuat untuk android, dan hanya satu pemain. Berikut desain Gamanya:

1. Loading Bar

Terdapat 2 karakter, anak sholeh dan sholehah. Sound loading.



Gambar 12. Desain Loading Bar

2. Menu Utama

Menu Utama secara otomatis musiknya nyala. Setiap Button diwarnai yang berbeda.



Gambar 13. Desain Menu

3. Sub Menu 1

Sub Menu 1 ada adab kepada Allah dan adab kepada orang tua. Button hanya ada navigasi ke kanan artinya akan menggeser ke kanan atau selanjutnya.



Gambar 14. Desain Submenu 1

4. Sub Menu 2

Sub Menu 2, adab kepada sesama manusia dan sesama teman dan terdapat ada navigator untuk geser kekanan atau kekiri melanjutkan sub menu selanjutnya atau sebelumnya.



Gambar 15. Desain Submenu 2

5. Sub Menu 3

Sub Menu 3 terdapat adab kepada guru dan bertamu dan navigator kanan kiri.



Gambar 16. Desain Submenu 3

6. Sub Menu 4

Sub Menu 4 merupakan sub terakhir terdapat button quiz, untuk menu adabnya yaitu adab makan dan minum.



Gambar 17. Desain Submenu 4

7. Adab

Bagian desain adab di klik karakternya maka akan melanjutkan isi dari adabnya.



Gambar 18. Desain Adab 1



Gambar 19. Desain Adab 2

8. Quiz

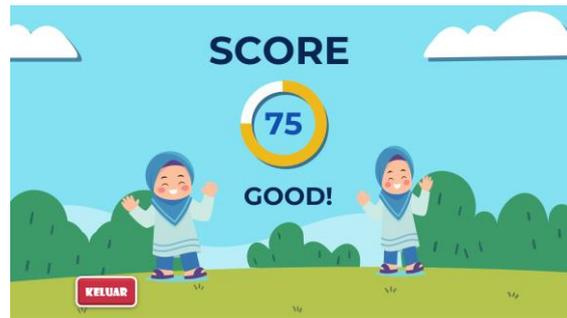
Quiz ini berisikan yang berkaitan adab-adab dan jawaban pilihannya yang singkat singkat. Apabila diklik pilihannya akan muncul benar atau salah.



Gambar 20. Desain Quiz

9. Score

Diakhir quiz akan menunjukkan score nya dan langsung kembali ke Menu Utama.



Gambar 21. Desain Score

10. Peraturan

Hanya terdapat musik dan suara, yang dimaksud suara yaitu suara button dan karakter saat membaca adab.



Gambar 22. Desain Peraturan

Simpulan

Memanfaatkan perkembangan teknologi dalam bidang game dibuatlah Perancangan game edukasi dengan tujuan untuk membentuk perilaku baik pada anak. Pada game edukasi mengenalkan macam macam adab di antaranya adab kepada Allah, orang tua, guru, sesama manusia, sesama teman, bertamu, makan dan minum, yang terakhir yaitu bertamu. Game ini juga terdapat quiz untuk mengulas pengetahuan yang sudah didapati oleh game edukasi ini.

Referensi

Amrullah, Abd Karim. 2020. "Keutamaan Ilmu Dan Adab Dalam Persepektif Islam." *AT-TA'LIM Jurnal Kajian Pendidikan Agama Islam* 2(1): 33-46.

- ww.ejournal.annadwahkualatungkal.ac.id.
- Aprilianto, Andika, and Wahyuni Mariana. 2018. "Permainan Edukasi (Game) Sebagai Strategi Pendidikan Karakter." *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam* 1(1): 139-58.
- Atmojo, Ahmad Muslih, Rahma Lailatus Sakina, and Wantini Wantini. 2021. "Permasalahan Pola Asuh Dalam Mendidik Anak Di Era Digital." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6(3): 1965-75.
- Darsi, and Oki Mitra. 2022. "Pedoman Etika Dan Adab Menuntut Ilmu Dalam Islam." 4: 2556-60.
- Ferly Ardhy, Gusnaedi Adam, Agustinus Eko Setiawan, Anti Aisyah. 2022. "Game Edukasi Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Android." (1).
- Gunawan, Rahmat, Tomi Hendri Prastyawan, and Yudin Wahyudin. 2022. "Rancang Bangun Game Edukasi Perhitungan Dasar Matematika Sekolah Dasar Kelas 3, 4 Dan 5 Menggunakan Construct 2.' 17." 17.
- Herawati, Herawati, Nurkur'ani Nurkur'ani, and Hermanto Hermanto. 2020. "Internalisasi Nilai Adab Rasulullah Saw Sebagai Pangkal Dari Ilmu Pengetahuan Dalam Mendidik Anak Sejak Usia Dini." *Pena Kreatif: Jurnal Pendidikan* 9(2): 83.
- Masykur. 2022. "Pendidikan Adab Sebagai Dasar Pendidikan Keluarga (Studi Tafsir Qs. Al-Tahrim [66]: 6)." *Jurnal Studi keislaman* 3(1): 32-50.
- O'Donnell, Carol L. 2008. "Defining, Conceptualizing, and Measuring Fidelity of Implementation and Its Relationship to Outcomes in K-12 Curriculum Intervention Research." *Review of Educational Research* 78(1): 33-84.
- Sussolaikah, K., Andria, A., & Laksono, R. D. (2023, November). Kustomisasi Moodle Sebagai Game Edukasi Interaktif Dalam Menumbuhkan Kesadaran Keamanan Siber Pada Murid SD Dan Smp. In *PROSIDING SNAPMA (Seminar Nasional Hasil Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat LPPM UNIPMA)* (Vol. 1, pp. 21-28).
- Suyitno et al. 2020. "Influence of Educational Games on Children's Intelligence." *International Journal of Advanced Science and Technology* 29(4): 1646-52.
- W Sulaiman. 2022. "Implementasi Landasan Pengembangan Kurikulum MAN 1 Aceh Tamiang." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4(2): 2697-2703.