

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Al-Qur'an adalah kitab suci agama Islam. Umat Islam percaya dan yakin bahwa Al-Quran merupakan puncak dan penutup wahyu Allah yang diperuntukan bagi manusia, dan bagian dari rukun iman, yang disampaikan kepada Nabi Muhammad *Shallallahu 'alaihi wa salam*, melalui perantara Malaikat Jibril, dan sebagai wahyu pertama yang diterima oleh Nabi Muhammad adalah sebagaimana yang terdapat dalam surat Al-'Alaq ayat 1-5 yang artinya "*Bacalah dengan [menyebut] nama Tuhanmu Yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah, Bacalah dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah, Yang mengajar [manusia] dengan perantara kalam. Dia mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.*"

Dari firman Allah di atas dapat diambil maksud bahwa membaca dan mempelajari Al-Qur'an adalah hak bagi setiap umat Islam. Karena Al-Qur'an adalah kalam Allah atau himpunan firman Allah yang telah tersusun berbentuk kitab suci sebagai pedoman hidup manusia sepanjang masa. Maka Al-Qur'an merupakan senjata mutlak untuk menyelamatkan manusia dalam kehidupan di dunia dan akhirat. Dengan demikian, diri seorang muslim selayaknya mampu selalu menjaga untuk membaca Al-Qur'an dan melakukannya sesuai kemampuan agar dapat memahami hal-hal yang terkandung dalam Al-Qur'an sebagai

pelaksanaan atas firman Allah *Subhanahu wa Ta'ala* dalam surat Al-Ankabut ayat 45 yang artinya *"Bacalah apa yang telah diwahyukan kepadamu, yaitu Al-Kitab (Al-Qur'an)."*

Mempelajari Al-Qur'an sangat efektif dan efisien jika dipelajari saat kita masih umur belia. Semua daya yang terkandung dalam otak kita akan mudah menerima ilmu saat masih anak-anak. Karena pepatah mengatakan "Belajar di waktu kecil bagai mengukir di atas batu, dan belajar di waktu tua bagai mengukir di atas air." Kitab suci Al-Qur'an masa kini banyak kita temui dipasaran dengan berbagai bentuk, ukuran, cover dan jenis kertasnya. Semua kalangan selayaknya mampu untuk membelinya. Ataupun banyak kita jumpai di dalam masjid untuk mempelajarinya dengan gratis tanpa harus membelinya.

Meskipun demikian, ironis sekali jika kita melihat anak-anak sedikit sekali yang mempunyai minat baca dan belajar Al-Qur'an. Mereka lebih menyukai membaca komik-komik fiksi yang hanya menimbulkan imajinasi yang kurang bermanfaat. Atau disibukkan dengan segala macam permainan yang beredar luas berbau elektronik dan teknologi. Nah, inilah peranan teknologi yang seharusnya baik menjadi salah ditangkap dan dipergunakan dengan tidak bijak.

Sekolah adalah tempat yang tepat untuk meluruskan anak-anak didik bahwa seharusnya menyambut era globalisasi yang penuh dengan teknologi agar menyikapinya dengan bijak. Hal itulah yang menjadi pemikiran dan bahan perhatian salah satu sekolah dasar di kabupaten Cilacap. Sekolah Dasar Islam Al-Azhar 16 Cilacap yang selalu berusaha meningkatkan kualitas siswa yang berIMTAQ dan berprestasi.

Dalam kaitannya dengan uraian tersebut di atas, penulis tertarik untuk meneliti aktifitas belajar khususnya pelajaran tahfidz Quran. Dan hasil penelitiannya dapat ditularkan ke sekolah lain atau semua pihak agar lebih tertarik untuk mempelajari Al-Qur'an. Maka hal inilah yang membuat penulis untuk membahas lebih jauh tema ini dengan memilih judul: "Pembuatan Game Pembelajaran Tahfidzul Quran Untuk Murid SD Islam Al Azhar 16 Cilacap Menggunakan Adobe Flash"

## **1.2 Rumusan Masalah**

Perkembangan dunia Teknologi Informasi dan Komunikasi dewasa ini membuat perlunya sebuah media atau sarana pembangun media pembelajaran yang lebih baik. Hal ini agar proses belajar mengajar di sekolah menjadi lebih mudah dan menarik. Dari identifikasi masalah tersebut maka dapat ditarik permasalahan yaitu :

1. Bagaimana merancang suatu aplikasi permainan edukatif yang menarik dalam kegiatan belajar tahfidz Quran.
2. Bagaimana merancang dan membuat sebuah game menggunakan Adobe Flash.

## **1.3 Batasan Masalah**

Dalam lingkup game ini pembahasan akan sangat luas, oleh karena itu penulis akan membatasi dengan batasan masalah berikut :

1. Penelitian dilakukan di SD Islam Al-Azhar 16 Cilacap.

2. Game ini berisi tentang uji tahfidz Quran jus 29 dan 30 yang terbagi menjadi 3 misi.
3. Player diharuskan tidak salah menjawab lebih dari 3 pada misi 3 agar bisa lanjut ke tahap berikutnya apabila salah lebih dari 3 maka game akan terhenti.
4. Dalam game ini akan digunakan untuk semua umur khususnya siswa kelas 5 dan 6 SDI Al-Azhar 16 Cilacap.
5. Dalam game ini dirancang untuk permainan single player.
6. Software yang digunakan Adobe Flash CS3.
7. Game ini khusus dirancang untuk dimainkan secara offline.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini diperlukan untuk memberikan kerangka atau acuan dalam pembuatan system. Berikut adalah Tujuan penulis :

1. Sebagai persyaratan kelulusan sarjana Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta
2. Menghasilkan sebuah game yang nantinya dapat dimanfaatkan semua pihak, khususnya SD Islam Al-Azhar 16 Cilacap.
3. Membuat game yang bersifat menyenangkan dan memberikan semangat dalam mempelajari tahfidz Quran.
4. Mempraktekan ilmu yang telah didapatkan selama kuliah.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

1. Bagi mahasiswa
  - a. Mahasiswa menjadi terbiasa berinteraksi dengan dunia luar.
  - b. Menambah pengetahuan dan wawasan berfikir dan pengalaman dalam menyelesaikan suatu masalah.
  - c. Mengukur kemampuan dalam menganalisa masalah, dan
  - d. Membiasakan bereksplorasi langsung ke lapangan dengan berbagai macam pengalaman.
2. Bagi lembaga/sekolah
  - a. Memanfaatkan dan mengembangkan teknologi yang ada sehingga dapat menjadi bahan dalam media pembelajaran,
  - b. Memberikan sumbangan terhadap dunia pendidikan khususnya SDI Al-Azhar16 Cilacap sebagai objek observasi, dan
  - c. Menciptakan game baru yang lebih baik dari sebelumnya yang didasari dari ilmu yang telah didapatkan selama kuliah.

## **1.6 Metode Penelitian**

1. Metode Pengumpulan Data
  - a. Metode Observasi  
Yaitu pengumpulan data dengan menilik langsung SD Islam Al-Azhar 16 Cilacap.
  - b. Metode Wawancara

Yaitu dilakukan kepada wali kelas, guru pengampu mata pelajaran tahfiz dan kepala sekolah SD Islam Al-Azhar 16 Cilacap.

c. Metode Kepustakaan

Yaitu dengan melihat dan mencari tahu pada buku-buku referensi ataupun media internet.

5. Metode Analisis

Metode yang digunakan untuk menguraikan permasalahan yang terdapat pada kasus yang diteliti, meliputi analisis terhadap masalah game yang berjalan, analisis hasil solusinya, analisis kebutuhan game, dan analisis kelayakan game.

6. Metode Pembuatan Game

Metode yang dilakukan dalam merancang game dari konsep, desain, data-data yang terdapat di dalamnya hingga hasil akhir nantinya.

7. Metode Uji Coba Game

Metode ini dilakukan pengujian *game* yang telah dibuat untuk melihat kelayakan game.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penulisan skripsi ini menggunakan bahasa Indonesia baku dengan membagi tiap kelompok pembahasan menjadi bab dan sub bab yang

akan dibahas pada masing-masing bab. Berikut adalah penyusunan bab dan keterangan singkatnya :

**Bab I           Pendahuluan**

Pada bab ini berisikan latar belakang, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

**Bab II           Landasan Teori**

Pada bab tersebut berisikan tentang beberapa teori yang digunakan sebagai landasan untuk penelitian penulisan skripsi, yakni semua teori dasar dari multimedia yang berhubungan dengan rekayasa perangkat lunak multimedia serta pengertian game, tipe-tipe game, elemen penyusun game dan lain-lain yang mendukung dalam pembuatan game pembelajaran tersebut.

**Bab III          Analisis dan Perancangan Game**

Pada bab ini diuraikan tentang gambaran umum sekolah SD Islam Al-Azhar 16 Cilacap serta dijelaskan tentang analisis *game* pembelajaran yang dibuat yang meliputi analisis game, manfaat, serta perancangan game juga perangkat keras *hardware* dan *software* yang digunakan dalam menyelesaikan *game* pembelajaran tersebut.

**Bab IV          Implementasi dan Pembahasan**

Bab tersebut adalah isi dari penulisan skripsi ini yakni dijelaskan mengenai implementasi *game* pembelajaran yang telah dibuat,

dijelaskan juga hasil-hasil dari tahapan penelitian yang dimulai dari analisis hasil uji coba program, pemeliharaan game, penerapan rencana implementasi.

#### **Bab V Penutup**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari semua laporan serta saran-saran untuk game tersebut.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Daftar Pustaka memuat keterangan dari buku-buku dan beberapa referensi yang dijadikan sebagai bahan acuan dalam penulisan skripsi.

