

# Perancangan Game Edukatif "*Prophet Legacy*" untuk Meningkatkan Minat Belajar Kisah Nabi dan Mukjizatnya Melalui Game Interaktif pada LKSA Muhammadiyah Cabang Sumur Bandung

Marisa Premitasari<sup>1</sup>, Muhammad Rizki Herdian<sup>2</sup>, Fidel Fadilah Yusanto<sup>3</sup>, Farid Nurtaufiq<sup>4</sup>, Daffa Arhama Sidqi<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Institut Teknologi Nasional, Bandung, Indonesia

marisa@itenas.ac.id<sup>1</sup>, muhammad.rizkiherdian@mhs.itenas.ac.id<sup>2</sup>,  
fidel.fadilah@mhs.itenas.ac.id<sup>3</sup>, farid.nurtaufiq@mhs.itenas.ac.id<sup>4</sup>,  
daffa.arhama@mhs.itenas.ac.id<sup>5</sup>

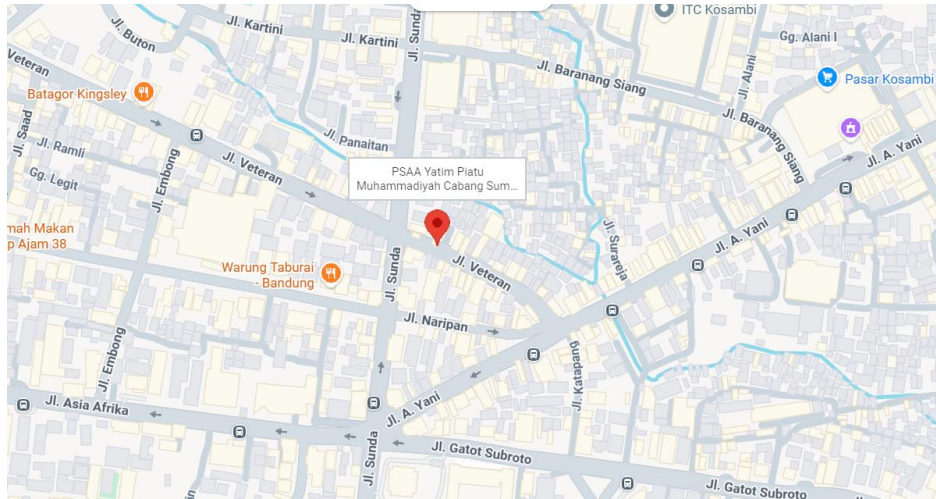
## ABSTRAK

*Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan karena mitra di LKSA Muhammadiyah Sumur Bandung masih menggunakan cara belajar agama yang tradisional, seperti ceramah dan hafalan. Hal ini membuat pembelajaran kurang menarik bagi anak-anak yang sudah terbiasa dengan teknologi digital. Akibatnya, minat anak dalam memahami kisah para nabi dan nilai moralnya tergolong rendah. Kegiatan PKM ini bertujuan menyediakan media pembelajaran interaktif berupa game edukasi berbasis web dengan judul Prophet Legacy. Media ini dirancang dengan pendekatan visual, audio, dan tantangan interaktif agar anak lebih tertarik belajar tentang kisah nabi. Metode yang digunakan meliputi presentasi, diskusi, serta bimbingan langsung kepada pengasuh dan anak dalam penggunaan aplikasi. Aplikasi tersebut dikembangkan melalui beberapa tahapan, yaitu penyusunan materi, desain antarmuka, pembuatan video, serta integrasi kuis interaktif. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan minat anak dalam belajar kisah para nabi yang ditunjukkan dari antusiasme mereka saat bermain dan pemahaman yang meningkat berdasarkan umpan balik kuis. Mitra juga merasakan manfaat dari media pembelajaran digital yang lebih menarik dan praktis dalam penerapan sehari-hari. Perubahan pada mitra terlihat dari pembelajaran yang lebih aktif, beragam, dan menyenangkan setelah menggunakan Prophet Legacy sebagai media pembelajaran agama.*

**Kata kunci:** pembelajaran agama, minat belajar, game edukasi, pendampingan, peningkatan pemahaman

## 1. PENDAHULUAN

Pembelajaran agama memiliki peran penting dalam membentuk karakter, moral, dan spiritual anak. Di lingkungan LKSA Muhammadiyah Sumur Bandung, materi kisah para nabi selama ini masih disampaikan melalui metode ceramah, hafalan, dan pembacaan teks secara langsung. Pola pembelajaran tersebut kurang efektif untuk anak-anak usia sekolah dasar yang saat ini lebih akrab dengan media visual dan digital. Kondisi ini menyebabkan minat belajar yang rendah, keterlibatan anak yang pasif, serta kesulitan dalam memahami alur cerita dan nilai moral yang terkandung dalam kisah para nabi.



**Gambar 1.1 Lokasi LKSA Muhammadiyah Sumur Bandung**

Jumlah anak binaan di LKSA Muhammadiyah Sumur Bandung saat ini berjumlah 16 orang, mengalami penurunan dari 29 anak pada beberapa tahun sebelumnya. Perubahan ini menunjukkan adanya dinamika kebutuhan layanan pembinaan dan pendidikan. Hasil pengamatan lapangan menunjukkan bahwa anak-anak lebih antusias saat diberikan media pembelajaran berbasis video dan permainan dibandingkan pembelajaran konvensional berbasis teks. Temuan ini sejalan dengan penelitian Sari dkk. (2021) yang menunjukkan bahwa permainan edukatif mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara signifikan.

Pemanfaatan game edukasi dalam pembelajaran telah terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Hwang, dkk. (2012) menjelaskan bahwa game berbasis pembelajaran dapat meningkatkan performa belajar, minat, serta keterlibatan emosional siswa. Hasil penelitian nasional seperti Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game terhadap Pemahaman Konsep Pancasila Kelas IV juga menunjukkan bahwa media berbasis game membuat siswa lebih aktif dan lebih mudah memahami konsep abstrak yang sulit dipahami melalui metode ceramah semata.

Pembelajaran kisah nabi memiliki karakteristik berupa narasi panjang, peristiwa berurutan, serta nilai keteladanan yang membutuhkan visualisasi agar mudah dipahami oleh anak. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa anak-anak mengalami kesulitan mengingat urutan peristiwa, tokoh, dan mukjizat jika hanya disampaikan secara lisan. Penelitian Susanti dkk. (2023) menyebutkan bahwa media game interaktif mampu meningkatkan minat belajar dan membantu siswa memahami materi berbasis cerita dengan lebih baik.

**Tabel 1. Perubahan Jumlah anak Panti**

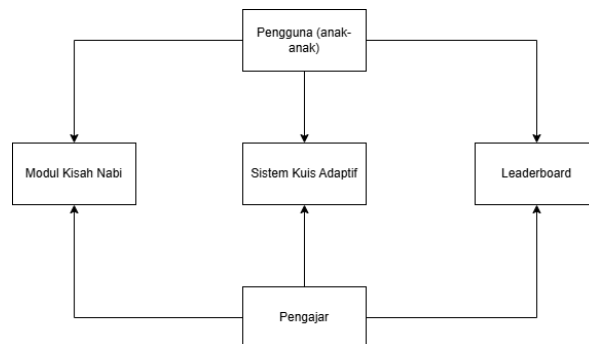
Anak Panti 2022		Anak Panti 2025	
Nama	Umur	Nama	Umur
Fakih Sakawadani	6 Tahun	Fakih Sakawadani	9 Tahun
Annisa Rasyidah	6 Tahun	Anisa Rasyidah	9 Tahun
Alya Kirana	9 Tahun	Alya Kirana	12 Tahun
Agus Setiawan	11 Tahun	Agus Setiawan	14 Tahun
Widi Saparudin	13 Tahun	Widi Saparudin	13 Tahun
Yasir	11 Tahun	Yasir	14 Tahun
Adinda	9 Tahun	Sandi	14 Tahun
Yusup	9 Tahun	M Rifki Saputra	15 Tahun
Ruslan	10 Tahun	Yusuf Amin Rifai	14 Tahun
Rafa	10 Tahun	Fahri Arifin	15 Tahun
Adrian	10 Tahun	M Iqbal	15 Tahun
Iqbal	10 Tahun	Ruslandi Dwi Surya	15 Tahun
Sunardi	10 Tahun	M Dalvin	16 Tahun
Fahri	11 tahun	Sunardi B.Setiawan	17 Tahun
Rizki	11 Tahun	Rizfal Suryapratama	19 Tahun
Embot	10 Tahun		
Agus	11 Tahun		
Akmal	11 Tahun		



**Gambar 2. Kondisi sebelum PKM**

Dalam konteks pendidikan agama, penggunaan media berbasis game juga terbukti efektif. Penelitian *Penerapan Media Game Edukatif dalam Pembelajaran PAI untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa* menunjukkan bahwa game edukatif dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran nilai-nilai keislaman. Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian Yusuf dkk. (2023) yang menunjukkan bahwa game edukasi mampu meningkatkan konsentrasi, minat belajar, dan mengurangi kejenuhan siswa.

Berdasarkan kondisi tersebut, dikembangkan sebuah media pembelajaran digital berupa game edukasi **“Prophet Legacy”** yang menyajikan kisah para nabi melalui video interaktif, ilustrasi visual, dan kuis otomatis. Aplikasi ini dirancang berbasis web sehingga dapat diakses melalui perangkat sederhana tanpa perlu instalasi aplikasi tambahan. Media ini diharapkan dapat membantu pengajar dalam menyampaikan materi secara lebih menarik sekaligus meningkatkan pengalaman belajar anak.



**Gambar 3. Diagram alur aplikasi Prophet Legacy**

Kegiatan Program Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk mengatasi rendahnya minat dan pemahaman anak terhadap kisah para nabi di LKSA Muhammadiyah Sumur Bandung melalui pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis game. Pengembangan media ini diarahkan untuk membantu anak memahami alur cerita, tokoh, dan nilai moral secara lebih mudah melalui pendekatan visual dan aktivitas interaktif. Selain itu, kegiatan ini bertujuan mendukung pendamping dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan sistematis, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif, efektif, dan sesuai dengan karakteristik belajar anak di era digital.



Gambar 4. Menu utama game Prophet Legacy

## 2. METODOLOGI

Metode pelaksanaan kegiatan Program Pengabdian kepada Masyarakat ini menggunakan pendekatan partisipatif dan praktik langsung bersama mitra, yaitu LKSA Muhammadiyah Sumur Bandung. Pendekatan ini difokuskan pada pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai solusi atas permasalahan rendahnya minat dan pemahaman anak terhadap kisah para nabi. Metode ini selaras dengan prinsip pembelajaran berbasis permainan yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar (Hwang dkk., 2012; Sari dkk., 2021).

Tahap awal kegiatan dilakukan melalui observasi lapangan dan komunikasi langsung dengan pendamping mitra. Observasi difokuskan pada pola pembelajaran, respon anak terhadap materi, serta hambatan yang dihadapi dalam proses belajar. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa metode pembelajaran konvensional kurang menarik, sementara media visual dan interaktif lebih diminati oleh anak-anak.

Berdasarkan hasil observasi tersebut, dikembangkan media pembelajaran berupa game edukasi *Prophet Legacy* yang menyajikan kisah para nabi melalui video interaktif dan kuis. Media ini dirancang agar mudah digunakan oleh anak-anak dan dapat diakses melalui perangkat yang tersedia di lingkungan mitra.

Tahap implementasi dilakukan melalui kegiatan pelatihan dan pendampingan secara langsung kepada anak-anak dan pendamping. Kegiatan ini meliputi pengenalan fitur aplikasi, simulasi penggunaan, serta praktik langsung memainkan game edukasi. Anak-anak menggunakan aplikasi secara bergantian dengan pendampingan aktif dari tim pelaksana.



Gambar 5 – Dokumentasi Kegiatan Pelatihan dan Pendampingan

Pelaksanaan kegiatan didokumentasikan dalam bentuk foto sebagai bukti keterlibatan peserta dan keterlaksanaan program. Dokumentasi ini menunjukkan keterlibatan aktif anak-anak, interaksi langsung dengan aplikasi, serta proses pendampingan yang berjalan secara intensif.



**Gambar 6 – Dokumentasi Kegiatan Pelatihan dan Pendampingan**



**Gambar 7 – Dokumentasi Kegiatan Pelatihan dan Pendampingan**



**Gambar 8 – Dokumentasi Kegiatan Pelatihan dan Pendampingan**

Evaluasi kegiatan dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap keaktifan anak selama pelatihan serta diskusi bersama pendamping. Indikator keberhasilan meliputi peningkatan minat belajar, tingkat partisipasi, dan pemahaman anak terhadap materi kisah para nabi. Evaluasi ini merujuk pada efektivitas

media game edukasi dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar (Yusuf dkk., 2023; Penerapan Media Game Edukatif dalam Pembelajaran PAI).

### 3. PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan Program Pengabdian kepada Masyarakat dilaksanakan bersama mitra LKSA Muhammadiyah Sumur Bandung, Kota Bandung, Jawa Barat. Kegiatan ini berfokus pada penerapan media pembelajaran berbasis teknologi berupa website/game edukasi *Prophet Legacy* sebagai solusi terhadap permasalahan rendahnya minat dan pemahaman anak terhadap kisah para nabi. Kegiatan berlangsung sesuai jadwal yang telah disusun bersama mitra. program.

#### 3.1. Persiapan Kegiatan

Tahap persiapan dilakukan melalui koordinasi awal dengan pihak mitra untuk menyepakati waktu pelaksanaan, teknis kegiatan, serta bentuk luaran yang akan diserahkan. Pada tahap ini dilakukan kegiatan presentasi awal kepada pihak mitra serta proses serah terima proyek website yang disaksikan oleh dosen pembimbing. Kegiatan ini bertujuan memastikan kesiapan mitra sebelum kegiatan utama dilaksanakan.

**Tabel 4. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan PKM**

No	Nama Kegiatan	April				Mei				Juni	
		Minggu ke-				Minggu ke-				Minggu ke-	
		I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II
1	Analisis Situasi dan Kebutuhan Mitra										
2	Perumusan Konsep dan Desain Awal Media Pembelajaran										
3	Pengembangan Konten dan Pembuatan Prototipe Media										
4	Uji Coba Internal dan Revisi										
5	Implementasi dan Uji Coba Lapangan										



**Gambar 9. Dokumentasi Serah Terima Proyek Website kepada Mitra**



**Gambar 10. Foto Bersama Tim PKM dan Mitra**

### **3.2. Pelaksanaan Kegiatan**

Tahap pelaksanaan dilakukan melalui kegiatan pelatihan dan pendampingan secara langsung kepada anak-anak binaan LKSA. Anak-anak diberikan pemaparan materi mengenai kisah para nabi melalui media website interaktif. Selanjutnya, anak-anak diarahkan untuk mencoba mengakses website secara mandiri dengan pendampingan tim PKM.

Kegiatan ini dilakukan melalui sesi presentasi dan pengarahan penggunaan website sehingga anak-anak dapat memahami cara mengakses materi, menonton video, dan mengerjakan kuis.



**Gambar 11. Dokumentasi Presentasi Kepada Anak Panti**



**Gambar 12. Dokumentasi Pengarahan Penggunaan Website**



**Gambar 13. Dokumentasi Pengarahan Penggunaan Website**

### **3.3. Penutupan Kegiatan**

Kegiatan diakhiri dengan sesi dokumentasi bersama sebagai bentuk penutupan dan simbol keberhasilan kegiatan. Anak-anak menunjukkan antusiasme selama kegiatan berlangsung dan mampu menggunakan media pembelajaran secara mandiri dengan bimbingan yang diberikan.



**Gambar 14. Foto Bersama Tim PKM dan Anak Panti**

## **4. KESIMPULAN**

Kegiatan PKM berhasil mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi berbasis web berjudul Prophet Legacy di LKSA Muhammadiyah Sumur Bandung. Tujuan kegiatan ini adalah mengatasi rendahnya minat dan pemahaman anak terhadap kisah para nabi yang selama ini disampaikan melalui metode ceramah dan hafalan konvensional. Setelah dilaksanakannya PKM, terjadi perubahan kondisi mitra yang signifikan, ditandai dengan meningkatnya antusiasme anak dalam mengikuti pembelajaran agama, pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan, serta kemampuan anak menggunakan media digital secara mandiri. Pemahaman anak terhadap kisah dan nilai moral para nabi meningkat sebagaimana ditunjukkan oleh umpan balik kuis interaktif yang disediakan dalam aplikasi. Pengasuh juga merasakan manfaat dari ketersediaan media pembelajaran digital yang lebih menarik, praktis, dan dapat digunakan secara berulang dalam kegiatan sehari-hari.

Sebagai rencana keberlanjutan, media Prophet Legacy diharapkan dapat terus digunakan secara rutin dalam kegiatan belajar agama di LKSA. Pengembangan lebih lanjut dapat dilakukan dengan menambahkan materi kisah nabi yang belum tercakup, memperbarui konten kuis, serta memperluas penggunaan kepada lembaga mitra lain yang memiliki kebutuhan serupa.

## 5. UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada pengurus dan seluruh keluarga besar LKSA Muhammadiyah Sumur Bandung yang telah memberikan kesempatan, dukungan, dan kerja sama selama pelaksanaan kegiatan Program Pengabdian kepada Masyarakat ini. Partisipasi aktif para pendamping dan anak-anak binaan telah menjadi faktor penting dalam keberhasilan pelaksanaan kegiatan.

Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada institusi yang telah memfasilitasi pelaksanaan kegiatan, serta seluruh pihak yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam proses perancangan, pengembangan, dan penerapan media pembelajaran berbasis teknologi sehingga kegiatan ini dapat berjalan dengan baik dan memberikan manfaat nyata bagi mitra.

## 6. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Hwang, G. J., Wu, P. H., & Chen, C. C. (2012). An online game approach for improving students' learning performance in web-based problem-solving activities. *Computers & Education*, 59(4), 1246–1256.
- [2] Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- [3] Sari, R. K., Mudjiran, M., Fitria, Y., & Irsyad, I. (2021). Meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik berbantuan permainan edukatif. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5593–5600..
- [4] Susanti, D., Hasan, F. N., Khira, N., & Astuti, N. (2023). Pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi sebagai stimulus dalam meningkatkan minat belajar peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Handayani*, 15(2), 380–392.
- [5] Yusuf, M. E., Maharani, L. T., & Untari, E. (2023). Peningkatan motivasi belajar dengan game edukasi Kahoot pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Teknologi dan Edukasi Teknik*, 3(10).
- [6] Zeng, G., & Qiu, Z. (2008). Audio watermarking in DCT. In *International Conference on Signal Processing* (pp. 2193–2196).
- [7] Jurnal Bima. (2023). Analisis penggunaan media pembelajaran berbasis game terhadap pemahaman konsep Pancasila kelas IV. *Jurnal Bima*.
- [8] Jurnal Ihsanika. (2022). Penerapan media game edukatif dalam pembelajaran PAI untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Ihsanika*.