

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Produk teknologi informasi saat ini semakin mendukung kreativitas manusia untuk mencapai hasil yang maksimal dalam banyak bidang. Aspek yang paling terlihat adalah peranan media sebagai alat penyampai informasi. Teknologi informasi dikembangkan sesuai dengan kebutuhan manusia agar dapat membantu serta memudahkan manusia dalam melakukan aktivitasnya [1]. Salah satu produk teknologi yang ada saat ini adalah game edukasi.

Game edukasi merupakan sebuah permainan yang telah didesain sebagai media pembelajaran dalam bentuk aplikasi. Melalui sebuah game, para murid dapat menjalani kegiatan belajar mengajar secara santai dan menyenangkan. Perkembangan game saat ini sangatlah pesat khususnya dalam bidang industri mobile android. Dengan adanya aplikasi ini, para murid dapat menggunakan sebagai media pembelajaran.

Ilmu tajwid adalah dasar untuk membaca Al-Qur'an yang baik dan benar agar makna tidak berubah-ubah ataupun salah. Di dalam tajwid diajarkan keluar masuknya huruf, cara pelafalan yang benar, dan hubungan antara huruf satu dengan huruf lainnya [2] Ilmu tajwid terbagi menjadi beberapa bagian yakni hukum nun sukun dan tanwin, hukum mim sukun, hukum mad, hukum nun tasydid dan mim tasydid.

Berdasarkan hasil observasi di Taman Pendidikan Al-Qur'an Hamas Krakitan, diketahui selama ini proses belajar mengajar di kelas menggunakan metode konvensional, guru menjadi sumber utama pengetahuan, serta penggunaan buku paket sebagai sarana belajar yang membuat murid cenderung lebih pasif karena media pembelajaran yang berupa gambar dan teks yang kurang interaktif terhadap murid sehingga tidak ada timbal balik kepada murid. Sehingga hal ini dapat menyebabkan kebosanan bagi murid saat kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan permasalahan di atas, penulis terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME KUIS TAJWID BERBASIS ANDROID UNTUK MURID TAMAN

PENDIDIKAN AL-QUR'AN HAMAS KRAKITAN". Pengembangan media pembelajaran game kuis tajwid berbasis android ini diharapkan menjadi alternatif solusi yang dapat membantu murid dalam mengatasi masalah kebosanan dalam pembelajaran di dalam kelas pada mata pelajaran Ilmu Tajwid di Taman Pendidikan Al-Qur'an Hamas Krakitan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang, maka perlu dirumuskan suatu masalah yang akan diselesaikan dalam penelitian/perancangan ini.

Bagaimana hasil nilai kelayakan apabila media pembelajaran game kuis tajwid ini diaplikasikan dalam proses pembelajaran di Taman Pendidikan Al-Qur'an Hamas Krakitan ?

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok permasalahan agar penelitian lebih terarah, maka penulis memberikan Batasan masalah diantaranya sebagai berikut :

- a. Dalam aplikasi yang dibuat, berisi tentang pembelajaran Huruf Hijaiyah, Materi Hukum Tajwid dan Kuis Tajwid.
- b. Aplikasi ini mencakup pengenalan tentang ilmu tajwid yakni hukum nun sukun, hukum mim, hukum qalqalah.
- c. Aplikasi ini dibuat menggunakan software *unity*.
- d. Bahasa pemrograman yang digunakan yaitu *C# (C Sharp)*.
- e. Aplikasi ini hanya dapat dimainkan secara *single player*.
- f. Materi yang ditampilkan pada aplikasi ini yaitu berdasarkan buku pelajaran tajwid.
- g. Aplikasi yang dibuat hanya untuk pengguna smartphone android khususnya untuk murid Taman Pendidikan Al-Qur'an kelas Tahfidz A dan B.
- h. Sampel angket diambil dari Taman Pendidikan Al-Qur'an kelas Tahfidz A dan B.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang ada di atas serta sesuai dengan judul yang diangkat, maka tujuan penulis dalam penelitian ini yaitu :

Untuk mengetahui kelayakan apabila media pembelajaran game kuis tajwid ini diaplikasikan dalam proses pembelajaran di Taman Pendidikan Al-Qur'an Hamas Krakitan.

1.5 Manfaat Penelitian

Dalam Menyusun tugas akhir ini dapat memberikan manfaat antara lain:

a. Manfaat Akademis

Adapun manfaat yang diharapkan diantaranya :

1. Bagi peneliti lain

Memberikan referensi untuk peneliti lain dalam melakukan penelitian ketika mengambil tema yang bersangkutan dengan Media Pembelajaran.

2. Bagi penulis

Sebagai memenuhi syarat untuk menyelesaikan program Pendidikan jenjang Strata I di Universitas Amikom Yogyakarta dengan menerapkan teori serta praktik yang didapatkan selama mengikuti perkuliahan.

3. Bagi murid

Murid dapat melakukan proses belajar dengan metode baru yaitu menggunakan media pembelajaran *game* kuis tajwid berbasis android sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran ilmu tajwid di Taman Pendidikan Al-Qur'an Hamas Krakitan.

b. Manfaat Praktis

Adapun manfaat yang diharapkan diantaranya:

1. Menjadi evaluasi serta tinjauan ulang bagi pihak lain dalam mengambil penelitian yang serupa.
2. Sebagai media pembantu agar dapat meningkatkan pengetahuan terhadap peneliti lainnya.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data, yaitu :

a. Studi Literatur

Melakukan pengumpulan data dan mempelajari informasi serta literatur yang berkaitan dengan penelitian ini baik dari buku, *e-book*, jurnal, dan informasi yang dijadikan referensi dari internet.

b. Observasi

Melakukan observasi di Taman Pendidikan Al-Qur'an Hamas yang berlokasi di Dukuh Drajad, Desa Krakitan, Kecamatan Bayat, Kabupaten Klaten. Dengan melakukan wawancara oleh wali kelas dan mengamati kegiatan proses belajar mengajar untuk mendapatkan informasi yang nantinya akan dijadikan latar belakang permasalahan pada penelitian ini.

c. Angket

Dalam tahapan ini metode pengambilan data yang digunakan yaitu SUS (*System Usability Scale*). Dalam metode ini digunakan skala likert untuk penilaiannya yang diantaranya yaitu sangat tidak setuju, tidak setuju, ragu-ragu, setuju, dan sangat setuju.

1.6.2 Metode Analisis

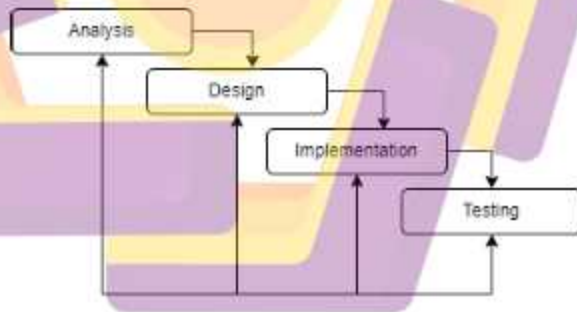
Metode yang digunakan dalam analisis data menggunakan metode analisis data deskriptif, yaitu pengumpulan data-data yang didapatkan, kemudian di analisis sehingga dapat memberikan kejelasan terhadap penelitian ini.

1.6.3 Metode Perancangan

Dalam tahap perancangan yang dilakukan adalah membuat *Use Case*, *Flowchart*, dan *Mockup* untuk mempermudah dalam proses pembacaan alur dan pembuatan aplikasi media pembelajaran game kuis tajwid. Selain itu dengan adanya *Use Case* dapat menggambarkan proses aktivitas secara urut dalam sistem. Sementara itu *Flowchart* memiliki peran dalam memperjelas proses yang sulit dan kompleks sehingga mudah dimengerti. Apabila sudah selesai pada tahap tersebut maka akan dilanjutkan dengan pembuatan rancangan *Mockup* untuk proses desain tampilan aplikasi. Setelah desain didapatkan tahapan berikutnya yaitu pembuatan aplikasi menggunakan *unity*.

1.6.4 Metode Pengembangan

Dalam pengembangan ini metode yang digunakan yaitu metode SDLC *waterfall*. Model pengembangan ini memiliki pendekatan secara sistematis dan berurutan. Adapun tahapan pengembangan *waterfall* diantaranya yaitu Analisis, Design, Implementation, dan Testing. Alur tahapan *waterfall* dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1. 1 Metode SDLC *Waterfall*

1.6.5 Metode Testing

Tahapan testing yang digunakan pada penelitian ini meliputi pengujian aplikasi dan kuesioner. Pada tahapan pengujian aplikasi metode yang digunakan yaitu *black box testing*. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah aplikasi dapat berfungsi dengan baik atau tidak. Setelah melakukan pengujian aplikasi

tahapan berikutnya yaitu pengujian kuesioner menggunakan metode SUS (*System Usability Scale*), dan Penilaian Guru. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui nilai kelayakan dari aplikasi yang diterapkan pada objek penelitian berdasarkan studi kasus di Taman Pendidikan Al-Qur'an Hamas Krakitan.

1.6.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini, disusun sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan metode penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi teori-teori pokok yang merupakan landasan bagi teori-teori lainnya yang terdapat pada skripsi ini, beserta penjelasan mengenai penelitian lain yang telah dilakukan, kutipan-kutipan peneliti terdahulu yang sesuai dengan tema.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi metode penelitian yang digunakan peneliti yaitu analisis masalah, pengumpulan data, dan metode-metode yang digunakan dalam melakukan penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tampilan dari aplikasi dan koding yang telah dibuat beserta penjelasannya. Adapun hasil pengujian aplikasi menggunakan metode black box dan pengujian kuesioner menggunakan metode SUS dan Penilaian Guru.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bab penutup dimana didalamnya membahas mengenai kesimpulan dari penelitian yang dilakukan dan saran yang berguna ataupun terlibat bagi pihak terkait seperti murid, guru dan aplikasi kedepannya.