

ABSTRACT

Thesis Tittle : ***DESIGN OF ARDUINO-BASED RELIGIOUS EDUCATIONAL GAME BOARD FOR CHILDREN IN AN INNOVATIVE APPROACH TO RELIGIOUS LEARNING***

Student Name : ***ASHIDIQQY HAMDALA***

Student Number : ***20101152620006***

Study Program : ***Computer System***

Degree Granted : ***Strata 1 (S1)***

Advisor : ***1. Yogi Wiyandra, S.Kom, M.Kom***
2. Halifia Hendri, S.Pd, M.Kom

In the era of globalization marked by technological advances, education has become one of the sectors that has undergone significant transformation. The use of technology as a tool in the learning process not only improves the quality of education but also creates innovative learning methods. One important aspect in education is religious learning, which has a central role in shaping the character and morality of individuals. Arduino technology, as a representation of technological developments, has made a major contribution to creating creative and interactive solutions in various fields, including education. In this context, this study aims to design and build an Arduino-based religious education game board. This game not only offers innovative learning methods but is also specifically designed for children to more easily understand and absorb religious values. The rapid technological background provides a strong foundation for the development of Arduino-based religious education game boards. Arduino's ability to be integrated with various sensors and actuators allows the creation of interesting and interactive games. An innovative approach to religious learning is expected to motivate children to be more active and enthusiastic in understanding religious teachings.

Keyword : Education, character, Learning, Creation, Game Board

ABSTRAK

| | |
|---------------------------|---|
| Judul Skripsi | : RANCANG BANGUN BOARD PERMAINAN EDUKASI AGAMA BERBASIS ARDUINO UNTUK ANAK ANAK DALAM PENDEKATAN INOVATIF PEMBELAJARAN AGAMA MICROCONTROLLER |
| Nama | : ASHIDIQQY HAMDALA |
| Nobp | : 20101152620006 |
| Program Studi: | : Sistem Komputer |
| Jenjang Pendidikan | : Strata 1 (S1) |
| Pembimbing | : 1. Yogi Wiyandra, S.Kom, M.Kom 2. Halifia Hendri, S.Pd, M.Kom |

Di era globalisasi yang ditandai dengan kemajuan teknologi, pendidikan menjadi salah satu sektor yang mengalami transformasi signifikan. Pemanfaatan teknologi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran tidak hanya meningkatkan kualitas pendidikan, tetapi juga menciptakan metode pembelajaran yang inovatif. Salah satu aspek penting dalam pendidikan adalah pembelajaran agama yang memiliki peran sentral dalam membentuk karakter dan moralitas individu. Teknologi Arduino sebagai representasi perkembangan teknologi telah memberikan kontribusi besar dalam menciptakan solusi kreatif dan interaktif di berbagai bidang, termasuk pendidikan. Dalam konteks ini, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun papan permainan pendidikan agama berbasis Arduino. Permainan ini tidak hanya menawarkan metode pembelajaran yang inovatif, tetapi juga dirancang khusus agar anak-anak lebih mudah memahami dan menyerap nilai-nilai agama. Latar belakang teknologi yang pesat memberikan landasan yang kuat bagi pengembangan papan permainan pendidikan agama berbasis Arduino. Kemampuan Arduino untuk diintegrasikan dengan berbagai sensor dan aktuator memungkinkan terciptanya permainan yang menarik dan interaktif. Pendekatan inovatif dalam pembelajaran agama diharapkan dapat memotivasi anak-anak untuk lebih aktif dan bersemangat dalam memahami ajaran agama.

Kata kunci : Pendidikan, Karakter, Pembelajaran, Penciptaan, Papan Permainan