

APLIKASI GAME RPG PENGETAHUAN ISLAM SEHARI-HARI UNTUK ANAK-ANAK SD

Mukhamad Zainul Arifin, Entin Martiana S.Kom, M.Kom, Nur Rosyid Muftada'i S.Kom
Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika, Dosen Jurusan Teknik Informatika
Jurusan Teknik Informatika
Politeknik Elektronika Negeri Surabaya
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Kampus ITS Sukolilo, Surabaya 60111, Indonesia
Telp : +62 (31) 594 7280; Fax : +62 (31) 594 6114
Email : zainarif_syah@yahoo.co.id

Abstract—Pengetahuan islam merupakan hal yang sangat penting bagi anak-anak, bahkan wajib dimiliki dan dipelajari sejak dini agar perkembangan dan pertumbuhan anak bisa menjadi generasi islam yang sholih dan sholihah. Pengetahuan islam yang diberikan antara lain aqidah, syari'at, akhlaq dan Tarikh/sejarah. Di samping itu ada beberapa cara penyampaian materi islam kepada anak-anak, salah satunya dengan menggunakan media game komputer. Sehingga anak-anak bisa mendapatkan kesenangan dan pendidikan dari game edukasi. Pada proyek akhir ini, dibuat game RPG (Role Playing Game) yang berisi tentang pengetahuan islam sehari-hari khususnya bagi anak-anak SD. Game ini berisi materi dan permainan tentang pengetahuan islam dengan menjalani serangkaian cerita petualangan yang harus dilalui hingga finish. Pada awal petualangan, pemain diberikan materi-materi islam kemudian menjalani soal-soal dalam bentuk permainan. Game edukasi islam ini dibuat dengan menggunakan software Macromedia Flash 8.0.

Index Terms—Pengetahuan islam, game RPG, anak-anak SD, Macromedia Flash.

I. INTRODUCTION

Agama memiliki peran yang amat penting dalam kehidupan umat manusia. Agama menjadi pemandu dalam upaya mewujudkan suatu kehidupan yang bermakna, damai dan bermartabat. Menyadari betapa pentingnya peran agama bagi kehidupan umat manusia maka internalisasi nilai-nilai agama dalam kehidupan setiap pribadi menjadi sebuah keniscayaan, yang ditempuh melalui pendidikan baik pendidikan di lingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat[1]. Oleh karena itu pendidikan agama sangat dibutuhkan bagi anak-anak yang mengalami masa pertumbuhan agar menjadi anak yang sholih dan sholihah.

Banyak aplikasi-aplikasi yang ada, terutama aplikasi-aplikasi game pada dunia komputer, seperti aplikasi web pendidikan, tutorial-tutorial interaktif, ataupun game. Semakin berkembang dan beranekaragamnya jenis game, mulai dari game strategy, adventure, arcade, puzzle, sport dll yang dikemas dalam PS game maupun PC game, akan sangat menarik bagi setiap orang terlebih anak2 yang masih dalam usia sekolah. Mereka dapat menghabiskan berjam jam waktu yang menurut mereka berjalan sangat cepat bila duduk didepan monitor sambil

menggenggam joystick atau mouse sambil mengikuti alur sebuah game [2]. Maka diperlukan sebuah inisiatif untuk menggunakan fasilitas game yang berguna sebagai media pembelajaran yang menarik bagi anak-anak.

Pada Proyek Akhir ini dibuat sebuah aplikasi game edukasi yang memiliki unsur pendidikan agama islam untuk anak-anak Sekolah Dasar. Bentuk game yang dibuat berupa game petualangan atau bisa disebut dengan game RPG (Role Playing Game). Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan software Macromedia Flash 8.0 atau yang sekarang ini disebut dengan Adobe Flash. Adobe flash atau sebelumnya Macromedia Flash merupakan software multifungsi. Terlepas dari fungsi awalnya, yaitu mempermudah pembuatan animasi web, ternyata flash berkembang pesat hingga dapat kita manfaatkan sebagai software multi media yang luar biasa. Bahkan Flash dengan action script-nya dapat dimanfaatkan menjadi program pembuat game yang mudah dan efektif[3].

II. METHODOLOGY

Metodologi yang digunakan pada Proyek Akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Studi Literatur

Pencarian referensi-referensi yang berhubungan dengan Proyek Akhir, baik melalui internet, buku panduan atau referensi lain yang berkaitan. Dengan mencari referensi tersebut bisa didapatkan dan dibuat gambaran mengenai pembuatan game RPG sekaligus materi-materi Pengetahuan Islam yang sesuai untuk disampaikan kepada anak-anak. Dengan demikian materi yang disampaikan sesuai dengan usia anak-anak dalam memahami Pengetahuan Islam.

2. Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan bisa berupa data gambar, suara atau materi-materi yang berhubungan dengan game. Gambar pada game sangat berpengaruh terhadap penyajian game yang dibuat, sehingga sangat diperlukan untuk memilih gambar yang bagus. Suara juga menjadi salah satu hal yang berpengaruh kepada game yang disajikan, karena background suara menjadikan game tersebut lebih menarik. Kemudian materi yang ada dalam game harus sesuai dengan alur

penyampaian materi kepada anak, agar tidak kesulitan dalam menerima materi yang disampaikan.

3. Perencanaan Sistem Perangkat Lunak

Sistem game edukasi ini berbasis dekstop, dengan menggunakan software Macromedia Flash 8.0 sehingga bisa digunakan dengan menggunakan PC secara langsung.

4. Pembuatan Sistem

Pembuatan game RPG dalam bentuk petualangan yang di dalamnya menyampaikan materi-materi Pengetahuan Islam. Materi yang disampaikan disesuaikan dengan usia tingkat Sekolah Dasar. Dalam pembuatan sistem ini harus memperhatikan masalah konten game yang menarik dan menyampaikan pendidikan yang bermanfaat.

5. Pengujian dan Analisa Sistem

Dalam setiap proses pembuatan Proyek Akhir ini akan dilakukan pengujian dan analisa agar tingkat kesalahan dan kekurangan dari game yang dibuat dapat diminimalkan. Sehingga bisa dihasilkan game yang bagus, menarik dan bisa menyampaikan unsur pendidikan khususnya kepada anak-anak tingkat Sekolah Dasar. Dengan analisa yang sudah dibuat, maka bisa dilakukan pengembangan lebih lanjut terhadap kualitas game yang dibuat.

6. Pembuatan Laporan

Pada tahap akhir pembuatan Proyek Akhir adalah dokumentasi dan laporan. Hal ini sangat diperlukan agar Proyek Akhir yang dikerjakan bisa didokumentasikan sebagai bahan referensi Proyek Akhir selanjutnya.

III. RESULTS

Proyek Akhir aplikasi game RPG ini berisi materi-materi tentang pengetahuan islam untuk tingkat Sekolah Dasar. Dalam game ini juga terdapat soal-soal yang berguna untuk mengevaluasi pengetahuan anak-anak setelah mendapatkan pengetahuan dari sekolah. Game ini berguna untuk melatih anak-anak dalam menghadapi sebuah permasalahan secara visualisasi dengan menyelesaikan permasalahan tersebut dengan baik dan benar. Materi-materi yang disampaikan dalam game bisa meningkatkan tingkat kephahaman anak-anak. Dalam menjalankan game ini pemain harus menjalani semua misi atau petualangan yang telah disediakan dengan aturan yang telah ditetapkan. Terdapat enam kelas atau level yang ada dalam game ini, dan setiap kelas mempunyai tingkat kesulitan yang berbeda sesuai dengan kemampuan pemain. Begitu juga dengan materi dan soal yang diberikan mempunyai tingkat yang lebih tinggi dan lebih berat. Semua itu harus dijalani oleh pemain dengan mengikuti aturan yang telah disediakan. Apabila pemain mengikuti semua aturan yang telah ditetapkan, maka pemain bisa menyelesaikan dengan baik. Apabila pemain berhasil menyelesaikan misi hingga selesai, maka pemain akan menjadi pemenang.

IV. REFERENCES

[1]. Standar Kompetensi dan kompetensi Dasar PAI, Departemen Agama.

[2]. Deisy Parista Mandasari Utami, 2009, Makalah Proyek Akhir Game rpg pembelajaran do'a anak menggunakan flash, Surabaya : EEPIS-ITS.

[3]. Wandah W, Dasar Flash Game.