

SARI

Pendidikan merupakan usaha atau rencana yang sengaja dituangkan dalam program nasional. Tujuan dari pendidikan adalah supaya siswa dapat mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya dan tujuan lain pendidikan adalah menjadikan anak Indonesia sebagai individu yang cerdas dan bermoral. Namun, dalam proses pendidikan terdapat masalah bisa berdampak terhadap prestasi anak ke depannya. Salah satu contoh masalah yang ditemukan adalah kurangnya perhatian anak terhadap pelajaran pendidikan aqidah dan akhlak di PAUD Dahlia Karangtalun, Ngluwar, Magelang. Oleh karena itu, untuk membantu meningkatkan nilai dan menarik perhatian siswa-siswi digunakan metode belajar sambil bermain yang mengangkat media pembelajaran digital sebagai alat bantu ajar. Media pembelajaran yang dibangun dan dikembangkan menjadi sebuah *game digital*. Aplikasi yang dibuat di dalamnya terdapat dua pilihan yaitu belajar dan bermain. Materi dan soal di dalam aplikasi berkaitan dengan pembelajaran aqidah dan akhlak untuk anak usia dini. Dalam menu belajar terdapat dua materi yaitu aqidah dan akhlak. Sedangkan dalam menu bermain terdapat satu pilihan saja yaitu mengerjakan soal. Setiap bermain akan menampilkan sepuluh soal yang terdiri dari empat soal pilihan dan satu soal *drag and drop* tentang aqidah serta empat soal pilihan dan satu soal *drag and drop* tentang akhlak. Di dalam *game* untuk membantu pembelajaran aqidah dan akhlak bagi siswa terdapat materi pembelajaran yang dikemas dalam bentuk suara. Rintangan yang ada di dalam gim adalah pemain harus menjawab pertanyaan dengan benar terlebih dahulu agar bisa menuju soal berikutnya. Berdasarkan hasil pengembangan aplikasi menggunakan metode yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation (ADDIE) maka diperoleh aplikasi media pembelajaran aqidah dan akhlak untuk pendidikan anak usia dini berbasis multimedia. Hal ini dibuktikan melalui pengujian dan wawancara terhadap siswa-siswi dan guru di PAUD Dahlia dengan tujuan dapat meningkatkan nilai dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: Media Pembelajaran, *drag and drop*, Aqidah, Akhlak, Gim pc.