

Abstrak

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *EDUTAINMENT* BERBASIS *GAME VIRTUAL REALITY* (PENGURUSAN JENAZAH)

Oleh

**Adith Adadio
Program Studi Pendidikan Agama Islam
Fakultas Ilmu Sosial
Universitas Negeri Jakarta
2020**

Pada abad ini telah masuk kepada era industri 4.0 yang dimana teknologi telah berkembang pesat dan banyak dimanfaatkan pada berbagai macam aspek kehidupan, terutama pendidikan. Meskipun wabah penyakit menular sedang berlangsung hal itu tidak menghambat perkembangan itu. Pendidikan pada masa pandemi di era industri 4.0 memang telah berubah ke sistem pendidikan modern, akan tetapi dalam pelaksanaannya terdapat kekurangan yang bersifat fundamental, seperti kompetensi akan membuat dan mengoperasikan teknologi yang ada sebagai media pembelajaran yang mengedukasi dan menyenangkan serta kurikulum yang mendukungnya, sehingga dibutuhkan beberapa penyesuaian baik dari pihak sekolah maupun murid. Terutama di masa pandemi yang dimana penerapan pembelajaran secara *virtual* sedang gencar dilakukan. Indonesia sebagai negara dengan mayoritas muslim, selain pendidikan umum, pendidikan agama juga diperlukan media baru yang mendukung pembelajaran pada saat ini. Salah satunya yaitu, materi praktik tentang penyelenggaraan pengurusan jenazah yang dimana pada materi praktik tersebut, pembelajaran secara *virtual* akan sulit untuk dilakukan. Oleh sebab itu, dengan pengetahuan dan pemanfaatan media elektronik yang sedang *booming* seperti *smartphone* dan salah satu teknologi yang telah banyak dimanfaatkan pada berbagai macam bidang pekerjaan seperti *virtual reality* sebagai media pembelajaran serta metode pembelajaran yang mengedukasi dan menghibur seperti *edutainment* menjadi potensi dalam pengembangan media pembelajaran baru yang fleksibel, yakni dengan dibuatnya *game* edukasi berbasis *virtual reality* untuk *smartphone* Android, khususnya, mengenai tata cara pengurusan jenazah.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Edutainment*, *Game Virtual Reality*

Abstract

THE DEVELOPMENT OF EDUTAINMENT LEARNING MEDIA BY VIRTUAL REALITY BASED GAME (ISLAMIC FUNERAL PROCESSIONS)

By

Adith Adadio
Education of Islamic Religion Studies Program
Faculty of Social Sciences
State University of Jakarta
2020

This century has entered into the industrial era 4.0, where technology has developed rapidly and is widely used in various aspects of life, especially education. Although an epidemic of infectious disease is ongoing it has not hampered its development. Education during the pandemic era in the industrial era 4.0 has indeed changed to a modern education system, but in its implementation there are fundamental deficiencies, such as competence to create and operate existing technology as an educational and fun learning medium and a curriculum that supports it, so it takes some adjustments from both the school and the students. Especially during a pandemic, where the application of virtual learning is being carried out intensively. As a country with a Muslim majority, apart from general education, religious education also needs new media to support learning at this time. One of them, namely, practical material on organizing corpses where in the practical material, virtual learning will be difficult to do. Therefore, with the knowledge and use of booming electronic media such as smartphones and one of the technologies that have been widely used in various fields of work, such as virtual reality as a learning medium as well as educational and entertaining learning methods such as edutainment are potential in the development of new learning media. which is flexible, namely by making virtual reality-based educational games for Android smartphones, in particular, regarding the procedures for taking care bodies of the dead in Islam.

Keywords: Virtual Reality Games, Edutainment, Learning Media