

## REKAYASA GAME EDUKASI ADAB DALAM BERSIKAP UNTUK ANAK KELAS 1-3 SEKOLAH DASAR BERBASIS ANDROID

Rohada Tull Aisy Nurman<sup>1\*</sup>, Ridwan A. Kambau<sup>2</sup>

Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar<sup>1,2</sup>  
[rta037@gmail.com](mailto:rta037@gmail.com)<sup>1\*</sup>, [ridwan.kambau@uin-alauddin.ac.id](mailto:ridwan.kambau@uin-alauddin.ac.id)<sup>2</sup>

### Abstrak

Adab adalah bagian pendidikan yang sangat penting yang berhubungan dengan sikap serta nilai, baik perseorangan maupun dengan sosial masyarakat. Penelitian ini dilatar belakangi oleh fenomena-fenomena yang terjadi saat ini sebagai cermin tentang merosotnya adab. Sikap dan moral bangsa semakin terpuruk. Melihat begitu pentingnya peranan adab dalam kehidupan manusia, maka sudah seharusnya lebih serius memikirkan konsep pengenalan dan penanaman adab dalam bersikap. Tujuan dari penelitian ini adalah merancang sebuah aplikasi pembelajaran adab dalam bersikap dengan pendekatan media game untuk membantu anak-anak dalam proses pembentukan sikap sesuai adab. Dalam melakukan penelitian ini, jenis penelitian yang digunakan adalah metode Experimental dengan pendekatan kualitatif. Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini berupa observasi dan studi literatur. Metode perancangan yang digunakan adalah metode Waterfall dan teknik pengujian yang digunakan adalah BlackBox. Hasil dari penelitian ini berupa sebuah aplikasi game edukasi adab dalam bersikap berbasis Android. Sebuah aplikasi yang dapat digunakan sebagai sarana untuk edukasi pembelajaran adab dalam bersikap.

**Kata kunci:** Adab, Sikap, Game.

### Abstract

**[ANDROID-BASED EDUCATIONAL GAME ENGINEERING FOR GOOD MANNERS AND BEHAVIOR FOR ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS IN GRADES 1-3]** Adab is a very important part of education that relates to attitudes and values, both individually and socially. This research is motivated by the phenomena that occur today as a reflection of the decline of adab. The attitude and morals of the nation are getting worse. Seeing the importance of the role of adab in human life, it should be more serious to think about the concept of introducing and inculcating adab in attitude. The purpose of this study is to design an application for learning etiquette in attitude with a media game approach to help children in the process of forming attitudes according to adab. In conducting this research, the type of research used is an experimental method with a qualitative approach. The data collection method used in this research is in the form of observation and literature study. The design method used is the waterfall method and the testing technique used is BlackBox. The result of this research are a form of android - based education game. An application that can be used as a media towards manners education

**Keywords:** Adab, Attitude, Game

### 1. PENDAHULUAN

Adab ialah pembelajaran yang sangat penting yang berhubungan dengan sikap serta nilai, baik perseorangan maupun dengan sosial masyarakat. Adab sangat penting dalam kehidupan, hingga perihal terkecil juga memiliki aturan tertentu. Oleh sebab itu nilai-nilai yang terdapat dalam agama harus dimengerti serta diamalkan

agar menjadi dasar karakter sehingga menjadi manusia yang utuh [1]. Arti lain dari Adab merupakan ilmu yang menetapkan batasan antara perbuatan yang baik serta kurang baik, antara perbuatan yang tercela serta terpuji [2].

Indonesia selaku negara besar dengan Pancasila sebagai ideologi dasar negara, sehingga sudah sepatutnya menjunjung

tinggi nilai Pancasila yakni Ketuhanan Yang Maha Esa dan Kemanusiaan yang Adil dan Beradab. Tetapi, yang terjadi disaat ini jauh dari nilai tersebut. Adab mulai hilang dari masyarakat. Terdapat banyak fenomena-fenomena yang terjadi saat ini di masyarakat sebab gagalnya penanaman adab yang berdampak pada seseorang yang tumbuh menjadi individu yang tidak mempunyai adab [3].

Fenomena-fenomena yang terjadi saat ini sebagai cermin tentang merosotnya adab. Istilah yang populer menurut al-Attas adalah “*The loss of adab*”. Sikap dan moral bangsa semakin terpuruk.

Melihat begitu pentingnya peranan adab dalam kehidupan, maka sudah seharusnya lebih serius memikirkan konsep pengenalan dan penanaman adab dalam bersikap. Pengenalan dan penanaman nilai-nilai adab dalam bersikap hendaknya diberikan sejak dini, karena pembentukannya akan lebih mudah dibanding setelah anak menginjak dewasa. Selain itu, karena terkait juga dengan kebiasaan.

Membiarkan kebiasaan buruk pada anak akan menjadi sebuah karakter yang sulit diubah dan akan berpengaruh terhadap sikap anak di kehidupan dewasa nanti. Serta pengenalan dan penanaman nilai-nilai adab dilakukan secara berulang agar nilai-nilai yang terkandung di dalamnya melekat.

Pembentukan sikap tidak terjadi demikian saja tetapi melewati suatu proses tertentu. Dalam hubungan ini, faktor-faktor yang mempengaruhi terbentuknya sikap salah satunya yaitu faktor eksternal. Selain faktor-faktor yang ada pada diri sendiri, pembentukan sikap ditentukan juga oleh faktor-faktor yang berada di luar. Di era teknologi saat ini, pemanfaatan multimedia sangat lebih efektif, dibanding hanya menggunakan media-media tradisional atau hanya dari mulut ke mulut.

Saat ini, *game* yang tersebar masih digunakan untuk hiburan dan bisa menimbulkan kecanduan sehingga lupa waktu untuk belajar. *Game* tersebut

mempunyai genre permainan yang beragam. Mulai dari petualangan hingga yang paling terkenal ialah genre yang mempunyai unsur kekerasan. *Game* dengan genre kekerasan tidak baik sebab dapat menimbulkan perilaku-perilaku yang menyimpang.

Selain membawa dampak negatif, *game* juga mempunyai banyak dampak positif, salah satunya ialah menggunakan *game* edukasi. Dibanding dengan metode tradisional, pembelajaran menggunakan *game* edukasi tidak hanya bisa memberikan motivasi, namun juga membuat anak belajar dengan bermain. Terlebih yang mengandung unsur pendidikan dasar agama yang dapat membantu anak-anak mampu membedakan mana yang baik dan buruk.

## 2. METODE

GDLC (*Game Development Life Cycle*)[4] adalah proses yang mirip dengan *Software Development Life Cycle*, yang digunakan oleh tim pengembangan *game* untuk merancang, mengembangkan, menguji dan membangun *game* berkualitas AAA.

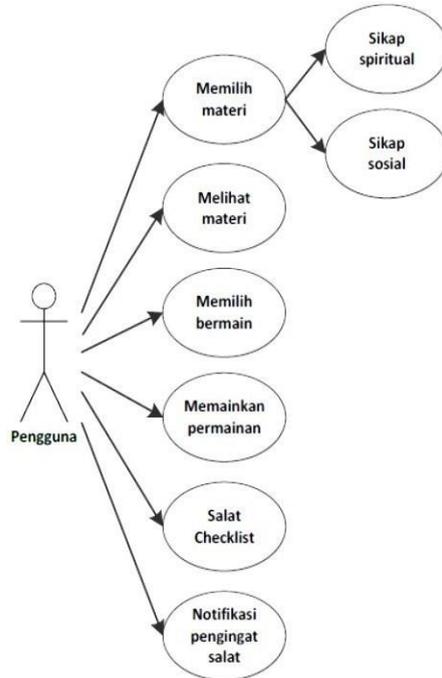
GDLC bertujuan untuk membangun *game* berkualitas tinggi yang memenuhi desain dan konsep untuk kepuasan pelanggan, mencapai penyelesaian dalam waktu dan perkiraan biaya. Juga berfokus pada proses yang disederhanakan untuk mengembangkan *game* di semua platform yang tersedia saat ini termasuk VR (*Virtual Reality*).

GDLC terdiri dari tahapan berikut:

- 1) Ide atau Konsep *Game*. (Konsep *Game*, Cerita, Visual Lingkungan dan lainnya.)
- 2) Tahap Perancangan *Game* dan Analisis Kebutuhan.
- 3) Analisis Kebutuhan Teknis *Game* atau Arsitektur *Game*
- 4) Pengembangan *Game* pada Aset Desain dan Seni
- 5) Kode dan Integrasi dan Pengembangan
- 6) Pengujian Produk & Deployment. Kasus Uji dan Dokumen Rencana Uji.

Adapun pilihan *game engine* yang digunakan adalah *Unity 2018.4.25f1* [5] dengan mempertimbangkan aspek kompatibilitas dan multi-platformnya.

Penelitian ini mengikuti Kurikulum 2013 Sekolah Dasar. Kurikulum 2013 Sekolah Dasar membagi kompetensi sikap menjadi dua, yaitu sikap spiritual dan sosial.

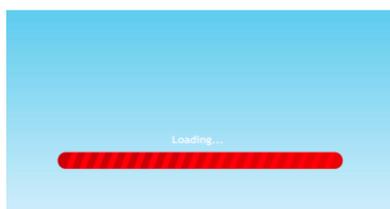


**Gambar 1.** Use Case Diagram

Diagram *use case* yang terapkan adalah terdapat satu aktor yaitu pengguna. Pengguna dapat memilih materi dan melihat materi. Pengguna dapat memilih bermain dan memainkan permainan. Kemudian pengguna dapat melakukan salat *checklist* dan mendapatkan notifikasi pengingat salat.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### a. Antarmuka *Splash Screen*



**Gambar 2.** Antarmuka *Splash Screen*

Adapun yang ditunjukkan pada **Gambar 2** yaitu tampilan dari *splash screen* yang berfungsi untuk menampilkan *loading bar*.

#### b. Antarmuka Menu Utama



**Gambar 3.** Antarmuka Menu Utama

Tampilan yang ditunjukkan pada **Gambar 3** merupakan tampilan halaman menu utama, *scene* menu utama ini merupakan halaman yang berisi tombol *play*.

#### c. Antarmuka Menu Pilihan Materi



**Gambar 4.** Antarmuka Menu Pilihan Materi

Tampilan halaman menu pilihan materi pada **Gambar 4** yang berisi tombol pilihan materi yang terdiri dari 2 sikap yaitu sikap spiritual dan sikap sosial serta tombol kembali untuk kembali ke menu utama.

d. Antarmuka Menu Sikap Spiritual



**Gambar 5.** Antarmuka Menu Sikap Spiritual

Selanjutnya pada **Gambar 5** adalah merupakan tampilan menu sikap spiritual yang berisi tombol pilihan materi sikap spiritual yang terdiri dari 3 materi yaitu ketaatan beribadah, perilaku syukur dan berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan, serta tombol kembali untuk kembali ke menu pilihan materi.

e. Antarmuka Menu Sikap Sosial



**Gambar 6.** Antarmuka Menu Sikap Sosial

Pada **Gambar 6** menunjukkan tampilan menu sikap sosial yang berisi tombol pilihan materi sikap sosial yang terdiri dari 6 materi yaitu jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri. Tombol kembali berfungsi untuk kembali ke menu pilihan materi.

f. Antarmuka Materi



**Gambar 7.** Antarmuka Materi

Isi dari materi yang telah dipilih sebelumnya ditunjukkan pada **gambar 7**. Isi materi terdiri dari teks materi dan gambar ilustrasi. Tombol *next* berfungsi untuk melanjutkan ke teks berikutnya. Tombol *preview* berfungsi untuk kembali ke teks sebelumnya. Tombol *mainkan* berfungsi untuk ke halaman permainan dan tombol kembali berfungsi untuk kembali ke halaman sebelumnya.

g. Antarmuka Menu Permainan



**Gambar 8.** Antarmuka Menu Permainan

Isi dari menu permainan **Gambar 8**, dimana pemain/*user* menjawab soal-soal yang terdapat pada menu permainan

tersebut. Isi permainan terdiri dari soal *multiple choice* dan skor yang didapatkan.

h. Antarmuka *Level Complete Menu Pop Up*



**Gambar 9.** Antarmuka *Level Complete Menu Pop Up*

Tampilan *level complete menu pop up* dimana *level complete menu pop up* akan tampil apabila *user* telah menyelesaikan permainan sebagaimana yang ditampilkan pada **Gambar 9**. *Level complete menu pop up* berisi jumlah skor yang telah di dapatkan. Tombol menu berfungsi untuk ke halaman menu pilihan materi sesuai dengan materi yang telah dipilih sebelumnya dan tombol *replay* berfungsi untuk kembali ke soal pertama.

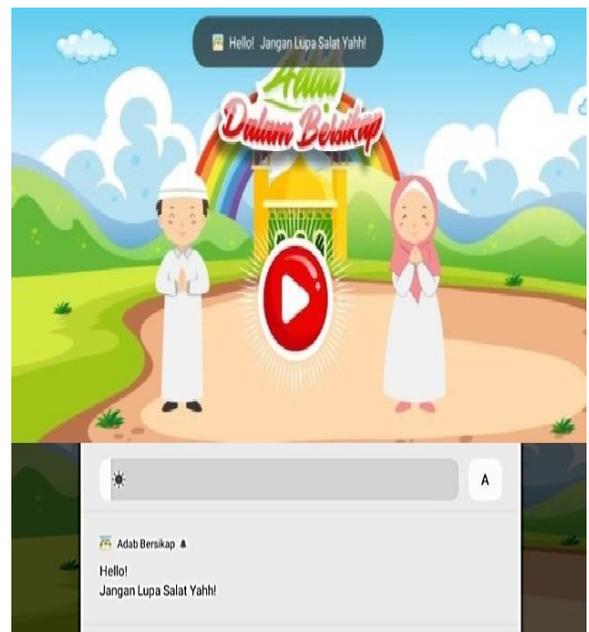
i. Antarmuka Menu Salat



**Gambar 10.** Antarmuka Menu Salat

Tampilan yang ditunjukkan pada **Gambar 10** tersebut merupakan tampilan dari menu salat, terdiri dari teks daftar salat wajib atau fardu. Berisi tombol centang dan silang, dimana pengguna menekan tombol sesuai waktu salat. Jika pengguna melaksanakan salat maka pengguna menekan tombol centang dan pengguna akan mendapatkan sebuah *reward* berupa video.

j. Antarmuka Notifikasi Peningat Salat



**Gambar 11.** Antarmuka Notifikasi Peningat Salat

Sedangkan jika pengguna tidak melaksanakan salat maka pengguna menekan tombol silang. Tombol kembali berfungsi untuk kembali ke halaman materi ketaatan beribadah. Tombol next berfungsi untuk melanjutkan ke halaman berikutnya.

Pada **Gambar 11** merupakan tampilan dari notifikasi pengingat salat yang berfungsi untuk menampilkan notifikasi pengingat salat.

k. Pengujian *Blackbox*

Pengujian *Blackbox* testing aplikasi ini bertujuan untuk memastikan perangkat lunak yang telah dibuat telah sesuai sebagaimana yang diharapkan. Berikut hasil dari pengujian *Blackbox* testing:

### 1) Hasil Pengujian Pada Menu Utama

**Tabel 1.** Hasil Pengujian Menu Utama

Tindakan Pengujian	Jenis	Hasil	Keterangan
Button: play OnClick()	Fungsi	Sesuai	Menampilkan <i>Scene</i> pilihan_materi

Pengujian pada menu utama halaman menu utama, *scene* menu utama ini merupakan halaman yang berisi tombol *play*.

### 2) Hasil Pengujian Pada Menu Pilihan Materi

**Tabel 2.** Hasil Pengujian Menu Pilihan Materi

Tindakan Pengujian	Jenis	Hasil	Keterangan
Button: sikap_spiritual OnClick()	Fungsi	Sesuai	Menampilkan <i>Scene</i> sikap_spiritual
Button: sikap_sosial OnClick()	Fungsi	Sesuai	Menampilkan <i>Scene</i> sikap_sosial
Button: kembali OnClick()	Fungsi	Sesuai	Menampilkan <i>Scene</i> menu_utama

menu pilihan materi menguji tombol pilihan materi yang terdiri dari 2 sikap yaitu sikap spiritual dan sikap sosial serta tombol kembali untuk kembali ke menu utama.

Sistem yang diuji selanjutnya adalah adalah dua menu materi yaitu, menu sikap spiritual dan sikap sosial.

### 3) Hasil Pengujian Pada Menu Sikap Spiritual

**Tabel 3.** Hasil Pengujian Menu Sikap Spiritual

Tindakan Pengujian	Jenis	Hasil	Keterangan
Button: ketaatan_beribadah OnClick()	Fungsi	Sesuai	Menampilkan <i>Scene</i> materi_ketaatanberibadah
Button: berperilaku_syukur OnClick()	Fungsi	Sesuai	Menampilkan <i>Scene</i> materi_berperilakusyukur
Button: berdoa OnClick()	Fungsi	Sesuai	Menampilkan <i>Scene</i> materi_berdoa
Button: kembali OnClick()	Fungsi	Sesuai	Menampilkan <i>Scene</i> pilihan_materi

menu sikap spiritual yang berisi tombol pilihan materi sikap spiritual yang terdiri dari 3 materi yaitu ketaatan beribadah, perilaku syukur dan berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan, serta tombol kembali untuk kembali ke menu pilihan materi.

### 4) Hasil Pengujian Pada Menu Sikap Sosial

**Tabel 4.** Hasil Pengujian Menu Sikap Sosial

Tindakan Pengujian	Jenis	Hasil	Keterangan
Button: jujur OnClick()	Fungsi	Sesuai	Menampilkan <i>Scene</i> materi_jujur
Button: disiplin OnClick()	Fungsi	Sesuai	Menampilkan <i>Scene</i> materi_disiplin
Button: tanggung_jawab OnClick()	Fungsi	Sesuai	Menampilkan <i>Scene</i> materi_tanggungjawab
Button: santun OnClick()	Fungsi	Sesuai	Menampilkan <i>Scene</i> materi_santun
Button: peduli OnClick()	Fungsi	Sesuai	Menampilkan <i>Scene</i> materi_peduli
Button: percaya_diri OnClick()	Fungsi	Sesuai	Menampilkan <i>Scene</i> materi_percayadiri
Button: kembali OnClick()	Fungsi	Sesuai	Menampilkan <i>Scene</i> pilihan_materi

Tahap selanjutnya pengguna memilih menu sikap sosial, kemudian sistem kembali menampilkan beberapa daftar materi sikap sosial yang akan dipelajari

Selanjutnya pengguna memilih salah satu materi yang terdapat pada daftar sikap sosial dan pengguna akan diarahkan ke halaman yang berisi materi yang telah dipilih oleh pengguna.

### 5) Hasil Pengujian Pada Menu Materi

**Tabel 5.** Hasil Pengujian Menu Materi

Tindakan Pengujian	Jenis	Hasil	Keterangan
Button: next OnClick()	Fungsi	Sesuai	Menampilkan <i>Text</i> berikutnya
Button: prev OnClick()	Fungsi	Sesuai	Menampilkan <i>Text</i> sebelumnya
Button: mainkan OnClick()	Fungsi	Sesuai	Menampilkan <i>Scene</i> quiz_ketaatanberibadah, quiz_berperilakusyukur, quiz_berdoa, quiz_jujur, quiz_disiplin, quiz_tanggungjawab, quiz_santun, quiz_peduli dan quiz_percayadiri
Button: kembali OnClick()	Fungsi	Sesuai	Menampilkan <i>Scene</i> sebelumnya

yang pertama dilakukan oleh pengguna ialah membuka aplikasi, setelah membuka aplikasi akan tampil *splash screen*, lalu menampilkan halaman utama. Kemudian pengguna menekan tombol *play*.

Tahap selanjutnya pengguna memilih salah satu materi yang terdapat pada daftar

dan pengguna akan diarahkan ke halaman yang berisi materi yang telah dipilih oleh pengguna. Tombol mainkan berfungsi untuk ke halaman menu permainan. Tombol kembali berfungsi untuk kembali ke halaman daftar materi yang dipilih. Tombol *next* berfungsi untuk melanjutkan ke teks berikutnya. Tombol preview berfungsi untuk kembali ke teks sebelumnya.

### 6) Hasil Pengujian Pada Menu Permainan Ketaatan Beribadah

**Tabel 6.** Hasil Pengujian Menu Permainan Ketaatan Beribadah

Tindakan Pengujian	Jenis	Hasil	Keterangan
TextView: soal()	Widget	Sesuai	Menampilkan <i>Text</i> soal
Button: A OnClick()	Fungsi	Sesuai	Menampilkan <i>GameObject</i> soal (2), soal (3), soal (8) dan hasil bermain
Button: B OnClick()	Fungsi	Sesuai	Menampilkan <i>GameObject</i> soal (4), soal (9) dan soal (10)
Button: C OnClick()	Fungsi	Sesuai	Menampilkan <i>GameObject</i> soal (5), soal (6) dan soal (7)
TextView: score()	Widget	Sesuai	Menampilkan <i>Text</i> score
Button: play OnClick()	Fungsi	Sesuai	Video Player Play
Button: pause OnClick()	Fungsi	Sesuai	Video Player Pause
Button: stop OnClick()	Fungsi	Sesuai	Video Player Stop
Button: menu OnClick()	Fungsi	Sesuai	Menampilkan <i>Scene</i> sikap_spiritual
Button: replay OnClick()	Fungsi	Sesuai	Menampilkan <i>GameObject</i> soal (1)

### 7) Hasil Pengujian Pada Menu Permainan Berperilaku Syukur

**Tabel 7.** Hasil Pengujian Menu Permainan Berperilaku Syukur

Tindakan Pengujian	Jenis	Hasil	Keterangan
TextView: soal()	Widget	Sesuai	Menampilkan <i>Text</i> soal
Button: A OnClick()	Fungsi	Sesuai	Menampilkan <i>GameObject</i> soal (6), soal (7), soal (8) dan hasil bermain
Button: B OnClick()	Fungsi	Sesuai	Menampilkan <i>GameObject</i> soal (3), soal (5) dan soal (9)
Button: C OnClick()	Fungsi	Sesuai	Menampilkan <i>GameObject</i> soal (2), soal (4) dan soal (10)
TextView: score()	Widget	Sesuai	Menampilkan <i>Text</i> score
Button: play OnClick()	Fungsi	Sesuai	Video Player Play
Button: pause OnClick()	Fungsi	Sesuai	Video Player Pause
Button: stop OnClick()	Fungsi	Sesuai	Video Player Stop
Button: menu OnClick()	Fungsi	Sesuai	Menampilkan <i>Scene</i> sikap_spiritual
Button: replay OnClick()	Fungsi	Sesuai	Menampilkan <i>GameObject</i> soal (1)

### 8) Hasil Pengujian Pada Menu Permainan Berdoa Sebelum dan Sesudah Melakukan Kegiatan

**Tabel 8.** Hasil Pengujian Menu Permainan Berdoa Sebelum dan Sesudah Melakukan Kegiatan

Tindakan Pengujian	Jenis	Hasil	Keterangan
TextView: soal()	Widget	Sesuai	Menampilkan <i>Text</i> soal
Button: A OnClick()	Fungsi	Sesuai	Menampilkan <i>GameObject</i> soal (5), soal (6) dan soal (9)
Button: B OnClick()	Fungsi	Sesuai	Menampilkan <i>GameObject</i> soal (2), soal (3), soal (8) dan soal (10)
Button: C OnClick()	Fungsi	Sesuai	Menampilkan <i>GameObject</i> soal (4), soal (7) dan hasil_bermain
TextView: score()	Widget	Sesuai	Menampilkan <i>Text</i> score
Button: play OnClick()	Fungsi	Sesuai	Video Player Play
Button: pause OnClick()	Fungsi	Sesuai	Video Player Pause
Button: stop OnClick()	Fungsi	Sesuai	Video Player Stop
Button: menu OnClick()	Fungsi	Sesuai	Menampilkan <i>Scene</i> sikap_spiritual
Button: replay OnClick()	Fungsi	Sesuai	Menampilkan <i>GameObject</i> soal (1)

Tombol centang dan silang berfungsi menampilkan *feedback* sesuai tombol yang di tekan pengguna. Tombol kembali berfungsi untuk kembali ke halaman materi ketaatan beribadah. Tombol *next* berfungsi untuk melanjutkan ke halaman berikutnya.

### 9) Hasil Pengujian Pada Menu Permainan Jujur

**Tabel 9.** Hasil Pengujian Menu Permainan Jujur

Tindakan Pengujian	Jenis	Hasil	Keterangan
TextView: soal()	Widget	Sesuai	Menampilkan <i>Text</i> soal
Button: A OnClick()	Fungsi	Sesuai	Menampilkan <i>GameObject</i> soal (2) dan soal (6)
Button: B OnClick()	Fungsi	Sesuai	Menampilkan <i>GameObject</i> soal (5), soal (8), soal (9) dan hasil bermain
Button: C OnClick()	Fungsi	Sesuai	Menampilkan <i>GameObject</i> soal (3), soal (4), soal (7) dan soal (10)
TextView: score()	Widget	Sesuai	Menampilkan <i>Text</i> score
Button: play OnClick()	Fungsi	Sesuai	Video Player Play
Button: pause OnClick()	Fungsi	Sesuai	Video Player Pause
Button: stop OnClick()	Fungsi	Sesuai	Video Player Stop
Button: menu OnClick()	Fungsi	Sesuai	Menampilkan <i>Scene</i> sikap_sosial
Button: replay OnClick()	Fungsi	Sesuai	Menampilkan <i>GameObject</i> soal (1)

### 10) Hasil Pengujian Pada Menu Permainan Disiplin

**Tabel 10.** Hasil Pengujian Menu Permainan Disiplin

Tindakan Pengujian	Jenis	Hasil	Keterangan
TextView: soal()	Widget	Sesuai	Menampilkan <i>Text</i> soal
Button: A OnClick()	Fungsi	Sesuai	Menampilkan <i>GameObject</i> soal (3), soal (4), soal (6) dan soal (10)
Button: B OnClick()	Fungsi	Sesuai	Menampilkan <i>GameObject</i> soal (5), soal (7), soal (9) dan hasil_bermain
Button: C OnClick()	Fungsi	Sesuai	Menampilkan <i>GameObject</i> soal (2) dan soal (8)
TextView: score()	Widget	Sesuai	Menampilkan <i>Text</i> score
Button: play OnClick()	Fungsi	Sesuai	Video Player Play
Button: pause OnClick()	Fungsi	Sesuai	Video Player Pause
Button: stop OnClick()	Fungsi	Sesuai	Video Player Stop
Button: menu OnClick()	Fungsi	Sesuai	Menampilkan <i>Scene</i> sikap_sosial
Button: replay OnClick()	Fungsi	Sesuai	Menampilkan <i>GameObject</i> soal (1)

### 11) Hasil Pengujian Pada Menu Permainan Tanggung Jawab

**Tabel 11.** Hasil Pengujian Menu Permainan Tanggung Jawab

Tindakan Pengujian	Jenis	Hasil	Keterangan
TextView: soal()	Widget	Sesuai	Menampilkan <i>Text</i> soal
Button: A OnClick()	Fungsi	Sesuai	Menampilkan <i>GameObject</i> soal (6), soal (9) dan soal (10)
Button: B OnClick()	Fungsi	Sesuai	Menampilkan <i>GameObject</i> soal (2), soal (4), soal (5) dan soal (7)
Button: C OnClick()	Fungsi	Sesuai	Menampilkan <i>GameObject</i> soal (3), soal (8) dan hasil_bermain
TextView: score()	Widget	Sesuai	Menampilkan <i>Text</i> score
Button: play OnClick()	Fungsi	Sesuai	Video Player Play
Button: pause OnClick()	Fungsi	Sesuai	Video Player Pause
Button: stop OnClick()	Fungsi	Sesuai	Video Player Stop
Button: menu OnClick()	Fungsi	Sesuai	Menampilkan <i>Scene</i> sikap_sosial
Button: replay OnClick()	Fungsi	Sesuai	Menampilkan <i>GameObject</i> soal (1)

### 12) Hasil Pengujian Pada Menu Permainan Santun

**Tabel 12.** Hasil Pengujian Menu Permainan Santun

Tindakan Pengujian	Jenis	Hasil	Keterangan
TextView: soal()	Widget	Sesuai	Menampilkan <i>Text</i> soal
Button: A OnClick()	Fungsi	Sesuai	Menampilkan <i>GameObject</i> soal (2), soal (6), soal (8), soal (9) dan hasil_bermain
Button: B OnClick()	Fungsi	Sesuai	Menampilkan <i>GameObject</i> soal (3) dan soal (4)
Button: C OnClick()	Fungsi	Sesuai	Menampilkan <i>GameObject</i> soal (5), soal (7) dan soal (10)
TextView: score()	Widget	Sesuai	Menampilkan <i>Text</i> score
Button: play OnClick()	Fungsi	Sesuai	Video Player Play
Button: pause OnClick()	Fungsi	Sesuai	Video Player Pause
Button: stop OnClick()	Fungsi	Sesuai	Video Player Stop
Button: menu OnClick()	Fungsi	Sesuai	Menampilkan <i>Scene</i> sikap_sosial
Button: replay OnClick()	Fungsi	Sesuai	Menampilkan <i>GameObject</i> soal (1)

### 13) Hasil Pengujian Pada Menu Permainan Peduli

**Tabel 13.** Hasil Pengujian Menu Permainan Peduli

Tindakan Pengujian	Jenis	Hasil	Keterangan
TextView: soal()	Widget	Sesuai	Menampilkan <i>Text</i> soal
Button: A OnClick()	Fungsi	Sesuai	Menampilkan <i>GameObject</i> soal (3), soal (4), soal (7) dan soal (10)
Button: B OnClick()	Fungsi	Sesuai	Menampilkan <i>GameObject</i> soal (2), soal (6) dan soal (9)
Button: C OnClick()	Fungsi	Sesuai	Menampilkan <i>GameObject</i> soal (5), soal (8) dan hasil_bermain
TextView: score()	Widget	Sesuai	Menampilkan <i>Text</i> score
Button: play OnClick()	Fungsi	Sesuai	Video Player Play
Button: pause OnClick()	Fungsi	Sesuai	Video Player Pause
Button: stop OnClick()	Fungsi	Sesuai	Video Player Stop
Button: menu OnClick()	Fungsi	Sesuai	Menampilkan <i>Scene</i> sikap_sosial
Button: replay OnClick()	Fungsi	Sesuai	Menampilkan <i>GameObject</i> soal (1)

#### 14) Hasil Pengujian Pada Menu Permainan Percaya Diri

**Tabel 14.** Hasil Pengujian Menu Permainan Percaya Diri

Tindakan Pengujian	Jenis	Hasil	Keterangan
TextView: soal()	Widget	Sesuai	Menampilkan <i>Text</i> soal
Button: A OnClick()	Fungsi	Sesuai	Menampilkan <i>GameObject</i> soal (3), soal (5), soal (7) dan soal (8)
Button: B OnClick()	Fungsi	Sesuai	Menampilkan <i>GameObject</i> soal (4), soal (9), soal (10) dan hasil bermain
Button: C OnClick()	Fungsi	Sesuai	Menampilkan <i>GameObject</i> soal (2) dan soal (6)
TextView: score()	Widget	Sesuai	Menampilkan <i>Text</i> score
Button: play OnClick()	Fungsi	Sesuai	Video Player Play
Button: pause OnClick()	Fungsi	Sesuai	Video Player Pause
Button: stop OnClick()	Fungsi	Sesuai	Video Player Stop
Button: menu OnClick()	Fungsi	Sesuai	Menampilkan <i>Scene</i> sikap_sosial
Button: replay OnClick()	Fungsi	Sesuai	Menampilkan <i>GameObject</i> soal (1)

### 1. Penilaian Keberhasilan Pemahaman Materi Adab dalam Bersikap

Dalam penelitian ini dilakukan beberapa tahapan yakni tahap persiapan instrumen penelitian, pelaksanaan penelitian dan menganalisa hasil penelitian

#### 1) Persiapan Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa aplikasi *game* edukasi adab dalam bersikap berbasis android yang telah dibuat.

#### 2) Pelaksanaan Penelitian

Setelah tersedianya instrumen sesuai yang diharapkan, selanjutnya peneliti melakukan penelitian. Penelitian dilakukan dengan memberi kesempatan pengguna (anak-anak) memakai aplikasi secara mandiri untuk mengeksplorasi materi-materi yang terdapat pada aplikasi. Kemudian pengguna diminta mengerjakan kuis yang terdapat pada aplikasi. Semetara itu peneliti akan mencatat hasil atau skor yang didapatkan oleh pengguna.

- a. Aplikasi ini dapat menjadi media bagi orang tua atau guru untuk memperkenalkan adab dalam bersikap kepada anak-anak yang telah dibangun. Adapun hasil penelitian diatas dapat ditarik

- b. Meningkatkan minat belajar anak-anak dalam mempelajari adab dalam bersikap
- c. Aplikasi ini dapat menjadi media bagi orang tua atau guru untuk memperkenalkan adab dalam bersikap kepada anak-anak
- d. Meningkatkan minat belajar anak-anak dalam mempelajari adab dalam bersikap

### 3) Analisa hasil penelitian

Penilaian keberhasilan pemahaman materi adab dalam bersikap pada aplikasi yang dibangun didasarkan pada ukuran pencapaian yang ditetapkan, yaitu Kurikulum 2013 Sekolah Dasar.

Berikut ini hasil yang diperoleh oleh pengguna (anak-anak):

**Tabel 15.** Hasil Pengujian Keberhasilan Pemahaman Materi Adab dalam Bersikap

No	Nama	Ketaatan beribadah	Perilaku syukur	Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan
1	Athifa Qudsiah	4	4	4
2	Fajar Fadila Amar	4	4	4
3	Nurul Athaya	4	4	4

No	Nama	Jujur	Disiplin	Tanggung Jawab	Santun	Peduli	Percaya diri
1	Athifa Qudsiah	4	3	4	4	4	4
2	Fajar Fadila Amar	4	4	4	4	4	4
3	Nurul Athaya	4	4	4	4	4	4

#### Keterangan:

Kriteria Penilaian dengan angka dari 1 sampai 4 sebagai berikut:

4: Sangat baik

3: Baik

2: Sedang

1: Kurang

Subjek penelitian ini adalah siswa SD Inpres Lambengi. Siswa diberi kesempatan untuk mengeksplorasi materi-materi yang terdapat pada aplikasi untuk mengetahui keberhasilan pemahaman materi adab dalam bersikap pada aplikasi

kesimpulan bahwa siswa memahami materi adab dalam bersikap pada

aplikasi yang telah dibangun dengan sangat baik.

#### 4. KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Aplikasi *game* edukasi berbasis android ini dapat memberikan pembelajaran mengenai adab dalam bersikap.
- b. Memudahkan anak-anak dalam mempelajari adab dalam bersikap.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Noer, S. Tambak, and A. Sarumpaet, "Konsep Adab Peserta Didik dalam Pembelajaran menurut Az-Zarnuji dan Implikasinya terhadap Pendidikan karakter di Indonesia," *Al-Hikmah: Jurnal Agama dan Ilmu Pengetahuan*, vol. 14, no. 2, pp. 181–208, Dec. 2017, doi:10.25299/AL-HIKMAH: JAIP. 2017. VOL14(2).1028.
- [2] "Kontribusi Sultan Muhammad Idrus Kaimuddin Di Bidang Adab Islam Di Buton Sulawesi Tenggara (Kajian Karya Sastra Kabanti Bula Malino)" –  
Unissula Repository.  
<http://repository.unissula.ac.id/8898/> (accessed Dec. 08, 2021).
- [3] "Implementasi Penanaman Adab (Ta'dib) Pada Anak Usia Dini Di Kuttab Darussalam Yogyakarta" -  
Institutional Repository.  
<http://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/32170> (accessed Dec. 08, 2021).
- [4] W. Hardyanto, A. Purwinarko, F. Sujito, Masturi, and D. Alighiri, "Applying an MVC Framework for the System Development Life Cycle with Waterfall Model Extended," *Journal of Physics: Conference* Series, vol. 824, no. 1, Apr. 2017, doi:10.1088/1742-6596/824/1/012007.
- [5] "Roedavan, R. "Unity Tutorial Game Engine Modeling, Animation, and Game Design." 2014.