

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan Teknologi Informasi sangat berperan penting bagi kehidupan manusia dengan adanya perkembangan Teknologi Informasi manusia dapat dengan mudah mendapatkan informasi dan manusia dapat dengan mudah melakukan kegiatan sehari-hari dengan bantuan teknologi yang ada. Teknologi membawa manusia melihat lebih jauh dunia luar, membuka wawasan berfikir, serta membangun sebuah kreativitas untuk menciptakan hal-hal baru. Salah satu teknologi yang saat ini berkembang sangat pesat adalah teknologi yang berupa *smartphone* terutama yang berbasis Android.

Do'a sehari-hari diamalkan saat hendak memulai dan mengakhiri sebuah tindakan. Pembelajaran do'a sehari-hari mulai diajarkan sejak anak usia dini, karena usia dini merupakan awal yang paling baik untuk menanamkan keimanan ke dalam jiwa dan kepribadiannya agar kehidupannya memiliki tujuan yang baik. Menurut Imam Ghazali pendidikan agama harus mulai diajarkan kepada anak sedini mungkin, pertama kali dengan mendidik hati mereka dengan ilmu pengetahuan dan mendidik jiwanya dengan ibadah. Sehingga dikemudian hari, si anak bisa tumbuh dengan baik dan berakhlak mulia. Namun, di Indonesia banyak anak-anak yang belum mampu menghafal do'a kegiatan sehari-hari, karena beberapa faktor, seperti; tidak efektif pengenalan do'a kegiatan sehari-hari dalam pelajaran agama islam dan dari orang tua kepada anak-anak.

Kehadiran teknologi komunikasi seperti *smartphone* tidak hanya digunakan oleh kalangan pemuda, mahasiswa, orang tua, bahkan anak-anak usia dini pun telah banyak yang menggunakan *smartphone*. Karena dengan atau tanpa disadari orang tua maupun orang dewasa lain yang ada di sekitar anak telah memperkenalkan teknologi sejak usia dini terutama pada teknologi *game* yang terdapat pada *smartphone*. Pada zaman sekarang anak-anak usia dini yang belum sekolah atau masih TK dan SD sudah diberikan akses memakai *smartphone*. Padahal, jika melihat dari usianya yang masih kecil, perangkat *smartphone* belum terlalu dibutuhkan dan belum terlalu memiliki manfaat yang begitu besar untuk kehidupan masa kecilnya. Oleh karena itu, untuk menghindari dampak buruk dari penggunaan *smartphone* yang terlalu dini dan diperlukan adanya suatu media baru yang dapat membantu anak-anak belajar hafalan do'a kegiatan sehari-hari, maka peneliti membangun *game* android Hafalan do'a harian sebagai media pembelajaran.

*Game* adalah sesuatu yang sangat disukai anak-anak bahkan remaja sampai dewasa, dengan alasan ini peneliti membuat media interaktif dalam bentuk *game* agar anak usia dini tertarik dan tidak merasa bosan dalam belajar hafalan doa kegiatan sehari-hari, dimana *game* ini ditampilkan di *smartphone* android. Penulis berharap proses penyampaian informasi kepada anak-anak dapat berjalan lebih mudah dan bisa bermanfaat bagi dunia pendidikan anak usia dini dan bermanfaat untuk orang tua. Proses pembelajaran do'a kegiatan sehari-hari pada umumnya para guru dan orang tua menerapkan metode membaca berulang-ulang melalui media cetak dan kemudian dihafalkan oleh anak-anak. Tidak menutup

kemungkinan jika metode tersebut bisa menimbulkan kebosanan terhadap anak-anak, mengingat saat ini perkembangan teknologi telah mempengaruhi perilaku dan gaya belajar anak-anak.

Memilih mainan anak yang tepat untuk anak dapat menjadi salah satu hal yang paling penting yang harus dilakukan untuk anak-anak. Anak-anak sangat identik dengan bermain. Bermain adalah dunia anak yang paling dominan. Bahkan, untuk dapat lebih maksimal dalam penyampaian pelajaran, pendidikan anak usia dini menerapkan sistem belajar sambil bermain. Hal ini disebabkan oleh kemampuan dari otak anak itu sendiri yang sedang gemar melakukan hal-hal yang menyenangkan seperti bermain. Maka dari itu, metode pembelajaran pun harus disesuaikan dengan kemampuan anak-anak sesuai usianya. Dengan bermain, dipercaya bahwa pelajaran yang disampaikan akan lebih mudah diterima dan diserap oleh anak.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya, maka penulis tertarik untuk membuat penelitian dengan judul **"Pembuatan Game Android "HDH (Hafalan Do'a Harian)" Sebagai Media Edukasi"**. Game HDH (Hafalan Do'a Harian) berisi tentang materi do'a kegiatan sehari-hari dan quiz untuk melihat tingkat hafalan anak-anak. Game HDH (Hafalan Do'a Harian) memasukkan elemen teks, suara, dan gambar. Tujuan dari pembuatan game interaktif ini adalah membantu anak-anak usia dini untuk belajar dan mengamalkan serta mengasah kemampuan menghafal do'a kegiatan sehari-hari menggunakan metode belajar yang menarik, menyenangkan, modern dan

interaktif, agar anak-anak mudah untuk memahami dan mempraktekkannya dalam kegiatan sehari-hari.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan masalah di atas, maka pokok masalahnya adalah bagaimana proses pembuatan "*Game Android HDH (Hafalan Do'a Harian)* sebagai media edukasi".

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan penelitian yang akan di lakukan penulis, maka penulis menjabarkan batasan-batasan penelitian sebagai berikut:

1. Bersifat *single user*.
2. Game ini hanya berjalan pada perangkat *smartphone berplatform android*.
3. Jenis animasi yang dibuat adalah 2D.
4. Material yang digunakan dibuat menggunakan Adobe Photoshop CC dan Adobe Illustrator CC.
5. Pembuatan game ini menggunakan Adobe Flash CS6 dengan ActionScript 3.0.

## 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud Penelitian adalah:

Sebagai tahap akhir syarat penentuan kelulusan program Strata 1 Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.

Tujuan Penelitian adalah:

Menghasilkan *game android HDH* (Hafalan Do'a Harian) sebagai Media Edukasi.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Dari penelitian yang dilakukan, diharapkan dapat mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Bagi penulis, dengan penelitian ini adalah dapat menambah wawasan, memperdalam serta mampu mengimplementasikan pengetahuan yang diperoleh selama menjalani masa pendidikan kuliah, khususnya pengetahuan mengenai pembuatan *game* edukasi, dan kelak jika menjadi pendidik dapat dijadikan referensi.
2. Sebagai sarana salah satu metode pembelajaran anak dengan cara bermain sambil belajar.

### 1.6 Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, penulis melakukan beberapa metode dalam mengumpulkan data untuk mendapatkan hasil sesuai dengan yang diharapkan.

Adapun metode-metode yang penulis lakukan sebagai berikut:

#### 1. Metode Pengumpulan Data

Mengumpulkan dan mempelajari materi yang berkaitan melalui media seperti jurnal, buku, artikel atau *game hafalan do'a* yang sudah ada sebagai acuan dalam pelaksanaan kegiatan dan penulisan laporan.



## 2. Metode Pengembangan

Menjelaskan bagaimana proses pembuatan dan pengembangan game dengan metode Indie Game Development. Adapun langkah-langkahnya terdiri atas Pra-produksi (*Concept, Design dan Prototype*), Produksi (*Implementasi*), dan Post-produksi (*Testing, Release*).

### 1.7 Sistematika Penulisan

Untuk membuat penyajian dalam penelitian ini menjadi terstruktur dan mudah dimengerti, maka dibuat sistematika penulisan sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi penjelasan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi tentang tinjauan pustaka dan dasar-dasar teori yang berhubungan dengan perancangan dan pembuatan *Game Android "HDH (Hafalan Do'a Harian)" Sebagai Media Edukasi*.

#### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini berisi penjelasan mengenai hal-hal yang berhubungan dengan analisis sistem yang meliputi desain *UI*, desain karakter, *gameplay*, deskripsi game, dan *flowchart*.

#### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi pembahasan tentang desain aplikasi *game* yang telah dibuat secara keseluruhan dan implementasi dari desain *game* yang telah dibuat.

#### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi penjelasan mengenai kesimpulan dan saran yang diperoleh dari pembahasan pada bab sebelumnya.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Daftar pustaka memuat semua sumber yang dijadikan sebagai acuan dalam penulisan skripsi.

