

Pengenalan Sunnah Nabi Muhammad SAW Melalui Game Edukasi Di SD Negeri 9 Namlea

Ahmad Thariq¹, Husaini², Abdullah Sanduan³, Novita Sari Setiawan⁴

^{1,4}Program Studi Teknik Informatika, Politeknik Negeri Ambon, Indonesia

²Program Studi Teknik Manufaktur, Politeknik Negeri Ambon, Indonesia

³Program Studi Akuntansi Keuangan, Politeknik Negeri Ambon, Indonesia

Corresponding Author

Nama Penulis: Ahmad Thariq

E-mail: ahmadthariq07@gmail.com

Abstrak

Saat ini, kemajuan teknologi semakin lama semakin berkembang akan tetapi dibalik perkembangan tersebut masih terdapat banyak kekurangan diantaranya ketersediaan software pembelajaran untuk sunnah-sunnah Nabi Muhammad SAW yang masih kurang. Informasi yang ada di beberapa buku pun sangat sehingga tidak dapat dimanfaatkan secara efektif dan menyebabkan anak sekolah kehilangan minat dalam membaca. Dengan menggunakan software unity 3D dan perangkat handphone, tujuan dari game edukasi ini adalah untuk mengembangkan aplikasi kajian tentang beberapa sunnah nabi Muhammad SAW, sehingga memudahkan para siswa untuk mengaksesnya kapanpun, dimanapun serta menyampaikan konten pada pembelajaran secara offline yang produktif dan efisien. Untuk model pengembangan yang dipergunakan pada kegiatan pengabdian ini adalah model waterfall. Hasil kegiatan pengabdian yang dilakukan kepada siswa dan siswi kelas 3 sekolah dasar negeri namlea ini menerima respon yang baik berasal para siswa/siswi maupun guru. Game edukasi ini telah digunakan pada siswa/siswi di sekolah dasar negeri 9 namlea, menjadi alternatif bagi proses pembelajaran sunnah nabi Muhammad SAW.

Kata kunci - Game Edukasi, Model waterfall, Teknologi, Siswa, Unity 3D

Abstract

Nowadays, technological advances are increasingly developing but behind these developments there are still many weaknesses including the availability of learning software for the sunnahs of the Prophet Muhammad SAW which is still lacking. The information in some books is so that it cannot be utilized effectively and causes school children to lose interest in reading. By using unity 3D software and mobile devices, the purpose of this educational game is to develop a study application about some of the sunnahs of Prophet Muhammad SAW, making it easier for students to access it anytime, anywhere and deliver content to offline learning that is productive and efficient. For the development model used in this service activity is the waterfall model. The results of the service activities carried out for students and students of grade 3 of Namlea public elementary school received a good response from students and teachers. This educational game has been used in students at SD negeri 9 namlea, becoming an alternative to the learning process of the sunnah of the prophet Muhammad SAW.

Keywords - Educational Game, Waterfall Model, Technology, Students, Unity 3D

PENDAHULUAN

Bagi kebanyakan orang, teknologi adalah sesuatu yang mereka tidak dapat hidup tanpanya. Teknologi berkembang pesat saat ini, khususnya teknologi informasi, dan diterapkan secara luas di berbagai industri, termasuk pendidikan. (Effendi & Wahidy, 2019). Memanfaatkan teknologi informasi sebagai alat pengajaran mungkin merupakan sebuah keputusan bijak baik dalam proses belajar mengajar, khususnya dalam memahami sunnah - sunah Nabi Muhammad SAW. (Elihami & Saharuddin, 2018). Pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di SD Negeri 9 Namlea. SD Negeri 9 Namlea merupakan salah satu sekolah yang berada pada daerah maluku lebih tepatnya Jl. Tatanggo Raya, Namlea, Kecamatan Namlea, Kabupataten Buru, Provinsi Maluku. Sekolah ini Berakreditasi B, dengan struktur sekolah meliputi. Kepala Sekolah yang bernama Ibu Nuraini Umaternate, Sekolah Dasar ini mempunyai tenaga pengajar sebanyak 21 guru, dengan siswa laki-laki sebanyak 141, siswa perempuan 174, Dengan kurikulum 2013. Sekolah ini juga mempunyai 10 Ruang Kelas, 1 Perpustakaan, dan 4 Ruang Sanitasi.

Pembelajaran di SD Negeri 9 Namlea ini masih menggunakan model pembelajaran manual dimana pembelajarannya masih berpatok pada buku paket. Dengan model seperti ini para siswa dan siswi susah untuk menangkap materi yang dipelajari (Warsita, 2017). Contohnya saja pada siswa dan siswi kelas 3 yang pada umumnya masih berusia 6-7 tahun, dengan umur yang masih anak-anak kurang efektif jika harus menggunakan model pembelajaran manual menggunakan buku paket (Choiriyah et al., 2022). Jadi berdasarkan uraian diatas tim pengabdian masyarakat ingin merancang aplikasi *mobile* berupa *game* edukasi pengenalan sunnah nabi Muhammad SAW di SD Negeri 9 Namlea. *Game* ini diharapkan dapat membantu para tenaga pengajar untuk menerapkan pengajaran sunnah nabi untuk sehari-hari kepada para siswa dan siswi. Tidak hanya pembelajaran materi, aplikasi ini menyediakan *fitur game* yang dapat dimainkan oleh para siswa dan siswi (Umar & Rahayu, 2021).

Materi yang diberikan pada *game* ini diantaranya adalah mengerjakan puasa dibulan ramadhan materi, ini berisi perihal tentang rukun dalam berpuasa, kondisi wajib dalam berpuasa, hal-hal yang dapat membatalkan dalam berpuasa, manfaat dalam berpuasa di bulan ramadhan, serta hikmah dalam berpuasa ramadhan (Tohadi, 2023). Menjaga kebersihan materi ini berisi tentang cara menjaga kebersihan di sekitar rumah tinggal, dan manfaat kebersihan lingkungan (Khairani, 2020). Doa sehari - hari materi ini berisi tentang beberapa doa dalam kehidupan sehari-hari diantaranya adalah doa pada saat masuk kedalam rumah, doa pada saat keluar rumah, doa yang diucapkan sebelum makan, doa yang diucapkan sesudah makan, doa yang diucapkan sebelum tidur, doa yang diucapkan pada saat bangun tidur, doa pada saat masuk kamar mandi, doa pada saat keluar kamar mandi, doa sebelum memulai pembelajaran, dan doa sesudah pembelajaran (Djafar, 2016). Sedekah materi ini berisi tentang sedekah sunnah, dan sedekah jariah (Syafiq, 2018). Aurat pada pria dan wanita yang berisi tentang batasan dalam menutup aurat antara pria dan wanita (Abdullah M & Zabidi A, 2021). Berbakti kepada orang tua materi ini berisi tentang. orang tua merupakan pintu surga bagi anak, ridhanya Allah SWT tergantung kepada ridha ayah dan ibu atau orang tua, menjadi doa yang akan dikabulkan Allah SWT, membuka pintu taubat, dan menjadi amalan dijalan Allah SWT (Annis Riantory, 2023).

METODE

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan 2 tahap yang pertama, observasi dengan cara datang ke lokasi serta mengamati situasi proses pembelajaran, khususnya pada siswa dan siswi kelas 3. Kemudian mencatat hasil pengamatan tersebut dan didokumentasikan sebagai hasil observasi, Selanjutnya melakukan *interview* yang disampaikan secara langsung melalui pertanyaan dan jawaban antara peneliti dengan para narasumber dalam hal ini murid kelas 3 dari SD Negeri 9 Namlea dan wali kelas atau sumber data. Setelah melakukan pengumpulan data selanjutnya, membuat rancangan berkas, tampilan dan membuat aplikasinya. Model pengembangan yang digunakan dalam pengabdian ini adalah *waterfall model*.

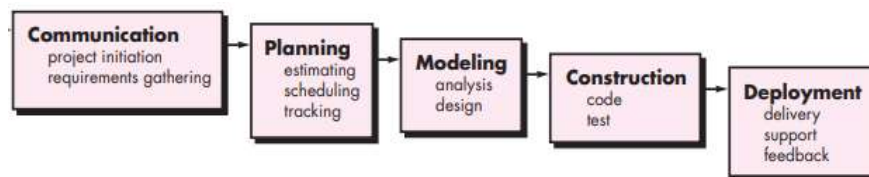
HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada pengabdian ini untuk lokasi kegiatan dilakukan di SD Negeri 9 Namlea pada siswa dan siswi kelas 3



Gambar 1.
Lokasi Kegiatan SD Negeri 9 Namlea

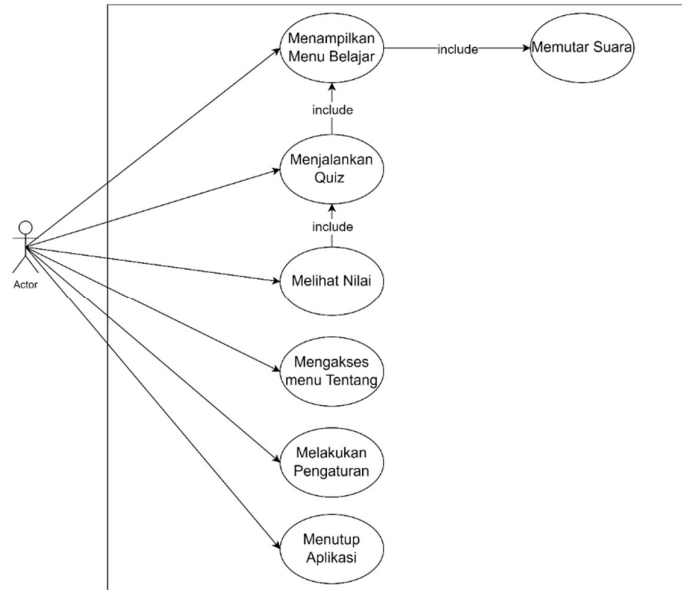
Model yang digunakan pada pembangunan *game* edukasi untuk kelas 3 di sd negeri 9 namlea adalah model *waterfall*. Untuk tahapan model *waterfall* adalah sebagai berikut:



Gambar 2.
Model Waterfall (Pressman, 2010)

Pada model *waterfall* terdapat beberapa tahapan diantaranya, mengenai kebutuhan pengguna dan sistem, pengambilan data akan dilakukan di SD Negeri 9 Namlea. Data tersebut dibutuhkan untuk mengetahui sistem pembelajaran pada sekolah tersebut, dengan cara menganalisis kebutuhan yang terdiri dari kebutuhan admin dan user. Selanjutnya mengenai desain sistem rancangan ini antara lain *use case diagram*. Untuk *software* yang digunakan yaitu *unity 3D* untuk pembuatan *game*, *adobe AI* untuk pembuatan grafik pada *game*, *Ilbs Paint* sebagai pembuatan karakter dalam *game*, dan *visual studio*

sebagai *text editor*. Selanjutnya merancang sistem yang dibuat kemudian diimplementasikan pada *game*. pada pengabdian ini pengembangan sistem menggunakan C# sebagai Bahasa pemrograman. Setelah seluruh unit yang dibuat di uji ditahap implementasi selanjutnya aplikasi yang sudah bisa dioperasikan oleh pengguna



Gambar 3.
Tampilan *Use case*

Pada gambar 3 menggambarkan tipe interaksi antara *user* dengan sistem. *User* dapat memilih 3 model yang ada didalam aplikasi, yaitu *menu belajar*, *menu tentang* dan *menu keluar*, jika *user* memilih *menu belajar* sistem akan mengarahkan *user* ke dalam *menu belajar*. Kemudian di dalam *menu belajar* *user* akan diminta untuk memilih 6 materi yang telah disediakan, diantaranya adalah mengerjakan puasa di bulan ramadhan, menjaga kebersihan, doa sehari-hari, sedekah menutup aurat, dan berbakti kepada orang tua. Jika *user* telah membaca materi, *user* dapat memilih *menu* bermain di yang ada didalam *menu belajar*, setelah itu sistem akan menampilkan *menu* kuis yang nantinya *user* dituntut untuk menjawab semua pertanyaan yang telah disediakan oleh sistem. Masing-masing kuis mempunyai nilai dengan satu soalnya berisi 20 poin jika *user* berhasil menjawab pertanyaan dengan benar. Jika *user* menjawab pertanyaan tidak tepat atau salah maka *user* tidak akan bisa melanjutkan kuis berikutnya hingga *user* menjawab benar. Jika sudah nilai akan di akumulasikan di akhir kuis.

Dalam membangun *game* edukasi pengenalan sunnah nabi untuk membangun prilaku pada anak *software* yang digunakan adalah *unity3D* dan bahasa pemrograman C#. Berikut ini merupakan hasil dari desain sistem berupa tampilan antar muka pada *game* edukasi pengenalan Sunnah Nabi untuk membentuk prilaku pada anak.



Gambar 4.
Tampilan *menu* awal

Tampilan *menu* materi ini berisi beberapa materi yang bisa di pilih oleh *user* diantaranya mengerjakan puasa dibulan ramadhan berisi tentang rukun dalam berpuasa, kondisi wajib dalam berpuasa, hal-hal yang dapat membatalkan dalam berpuasa, manfaat dalam berpuasa di bulan ramadhan, serta hikmah dalam berpuasa ramadhan. Menjaga kebersihan berisi tentang cara menjaga kebersihan di sekitar rumah tinggal, dan manfaat kebersihan lingkungan. Doa sehari - hari berisi tentang doa dalam kehidupan sehari-hari diantaranya adalah doa pada saat masuk kedalam rumah, doa pada saat keluar rumah, doa yang diucapkan sebelum makan, doa yang diucapkan sesudah makan, doa yang diucapkan sebelum tidur, doa yang diucapkan pada saat bangun tidur, doa pada saat masuk ke kamar mandi, doa pada saat keluar kamar mandi, doa sebelum memulai pembelajaran, dan doa sesudah pembelajaran. Sedekah berisi tentang sedekah sunnah, dan sedekah jariah. Menutup aurat berisi tentang batasan dalam menutup aurat antara pria dan wanita. Berbakti Kepada Orang Tua berisi tentang orang tua merupakan pintu surga bagi anak, ridhanya Allah SWT tergantung kepada ridha ayah dan ibu atau orang tua, menjadi doa yang akan dikabulkan Allah SWT, membuka pintu taubat, dan menjadi amalan dijalan Allah SWT.



Gambar 5.
Tampilan *menu* materi

Terdapat dua karakter Bernama didi dan riri yang akan memulai percakapan sesuai isi tema materi yang dipilih. Disini penulis menggunakan contoh materi pertama yaitu mengerjakan puasa dibulan Ramadhan.



Gambar 6.
Tampilan quiz

Kemudian salah satu karakter akan bertanya pada karakter yang lainnya. Untuk menjawab pertanyaan dari karakter *user* diberikan 3 pilihan ganda, yang nantinya *user* harus memilih salah satu jawaban yang benar. Jika *user* memilih jawaban yang salah sistem tidak akan melanjutkan ke pertanyaan berikutnya sampai *user* memilih jawaban yang benar. Setelah aplikasi telah selesai di buat maka sekarang melakukan implementasi aplikasi ke siswa dan siswi di SD Negeri 9 Namlea.



Gambar 7.
Penerapan aplikasi ke siswa dan siswi

Penerapan dan respon terhadap aplikasi, didapatkan dengan memberikan aplikasi untuk dipakai secara langsung oleh objek penelitian, dalam hal ini siswa siswi kelas III SD Negeri 9 Namlea. Penulis juga melakukan wawancara kepada objek penelitian mengenai aplikasi yang telah selesai digunakan.

Tabel 1.
Hasil pada saat wawancara siswa dan siswi kelas III

No	Pertanyaan	Jumlah responden	
		Ya	Tidak
1	Apakah materi yang disediakan bisa membantu?	100%	0%
2	Apakah aplikasinya mudah dimainkan?	100%	0%
3	Apakah kalian menyukai aplikasi ini	100%	0%

Tabel 2.
Hasil wawancara terhadap guru

No	Pertanyaan	Jumlah respon guru		
		Baik	Cukup	Kurang
1	Apakah aplikasi dapat membantu dalam proses belajar mengajar?	100%	0%	0%
2	Apakah aplikasi bisa meningkatkan pemahaman para siswa dan siswi?	100%	0%	0%
3	Apakah fitur - fitur yang ada pada aplikasi sudah berjalan dengan baik?	100%	0%	0%
4	Apakah aplikasi bisa digunakan untuk media belajar dan bermain?	100%	0%	0%
5	Bagaimana pendapat anda tentang materi yang disediakan?	0%	100%	0%
6	Bagaimana tentang pertanyaan quiz yang dibuat, apakah sudah pass atau terlalu sulit untuk siswa dan siswi?	50%	50%	0%

KESIMPULAN

Game edukasi yang dibuat telah selesai sehingga dapat mempermudah pembelajaran dan dapat digunakan oleh siswa dan siswi SD Negeri 9 Namlea. Dengan fitur belajar dan quiz yang didalamnya terdapat 6 materi dan karakter pada quiz interaktifnya, menu tentang yang berisi petunjuk penggunaan aplikasi, dan menu pengaturan untuk mengatur suara. Hasil dari wawancara yang dilakukan telah mendapatkan hasil sebagai berikut. Wawancara pertama dilakukan pada 12 siswa dan siswi SD Negeri 9 Namlea. Menurut mereka aplikasi game pembelajaran ini sangat membantu, sehingga dari 3 pertanyaan yang diberikan mendapat 100% respon memuaskan. Selanjutnya untuk wawancara yang kedua dilakukan pada 2 guru yakni wali kelas III SD Negeri 9 Namlea dan guru mata pelajaran agama Islam. Dari 6 pertanyaan yang diberikan mendapatkan respon 100% baik, hanya pada bagian pertanyaan ke 5 mereka memberikan respon cukup, sedangkan pada pertanyaan ke 6 masing-masing memberikan 50% baik dan 50% cukup. Untuk saran tambahkan video yang dapat mencontohkan secara langsung perilaku teladan dari Nabi Muhammad SAW serta menambahkan banyak karakter pada game quiz agar user lebih tertarik untuk menggunakan aplikasinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah M, & Zabidi A. (2021). Aurat Dalam Perubatan Aurat In Medical. *Jurnal Wacana Sarjana*, 5(3), 1–9.
- Annis Riantory, P & Pujiyanto. (2023). Nilai-Nilai Pendidikan Akhlak Berbakti Kepada Orangtua Perspektif Surat Al-Isra Ayat 23-24. *Mathla'ul Fatah (Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam)*, 14(1), 49–62.
- Choiriyah, N. N., Putra, F. N., & Mubarak, T. A. (2022). Rancang Bangun Game Edukasi Berbasis Mobile sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Metode Game Development Life Cycle untuk Siswa Sekolah Dasar. *ILKOMNIKA: Journal of Computer Science and Applied Informatics*, 4(1), 93–103.
- Djafar, I. (2016). Perancangan Aplikasi Doa Dan Wirid. *Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 6–7.

- Effendi, D., & Wahidy, D. A. (2019). Pemanfaatan Teknologi Dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgrri Palembang*, 125–129.
- Elihami, E., & Saharuddin, A. (2018). Peran Teknologi Pembelajaran Islam Dalam Organisasi Belajar. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 1–8.
- Khairani, M. D. (2020). Prilaku Hidup Bersih dan Sehat: Perspektif Al-Qur'an dan Sunnah Rasul. *Journal of Darussalam Islamic Studies*, 1(1), 31–44.
- Pressman, R. S. (2010). A practitioner's approach. *Software Engineering*, 2, 41-42. (APA)
- Syafiq, A. (2018). Peningkatan Kesadaran Masyarakat Dalam Menunaikan Zakat, Infaq, Sedekah Dan Wakaf (Ziswaf). *Zakat Dan Wakaf*, 5(2), 362–385.
- Tohadi, H. (2023). Metode Pengenalan Puasa Ramadhan Untuk Memperkuat Pemahaman Islami Pada Siswa Sekolah Dasar. 4, 107–113.
- Umar, A., & Rahayu, W. (2021). Aplikasi Game Edukasi Fiqih Kelas 2 Madrasah Ibtidaiyah Berbasis Android. *Jurnal Riset Dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (JRAMI)*, 2(03), 421–428.
- Warsita, B. (2017). Peran Dan Tantangan Profesi Pengembang Teknologi Pembelajaran Pada Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Kwangsan*, 5(2), 14.