



ANDROID CHARACTER GAME BASED ON THE STORY OF THE PROPHET'S FRIENDS AS AN EFFORT TO BUILD STUDENT CHARACTER AT SCHOOL

Sultan Fakhrrur Rassyi^{1*}, Isro'ullaili².

Department of Learning Technology, FIPP, Yogyakarta State University. Colombo Street No. 1
Karang Malang, Special Region of Yogyakarta, Indonesia

²Department of citizenship education, FIS, Yogyakarta State University. Colombo Street No. 1
Karang Malang, Special Region of Yogyakarta, Indonesia

*E-mail: Sultanfakhrrur@gmail.com

Abstrak

Pendidikan karakter selalu menjadi topik kontroversial dan isu berkelanjutan, khususnya di Indonesia. Permasalahan terkait maraknya peristiwa kriminal seperti pembunuhan, perampokan, penipuan, korupsi, kekerasan, tawuran pelajar, bahkan kasus yang melibatkan pelaku di bawah umur terus berlanjut tanpa adanya penyelesaian yang jelas dari pemerintah. Banyak sumber menyebutkan bahwa permasalahan tersebut bermula dari minimnya pendidikan karakter di Indonesia, baik pada anak-anak maupun orang dewasa. Kurangnya pendidikan karakter dinilai problematis karena dapat menyebabkan kemerosotan moral, khususnya pada generasi penerus bangsa. Oleh karena itu, diperlukan solusi untuk membantu pemerintah mengatasi masalah ini, dengan memanfaatkan kemajuan teknologi dan menggunakan metode yang sesuai untuk semua kelompok umur. Sebuah solusi inovatif muncul dalam bentuk aplikasi bernama "GAME KARAKTER", yaitu aplikasi game Android berbasis cerita yang berisi kisah-kisah para sahabat Nabi Muhammad SAW. Aplikasi GAME KARAKTER dirancang sebagai sarana pendidikan karakter yang tidak hanya menyediakan konten edukasi namun juga mengintegrasikan unsur gaming dan edukasi. Aplikasi ini memiliki lima fitur utama: kisah para sahabat Nabi Muhammad, fakta menarik, permainan, kompetisi, dan evaluasi. KARAKTER GAME diharapkan dapat menjadi sebuah inovasi untuk membantu upaya pemerintah dalam memajukan pendidikan karakter bangsa Indonesia.

Kata Kunci : Pendidikan Karakter, Kisah Para Sahabat Nabi Muhammad SAW, Game Karakter

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter adalah suatu proses penerapan nilai-nilai moral dan agama pada seseorang melalui ilmu-ilmu pengetahuan. Penerapan nilai-nilai tersebut baik terhadap diri sendiri, keluarga, sesama teman, terhadap pendidik dan lingkungan sekitar maupun Tuhan Yang Maha Esa (Palupi,2018). Karena Undang-undang (UU) No.20, tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3 dinyatakan bahwa Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Fitriyani,2018). Sejatinya manusia Indonesia yang berkualitas hanya akan lahir dari remaja yang berkualitas dan remaja yang berkualitas hanya akan tumbuh dari anak yang berkualitas (Agustin,2015).



Salah satu hal yang perlu di perhatikan adalah perkembangan teknologi yang semakin hari semakin canggih sehingga mampu mempengaruhi proses belajar mengajar, baik pada media, alat peraga, sumber belajar ataupun lainnya (Fitriyani,2018). Hal tersebut di dukung oleh masuknya era globalisasi yang ditandai dengan semakin pesatnya arus informasi yang dapat diakses oleh masyarakat termasuk anak-anak usia sekolah dasar, tentunya akan berdampak bagi kehidupan mereka, baik yang bersifat positif maupun negative (Gojali, 2017). Dampak positif lebih dominan dimanfaatkan oleh pengguna teknologi, namun di Indonesia masih banyak kasus yang destruktif dalam konteks kebangsaan, misalnya terjadinya sentimen antar etnis, perselisihan antar suku, kasus-kasus narkoba, tawuran antar pelajar, kekerasan terhadap anak, begal di mana-mana, kasus Bullying, menunjukkan karakter kebangsaan yang lemah (palupi, 2018). Sehubungan dengan hal tersebut maka globalisasi di samping sebagai peluang sekaligus sebagai tantangan bagi setiap orang tua, guru, masyarakat luas dan Pemerintah dalam menyiapkan dan membekali generasi penerus dengan nilai-nilai yang positif yang sesuai dengan kepribadian bangsa Indonesia (Gojali, 2017).

Berangkat dari permasalahan tersebut maka penulis menawarkan salah satu solusi melalui essay yang berjudul “Game Karakter (Pendidikan Karakter) : Game Android Berbasis Cerita Kisah Sahabat Nabi Sebagai Upaya Membangun Karakter Bangsa Di Era Globalisasi”. Essay ini mencoba membentuk karakter bangsa melalui game android berbasis cerita kisah sahabat nabi yang ditujukan untuk semua kalangan. Dengan adanya solusi ini di harapkan masyarakat dapat meneladani setiap kisah sahabat nabi serta mampu membentuk karakter bangsa yang religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, dan demokratis

METODE

Penelitian ini menggunakan Penelitian Deskriptif Kualitatif dengan merancang penelitian tindakan (Baskerville, 1999). Ini adalah langkah-langkah penelitian:

1) Mendiagnosis

Mengidentifikasi dan menganalisis masalah yang terjadi. mengidentifikasi proses menggunakan metode dokumentasi yang memperoleh informasi dari beberapa referensi seperti artikel, berita atau internet.

2) Perencanaan Tindakan

Langkah ini dikenal sebagai langkah Prototyping yang merancang media yang akan digunakan.

3) Pengambilan Tindakan

Pada fase Action Taking akan diuji medianya. Uji coba dilakukan dalam dua tahap. Tahap pertama dilakukan secara mandiri oleh pembuat media untuk mengetahui atau memeriksa sistem apakah sudah berfungsi sebagaimana mestinya atau ada kesalahan still. Uji coba kedua dilakukan terhadap responden, mereka diminta untuk mencoba media kemudian mengisi kuesioner untuk mengetahui pendapat mereka dan memberikan saran, masukan, atau kritik terhadap media yang dibuat. Tahap ini diperlukan untuk mengetahui apakah media tersebut dapat diterima atau tidak oleh pengguna.

4) Evaluasi

Hasil uji coba media berupa saran, masukan, atau kritik dari responden akan dijadikan sumber untuk merevisi media.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep inovasi pendidikan karakter berbasis teknologi dirasa akan membantu perkembangan karakter bangsa di kalangan masyarakat, karena berdasarkan data penetrasi ponsel pintar di Indonesia penggunaan *smartphone* diperkirakan mencapai 89% populasi

hingga tahun 2025. Berdasarkan hal tersebut muncul gagasan inovatif untuk mengedukasi masyarakat Indonesia dalam membangun karakter dengan menggunakan teknologi yaitu “Game Karakter (Pendidikan Karakter)”. Sebuah game android yang merupakan media pendidikan karakter yang menyenangkan serta meningkatkan rasa ingin tahu penggunanya dan dapat mengurangi kerusakan moral masyarakat Indonesia.



Gambar 1. Tampilan Awal Game Karakter

Game Karakter merupakan sebuah aplikasi game android yang berisi kisah-kisah sahabat nabi Muhammad saw yang dapat dimanfaatkan sebagai media pendidikan karakter. Ada lima fitur utama dalam aplikasi game ini yaitu fitur kisah sahabat nabi Muhammad SAW, fitur fakta menarik, fitur game, fitur pertandingan dan fitur evaluasi. fitur kisah sahabat nabi Muhammad SAW berisi kisah-kisah sahabat nabi yang dijadikan sebagai sumber bacaan, fitur fakta menarik memuat gambar fakta menarik tentang kisah sahabat nabi, fitur game merupakan fitur yang didalamnya terdapat game teka-teki silang dan game tebak gambar untuk mengasah pemahaman diri tentang kisah sahabat, fitur pertandingan sebagai sumber uji pengetahuan dengan orang lain berisikan soal-soal seperti cerdas cermat, dan terakhir adalah fitur evaluasi memuat diagram perkembangan karakter berdasarkan fitur game dan fitur pertandingan.

Dalam penggunaan aplikasi Game Karakter ini pengguna dapat memilih fitur sesuai kebutuhan. Aplikasi Game Karakter ini hadir sebagai solusi krisis moral yang terjadi pada masyarakat di Indonesia. Perpaduan antara teknologi, pendidikan, game, dan kompetisi menjadi kelebihan utama aplikasi Game Karakter ini.

Berikut penjelasan bagian-bagian aplikasi Game Karakter

1. Bagian Halaman Registrasi, Login, Dan Home Game Karakter

Sebelum menggunakan aplikasi Game Karakter ini pengguna terlebih dahulu melakukan registrasi dengan mengisi nama lengkap, user name, password, konfirmasi password dan mengisi foto profil dengan foto sendiri atau icon yang sudah disediakan. Secara otomatis pengguna akan mendapatkan ID yang digunakan untuk login dan memasukkan password yang sama pada saat registrasi. Pada halaman home pengguna akan menemukan lima fitur utama, yaitu fitur kisah sahabat, fakta menarik, game, pertandingan, dan evaluasi.

2. Bagian Halaman Fitur Kisah Sahabat

Fitur kisah sahabat sebagai sumber bacaan yang berisi kisah-kisah sahabat nabi Muhammad saw. Dalam fitur ini terdapat semua kisah perjalanan hidup sahabat mulai dari lahir hingga wafat. Pengguna harus menyelesaikan satu judul bacaan untuk dapat melanjutkan bacaan berikutnya, dan setiap selesai membaca pengguna akan mendapatkan poin. Tujuan dari fitur ini adalah untuk menjadi referensi bacaan dan melatih kebiasaan membaca pengguna serta di harapkan pengguna dapat mengambil hikmah disetiap kisah sahabat.

3. Bagian Halaman Fitur Fakta Menarik

Fitur fakta menarik menyediakan gambar-gambar berupa fakta menarik tentang tokoh sahabat, baik berupa sifat, julukan, dan perjalanan hidup yang menakutkan.



Dalam fitur ini diharapkan pengguna semakin tertarik untuk lebih mengenal kisah-kisah sahabat.

4. Bagian Halaman Fitur Game

Dalam fitur ini terdapat dua kategori game yakni teka teki silang dan tebak-tebakan. Dalam game ini terdapat kategori teka-teki silang yang memiliki level-level dan harus di selesaikan untuk mendapatkan poin, pertanyaannya seputar kisah sahabat dan yang berhubungan dengan Pendidikan karakter. Dalam game ini juga terdapat kategori tebak-tebakan yang hampir sama dengan game teka teki silang, game ini akan mempunyai level yang harus di selesaikan dan mendapatkan poin. Adanya dua kategori game diharapkan akan mampu menambah ketertarikan pengguna. Tujuan adanya fitur game ini adalah untuk mengasah kemampuan dan pemahaman pengguna seputar kisah sahabat yang telah dibaca.

5. Bagian Halaman Fitur Pertandingan

Fitur pertandingan dalam game ini dirancang untuk menantang pengguna dalam menguji tingkat pengetahuan mereka, khususnya seputar kisah sahabat dan pendidikan karakter. Dengan menyediakan kategori cerdas cermat, pengguna dapat memilih apakah ingin bersaing secara tim atau satu lawan satu. Fitur ini tidak hanya bertujuan untuk menghibur, tetapi juga memberikan wadah bagi pemain untuk mengasah pengetahuan mereka tentang nilai-nilai positif yang terkandung dalam kisah sahabat Nabi.

A. Kategori Cerdas Cermat

Pengguna dapat memilih dari berbagai kategori cerdas cermat yang mencakup kisah sahabat dan aspek-aspek pendidikan karakter. Kategori ini mencakup beragam pertanyaan untuk menguji pemahaman pengguna tentang nilai-nilai moral dan kehidupan yang ditemui dalam kisah sahabat Nabi.

B. Pertandingan Bertim atau Satu Lawan Satu

Fitur ini memberikan fleksibilitas kepada pengguna untuk memilih apakah ingin berkompetisi sebagai tim atau melawan pemain lain secara individu. Hal ini memungkinkan pengguna untuk mengikuti pertandingan sesuai dengan preferensi dan keinginan mereka.

C. Mencari Lawan

Pengguna dapat mencari lawan dengan dua cara: pertama, dengan memasukkan User ID lawan yang ingin dihadapi secara langsung, dan kedua, dengan mencari lawan secara acak dari antara pengguna aktif. Ini memberikan pengalaman pertandingan yang dinamis dan mendukung interaksi sosial antar pengguna.

D. Penilaian Berdasarkan Kecepatan dan Ketepatan

Setiap pertandingan dinilai berdasarkan kecepatan dan ketepatan dalam menjawab soal. Hal ini mendorong peserta untuk tidak hanya cepat dalam merespons, tetapi juga memastikan jawaban yang akurat.

E. Tampilan Hasil Akhir dan Pemenang

Setelah menyelesaikan pertandingan, hasil akhir dan pemenang ditampilkan dengan jelas. Pemenang pertandingan mendapatkan poin sebagai bentuk penghargaan atas pengetahuan dan keterampilan mereka dalam menguji kisah sahabat dan karakter.

F. Tujuan Menguji Pengetahuan dan Meningkatkan Minat Baca

Tujuan utama dari fitur ini adalah untuk menguji pengetahuan pengguna tentang kisah sahabat Nabi dan nilai-nilai karakter, sekaligus meningkatkan minat baca mereka. Pertandingan yang seru dan kompetitif diharapkan dapat menjadi motivasi tambahan untuk pembelajaran.

G. Penghargaan dan Poin



Pemberian poin kepada pemenang bertujuan untuk memberikan penghargaan dan memotivasi pengguna untuk terus belajar dan berpartisipasi. Poin tersebut dapat digunakan untuk mendapatkan reward atau mencapai level tertentu dalam permainan, menjadikan pengalaman bermain lebih menarik dan bermanfaat.

6. Bagian Halaman Fitur evaluasi

Fitur ini menampilkan diagram evaluasi karakter berdasarkan dari poin yang di kumpulkan dan berdasarkan ketepatan jawaban di soal game dan pertandingan yang berhubungan dengan soal karakter. Terdapat enam kategori yang terdapat pada diagram evaluasi karakter yakni, kerja keras, kejujuran, disiplin, mandiri, toleransi dan demokratis. Pada fitur ini juga ditampilkan semua poin pengguna yang bisa di bandingkan dengan poin pengguna yang lain di seluruh Indonesia, baik secara tingkat nasional maupun tingkat provinsi. Pada fitur ini terdapat mendali yang di dapat berdasarkan tingkat juaranya baik nasional ataupun provinsi yang dapat ditukar dengan hadiah menarik. Adapun tujuannya adalah untuk memotivasi pengguna mengumpulkan poin dengan cara mengikuti semua fitur yang ada dan disini adalah daya tarik dari aplikasi Game Karakter. Penting untuk terus melakukan evaluasi terhadap dampak permainan ini terhadap perkembangan karakter siswa. Pembaruan dan peningkatan permainan dapat dilakukan berdasarkan umpan balik dari guru, siswa, dan orang tua untuk menjaga relevansi dan efektivitasnya dalam membangun karakter generasi muda. Dengan pendekatan holistik seperti ini, diharapkan game karakter Android berbasis kisah sahabat Nabi dapat menjadi salah satu instrumen efektif dalam upaya pembentukan karakter di lingkungan sekolah.

Game karakter Android berdasarkan kisah sahabat Nabi menjadi sebuah inovasi menarik dalam upaya membangun karakter siswa di sekolah. Kisah sahabat Nabi, yang sarat dengan nilai-nilai moral dan kehidupan, dapat menjadi dasar yang kuat untuk pembentukan karakter anak-anak. Penggunaan platform Android sebagai media permainan menjadi pilihan tepat, mengingat popularitasnya di kalangan siswa. Tujuan utama dari game ini adalah membawa siswa untuk memahami dan menginternalisasi nilai-nilai positif, seperti kejujuran, kesabaran, keikhlasan, dan keberanian, melalui interaksi langsung dalam permainan. Berbagai tantangan dalam game ini mencerminkan situasi kehidupan nyata, mengajarkan siswa untuk mengambil keputusan sulit, menghadapi masalah dengan kesabaran, dan melatih mereka dalam mengatasi berbagai situasi. Setiap pencapaian dalam permainan mencerminkan progres karakter siswa, memberikan dorongan positif untuk terus meningkatkan kualitas kepribadian mereka. Kolaborasi dengan pendidik dalam pengembangan game ini menjadi kunci, sehingga guru dapat memberikan panduan mendalam tentang nilai-nilai yang terkandung dalam setiap kisah. Evaluasi dan pembaruan secara terus-menerus diperlukan untuk menjaga relevansi dan efektivitas game dalam membangun karakter siswa. Dengan pendekatan holistik ini, diharapkan game karakter Android berbasis kisah sahabat Nabi dapat menjadi instrumen yang efektif dalam membentuk karakter generasi muda di lingkungan sekolah.

SIMPULAN (PENUTUP)

Berdasarkan hasil analisis permasalahan yang dipaparkan pada bagian sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi Game Karakter ini merupakan salah satu alternatif dalam menyelesaikan krisis moral masyarakat yang terjadi di Indonesia. Moral merupakan suatu hal yang sangat penting dalam kehidupan berbangsa, dengan tantangan munculnya era globalisasi maka pendidikan moral dan karakter harus ditanamkan sejak dini. Karena semakin hari kehidupan semakin sulit dan manusia cenderung melakukan segala cara demi terciptanya kepentingan pribadi, mulai dari kalangan minim pendidikan sampai pejabat yang berpendidikan bisa terancam rusak moral dan karakternya. Sehingga bukan hanya ilmu



pengetahuan yang diajarkan pada generasi penerus bangsa, namun hal yang terpenting adalah bagaimana menanamkan kepada mereka untuk menjadi manusia yang berkarakter.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kami ucapkan kepada seluruh pihak dan dosen pembimbing yang telah membantu kami dalam menyelesaikan artikel ini

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, I. (2016). Manajemen Pendidikan Inklusi Di Sekolah Dasar Sumber Sari 1 Kota Malang. *Education and Human Development Journal*, 1(1).
- Baskerville, R. L. (1999). Investigating information systems with action research. *Communications of the association for information systems*, 2(1), 19.
- Fitriyani, F., & Mukhlis, S. (2021). Urgensi penggunaan digital literasi dalam pelaksanaan pendidikan dimasa pandemi: Systematic Literature Review. *Dikoda: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 2(01), 13-20.
- Gojali, I. (2017). Efektivitas Pendidikan Karakter Bangsa Melalui Dongeng Atau Cerita Rakyat Nusantara Dengan Menggunakan Platform Android. *Jurnal Widyaloka Ikip Widya Darma*, 1(2), 173-187.
- Inkiriwang, R. R. (2020). Kewajiban negara dalam penyediaan fasilitas pendidikan kepada masyarakat menurut undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional. *Lex*
- Putri, D. P. (2018). Pendidikan Karakter Pada Anak Sekolah Dasar Di Era Digital. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 37-50.