

Pengembangan Aplikasi Permainan Edukasi Pembelajaran Dasar Agama Islam Berbasis Android

Nur Muhammad Fikri¹, Romi Andrianto²

¹²Ilmu Komputer, Teknik Informatika S-1, Universitas Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Banten, Indonesia
e-mail: ¹fhikrie16@gmail.com, ²dosen02391@unpam.ac.id

Abstrak

Kemajuan teknologi informasi, khususnya dalam bentuk gadget, telah mempengaruhi cara anak-anak belajar, termasuk dalam pendidikan agama Islam. Meskipun gadget memberikan akses ke berbagai informasi dan hiburan, banyak anak usia dini yang terekspos pada konten yang kurang mendidik. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi permainan edukasi berbasis Android guna meningkatkan minat belajar anak usia dini dalam memahami dasar-dasar agama Islam. Penelitian ini bertujuan untuk merancang aplikasi yang dapat meningkatkan minat belajar anak, membantu mereka memahami materi pembelajaran dengan cara yang lebih menyenangkan, serta memberikan dukungan bagi guru dalam menciptakan media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Rapid Application Development (RAD)*, yang meliputi tahapan perencanaan kebutuhan, desain, pengembangan, dan pengujian aplikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan minat belajar anak dengan membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. Selain itu, aplikasi ini juga membantu anak memahami materi dengan cara yang lebih menarik. Sebagai saran untuk pengembangan di masa mendatang, disarankan untuk menambah variasi permainan serta konten interaktif guna mempertahankan minat belajar anak.

Kata Kunci: Aplikasi Edukasi, Pembelajaran Agama Islam, Anak Usia Dini, Rapid Application Development, Game Edukasi

Abstract

Advances in information technology, particularly in the form of gadgets, have affected the way children learn, including in Islamic religious education. Although gadgets provide access to a variety of information and entertainment, many young children are exposed to less educational content. Therefore, this research aims to develop an Android-based educational game application to increase early childhood learning interest in understanding the basics of Islam. This research aims to design an application that can increase children's interest in learning, help them understand learning materials in a more fun way, and provide support for teachers in creating interactive and interesting learning media. The method used in this research is Rapid Application Development (RAD), which includes the stages of needs planning, design, development, and application testing. The results show that the developed application is effective in increasing children's interest in learning by making learning more interactive and fun. In addition, this application also helps children understand the material in a more interesting way. As a suggestion for future development, it is recommended to add a variety of games and interactive content to maintain children's interest in learning.

Keywords: Educational Application, Islamic Learning, Early Childhood, Rapid Application Development, Educational Game

1. PENDAHULUAN

Kehidupan pada manusia tidak bisa dipisahkan dari teknologi. Artinya teknologi merupakan suatu pendekatan holistik yang secara wajar dapat mengarah pada karakteristik efisiensi dalam setiap aktivitas manusia. Perkembangan teknologi terjadi ketika seseorang menggunakan alat dan akal untuk menyelesaikan setiap permasalahan yang dihadapinya (Balya, 2023). Perkembangan teknologi ini menyadarkan kita bahwa teknologi memang mendominasi kehidupan, dan hampir setiap lapisan masyarakat tidak bisa lepas dari teknologi, termasuk gadget. Gadget sudah menjadi media informasi, komunikasi, hiburan dan penunjang kebutuhan

lainnya, manusia membutuhkan gadget dan ironisnya banyak orang tua yang menyediakan fasilitas gadget untuk anak kecilnya atau bahkan menyediakan gadget khusus untuk anaknya. Hal ini diperkuat oleh hasil survei Common Sense Media di Philadelphia terhadap 350 orang tua, yang menunjukkan bahwa 70% dari mereka mengizinkan anak bermain gadget tanpa pengawasan. Alasan utama yang dikemukakan adalah agar aktivitas orang tua tidak terganggu oleh kehadiran anak (Rihlah et al., 2021).

Dari perkembangan teknologi tersebut terlihat mengapa anak-anak masa kini lebih sering menggunakan produk elektronik hingga lupa waktu, karena mereka sudah terbiasa dengan kemajuan

teknologi dalam kehidupan sehari-hari, dan kebiasaan orang tua serta teman-temannya juga tidak terlepas dari produk elektronik. Bahkan tidak jarang orang tua memberikan gawai kepada anak di bawah usia lima tahun. Orang tua yang biasanya tidak ingin anaknya mengganggu, bisa dengan mudah memberikan alat untuk mengalihkan perhatian anaknya. Orang tua tidak boleh menyerahkan perangkat kepada anak mereka karena informasi yang terkandung di dalamnya dapat dengan mudah mempengaruhi anak mereka. Dampak perkembangan pada anak usia dini disebabkan oleh banyak faktor, salah satunya adalah perkembangan teknologi (Aprijal et al., 2020). Ponsel dengan berbagai fitur inovatifnya membuat anak mudah mengakses segala hal, salah satunya bermain game (Saniyyah dkk., 2021). Bermain game dalam waktu lama tanpa mengenal waktu akan mengganggu tumbuh kembang anak serta menjadikannya ketagihan dan malas. Namun penggunaan ponsel dapat memberikan dampak positif jika anak memiliki akses terhadap fitur-fitur edukatif seperti permainan edukatif, dan terdapat pula hubungan positif antara penggunaan media berbasis Android dengan hasil belajarnya (Khasanah, K., Yasin, M., & Budiana, 2022).

Berbagai aplikasi pada gadget dapat memperlancar mobilitas, termasuk aplikasi game dan lain-lain sebagai sarana hiburan. Penggunaan gadget Android mempunyai banyak dampak, mulai dari dampak positif yang memudahkan dalam beraktivitas sehari-hari hingga dampak negatif yang dapat memberikan dampak yang sangat buruk bagi penggunanya. Balita usia 3-6 tahun sedang dalam tahap pertumbuhan perkembangan otak mereka. Dalam usia ini, mereka berada pada masa pertumbuhan dan perkembangan yang paling pesat baik itu fisik maupun mental. Membuat permainan edukatif yang berbasis sistem operasi Android menjadi salah satu opsi yang tepat dengan harapan anak-anak dapat langsung menggunakan aplikasi permainan tersebut dan memperoleh pengetahuan lebih banyak serta merubah pola belajar agar tidak jenuh dan bosan.

PAUD'Qu Al-Fatih merupakan salah satu lembaga pendidikan pada jenjang PAUD yang memasukkan beberapa muatan lokal berbasis pengenalan dasar agama Islam. Materi yang diajarkan mencakup pengenalan angka, bentuk huruf hijaiyah, serta konsep dasar lainnya terkait agama Islam. Namun, lembaga ini belum sepenuhnya memanfaatkan kemajuan teknologi dalam proses pembelajaran. Saat ini, metode penyampaian materi masih bersifat praktis dengan bantuan alat peraga seperti kertas bergambar, benda berbahan kayu atau plastik, dan sejenisnya. Akibatnya, anak-anak sering merasa bosan karena membutuhkan sesuatu yang lebih menarik dan menyenangkan, mengingat dunia mereka pada dasarnya adalah dunia bermain.

Oleh karena itu, untuk meningkatkan minat belajar siswa, peneliti berupaya mengembangkan permainan edukasi digital sebagai media pembelajaran di PAUD'Qu Al-Fatih. Pengenalan dasar agama Islam sejak dini menjadi hal yang penting untuk mempersiapkan anak dalam melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Dalam konteks ini, metode pembelajaran yang digunakan masih memiliki banyak peluang untuk dikembangkan guna meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, sehingga hasil belajar mereka menjadi lebih optimal (Harlina & Yusuf, 2020).

Menurut Ibu Siti Badriah, S.Pd., selaku kepala sekolah dan guru di Paud'Qu Al-Fatih, dalam wawancara yang dilakukan pada Jumat, 25 Oktober 2024, beliau menyampaikan bahwa pembelajaran dasar agama Islam telah dikombinasikan sedemikian rupa agar lebih menarik bagi anak, terutama dalam membaca dan menulis. Namun, pembuatan media pembelajaran masih menjadi tantangan, sehingga sebagian besar guru mengandalkan alat bantu seperti audio atau suara yang diperoleh dari internet atau Google. Dari pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa guru masih mengalami kesulitan dalam menciptakan media pembelajaran sendiri, sehingga lebih banyak memanfaatkan sumber yang sudah tersedia di internet.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk mengembangkan dan membahas lebih lanjut mengenai aplikasi edukasi dengan merancangnya dalam bentuk aplikasi yang dapat mempermudah proses pembuatan permainan edukasi sebagai sarana pembelajaran bagi anak-anak. Dengan adanya media pembelajaran berbasis permainan edukatif ini, diharapkan siswa dapat belajar secara aktif dengan cara yang lebih menarik dan tidak membosankan.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Metode Pengembangan Sistem

Pendekatan metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah Model Rapid Application Development (RAD), yang berfokus pada pengembangan aplikasi secara cepat melalui proses iteratif dengan pengulangan dan umpan balik yang berkelanjutan. Metode ini terdiri dari empat tahapan utama, yaitu:

1. Perencanaan Kebutuhan

Tahap awal dalam pengembangan sistem ini bertujuan untuk mengidentifikasi masalah serta mengumpulkan data dari pengguna atau stakeholder. Proses ini dilakukan guna memahami tujuan akhir sistem serta menentukan kebutuhan informasi yang diperlukan dalam pengembangannya.

2. Desain Sistem

Pada tahap ini, sistem dirancang menggunakan *Unified Modeling Language (UML)*, yang mencakup *use case diagram*, *activity diagram*, dan *sequence diagram*. Proses desain dilakukan secara iteratif, di mana perbaikan akan terus dilakukan jika terdapat ketidaksesuaian dengan kebutuhan pengguna yang telah diidentifikasi sebelumnya.

3. Proses Pengembangan dan Pengumpulan Feedback

Pada tahap ini, desain sistem yang telah disepakati kemudian dikonversi ke dalam bentuk aplikasi, dimulai dari versi beta hingga versi final. Programmer terus melakukan pengembangan dan integrasi berbagai komponen sistem, sambil mempertimbangkan *feedback* dari pengguna. Jika aplikasi yang dikembangkan sudah sesuai dengan kebutuhan, lalu proses dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya. Namun, jika masih terdapat kekurangan, maka pengembang akan kembali ke tahap desain untuk melakukan perbaikan.

4. Implementasi atau Penyelesaian Produk

Tahap akhir dalam *metode Rapid Application Development (RAD)* ini melibatkan penerapan desain sistem yang telah disetujui sebelumnya. Sebelum sistem digunakan, dilakukan pengujian untuk memastikan bahwa aplikasi berjalan dengan baik serta memperbaiki kesalahan yang mungkin masih ada dalam sistem yang akan dikembangkan.

2.2 Requirements Planning

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan untuk memastikan bahwa sistem yang dikembangkan dapat memenuhi seluruh kebutuhan yang telah ditentukan. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data, yaitu:

1. Wawancara

Digunakan untuk memperoleh informasi terkait topik penelitian melalui interaksi langsung antara peneliti dan narasumber. Wawancara dilakukan dengan menyusun daftar pertanyaan yang berkaitan dengan permasalahan penelitian. Penulis mewawancarai kepala sekolah Paud'Qu Al-Fatih guna mengumpulkan data serta memperoleh informasi yang relevan dengan penelitian yang sedang berlangsung. Penulis melakukan wawancara dengan kepala sekolah pengurus Paud'Qu Al-Fatih ini untuk mengumpulkan data dan mendapatkan informasi tentang penelitian yang sedang dilakukan.

2. Observasi

Penulis melakukan observasi langsung di lokasi penelitian untuk memahami proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Dengan bergabung dalam kegiatan belajar mengajar, penulis dapat mengamati metode yang diterapkan dan kendala yang dihadapi.

3. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan dengan mencari berbagai referensi yang mendukung penelitian ini. Penulis meninjau jurnal, materi pembelajaran, bahan aset multimedia, serta sumber lain yang relevan guna memperkaya kajian dalam penelitian ini.

2.3 Design Workshop

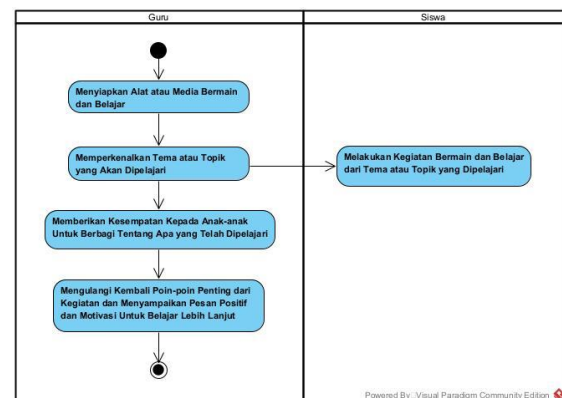
Pada tahap ini, penulis merancang UML yang mencakup *use case diagram*, *activity diagram*, dan *sequence diagram* untuk menggambarkan abstraksi dasar sistem perangkat lunak beserta hubungan-hubungannya. Selanjutnya, dilakukan perancangan serta pembuatan aset multimedia dengan menggunakan beberapa perangkat lunak pendukung, seperti Android Studio, Adobe Photoshop, Adobe Audition, Balsamiq, dan Visual Paradigm..

2.4 Implementation

Pada tahapan ini penulis mengembangkan hasil desain yang dibuat pada aplikasi menggunakan *software* Android Studio dengan bahasa pemrograman Java dan jika aplikasi yang sudah dibangun akan diuji menggunakan metode *black box* dan *white box testing* untuk mengetahui tingkat kegunaan dan fungsional pada aplikasi.

2.5 Analisa Sistem Berjalan

Analisa yang berjalan saat ini membahas mengenai pembelajaran dasar agama islam. Analisa dari proses sistem berjalan anak-anak menggunakan bahan ajar seperti alat peraga berupa kertas gambar, bentuk suatu benda yang terbuat dari kayu ataupun plastik untuk belajar. Berikut ini dijelaskan Analisa pada sistem berjalan pada saat ini:

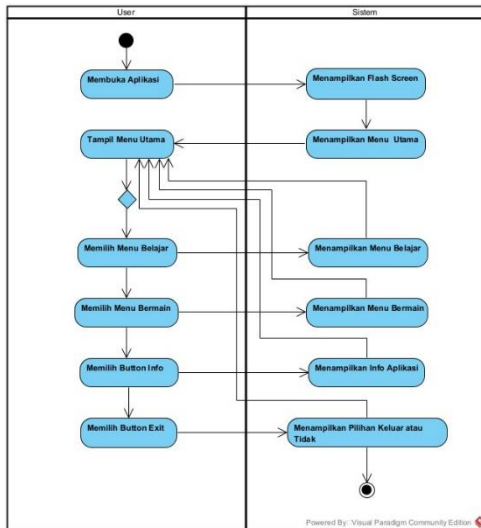


Gambar 1. Analisa Sistem Berjalan

2.6 Analisa Sistem Usulan

Berdasarkan hasil analisa, maka akan dibuat aplikasi "Permainan Edukasi Pembelajaran Dasar Agama Islam" menggunakan metode *Rapid Application Development (RAD)* sebagai pendekatan dalam perancangan sistem. Aplikasi edukasi berbasis

Android ini ditujukan untuk anak usia 3 sampai 6 tahun, namun tetap memungkinkan untuk digunakan oleh kelompok usia lainnya. Permainan edukasi ini bertujuan untuk membantu anak dalam memahami dan mengenal dasar-dasar pembelajaran agama Islam.



Gambar 2. Analisa Sistem Usulan

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Pembuatan Aplikasi

Aplikasi game edukasi Belajar Mengaji ini dikembangkan menggunakan metode *Rapid Application Development (RAD)* dan telah menghasilkan game yang sesuai dengan tujuan penelitian.

Pada bagian ini, akan dijelaskan desain antarmuka dari game, khususnya pada menu utama, yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik bagi pengguna.



Gambar 3. Desain Halaman *Splash Screen*

Ketika *user* mengklik aplikasi maka akan muncul tampilan *splash screen* terlebih dahulu yang akan berlangsung selama 5 detik. *Splash screen* berfungsi untuk me-load aplikasi sebelum dipakai oleh *user* sehingga ketika *user* menggunakan aplikasinya tidak ada lag yang terjadi.



Gambar 4. Desain Halaman Menu Utama

Pada halaman menu utama ini merupakan tampilan pertama saat *game* edukasi untuk anak dimulai atau diakses oleh *user*. Saat *user* berada pada menu utama akan keluar *background* suara musik pada halaman menu utama dan akan menampilkan 4 button menu yaitu belajar, bermain, info, dan exit.



Gambar 5. Desain Halaman Menu Belajar

Halaman menu belajar yang dimana saat *user* berada pada menu belajar maka akan keluar *background* suara "Pilih Salah Satu Menu Untuk Belajar" dan akan menampilkan menampilkan 11 materi yang bisa *user* usap atau geser ke-kanan maupun kiri untuk memilih materinya.



Gambar 6. Tampilan Belajar Huruf Hijaiyah

Pada tampilan belajar huruf hijaiyah, ketika pengguna memilih menu materi huruf hijaiyah, akan muncul *background* dengan suara "Belajar Huruf Hijaiyah". Pengguna juga dapat mengklik salah satu huruf hijaiyah, yang kemudian akan memutar suara sesuai dengan huruf yang dipilih. Selain itu, tersedia

tombol "Back" yang memungkinkan pengguna kembali ke halaman menu utama.



Gambar 7. Desain Halaman Menu Bermain

Halaman menu bermain yang dimana saat *user* berada pada menu bermain maka akan keluar *background* suara "Pilih Salah Satu Menu Untuk Bermain" dan akan menampilkan menampilkan 2 materi menu yaitu bermain yaitu tebak hijaiyah dan susun *puzzle*. Terdapat juga button menu back untuk mengembalikan ke halaman menu utama.



Gambar 8. Tampilan Bermain Tebak Hijaiyah

Tampilan bermain tebak huruf hijaiyah yang dimana *user* dapat bermain dengan menebak dan mencocokkan huruf hijaiyah yang sesuai dengan gambar yang diminta. Jika *user* menjawabnya dengan benar dan sesuai pilihan huruf hijaiyah maka akan mengeluarkan suara "Pintar" dan jika *user* menjawabnya dengan salah maka akan mengeluarkan suara "Salah".



Gambar 9. Tampilan Bermain Susun *Puzzle*

Tampilan bermain susun *puzzle* yang dimana pada halaman menu ini *user* dapat bermain menyusun sebuah gambar logo Paud'Qu Al-Fatih yang sudah di potong menjadi 9 bagian potongan gambar. Dari ke-9 potongan gambar tersebut yang teracak, *user* akan menyusun dengan cara menggeser setiap potongan gambar yang sesuai dan benar sampai berbentuk gambar logo Paud'Qu Al-Fatih.



Gambar 10. Desain Halaman Menu Info

Halaman menu info yang dimana pada halaman ini akan tampil informasi *game* edukasi yang dibuat. Dan terdapat button menu back di bagian pojok atas yang berfungsi untuk kembali ke menu halaman menu utama.



Gambar 11. Desain Halaman Menu Exit

Pada halaman menu keluar, akan ditampilkan *pop-up* notifikasi dengan pesan "Apakah kamu yakin ingin keluar?". Jika pengguna memilih "Ya", maka aplikasi *game* edukasi akan ditutup. Namun, jika pengguna memilih "Tidak", mereka akan tetap berada di halaman utama aplikasi.

3.2 Pengujian Kuesioner

Pengujian *kuesioner* diberikan kepada 17 responden pengguna sistem yang dilakukan kepada guru dan wali murid Paud'Qu Al-Fatih. *Kuesioner* untuk pengguna *game* edukasi belajar dasar agama islam terdiri dari 10 pertanyaan dengan menggunakan skala jawaban 1 sampai 4.

Tabel 1. Pengujian *Kuesioner*

No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS
1	Apakah aplikasi <i>game</i> edukasi belajar dasar agama islam mudah digunakan?	12	5		
2	Apakah aplikasi <i>game</i> edukasi belajar dasar	11	6		

No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS
	agama islam bermanfaat?				
3	Apakah pada tampilan dalam aplikasi <i>game</i> edukasi belajar dasar agama islam menarik?	11	5	1	
4	Apakah materi yang ada di aplikasi <i>game</i> edukasi belajar dasar agama islam mudah dipahami?	10	6	1	
5	Apakah fitur audio (suara) dalam aplikasi <i>game</i> edukasi belajar dasar agama islam membantu memahami materi dengan lebih baik?	10	6	1	
6	Apakah tombol dan menu pada aplikasi <i>game</i> edukasi belajar dasar agama islam merespon dengan baik?	11	6		
7	Apakah aplikasi <i>game</i> edukasi belajar dasar agama islam membuat proses belajar lebih menyenangkan?	9	8		
8	Apakah dengan bermain <i>game</i> edukasi belajar dasar agama islam menambah minat belajar dalam belajar mengenal dasar agama islam?	11	5	1	
9	Apakah dari <i>game</i> edukasi belajar dasar agama islam ini kamu banyak belajar memahami tentang dasar agama islam dalam aplikasi ini?	11	5	1	

No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS
10	Apakah kamu puas dengan aplikasi <i>game</i> edukasi belajar dasar agama islam?	11	5		
Total		107	57	5	

Keterangan:

- SS** : Sangat Setuju
- S** : Setuju
- KS** : Kurang Setuju
- TS** : Tidak Setuju

Perhitungan skor berdasarkan kriteria penilaian dan kategori penilaian diperoleh dari:

Skor Hasil Pengujian = T x Pn

Jumlah Responden x Bobot Nilai (per kategori)

Persentase % = Total Skor / Y x 100

% = (Skor Hasil Pengujian + Skor Tertinggi) x 100%

Berikut merupakan hasil perhitungan skor per 4 kriteria dari 17 Responden yaitu:

Skor Hasil Pengujian

= (107x4) + (57x3) + (5x2) + (0x1)

= 428 + 171 + 10 + 0

= 609

Skor Tertinggi (Y)

= 10 (Jumlah Pertanyaan) x 4 x 17 (Jumlah Responden)

= 680

Persentase %

= $\frac{(\text{Skor Hasil Pengujian})}{(\text{Skor Tertinggi})} \times 100\%$

= $\frac{609}{680} \times 100\% = 89\%$

Berdasarkan hasil dari pengujian *kuesioner*, aplikasi *game* ini masuk dalam kategori "**Sangat Baik**", dengan rata-rata skor yang diperoleh mencapai **89%**. Hasil ini menunjukkan bahwa anak-anak memiliki tingkat ketertarikan yang **sangat tinggi** terhadap aplikasi *game* tersebut.

4. KESIMPULAN

Perancangan *game* edukasi pembelajaran dasar agama islam berbasis android ini menggunakan metode *Rapid Application Development (RAD)*

sebagai alat bantu pengembangan sistemnya. Dengan adanya aplikasi pembelajaran berbasis android menggunakan metode RAD ini maka penulis dapat menyimpulkan bahwa:

1. Aplikasi ini terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar anak usia dini. Dengan mengubah metode pembelajaran yang cenderung monoton menjadi lebih interaktif dan juga menyenangkan, anak-anak menjadi lebih termotivasi untuk berpartisipasi dan aktif dalam proses belajar. Elemen dari permainan yang terdapat dalam aplikasi membuat anak merasa lebih terlibat dan antusias, sehingga mereka lebih bersemangat untuk belajar.

2. Aplikasi ini membantu peserta didik anak usia dini dalam memahami materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik. Fitur-fitur yang disajikan interaktif, seperti kuis dan permainan edukatif, memungkinkan anak-anak untuk belajar sambil bermain. Dalam hal ini tidak hanya mengurangi rasa bosan, tetapi juga meningkatkan pemahaman mereka dan berpartisipasi aktif dalam proses belajar yang diajarkan.

3. Aplikasi permainan edukasi berbasis Android ini memberikan dukungan yang signifikan bagi guru dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Dengan adanya aplikasi ini, guru dapat memanfaatkan teknologi untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih inovatif. Aplikasi ini juga dapat disesuaikan dengan kebutuhan individu anak-anak, memungkinkan mereka memilih dan mengulang materi, sehingga meningkatkan keterlibatan dan pemahaman mereka. Aplikasi permainan edukasi ini juga menawarkan pengalaman belajar yang interaktif bagi anak-anak untuk berpartisipasi aktif melalui permainan dan kuis, sementara media yang didapat oleh guru seperti video dan materi di internet cenderung bersifat pasif. Aplikasi ini juga dapat disesuaikan dengan kebutuhan individu anak, memungkinkan mereka memilih dan mengulang materi, sedangkan media pembelajaran sebelumnya tidak dapat disesuaikan.

5. SARAN

Berdasarkan kesimpulan di atas, penulis memberikan beberapa saran untuk meningkatkan sistem yang telah dirancang, yaitu:

1. Diharapkan aplikasi permainan edukasi pembelajaran dasar agama Islam berbasis Android ini dapat terus dikembangkan di masa mendatang agar semakin optimal.
2. Aplikasi ini masih memiliki beberapa keterbatasan, seperti jumlah permainan yang masih terbatas. Oleh karena itu, perlu dilakukan pengembangan lebih lanjut untuk menambah variasi permainan guna meningkatkan pengalaman belajar pengguna.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Balya, D. (2023). 274-301. *Jurnal Ilmu Komunikasi, Sosial Dan Humaniora*, 1(3), 274–301.
- Rihlah, J., Shari, D., & Rizki Anggraeni, A. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Di Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Perkembangan Bahasa Dan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 45–55. <https://doi.org/10.35568/Earlychildhood.V5i1.1204>.
- Aprijal, A., Alfian, A., & Syarifudin, S. (2020). Pengaruh Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Sungai Salak Kecamatan Tempuling. *Mitra Pngmi: Jurnal Kependidikan Mi*, 6(1), 76–91. <https://doi.org/10.46963/Mpgmi.V6i1.125>
- Saniyyah, L., Setiawan, D., & Ismaya, E. A. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Di Desa Jekulo Kudus. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2132–2140. <https://doi.org/10.31004/Edukatif.V3i4.1161>
- Khasanah, K., Yasin, M., & Budiana, A. (2022). Improving Student Learning Outcomes Through The Use Of Android-Based Media And. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 3(2), 83–99.
- Harlina, H., & Yusuf, F. N. (2020). Tantangan Belajar Bahasa Inggris Di Sekolah Pedesaan. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 20(3), 325–334. <https://doi.org/10.17509/Jpp.V20i3.28191>