ABSTRAK

Koko Khoerudin, 3220210018: Penanaman Karakter Religius Anak Usia Dini Melalui Permainan Edukatif Berbasis Digital (Penelitian di Raudhatul Athfal Kabupaten dan Kota Bandung)

Perkembangan teknologi digital pada era modern membawa dampak signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk pada pendidikan anak usia dini. Namun, derasnya arus digitalisasi juga menghadirkan tantangan, salah satunya kurangnya media pembelajaran yang efektif dalam menanamkan karakter religius. Anak usia dini membutuhkan sarana belajar yang menyenangkan sekaligus mampu membentuk karakter religius seperti jujur, berani, dan mandiri. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran berupa permainan edukatif berbasis digital yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga relevan dengan kebutuhan perkembangan anak.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui: (1) Analisis kebutuhan permainan edukatif berbasis digital dalam penanaman karakter religius anak usia dini; (2) Desain permainan edukatif berbasis digital dalam penanaman karakter religius anak usia dini; (3) Pengembangan permainan edukatif berbasis digital dalam penanaman karakter religius anak usia dini; (4) Penyebaran permainan edukatif berbasis digital dalam penanaman karakter religius anak usia dini.

Penelitian ini berlandaskan pada teori pembelajaran konstruktivisme, teori perkembangan, teori karakter, dan teori digital. Dalam konteks ini, permainan edukatif berbasis digital dirancang agar anak dapat berinteraksi, mengeksplorasi, serta membangun pemahaman tentang karakter religius melalui aktivitas yang menyenangkan dan bermakna. Karakter yang ditanamkan dalam penelitian ini yaitu, jujur, berani dan mandiri.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* dengan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Teknik pengumpulan data melalui angket, wawancara, tes, observasi dan studi dokumentasi. Subjek penelitian adalah Guru dan Siswa RA Al-Amanah, RA Nurul Amal, RA Nasrullah, dan RA Al-Wafi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Guru dan peserta didik di RA membutuhkan media pembelajaran yang inovatif, menarik, serta sesuai dengan perkembangan anak, (2) Produk dirancang dengan mengacu pada prinsip desain pembelajaran anak usia dini, yaitu sederhana, interaktif, dan berbasis pengalaman langsung, (3) Pengembangan dimulai dengan pembuatan prototipe, uji kepraktisan, revisi, dan uji efektivitas dan mengahsilkan model BRAVE. (4) Produk penelitian ini disebarluaskan melalui jurnal bereputasi, project di sekolah mitra, pelatihan guru, keterlibatan orangtua, serta dukungan institusi seperti kemenag dan dinas pendidikan.

Kata Kunci: Karakter Religius, Anak Usia Dini, Permainan Digital

ملخّص البحث

كوكو خير الدين، ٣٢٢٠٢١٠٠١٨: غرس القيم الدينية في مرحلة الطفولة المبكّرة من خلال الألعاب التعليمية الرقمية (بحث في رياض الأطفال بمقاطعة ومدينة في باندونج)

أحدث تطوّر التكنولوجيا الرقمية في العصر الحديث أثرا كبيرًا في مجال التعليم، خاصة في مرحلة الطفولة المبكّرة. غير أنّ سرعة التدفق للرقمنة أحدثت أيضا التحديات، منها نقص وسائل تعليمية فعّالة لغرس القيم الدينية. يحتاج الأطفال الصغار إلى أدوات تعليمية ممتعة وقادرة على تكوين الشخصية الدينية مثل الصدق والشجاعة والاستقلالية. ولذلك في حاجة إلى وسائل تعليمية مبتكرة في شكل ألعاب تعليمية رقمية ليست جذابة بصريًا فحسب، بل تتناسب أيضًا مع احتياجات نمو الأطفال.

يهدف هذا البحث إلى تحديد:(١) تحليل الحاجة إلى الألعاب التعليمية الرقمية في غرس الشخصية الدينية فى مرحلة الطفولة المبكرة؛ (٢) تصميم الألعاب التعليمية الرقمية فى غرس الشخصية الدينية فى مرحلة الطفولة المبكرة؛ (٣) تطوير الألعاب التعليمية الرقمية في غرس الشخصية الدينية في مرحلة الطفولة المبكرة؛ (٤) نشر الألعاب التعليمية الرقمية في غرس الشخصية الدينية في مرحلة الطفولة المبكرة.

يعتمد هذا البحث على نظرية التعلم البنائية، التي تؤكّد على أهمية التجارِب المباشرة للأطفال فى بناء المعرفة. و فى هذا السياق تمّ تصميمُ الألعاب التعليمية الرقمية بحيث يمكن للأطفال التفاعل والاستكشاف وبناء فهم للقيم الدينية من خلال أنشطة ممتعة وذات مغزى. وبالتالي، فإن عملية التعلم ليست سلبية، بل توفّر مساحة للأطفال لاكتشاف الشخصية الدينية واستيعابها بشكل مستقلّ.

يستخدم هذا البحث الطريقة منهج البحث والتطوير لرباعي الأبعاد 4 D (*define*) التعريف (*design*) التصميم، (*develop*) التطوير (*disseminate*) ، النشر). ويشمل هذا النهج تحليل الاحتياجات، وتصميم المنتجات، وتطوير الوسائط، والنشر لاختبار جدوى الوسائط وعمليتها فى الميدان. تم الحصول على بيانات البحث من خلال الملاحظة والمقابلة والاستبيانة والاختبار القبلي والاختبار البعدي، والتي تم تحليله بشكل نوعيّ وكميّ.

تظهر نتائج الدراسة ما يلي: (١) يحتاج المعلمون والطلاب في RA إلى وسائل تعليمية مبتكرة ومثيرة للاهتمام ومناسبة لنمو الأطفال، (٢) تم تصميم المنتج بناءً على مبادئ تصميم التعلم في مرحلة الطفولة المبكرة، وهي البساطة والتفاعلية والاعتماد على التجربة المباشرة، (٣) بدأ التطوير بإنشاء نموذج أولي واختباره عمليًا ومراجعته واختبار فعاليته، مما أدى إلى ظهور نموذج .BRAVE (٤) تم نشر نتائج البحث من خلال مجلات مرموقة ومشاريع في المدارس الشريكة وتدريب المعلمين ومشاركة أولياء الأمور والدعم المؤسسى مثل وزارة الشؤون الدينية ووزارة التربية والتعليم.

الكلمات المفتاحية :الشخصية الدينية، الطفولة المبكرة، اللعبة الرقمية

ABSTRACT

Koko Khoerudin, 3220210018: *Instilling Religious Characters in Early Childhood Trough Digital-Based Educational Games (Research and Development at Raudhatul Athfal in Bandung)*

The development of digital technology in the modern era has had a significant impact on the world of education, including early childhood education. However, the rapid pace of digitalisation also presents challenges, one of which is the lack of effective learning media for instilling religious values. Early childhood needs learning tools that are fun and at the same time able to shape religious character traits such as honesty, courage, and independence. Therefore, there is a need for innovative learning media in the form of digital-based educational games that are not only visually appealing but also relevant to children's developmental needs.

The objectives of this study are to determine: (1) the analysis of the need for digital-based educational games in instilling religious character in early childhood;(2) the design of digital-based educational games in instilling religious character in early childhood; (3) the develop of digital-based educational games in instilling religious character in early childhood; (4) the dissemination of digital-based educational games in instilling religious character in early childhood.

This study is based on constructivist learning theory, which emphasises the importance of children's direct experiences in constructing knowledge. In this context, digital-based educational games are designed so that children can interact, explore, and build an understanding of religious values through fun and meaningful activities. Thus, the learning process is not passive but provides space for children to discover and internalise religious character independently.

The research method used was a research and development with a 4D development model (Define, Design, Develop, Disseminate). This approach included needs analysis, product design, media development, and dissemination to test the feasibility and practicality of the media in the field. Research data was obtained through observation, interviews, questionnaires, and pretest and posttest trials, which were analysed both qualitatively and quantitatively.

The results of the study show that: (1) Teachers and students at RA need innovative, interesting learning media that are appropriate for children's development, (2) The product was designed based on the principles of early childhood learning design, namely simple, interactive, and based on direct experience, (3) Development began with the creation of a prototype, practical testing, revision, and effectiveness testing, resulting in the BRAVE model. (4) The research products were disseminated through reputable journals, projects in partner schools, teacher training, parent involvement, and institutional support such as the Ministry of Religious Affairs and the Department of Education.
Keywords: *Religious Character, Early Childhood, Digital Game*