

## RINGKASAN

**Rancang Bangun Visual *Game* Edukasi Agama Islam Untuk Anak Berbasis Android**, Puspita Sari Rakhmatullah, NIM E31180187, Tahun 2021, 98 hlm, Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Jember, Bapak Syamsul Arifin, S.Kom, M.Cs (Dosen Pembimbing I).

Saat ini perkembangan *smartphone* semakin canggih, terutama dalam bidang pendidikan. Dengan adanya *smartphone* anak-anak lebih tertarik untuk bermain *game* daripada belajar. Sedangkan di sekolah cara pembelajaran hanya dilakukan dengan menggunakan buku, sehingga membuat anak cepat bosan dan tidak menangkap materi yang diberikan. Anak-anak lebih tertarik belajar dengan sesuatu yang baru dan mengasyikkan. Maka dari itu dalam tugas akhir ini pembuatan *game* edukasi diharapkan dapat memotivasi anak-anak dalam belajar.

Berdasarkan penjabaran diatas, diangkatlah judul “Rancang Bangun Visual Game Edukasi Agama Islam Untuk Anak Berbasis Android”. Pembuatan *game* edukasi ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman pendidikan agama Islam pada anak-anak di usia 7 – 10 tahun. Dalam pembuatan tugas akhir ini menggunakan metode kegiatan MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*). Di dalam *game* ini terdapat materi pembelajaran agama Islam dan permainan mencocokkan. Di dalam *game* ini juga terdapat audio dan karakter untuk menarik perhatian anak. *Game* edukasi ini diujikan pada guru sekolah dasar dan anak-anak berusia 7 – 10 tahun. Pada pengujian menggunakan skala *linkert* terhadap guru sekolah dasar didapatkan hasil bahwa *game* edukasi ini menarik, mudah dipahami, dan cocok untuk diterapkan pada anak-anak berusia 7 – 10 tahun.