



## **Pengembangan Game Animasi Untuk Meningkatkan Aspek Nilai Agama Moral TK Muslimat NU 01 Gresik**

**Ika Ainun Munzilin**  
[Ikaainun01@gmail.com](mailto:Ikaainun01@gmail.com)  
**Universitas Muhammadiyah Gresik**  
**Jawa Timur, Indonesia**

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil pengembangan dari multimedia game animasi dalam membedakan perilaku baik dan perilaku buruk menggunakan aplikasi komputer yaitu *Power Point*. Jenis penelitian ini pengembangan (research and development). Teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Hasil penelitian menunjukkan penilaian dari ahli materi mendapatkan rata-rata skor 21 yang memiliki presentase 75% dengan kriteria “Baik” dan penilaian dari ahli media memperoleh rata-rata skor 43 yang memiliki presentase 89,5 % dengan kriteria sangat “Baik”. Hasil penilaian pada uji coba lapangan siswa mendapatkan presentase 70% dengan kriteria layak, hasil presentase angket orang tua 78,5% dengan kategori “Baik”, hasil presentase angket guru dan kepala sekolah 91,07 dengan kategori “Baik”. Disimpulkan bahwa secara keseluruhan media pembelajaran Game Animasi “layak” digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengenalkan perbedaan perilaku baik dan buruk pada anak kelompok A.

**Kata Kunci : Game Animasi, Nilai Agama Moral, dan Anak Usia Dini**

### ***Abstrack***

This study aims to determine the results of the development of animated multimedia games in distinguishing good behavior and bad behavior using a computer application, namely Power Point. This type of research is development (research and development). Data collection techniques using observation, interviews, documentation, and questionnaires. The results showed that the assessment of the material expert got an average score of 21 which had a percentage of 75% with the criteria of "Good" and the assessment of the media expert obtained an average score of 43 which had a percentage of 89.5% with the criteria of very "Good". The results of the assessment in the field trial of students got a percentage of 70% with appropriate criteria, the percentage of the parent's questionnaire was 78.5% in the "Good" category, the percentage of the teacher and school principal's questionnaire was 91.07 in the "Good" category. It was concluded that the overall learning media for animated games was "appropriate" to be used as a learning medium to introduce the difference between good and bad behavior in group A children.

**Keyword : Animated Games, Moral Religious Values, and Early Childhood**

## PENDAHULUAN

Masa anak usia dini sering disebut Golden Age yang merupakan masa keemasan, pada masa keemasan otak anak mengalami perkembangan paling pesat sepanjang sejarah kehidupannya (Fauziddin & Mufarizuddin, 2018:163). Sehingga segudang potensi yang dimiliki anak pada masa keemasan ini harus dikembangkan dengan baik, hal ini merupakan waktu yang sangat tepat untuk membentuk kepribadian yang positif pada diri anak yang bertujuan menanamkan nilai - nilai karakter kebaikan. Jadi, Anak usia dini perlu pengawasan dan pengarahan untuk perkembangan potensi yang ada dalam dirinya. Wujud pengarahan tersebut diantaranya dengan memberikan pendidikan dari orangtuanya sendiri maupun melalui lembaga Pendidikan anak usia dini.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) sangat memegang peranan penting bagi sejarah perkembangan anak selanjutnya, Berdasarkan Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD (menggantikan Permendiknas 58 tahun 2009), Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Yuyun Istiana, 2014 : 1.4).

Dalam pendidikan anak usia dini terdapat 6 aspek perkembangan sesuai kelompok usia yang dilalui oleh anak usia dini dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan seperti yang tercantum dalam Permendikbud 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD. Keenam aspek tersebut adalah aspek perkembangan nilai agama dan moral (sikap, perilaku, moral, dan beragama), kognitif (daya pikir, daya cipta, dan pengetahuan) sosial emosional (kecerdasan emosi) bahasa (komunikasi berbahasa dan keaksaraan) fisik motorik

(koordinasi motorik halus dan kasar) dan seni (karya).

Dalam meningkatkan aspek – aspek perkembangannya, anak usia dini harus dibiasakan untuk diberikan rangsangan pendidikan, salah satu aspek perkembangan anak yang sangat berpengaruh dalam mencapai pertumbuhan dan tujuan pendidikan adalah aspek perkembangan nilai agama dan moral. Perlunya pengembangan nilai – nilai agama dan moral sejak dini untuk menjadi pembiasaan agar anak dapat tumbuh dan berkembang menjadi manusia yang bermoral sesuai etika dalam bertindak laku.

Sama halnya dengan pembiasaan, Strategi pembelajaran juga memegang peranan penting dalam menentukan keberhasilan pendidikan dan pembentukan pribadi peserta didik secara keseluruhan (Mulyasa, 2017 : 4). Strategi pembelajaran berkenaan dengan pendekatan dalam mengajar juga mengelolah kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk menyampaikan materi secara sistematis sehingga dapat dikuasai oleh peserta didik secara efektif dan efisien (Hasanah, 2019 : 206). Maka dari itu, perlu dilakukan pengembangan agar sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik dan perkembangan zaman.

Perkembangan zaman di bidang teknologi pendidikan maupun teknologi pembelajaran menuntut digunakannya berbagai media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Di mana kegiatan pembelajaran telah bergerak menuju dikurangnya sistem penyampaian bahan pembelajaran secara konvensional yang lebih mengedepankan metode ceramah dan metode pemberian tugas diganti dengan sistem penyampaian bahan pembelajaran modern yang lebih mengedepankan peran peserta didik dan

pemanfaatan teknologi multimedia (Asrining, 2016 : 594).

Dengan adanya teknologi dapat membuat lembaga tersebut bisa maju dan tidak gaptek. Multimedia merupakan suatu alat sarana dan prasarana yang penggunaannya menggunakan komputer. Teknologi Multimedia dapat mempermudah pembelajaran dan sangat tepat untuk perkembangan nilai agama moral anak ini karena multimedia memadukan berbagai media teks, suara, gambar, grafik dan animasi (Asrining, 2016 : 595). Peserta didik dapat langsung melihat dan mendengar tentang hal-hal yang dipelajarinya. Salah satunya dengan menggunakan Game Animasi.

Game animasi sendiri merupakan permainan perubahan gambar satu ke gambar berikutnya sehingga dapat membentuk suatu gerakan tertentu yang menunjukkan sebuah seni dari gambar grafik yang menirukan gerakan dan juga berisikan penyamaan suara yang memuat konten pendidikan dibuat untuk mendukung pengajaran dan bertujuan sebagai alat pendidikan serta menarik minat siswa untuk belajar sambil bermain (Ii et al., 2009 : 4).

Perhatian peserta didik akan lebih terpusat dan rasa ingin tahunya akan lebih tinggi untuk mempelajari hal-hal lain karena merasa tertarik akan media penyajiannya. Karena pada dasarnya game diciptakan sebagai sarana hiburan saja tetapi akan lebih baik jika game diciptakan untuk sarana belajar supaya anak-anak bisa lebih kreatif dalam berpikir serta tidak membuat anak-anak merasa bosan.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya pengetahuan anak dalam membedakan mana perilaku yang baik yang harus ditiru dan mana perilaku yang buruk yang harus dihindari. Hal ini dapat disebabkan oleh kurangnya rasa ketertarikan dan kurangnya perhatian peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran yang sedang

berlangsung. Selain itu materi yang disampaikan tidak dapat diserap dengan baik karena media yang digunakan oleh guru kurang menarik.

Pada Penelitian ini bertujuan Untuk mengembangkan media pembelajaran anak kelompok A di TK Muslimat NU 01 Kebungson Gresik dalam menstimulasi kemampuan nilai agama dan moral dalam membedakan perbuatan baik dan buruk. Selain itu, juga untuk menghasilkan produk Multimedia berbentuk Game Animasi pada anak kelompok A di TK Muslimat NU 01 Kebungson Gresik yang tepat dan sesuai dengan karakteristik anak.

Secara keseluruhan media pembelajaran multimedia Game Animasi “ Layak “ digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengenalkan perbedaan perilaku baik dan buruk pada anak taman kanak-kanak kelompok A. hal tersebut dapat diketahui dari hasil penilaian pada uji coba lapangan peserta didik yang mendapatkan presentase 70% dengan kriteria “layak”, hasil presentase angket orang tua 78,5% dengan kategori “Baik”, hasil presentase angket guru dan kepala sekolah 91,07 dengan kategori “Baik”.

Berdasarkan latar belakang diatas maka permasalahan dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana caranya mengembangkan media yang dapat menstimulasi kemampuan nilai agama dan moral dalam membedakan perbuatan baik dan buruk anak kelompok A di TK Muslimat NU 01 Kebungson Gresik?
2. Bagaimana menghasilkan produk yang dapat dikatakan layak untuk pengembangan nilai agama dan moral dalam membedakan perbuatan baik dan buruk anak kelompok A di TK Muslimat NU 01 Kebungson Gresik?

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah berupa multimedia Game Animasi. Multimedia Game Animasi yang dimaksud adalah sebuah aplikasi komputer yang berisi konten pendidikan pembelajaran mengenai aspek nilai agama dan moral dalam hal membedakan perilaku baik dan buruk. Upaya pendukung multimedia untuk memperjelas materi yang akan disampaikan pada peserta didik berupa teks, image, animasi, audio dan video.

## **METODE PENELITIAN**

Berdasarkan pokok permasalahan yang dikaji, Penelitian yang dilakukan kali ini yaitu menggunakan metode penelitian Research and Development (R & D), metode penelitian Research and Development (R & D) adalah metode penelitian pengembangan, karena hasil akhir dari penelitian kali ini akan menghasilkan sebuah produk. Peneliti hanya menggunakan 6 tahapan yaitu (1) menganalisis potensi masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi produk dan (6) uji coba produk.

Penelitian dilaksanakan di TK.Muslimat NU 01 Kebungson Gresik. Penelitian ini berupaya untuk mengembangkan sebuah produk yang berbasis multimedia dengan menggunakan game animasi yang bertujuan untuk meningkatkan aspek nilai agama dan moral dalam hal membedakan perilaku baik dan buruk.

Dalam penelitian ini menggunakan populasi sekelompok anak usia dini dengan karakteristik yang sama, yaitu seluruh peserta didik Kelompok A3 di TK Muslimat NU 01 Kebungson Gresik yang berjumlah

17 anak. Selanjutnya terdapat 10 anak yang dijadikan sumber data.

Peneliti menggunakan instrument penelitian sebagai alat untuk pengumpulan data yang diperlukan untuk mendukung penelitian ini. Instrument yang peneliti gunakan adalah lembar observasi, lembar pedoman wawancara, lembar angket/kuisisioner, dan dokumentasi.

Setelah data dikumpulkan, data itu perlu diolah dan dianalisis. peneliti harus secara cermat menentukan teknik analisis bagi data penelitiannya. Apabila instrumennya valid, maka data yang diambil atau dikumpulkan juga akan valid. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti kali ini dengan menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif dan analisis kuantitatif.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini menghasilkan produk Multimedia Game Animasi berbasis komputer menggunakan Power Point. Produk dikemas dalam bentuk Power Point dengan materi aspek nilai agama dan moral yaitu perilaku baik dan buruk dengan bantuan perangkat komputer. Pengembangan dan penelitian ini menggunakan tahapan yang mengutip teori langkah – langkah penelitian dan pengembangan dari Sugiono (2017). Tahapan tersebut terdiri dari 10 tahapan, namun penelitian kali ini hanya menerapkan 6 tahapan, yaitu : 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi produk, 5) revisi produk, 6) ujicoba produk. Menggunakan 6 tahapan karena disesuaikan kebutuhan.

Pengembangan produk ini berawal dari potensi dan masalah. Analisis potensi dan masalah dilakukan melalui wawancara

dengan kepala sekolah, guru kelas A3, dan pengamatan di kelas A3 di TK.Muslimat NU 01 Kebungson Gresik. Dari hasil wawancara dengan guru kelas A3 analisis masalah didapatkan hasil bahwa dalam aspek Nilai Agama dan Moral yang dikhususkan tentang membedakan perilaku baik dan perilaku buruk, anak kurang menangkap materi yang disampaikan. Hal ini disebabkan karena dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan media. beliau juga mengakui bahwa setiap proses pembelajaran jarang sekali menggunakan media pembelajaran. Analisis potensi dari hasil wawancara dengan kepala sekolah TK Muslimat NU 01 belum mempunyai perangkat komputer, akan tetapi masing-masing guru dan kepala sekolah secara pribadi sudah mempunyai laptop. Disamping itu, TK Muslimat NU 01 juga sudah tersedia alat bantu pengeras suara seperti speaker. Dengan demikian, media pembelajaran multimedia yang peneliti kembangkan dapat diterapkan pada TK tersebut. karena pada era globalisasi ini kemajuan teknologi setiap tahun nya meningkat dan berkembang sangat pesat. Dengan adanya pembelajaran teknologi dapat membuat lembaga tersebut bisa maju dan tidak gaptek.

Selanjutnya, setelah memperoleh data dari analisis potensi dan masalah peneliti menentukan dan mencari solusi berdasarkan kebutuhan lapangan. Peneliti juga melakukan pengumpulan data melalui hasil telaah pustaka, informasi kompetensi inti dan kopeteensi dasar, dan terakhir menumpulkan informasi perkembangan yang akan di muat pada media.

Selanjutnya peneliti menyusun desain tampilan multimedia “ Game Animasi “ dengan flowchard agar dapat memberikan gambaran rancangan awal alur pembuatan multimedia “ Game Animasi “.Langkah awal yang dilakukan pada tahapan desain produk multimedia game animasi adalah mengumpulkan bahan - bahan berupa mendesain lay out, mengumpulkan gambar - gambar, membuat animasi, membuat video dan merekam suara. Selanjutnya bahan - bahan yang telah dikumpulkan dihubungkan dan dirangkai satu dengan lainnya dalam kegiatan pemrograman menggunakan aplikasi Power Point.

Setelah selesai pembuatan media pembelajaran game animasi, kemudian dilakukan uji kelayakan dan review oleh ahli materi dan ahli media untuk memperoleh penilaian dan saran. Dari hasil validasi oleh ahli materi, diperoleh skor 21 yang memiliki presentase 75% termasuk kategori “Baik” atau “Layak” dengan revisi sesuai saran. Selanjutnya, dari hasil validasi oleh ahli media diperoleh skor 43 yang memiliki presentase 89,5% termasuk kategori “Sangat Baik” atau “Sangat layak” dengan revisi sesuai saran, untuk digunakan atau diujicobakan dilapangan.

Langkah selanjutnya yaitu revisi produk, Pada tahap validasi oleh ahli media terdapat revisi dan saran dari ahli media. Lalu dilakukan tindak lanjut perbaikan media sesuai dengan saran dari ahli media.

Setelah mendapatkan hasil validasi dari ahli materi dan ahli media, kemudian produk penelitian diujicobakan pada tingkat kelayakannya di TK.Muslimat NU 01 Kebungson Gresik dengan subjek responden

penelitian berjumlah 10 anak. Berdasarkan tabel hasil angket ujicoba kelayakan respon anak di atas, maka diperoleh nilai sebesar 70 %, angket orang tua 78,5 %, angket guru dan kepala sekolah 91,07 % dengan kesimpulan hasil produk termasuk dalam kategori “Baik” dan telah menunjukkan bahwa produk media pembelajaran game animasi “Layak” digunakan sebagai media pembelajaran untuk perkembangan aspek nilai agama dan moral.

Tabel 1. Skor hasil setiap angket

Skor Anak	Skor Orangtua	Skor Guru Kelas dan Kepala Sekolah	Skor Validasi
70 %	78,5 %	91,07 %	89,5 %

Gambar 1. Tampilan Pembuka



Gambar 2. Tambilan Intro



Gambar 3. Tampilan Perilaku Baik Buruk



Gambar 4. Tambilan Slide Benar



Gambar 5. Tampilan Slide Salah



Gambar 6. Tampilan Recalling



Gambar 7. Tampilan Vidio Bernyanyi



Gambar 8 dan 9 praktek penggunaan media



## PENUTUP

Berdasarkan pada hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa, Produk pengembangan media dalam menstimulasi aspek nilai agama dan moral dalam membedakan perilaku baik dan buruk di TK Muslimat NU 01 Kebungson Gresik mengembangkan produk berupa multimedia

“Game Animasi” menggunakan aplikasi komputer yang dikemas dalam bentuk *Power Point*. Multimedia “ Game Animasi “ diberikan kepada siswa dan digunakan untuk belajar di dalam kelas maupun belajar secara mandiri dengan bantuan perangkat komputer.

Media pembelajaran “ Game Animasi “ sudah layak digunakan, hal ini ditunjukkan melalui penyebaran angket yang didapatkan hasil penilaian ahli materi dengan rata-rata skor 75 % (Layak), penilaian ahli media memperoleh rata-rata skor 89,5 % (sangat baik), penilaian dari kepala sekolah dan guru kelas memperoleh presentase 91,07 % (Sangat layak), penilaian dari orangtua anak memperoleh presentase 78,5 % (Layak) serta berdasarkan respon anak kelompok A3 didapatkan hasil pada uji coba lapangan dengan presentase 70% (Layak).

Pengenalan perilaku baik dan perilaku buruk menggunakan multimedia “Game Animasi“ ini perlu adanya pendampingan dalam belajar baik itu guru, orangtua atau orang dewasa lainnya. Karena anak usia dini belum mampu untuk mengoperasikan secara mandiri dan perlunya bimbingan dari orang dewasa.

Selain itu, Dalam pengenalan perilaku baik dan perilaku buruk menggunakan multimedia “ Game Animasi “ ini perlu dilakukan penelitian dan pengembangan yang lebih update. Misalnya dengan mengembangkan media yang tidak hanya dapat digunakan di komputer, melainkan dapat pula dimainkan di mobile phone agar lebih praktis untuk siapa saja.

## PUSTAKA

Anggraini, D. D. 2015. Peningkatan

- Pengembangan Nilai Agama dan Moral Melalui Metode Bercerita. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*, 2(2), 76–148.
- Asrining. 2016. Pemanfaatan Multimedia untuk Mendukung Kualitas Pembelajaran. *Temu Ilmiah Nasional Guru (TING) VIII, November*, 593-607-Halaman 597. [wuwuh@ut.ac.id](mailto:wuwuh@ut.ac.id)
- Dewi, Marmawi, & Sutarmanto. 2009. Strategi guru dalam pembelajaran mengembangkan kemampuan bercerita pada anak 5-6 tahun Di TK. *Pendidikan Guru*, 1–15.
- Darma Yasa, N. P., & Noviani Pande, N. K. N. (2021). Game Edukasi Dua Dimensi Pengenalan Hewan Berdasarkan Cara Berkembangbiaknya. *TANRA: Jurnal Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Dan Desain Universitas Negeri Makassar*.
- Fauziddin, M., & Mufarizuddin, M. 2018. Useful of Clap Hand Games for Optimize Cogtivite Aspects in Early Childhood Education. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 162. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.76>
- Hasanah, U. 2019. Strategi Pembelajaran Aktif Untuk Anak Usia Dini. *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 23(2), 204–222. <https://doi.org/10.24090/insania.v23i2.2291>
- Munir. 2020. Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan. In *Antimicrobial agents and chemotherapy* (Vol. 58, Issue 12).
- Novitasari, K. 2019. Penggunaan Teknologi Multimedia Pada Pembelajaran Literasi Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 3(01), 50. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v3i01.1435>
- Putra, A. P., Soepriyanto, Y., & Husna, A. 2018. Pengembangan Multimedia Game Edukasi Tentang Keragaman Masakan Khas Daerah-daerah di Indonesia Untuk Kelas V SD. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1, 299–306.
- Sriwahyuni, N. A., & Mardono. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Iis Sma Laboratorium Universitas Negeri Malang. *Jpe*, 9(2), 133–142.
- Saputro, B. 2017. Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) bagi Penyusun Tesis dan Disertasi. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9).
- Setyosari Punaji. 2012. *metode penelitian pendidikan dan pengembangan* (2nd ed.).
- Shidiq, U., & Choiri, M. 2019. Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9).