

RINGKASAN

Rancang Bangun *Game* Edukasi Agama Islam Untuk Anak Menggunakan *Artificial Intelligence*, Ella Wahyuningtyas, Nim E31180222, Tahun 2021, 80 hlm, Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Jember, Bapak Syamsul Arifin, S.Kom, M.Cs (Pembimbing).

Penggunaan *game* edukasi sebagai media pembelajaran akan terus meningkat, hal ini terjadi karena *game* edukasi memiliki kelebihan dalam hal visualisasi yang lebih menarik. Salah satu bentuk edukasi yang dapat dilakukan menggunakan *game* yaitu mengenalkan dan mempermudah anak dalam memahami pendidikan agama Islam, karena saat ini anak lebih cenderung dijumpai senang bermain daring dibandingkan belajar di TPQ (Tempat Pembelajaran Qur'an). Anak-anak akan lebih tertarik belajar dengan hal-hal yang baru dan mengasyikkan, maka dari itu melalui *game* ini diharapkan dapat membentuk pola belajar agama yang lebih efisien dan menarik.

Berdasarkan penjabaran di atas maka diangkatlah judul “Rancang Bangun *Game* Edukasi Agama Islam Untuk Anak Menggunakan *Artificial Intelligence*”. *Artificial Intelligence* ini akan diimplementasikan kedalam *game* edukasi berupa permainan *puzzle* hijaiyah untuk mengurutkan huruf-huruf hijaiyah sehingga akan tersusun berurutan. Dalam tugas akhir ini akan diterapkan peran teknologi informasi kepada anak pada saat menggunakan *game* edukasi. Pembuatan *game* edukasi ini bertujuan untuk mengimplementasikan *Artificial Intelligence* dalam bentuk sebuah *game* edukasi untuk anak sebagai penunjang belajar agama Islam.