ABSTRAK

Yasmin Nabila, 126206201012, 2024, Pengembangan *Game* Edukasi Berbasis Android pada Capaian Pembelajaran Nilai Agama dan Budi Pekerti di RA Roudlotul Ulum Jabalsari Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, Pembimbing Hafidz Rosyidiana, M.Pd.

Kata Kunci: *Game Edukasi Berbasis Android, Nilai Agama dan Budi Pekerti, Anak Usia Dini 5-6 Tahun.*

Perkembangan teknologi *gadget* dapat memberikan dampak negatif dan positif. Dampak negatif perkembangan teknologi *gadget* salah satunya fitur bebas akses yang memungkinkan anak terpapar konten negatif sehingga dapat mempengaruhi perkembangan dan pertumbuhan anak terkhusus pada capaian nilai agama dan budi pekerti. Dampak positifnya teknologi *gadget* dapat memudahkan dalam komunikasi, hiburan bahkan dunia pendidikan. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan *game* edukasi berbasis android untuk menstimulasi capaian pembelajaran.

Rumusan masalah penelitian ini mencakup tiga aspek diantaranya: 1) Bagaimana pengembangan *game* edukasi berbasis android 2) Bagaimana respon anak usia 5-6 tahun terhadap *game* edukasi berbasis android dan 3) Bagaimana kelayakan *game* edukasi berbasis android.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (*R&D*) dengan mengambil tujuh dari sepuluh tahap pengembangan Borg *and* Gall yaitu, tahap potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, revisi produk, uji coba produk, revisi produk akhir. Teknik pengumpulan menggunakan observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Analisis data menggunakan skala ordinal yang dikonversikan menjadi skala likert.

Hasil Penelitian ini diantaranya: 1) *Game* edukasi berbasis android dikembangkan dari *game* interaktif *powerpoint IspringSuite* dan dikonversikan menjadi aplikasi android melaui aplikasi *Website2ApkBuilderPro*. 2) Respon peserta didik berdasarkan hasil uji coba perorangan yaitu, respon "Ya" 90,50% dan "Tidak" 9,50% atau media masuk kategori (Menarik). 3) *Game* edukasi berbasis android layak untuk menstimulasi capaian pembelajaran nilai agama dan budi pekerti pada anak usia 5-6 tahun berdasarkan hasil validasi ahli materi dengan presentase 100% (Sangat Layak) ahli media dengan prsentase 69% (Layak), ahli bahasa dengan presentase 100% (Sangat Layak) dan hasil uji coba lapangan pada kelompok kecil *pretest* 71,66% atau BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dan *posttest* 88,88% atau BSB (Berkembang Sangat Baik). Kelompok besar *pretest* 72,26% atau BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dan *posttest* 87,95% atau BSB (Berkembang Sangat Baik).

ABSTRACT

Yasmin Nabila, 126206201012, 2024, Development of Android-Based Educational Games on Learning Achievements of Religious Values and Characters at RA Roudlotul Ulum Jabalsari, Sumbergempol District, Tulungagung Regency, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Sayyid Ali Rahmatullah State Islamic University Tulungagung, Supervisor Hafidz Rosyidiana, M. Pd.

Keywords: Android-based educational games, religious values , and character, early childhood 5-6 years.

The development of gadget technology can have both negative and positive impacts. One of the negative impacts of the development of gadget technology is the free access feature which allows children to be exposed to negative content that can affect children's development and growth, especially in achieving religious values and character. The positive impact of gadget technology can facilitate communication, entertainment, and even the world of education. Therefore, researchers developed Android-based educational games to stimulate learning outcomes

The formulation of this research problem covers three aspects including: 1) How to develop Android-based educational games, 2) How do children aged 5-6 years respond to Android-based educational games and 3) What is the feasibility of Android-based educational games.

This research uses the Research and Development (R&D) research method by taking seven of the ten stages of Borg and Gall's development, namely, potential and problem stages, data collection, product design, product validation, product revision, product testing, and final product revision. Collection techniques use observation, interviews, questionnaires, and documentation. Data analysis uses a ordinal scale converted into a likert scale

The results of this research include: 1) An Android-based educational game developed from the IspringSuite interactive PowerPoint game and converted into an Android application via the Website2ApkBuilderPro application. 2) Student responses are based on the results of individual trials, namely, the response is "Yes" 90.50% and "No" 9.50% or media into categories (Interesting). 3) Android-based educational games are suitable for stimulating learning outcomes of religious values and character in children aged 5-6 years based on validation results from material experts with a percentage of 100% (Very Appropriate), media experts with a percentage of 69% (Excellent), language experts with a percentage 100% (Very Feasible) and the results of field trials in small groups pretest 71.66% or BSH (Developing According to Expectations) and posttest 88.88% or BSB (Developing Very Well). Large group pretests 72.26% or BSH (Developing According to Expectations) and the posttest 87.95% or BSB (Developing Very Well).

ملخص

ياسمين نبيلة، ١٢٦٢٠٦٢٠١٠١٢، ٢٠٢٤، تطوير الألعاب التعليمية القائمة على الأندرويد على نواتج تعلم القيم الدينية والأخلاق الكريمة في روضة الأطفال روضة العلوم جابالساري، منطقة سومبرغيمبول، محافظة تولونج أجونج، كلية التربية وعلوم المعلمين، جامعة الإسلامية الحكومية سيد علي رحمة الله تولونج أجونج ، المشرف: حافظ رشيديان، ماجستير التربية.

الكلمات المفتاحية: الألعاب التعليمية القائمة على الأندرويد ، القيم الدينية والأخلاق الكريمة ، الأطفال من سن ٥-٦ سنوات.

يمكن أن يكون تطور تكنولوجيا الأدوات الذكية تأثيرات سلبية وإيجابية. ومن الآثار السلبية لتطور تكنولوجيا الأدوات الذكية خاصية الوصول المجاني التي تسمح بتعرض الأطفال لمحتوى سلبي بحيث يمكن أن تؤثر على تطور ونمو الأطفال خاصة في تحقيق القيم الدينية والأخلاق الكريمة. والتأثير الإيجابي لتكنولوجيا الأدوات الذكية يمكن أن يسهل التواصل والترفيهية وحتى التعليم. ولذلك، تطور الباحثون لعبة تعليمية تعتمد على نظام الأندرويد للإستفادة من التكنولوجيا وتحفيز نتائج التعلم وتحويل أنشطة الأجهزة إلى أنشطة أكثر إيجابية.

وتشمل صياغة هذه المشكلة البحثية ثلاثة جوانب, وهي ١) كيفية تطوير الألعاب التعليمية القائمة على نظام أندرويد ٢) كيف يستجيب الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٥-٦ سنوات للألعاب التعليمية القائمة على نظام أندرويد ٣) و كيف هي جدوى الألعاب التعليمية القائمة على نظام أندرويد

ويستخدم هذا البحث أسلوب بحث التطوير/ البحث والتطوير من خلال الأخذ بسبعة من عشرة مراحل التطوير في بورغ وجال وهي: مرحلة الإمكانات والمشكلات، وجمع البيانات، وتصميم المنتج، والتحقق من صحة المنتج، ومراجعة المنتج ، وتجربة المنتج ، والمراجعة النهائية للمنتج. وإستخدمت تقنية جمع البيانات الملاحظة والمقابلات والإستبيانات والتوثيق. و يستخدم تحليل البيانات مقياسا ترتيبيا يتم تحويله إلى مقياس ليكرت.

وتشمل نتائج هذه الدراسة ما يلي: ١) تم تطوير الألعاب التعليمية القائمة على نظام أندرويد من ألعاب الباوربوينت التفاعلية آي سبرينغ سويت ويتم تحويلها إلى تطبيقات أندرويد من خلال تطبيقات وبسيت٢ افك بؤيلديرفرو. ٢) وبلغت نسبة إستجابات الطلاب على نتائج التجارب الفردية حيث بلغت نسبة الإجابة بـ "نعم" ٩٠,٥٠٪، و بلغت نسبة الإجابة بـ "لا" ٩,٥٠٪، أو تم تضمينها في فئة (مثيرة للإهتمام). ٣) ويمكن إستخدام الألعاب التعليمية القائمة على الأندرويد في تحفيز نواتج العلمي للقيم الدينية والأخلاق لدى الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٥-٦ سنوات بناء على نتائج التحقق من خبراء المواد بنسبة ١٠٠% (مؤهلين جدا)،

وخبراء الإعلام بنسبة ٦٩% (مؤهلين)، وخبراء اللغة بنسبة ١٠٠% (مؤهلين جدا) و المجموعات الصغيرة التي حصلت في الإختبار القبلي على نسبة ٧١,٦٦٪ مع فئة (التطور كما هو متوقع) وفي الإختبار البعدي ٨٨, ٨٨٪ مع فئة (التطور بشكل جيد جدا). والمجموعات الكبيرة التي حصلت في الإختبار القبلي على نسبة ٧٢,٢٦٪ مع فئة (التطور كما هو متوقع) وفي الإختبار البعدي ٩٥, ٨٧٪ مع فئة (التطور بشكل جيد جدا).