

Game Edukasi Menghafal Doa-Doa Harian Sebagai Media Belajar Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android

Topan Ramadhan SAN
Program Studi Informatika
Universitas Muhammadiyah Surakarta (UMS)
Surakarta, Indonesia
Topanr33@gmail.com

Fatah Yasin Al Irsyadi
Program Studi Informatika
Universitas Muhammadiyah Surakarta (UMS)
Surakarta, Indonesia
Fatah.yasin@ums.ac.id

Abstraksi—Doa merupakan inti ibadah dan yang paling berarti dari sesuatu itu (ibadah) karena bacaan doa dalam setiap ibadah kita itu mengandung doa. Pembelajaran doa sangat penting untuk dilakukan sejak usia dini. Proses pembelajaran di sekolah umumnya masih menggunakan media terbatas dalam penyampain materi yang cenderung monoton dan kurang menarik, untuk itu diperlukan media pembelajaran yang menghibur dan menyenangkan salah satunya adalah dengan media permainan edukasi. Penelitian ini bertujuan untuk membuat sebuah game edukasi berbasis android untuk anak usia dini yang digunakan untuk membantu memudahkan siswa dalam belajar dan menghafal doa-doa harian. Penelitian dilakukan di PAUD Aisyiyah Pabelan diawali dengan melakukan proses pengamatan dan wawancara untuk melihat cara belajar siswa dalam memahami materi doa-doa harian yang diberikan guru pengajar. Game dibuat sesuai dengan kurikulum yang diajarkan dengan menggunakan software utama construct 2 yang disajikan dalam bentuk visual 2 dimensi. Pengujian aplikasi dilakukan dengan uji blackbox dan pengenalan game edukasi dengan mendemonstrasikan pada siswa, kemudian siswa mencoba memainkan game edukasi dengan didampingi oleh guru pengajar. Berdasarkan hasil pengujian blackbox dengan hasil aplikasi berjalan dengan baik, Sedangkan untuk hasil penilaian yang telah diberikan guru pengajar melalui kusioner menyatakan bahwa game yang dibuat memiliki tampilan yang menarik sehingga membuat minat belajar anak menjadi meningkat, game membuat anak lebih aktif karena secara tidak langsung mampu melatih kemampuan motorik halus pada anak, , serta game dapat digunakan oleh guru sebagai salah satu alternatif media bantu untuk memodifikasi suasana belajar menjadi lebih

Katakunci— Anak, Construct 2, Doa Harian, Game Edukasi

I. PENDAHULUAN

Doa merupakan suatu permohonan dan pujian dalam bentuk ucapan dari hamba yang rendah kedudukannya pada Rab Yang Mahatinggi. Doa itu adalah inti ibadah dan yang paling berarti dari sesuatu itu (ibadah), karena bacaan doa dalam setiap ibadah kita itu mengandung doa [2]. Kegiatan berdoa juga dianjurkan ketika seorang muslim akan memulai atau mengakhiri suatu aktivitas agar setiap aktivitas yang

dilakukan selalu diliputi dengan perlindungan serta mendapatkan berkah dan keridhoan dari Nya. Doa juga memperjelas tanda bahwa manusia mengakui dia adalah makhluk yang lemah, tidak berdaya, tidak mempunyai kemampuan apapun dan selalu meminta pertolongan dari Allah SWT.

Pendidikan anak pada usia dini sangatlah penting untuk dilakukan. Khususnya pendidikan agama, dengan pemberian pendidikan agama islam diharapkan pembentukan karakter anak akan terbentuk sejak dini [1]. Materi pembelajaran agama islam yang disampaikan kepada anak biasanya berupa materi yang ringan, misalnya belajar doa-doa harian. Saat ini kebanyakan instansi pendidikan masih menggunakan metode pembelajaran yang bersifat konvensional, dimana proses pembelajaran ini anak terkadang merasa jenuh, bosan dan kurang menarik perhatian anak-anak terhadap materi pembelajaran yang disampaikan, karena pada umumnya anak usia dini sangat aktif bermain sehingga dalam proses pembelajaran lebih diutamakan menggunakan metode belajar sambil bermain. Metode ini akan lebih terkesan dalam memori otak anak-anak untuk pengetahuannya karena pada usia dini adalah masa-masa perkembangan memori otak sangat pesat [8].

Dalam melaksanakan proses belajar mengajar di PAUD Aisyiyah Pabelan Kartasura seorang guru hendaknya memiliki pemahaman yang baik tentang materi yang akan diberikan kepada anak. Pembelajaran yang diajarkan pada anak menggunakan metode belajar sambil bermain namun materi pembelajaran yang disampaikan umumnya masih menggunakan media terbatas seperti buku pembelajaran, papan tulis atau bahkan seorang guru memberikan penjelasan secara lisan pada anak-anak, penggunaan cara tersebut cenderung kurang efektif dan efisien membuat anak merasa susah untuk memahami pelajaran juga pengetahuan yang diberikan. Selain itu proses pembelajaran tersebut hanya dilakukan di lingkungan sekolah saja, ketika anak-anak pulang sekolah mereka sibuk untuk bermain sehingga dapat menghambat proses pembelajaran. Permasalahan lainnya adalah belum adanya pemanfaatan media belajar yang interaktif dalam proses pembelajaran doa-doa harian. Hal

tersebut akan mempengaruhi minat belajar anak semakin berkurang dan konsentrasi belajar pun akan menurun.

II. DASAR TEORI DAN TINJAUAN PUSTAKA

Perkembangan teknologi informasi saat ini sangat pesat terutama *smartphone android*. Perkembangan yang cepat juga berdampak pada berbagai aspek kehidupan termasuk pendidikan. Pemanfaatan media pembelajaran pada bidang pendidikan dapat memberikan solusi dan kemudahan dalam upaya untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar[5]. Salah satu contoh pemanfaatan media pembelajaran yang banyak disenangi oleh anak yaitu *game*. *Game* sendiri merupakan contoh multimedia yang dapat dipadukan dengan pembelajaran yang biasa disebut dengan *game* edukasi, *game* dengan tujuan edukasi ini dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran yang memiliki pola pembelajaran (*learning by doing*) pendidikan yang diberikan lewat praktek atau pembelajaran dengan praktek [3].

Penggunaan *game* sebagai sarana pendidikan bukan hal yang salah, karena *game* bersifat menghibur, menyenangkan dapat digunakan secara efektif di kelas sekolah, baik dalam kurikulum mata pelajaran dengan penekanannya pada informasi dan pengetahuan dan dalam lebih banyak program keterampilan dan kompetensi [7]. *Game* edukasi mempunyai keunggulan dalam beberapa aspek jika dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Salah satu keunggulan yang signifikan adalah adanya fasilitas animasi yang dapat meningkatkan daya ingat sehingga anak dapat menyimpan materi pelajaran dalam waktu yang lebih lama dibandingkan dengan pembelajaran konvensional [4]. Untuk itu perlu dikembangkan suatu aplikasi dalam bentuk media pembelajaran dan permainan edukatif untuk memfasilitasi kegiatan pembelajaran anak usia dini dengan tampilan menarik penuh dengan warna dan animasi yang dapat memikat anak sehingga anak dapat dengan mudah menerima dan mempelajari doa-doa harian yang diajarkan.

Pembuatan *game* edukasi ini menggunakan software Construct 2. Construct 2 adalah sebuah tool pembuat *game* berbasis HTML 5 yang dikhususkan untuk platform 2D. Dikembangkan oleh Scirra Ltd, Construct 2 tidak menggunakan bahasa pemrograman khusus karena semua perintah yang digunakan pada *game* diatur dalam EventSheet yang terdiri dari Event dan Action, memungkinkan siapa saja membuat *game* tanpa harus memiliki pengetahuan pemrograman [6]. Tujuan pembuatan aplikasi *Game* Edukasi Menghafal Doa-Doa Harian sebagai Media Belajar untuk Anak Usia Dini Berbasis *Android* ini dapat membantu memudahkan anak dalam memahami doa-doa harian melalui pembelajaran sambil bermain dengan cara menghafal dan mendengarkan sambil bermain serta lebih memanfaatkan waktu luang anak-anak yang tadinya terbuang karena diisi dengan hal-hal yang tidak bermanfaat dengan melalui aplikasi *game* edukasi ini efisiensi waktu anak-anak menjadi lebih bermanfaat.

III. METODE

Penelitian ini dimulai dengan melakukan pengamatan serta pencatatan data untuk mengetahui secara langsung permasalahan apa saja yang ada dalam proses kegiatan belajar mengajar dan mengidentifikasi solusi penyelesaian untuk mengatasi masalah tersebut. Penulis juga melakukan wawancara terhadap guru pengajar di PAUD Aisyiyah Pabelan untuk mendapatkan data. Hasil wawancaranya adalah sebagai berikut:

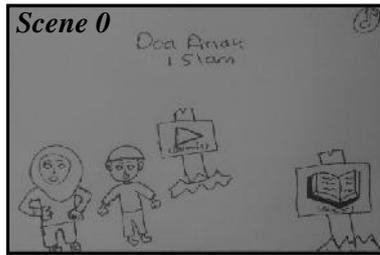
- a. Anak memerlukan pendamping dan pembimbing dalam proses belajar.
- b. Anak mudah merasa bosan dan jenuh dalam menerima materi yang disampaikan guru, sehingga guru perlu memodifikasi suasana belajar agar dapat meningkatkan ketertarikan anak misalnya melalui penggunaan *game* edukasi dan media pembelajaran yang interaktif.
- c. Anak lebih berminat dan bersemangat dalam menyerap materi pembelajaran dengan pola belajar sambil bermain.
- d. Kurikulum pembelajaran yang digunakan di PAUD Aisyiyah Pabelan disesuaikan dengan Diknas

A. Perancangan Sistem

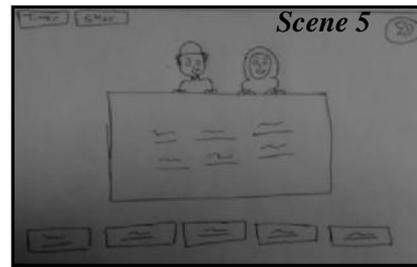
Gambaran umum dari *game* edukasi yang dibuat adalah sebagai berikut :

- a. *Game* edukasi ini berisi materi tentang pengenalan doa-doa harian untuk anak usia dini sesuai dengan kurikulum pada modul pembelajaran yang digunakan di PAUD Aisyiyah Pabelan.
- b. *Software* untuk membuat *game* ini menggunakan *Construct 2* dengan tampilan 2D.
- c. *Game* ini terdiri dari 8 *scene*, yaitu *scene* 0 sampai 7.
- d. Pada menu tampilan awal *game*, terdapat 3 tombol utama yaitu menu belajar, menu bermain, dan tombol suara.
- e. Pada tampilan menu belajar terdapat pilihan doa-doa, apabila memilih salah satu doa maka akan menuju ke tampilan menu doa tersebut.
- f. Pada tampilan menu bermain berisi menu permainan tebak doa, pasang doa dan cocokan doa, dimana di setiap awal permainan terdapat petunjuk bagaimana cara memainkan *game* tersebut berupa teks dan suara.
- g. Pada setiap permainan menampilkan *score* disertai suara yang menunjukkan bahwa jawaban itu benar atau salah, apabila jawaban yang dipilih pengguna itu benar maka *score* akan bertambah namun jika pengguna menjawab salah maka *score* akan berkurang.
- h. Pada akhir permainan akan muncul tampilan selesai berupa total *score*.

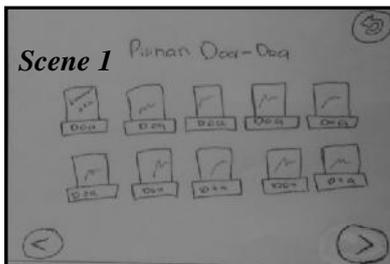
Storyboard adalah serangkaian sketsa secara visual untuk menggambarkan urutan atau alur dari sistem yang akan dibangun. *Storyboard* *game* edukasi doa harian ditunjukkan pada Gambar 1 sampai Gambar 8 berikut.



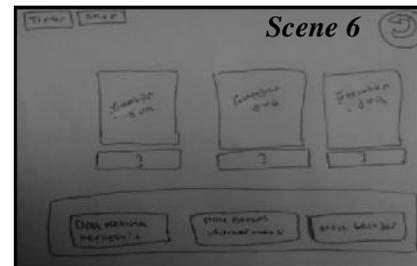
Gambar 1. Storyboard menu utama.



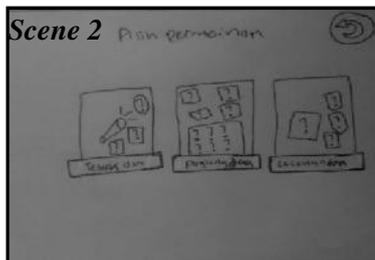
Gambar 6. Storyboard permainan pasang doa.



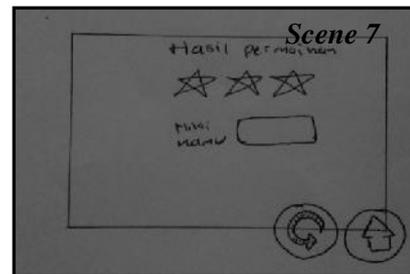
Gambar 2. Storyboard menu belajar.



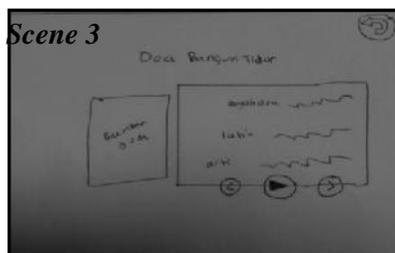
Gambar 7. Storyboard permainan cocokkan doa.



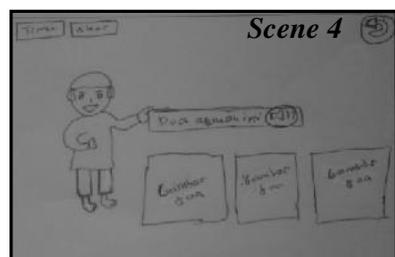
Gambar 3. Storyboard menu bermain.



Gambar 8. Storyboard permainan cocokkan doa.



Gambar 4. Storyboard menu doa



Gambar 5. Storyboard permainan tebak doa.

Permainan ini terdiri dari 8 scene yaitu scene 0 sampai 7, scene 0 merupakan tampilan awal game saat aplikasi dibuka berisi 3 tombol utama diantaranya menu belajar, menu bermain, dan tombol suara seperti pada gambar 1. Scene 1 adalah halaman menu belajar berisi materi pilihan doa-doa seperti pada gambar 2. Scene 2 adalah halaman menu bermain terdapat permainan berupa tebak doa, pasang doa dan cocokkan doa seperti pada gambar 3. Selanjutnya pada gambar 4 yaitu scene 3 berisi tampilan menu doa yang menampilkan ayat, terjemahan doa, gambar animasi, dan suara lafal doa. Kemudian pada gambar 5 yaitu scene 4 adalah tampilan permainan untuk menebak gambar ilustrasi doa sesuai dengan suara yang keluar. Scene 5 adalah tampilan permainan untuk menyusun potongan ayat doa seperti pada gambar 6. Scene 6 adalah tampilan permainan untuk mencocokkan nama doa sesuai dengan gambar ilustrasi yang muncul seperti pada gambar 7. Terdapat juga halaman hasil akhir permainan yaitu scene 7 seperti pada gambar 8.

B. Pembuatan Sistem

Pembuatan aplikasi game ini menggunakan software utama yaitu Construct 2 serta software pendukung lainnya

seperti CorelDraw X7, Online Audio Converter dan phoneGap untuk build ke android.

C. Pengujian Sistem

Pada tahap ini pengujian dilakukan setelah aplikasi selesai dibuat dengan menggunakan uji BlackBox dan uji penerimaan pengguna melalui kuisisioner. Uji BlackBox dilakukan oleh penulis terhadap beberapa unit sistem antarmuka grafis, suara, dan kontrol game apakah sudah berjalan sesuai yang diharapkan atau belum. Sedangkan untuk kuisisioner, pengujian dilakukan dengan melibatkan siswa-siswi dan didampingi oleh guru pengajar di PAUD Aisyiyah Pabelan, Setelah itu nantinya guru diminta untuk mengisi kuisisioner dan data kuisisioner digunakan untuk menganalisa aplikasi yang telah diujicobakan.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan sebuah game edukasi berbasis android tentang doa-doa harian untuk anak usia dini. Software untuk membuat game ini menggunakan Construct 2, CorelDraw X7 untuk membuat aset berupa objek gambar, menyiapkan audio suara lalu membuat file suara dari format .mp3 ke .wav/.ogg menggunakan Online Audio Converter. Berikut pembahasan hasil penelitian game edukasi menghafal doa-doa harian sebagai media belajar untuk anak usia dini berbasis android.

A. Hasil Aplikasi

1. Halaman Menu Utama

Tampilan halaman menu utama seperti pada Gambar 9 merupakan awal dari permainan saat pertama kali membuka aplikasi. Pada menu utama menampilkan 3 tombol yaitu menu belajar berupa daftar pilihan doa, menu bermain berupa daftar pilihan permainan yang dapat dipilih untuk bermain, sedangkan tombol suara untuk mengatur backsound dan tombol pada game edukasi.



Gambar 9. Halaman menu utama.

2. Halaman Menu Belajar dan Menu Doa

Tampilan halaman menu belajar pada Gambar 10 ini berisikan daftar 30 pilihan doa harian berupa gambar ilustrasi dan nama doa terdapat juga tombol ke daftar pilihan doa selanjutnya, dan tombol ke daftar pilihan doa sebelumnya. Apabila pengguna memilih salah satu doa maka akan menuju ke halaman menu doa tersebut seperti pada Gambar 11. Menu doa ini berisi detail doa yaitu berupa ayat, terjemahan doa dan

gambar animasi doa, jika menekan gambar animasi doa maka gambar animasi akan bergerak serta di menu dilengkapi juga dengan tombol play untuk mendengarkan lafal doa.



Gambar 10. Halaman menu belajar.



Gambar 11. Halaman menu doa.

3. Halaman Menu Bermain

Tampilan halaman menu bermain terdapat 3 pilihan permainan yaitu tebak doa, pasang doa dan cocokan doa seperti pada gambar 12, dalam permainan setiap pertanyaan mengacu pada materi di menu belajar.



Gambar 12. Halaman menu bermain

4. Halaman Permainan Tebak Doa

Pada Gambar 13 menunjukkan tampilan permainan tebak doa, dimana pada awal permainan terdapat petunjuk agar pengguna bisa memahami cara bermain di permainan tersebut. Pada permainan ini pengguna harus memilih salah satu jawaban gambar ilustrasi doa dengan benar yang sudah tersedia sesuai suara lafal doa yang keluar, setiap pertanyaan dalam permainan disajikan dalam bentuk audio suara.

5. Halaman Permainan Tebak Doa

Gambar 14 menunjukkan tampilan permainan pasang doa terdapat petunjuk yang menjelaskan cara bermain dan tombol

kembali ke halaman menu bermain. Pada permainan ini setiap pertanyaan akan mengeluarkan suara lafal doa secara berulang-ulang, pengguna harus memilih potongan ayat doa yang sudah diacak pada kotak pilihan jawaban, lalu *drag*-nya ke bagian kotak jawaban sesuai dengan potongan ayat doa yang cocok kemudian di *drop* untuk menyusun potongan ayat doa tersebut menjadi lafal doa yang utuh.



Gambar 13. Tampilan petunjuk permainan tebak doa



Gambar 14. Tampilan petunjuk permainan pasang doa

6. Halaman Permainan Cocokan Doa

Gambar 15 menunjukkan tampilan permainan cocokkan doa yang memiliki konsep kurang lebih sama dengan

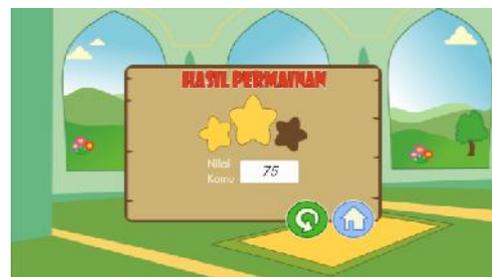
permainan sebelumnya yaitu "Pasang Doa". Sebelum memulai permainan akan tampil halaman petunjuk. Pada permainan ini pengguna harus memilih nama doa yang cocok dan memindahkannya dengan cara di *drag* lalu di *drop* pada kotak jawaban sesuai dengan gambar ilustrasi doa yang muncul, gambar ilustrasi pada pertanyaan dapat ditekan dan akan mengeluarkan suara lafal doa.



Gambar 15. Tampilan petunjuk permainan cocokkan doa.

7. Halaman Hasil Akhir Permainan

Tampilan hasil akhir permainan merupakan halaman yang menunjukkan bahwa permainan telah selesai dimainkan, dimana halaman ini akan tampil apabila semua pertanyaan pada permainan sudah terjawab semua atau jika waktu bermain sudah habis. Pada halaman ini berisi total *score* yang telah ditentukan yang diperoleh saat memainkan permainan dan gambar animasi bintang yang akan muncul apabila pengguna berhasil mendapatkan *score* yang telah ditentukan pada permainan serta tersedia tombol pilihan yaitu tombol main lagi untuk kembali ke menu bermain dan tombol home untuk kembali ke halaman menu utama seperti pada gambar 1



Gambar 16. Hasil akhir permainan

B. Hasil Pengujian

Pengujian penelitian ini dilakukan menggunakan 2 cara yaitu uji BlackBox dan uji penerimaan pengguna. Berikut adalah hasil pengujian dari aplikasi *game* edukasi.

1. Uji Blackbox

Pada tahapan uji *BlackBox* aplikasi *game* edukasi ini dilakukan secara langsung oleh penguji menggunakan laptop Asus dengan windows 10 dan beberapa perangkat mobile dengan sistem operasi android untuk memastikan bahwa suatu masukan akan menjalankan proses yang tepat dan menghasilkan output sesuai dengan rancangan. Selanjutnya hasil pengujian aplikasi *game* edukasi doa-doa harian dapat dilihat pada tabel 1. Dari tabel 1 dapat disimpulkan bahwa fungsi utama pada *game* edukasi sudah berjalan baik sesuai dengan konsep dan alur cerita permainan dan menunjukkan hasil uji “Sesuai” pada tiap fungsi dan tombol dari permainan.

2. Uji Penerimaan Pengguna

Proses pengujian ini diawali dengan pengenalan aplikasi *game* edukasi dengan cara mendemonstrasikan pada siswa kelompok B di PAUD Aisyiyah Pabelan yang di bimbing oleh beberapa guru pengajar. Guru mengamati dan memberikan bimbingan, kemudian siswa mencoba memainkan *game* edukasi sesuai panduan peneliti. Setelah mendemokan aplikasi sebagai bentuk penilaian terhadap aplikasi *game* edukasi. Jumlah responden yang memberikan tanggapan terhadap aplikasi yang telah didemokan sebanyak 15 orang. Berikut adalah hasil analisis dari kuisioner tersebut.

- a. Tanggapan responden untuk pertanyaan nomor 1, yaitu “Tampilan *game* menarik “, menyatakan bahwa terdapat 8 responden yang menjawab sangat setuju (SS), sedangkan 7 responden lainnya menjawab setuju (S). Artinya *game* ini memiliki tampilan yang menarik.
- b. Tanggapan responden untuk pertanyaan nomor 2, yaitu “*Game* bersifat interaktif “, menyatakan bahwa terdapat 6 responden yang menjawab sangat setuju (SS), sedangkan 9 responden lainnya menjawab setuju (S). Artinya *game* ini mengajak anak untuk menggunakan indera sentuhan sebagai aksi dalam permainan dengan tetap melibatkan indera pendengaran dan pengelihatian sehingga *game* ini cukup interaktif.
- c. Tanggapan responden untuk pertanyaan nomor 3, yaitu “*Game* mudah dimainkan “, menyatakan bahwa terdapat 6 responden yang menjawab sangat setuju (SS), sedangkan 9 responden lainnya menjawab setuju (S). Artinya *game* edukasi ini tidak terlalu rumit dari segi fitur yang ada sehingga pengguna mudah memainkannya.
- d. Tanggapan responden untuk pertanyaan nomor 4, yaitu “Kesesuaian ilustrasi gambar “, menyatakan bahwa terdapat 8 responden yang menjawab sangat setuju (SS), sedangkan 7 responden lainnya menjawab setuju (S). Artinya gambar ilustrasi yang ada sesuai dengan tema/judul doa.

TABEL I. Uji BLACKBOX APLIKASI GAME EDUKASI

Yang diuji	Pengujian	Input	Output	Hasil
Menu Utama	Belajar	Klik icon menu belajar	Menampilkan daftar pilihan doa-dao harian	Sesuai
	Bermain	Klik icon menu bermain	Menampilkan daftar pilihan permainan	Sesuai
	Tombol Suara	Klik pengaturana suara on/off	Dapat berfungsi	Sesuai
Menu Belajar	Daftar pilihan doa	Klik gambar ilustrasi doa	Menampilkan detail doa sesuai yang dipilih beserta tombol play dan gambar animasi	Sesuai
Menu Doa	Gambar animasi doa	Klik pada gambar animasi doa	Gambar animasi doa akan bergerak	Sesuai
	Tombol play dan stop	Klik masing-masing tombol	Mengeluarkan dan menstop suara lafal doa	Sesuai
Menu Bermain	3 daftar pilihan permainan	klik masing-masing icon permainan	Menuju ke halaman permainan yang dipilih	Sesuai
	Scoring	Lakukan debug permainan	Score dapat bertambah dan berkurang dalam setiap permainan	Sesuai
	Timer	Lakukan sistem timering	Menampilkan waktu permainan	Sesuai
Permainan Tebak Doa	Tombol Musik	Klik icon musk	Mengeluarkan suara lafal doa	Sesuai
	Pemilihan jawaban sesuai pertanyaan	Klik pada jawaban pilihan ganda	Apabila salah score akan berkurang dan apabila benar score akan bertambah	Sesuai
Permainan Pasang Doa	Pemilihan potongan ayat doa	Drag and drop potongan ayat doa	Potongan ayat doa akan terpasang ke kotak jawaban yang benar	Sesuai
Permainan Cocokan Doa	Pemilihan nama doa	Drag and drop potongan nama doa	Nama doa akan menempel ke kotak jawaban yang benar	Sesuai
Halaman Hasil Akhir Permainan	Tombol main lagi	Klik icon ulang	Menuju ke halaman menu bermain	Sesuai
	Tombol home	Klik pada icon rumah	Menuju ke halaman menu utama	Sesuai
Semua Permainan	Semua tombol di permainan	Klik masing-masing tombol	Setiap tombol dalam permainan berfungsi dengan benar	Sesuai

- e. Tanggapan responden untuk pertanyaan nomor 5, yaitu “ Anak-anak antusias dengan *game* ini “, menyatakan bahwa terdapat 8 responden yang menjawab sangat setuju (SS),

- sedangkan 7 responden lainnya menjawab setuju (S). Artinya anak-anak sangat tertarik dalam bermain *game* ini.
- f. Tanggapan responden untuk pertanyaan nomor 6, yaitu “Materi sesuai dengan kurikulum yang diajarkan “, menyatakan bahwa terdapat 6 responden yang menjawab sangat setuju (SS), sedangkan 9 responden lainnya menjawab setuju (S). Artinya aplikasi *game* yang telah dibuat berisi materi-materi yang sudah sesuai dengan kurikulum di PAUD Aisyiyah Pabelan.
 - g. Tanggapan responden untuk pertanyaan nomor 7, yaitu “*Game* dapat membantu anak mengenal doa harian “, menyatakan bahwa terdapat 9 responden yang menjawab sangat setuju (SS), sedangkan 6 responden lainnya menjawab setuju (S). Artinya materi-materi yang ada dapat diajarkan media pembelajaran untuk anak dalam mengenal doa-doa harian.
 - h. Tanggapan responden untuk pertanyaan nomor 8, yaitu “*game* dapat membantu guru dalam memvariasikan metode pembelajaran “, menyatakan bahwa terdapat 12 responden yang menjawab sangat setuju (SS), sedangkan 3 responden lainnya menjawab setuju (S). Artinya *game* edukasi dapat menjadi alternatif bagi guru untuk membantu menyampaikan materi kepada anak-anak.
 - i. Tanggapan responden untuk pertanyaan nomor 9, yaitu “*game* dapat dijadikan sarana belajar dan bermain “, menyatakan bahwa terdapat 9 responden yang menjawab sangat setuju (SS), sedangkan 6 responden lainnya menjawab setuju (S). Artinya *game* edukasi secara keseluruhan dapat berfungsi sebagai alat belajar.
 - j. Tanggapan responden untuk pertanyaan nomor 10, yaitu “Penggunaan android sebagai media cukup mudah “, menyatakan bahwa terdapat 5 responden yang menjawab sangat setuju (SS), sedangkan 10 responden lainnya menjawab setuju (S). Artinya penggunaan android sebagai alat pendukung dalam proses pembelajaran dapat dipergunakan dengan mudah.

PENUTUP

Berdasarkan hasil dari penelitian dapat disimpulkan bahwa :

1. *Game* edukasi memiliki tampilan yang menarik dapat membuat minat belajar anak terhadap materi pembelajaran menjadi meningkat serta *game* ini cukup interkatif membuat anak antusias untuk memainkan *game* dan lebih aktif karena secara tidak langsung

mampu melatih kemampuan motorik halus yang diperoleh ketika anak menyentuh dan memegang dengan menggunakan jarinya sebagai aksi dalam permainan.

2. *Game* edukasi doa-doa harian ini sesuai dengan kurikulum yang diajarkan di PAUD Aisyiyah Pabelan berisi menu materi doa-doa harian kemudian menu permainan menebak gambar doa sesuai lafal doa yang keluar, permainan menyusun potongan ayat doa menjadi ayat doa yang utuh serta permainan mencocokkan nama doa sesuai gambar ilustrasi doa yang muncul dan *game* ini dapat membantu memudahkan anak dalam belajar menghafal doa-doa harian sambil bermain, sehingga muncul perasaan senang, gembira, dan tidak membosankan.

Penggunaan *game* edukasi melalui media *android* dirasa cukup mudah untuk digunakan sebagai salah satu alternatif media bantu bagi guru yang dapat digunakan untuk memodifikasi suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, sehingga dengan perasaan senang diharapkan anak bisa lebih mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan.

V. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Suparni. (2016). Metode Pembelajaran Membaca Doa Berbasis Multimedia untuk Anak Usia Dini. *Indonesian Journal on software Engineering*, 1(2), 57 – 63.
- [2] Hamadi, M. R., Lumenta, A., & Putro, M. D. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Hafalan Doa Agama Islam. *Jurnal Teknik Informatika*, 1(12), ISSN: 2301-8364.
- [3] Vitianingsih, A. V. (2016). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Inform*, 1(1), 39-46.
- [4] Wijayanto, P., & Siradj, Y. (2017). The Educational Game “Indonesian Tribes” for the Kindergarten Students. *International Journal of Pedagogy and Teacher Education (IJPTE)*, 1(1), 27-36
- [5] Hermansyah, Nurhayati, & Gustomi, L. F. (2017). Desain Aplikasi Pembelajaran Doa-doa Harian Berbasis Game Edukasi. *Jurnal sisfotek*, 5(2), 81-85.
- [6] Riska, D., Jayanti, W. E., & Meilinda, E. (2017). Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif “Anak Muslim” Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 2(5), 52-158.
- [7] Kokalia, G., Drigas, A., Economou, A., Roussos, P., & Choli, S. (2017). The Use of Serious Games in Preschool Education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 1(12), 15-27.
- [8] Jones, S. (2016). Pembelajaran Berbasis Multimedia Pengenalan Binatang dan Alat Transportasi untuk Anak Usia Dini 2-3 Tahun. *Jurnal Teknologi*, 1(9), 78-8.