

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game edukasi sangat menarik untuk dikembangkan. Ada beberapa kelebihan dari game edukasi dibandingkan dengan metode edukasi konvensional. Salah satu kelebihan utama game edukasi adalah pada visualisasi dari permasalahannya nyata. Massachussets Institute of Tecnology (MIT) berhasil membuktikan bahwa game sangat berguna untuk meningkatkan logika dan pemahaman pemain terhadap suatu masalah melalui proyek game yang dinamai scratch. Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, tidak diragukan lagi bahwa game edukasi dapat menunjang proses pendidikan [1]

Untuk menciptakan generasi yang berkualitas di bidang pendidikan agama islam dalam hal ini melalui Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPA), di TPA anak sudah diajarkan cara belajar Al-Qur'an dengan media bermain. Dengan latar belakang tersebut maka akan dilakukan penelitian untuk game edukasi berbasis desktop yang berisikan pembelajaran mengenal huruf hijaiyah. Game menyenangkan serta menghibur anak agar tidak bosan dalam pengajian

Metode yang digunakan adalah metode pengumpulan data dengan cara wawancara dengan hasil sebagai berikut : cenderung bosan setelah belajar mengaji dan biasanya pengajian di TPA tersebut di laksanakan setelah ashar dan selesai menjelang magrib. Hal ini di khawatirkan dapat membuat para siswa

menjadi bosan karena semakin sore daya tangkap siswa semakin sulit dan susah fokus. Dari hasil wawancara tersebut mendapatkan hasil lain yaitu sebagai berikut : saat proses belajar-mengajar guru hanya memiliki 2 unit perangkat komputer yang di salurkan ke 1 unit proyektor yang di pergunakan untuk proses menjelaskan materi dan saat proses pembelajaran pengenalan huruf-huruf hijaiyah hal tersebut di keluhkan oleh guru karena para siswa cenderung bosan saat proses belajar-mengajar

Pengimplementasian yang akan di pergunakan guna membantu guru TPA dalam proses belajar-mengajar adalah dibuatnya media game sebagai sarana penghibur dan sebagai sarana dalam membantu proses belajar-mengajar di TPA serta membantu dalam hal pendalaman materi saat proses belajar. Yang dapat diambil dari penelitian yang telah di buat adalah dengan adanya media pembelajaran melalui game edukasi dapat membantu guru dan siswa TPA dalam mengubah cara belajar simulasi dengan media game dan memudahkan siswa TPA untuk belajar mengenal huruf-huruf hijaiya

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang di atas maka penulis mencoba merumuskan masalah "Bagaimana membuat Game Edukasi Belajar Huruf Hijaiyah yang dapat digunakan untuk membantu guru TPA Anwarussalam Desa Nitikan Yogyakarta, dan Membantu Siswa dalam mengenal serta mendalami tentang Huruf Hijaiyah?".

1.3 Batasan Masalah

Batasan-batasan masalah game edukasi pengenalan huruf-huruf hijaiyah untuk anak TPA menggunakan Adobe Animate adalah sebagai berikut:

1. Dibuat menggunakan Adobe Animate (Aplikasinya adobe animate lebih menarik dari segi tampilan user interface serta toolnya dan banyak refransi pembahasan tentang adobe animate)
2. Game edukasi ini di jalankan menggunakan media Komputer/Laptop (Desktop)
3. Game edukasi ini lebih mengarah ke Game Media Pembelajaran
4. Di peruntuhkan untuk anak-anak TPA usia 4-6 tahun
5. Di peruntuhkan untuk anak TPA jenjang Iqro
6. Di peruntuhkan untuk siswa yang baru belajar huruf hijaiyah di TPA
7. Game ini bersifat statis
8. Tampilan Berupa Game, Animasi, Audio dan pengenalan huruf-huruf hijaiyah
9. Materi yang di bahas dalam game hanya Mengenalkan huruf-huruf hijaiyah
10. Game ini membantu siswa dalam proses awal belajar mengaji
11. Study kasus dari penelitian di TPA Anwarussalam Desa Nitikan Yogyakarta
12. Testing dilakukan pada guru, dan di terapkan ke siswa umur 4-6 tahun/ baru mulai mengaji
13. Perhitungan responden menggunakan Skala likert
14. Tidak adanya Voice Over di dalam Game

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini dimaksudkan untuk membantu guru TPA Anwarussalam Desa Nitikan Yogyakarta, dan Membantu Siswa dalam mengenal, mendalami tentang Huruf Hijaiyah lalu memberikan materi awal pengenalan huruf hijaiyah yang mudah di pelajari siswa TPA dalam mengikuti pengajian serta memberikan bekal awal kepada siswa TPA dalam mengenal huruf-huruf hijaiyah dengan media game.

1. Menciptakan game edukasi yang dapat membantu siswa TPA belajar huruf hijaiyah
2. Memberikan bekal awal pengenalan huruf hijaiyah kepada siswa TPA
3. Memudahkan siswa TPA dalam belajar mengenal huruf-huruf hijaiyah
4. Membantu guru TPA dalam memberikan pelajaran mengenai huruf-huruf hijaiyah
5. Membantu guru TPA saat proses belajar mengajar huruf Hijaiyah
6. Sebagai syarat kelulusan untuk studi strata I Jurusan Sistem Informasi, Prodi Ilmu Komputer, Univeristas Amikom Yogyakarta dan untuk mendapatkan gelar sarjana

1.5 Manfaat Penelitian

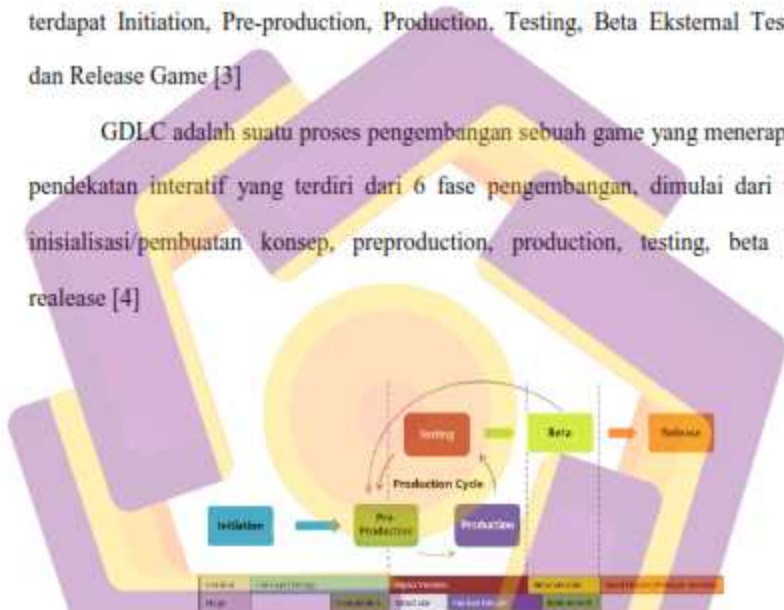
Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk membantu siswa TPA dalam belajar dan mengenal huruf-huruf hijaiyah di Al-Qur'an serta memudahkan guru dalam memberikan materi pembelajaran seputar hijaiyah.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan untuk penelitian perancangan dan pembuatan game edukasi ini adalah Game Development Life Cycle (GDLC) [2]

Metode GDLC dapat memudahkan dalam pembuatan game di mana terdapat Initiation, Pre-production, Production, Testing, Beta Eksternal Testing dan Release Game [3]

GDLC adalah suatu proses pengembangan sebuah game yang menerapkan pendekatan iteratif yang terdiri dari 6 fase pengembangan, dimulai dari fase inisialisasi/pembuatan konsep, preproduction, production, testing, beta dan realease [4]



Gambar 1.1 Metode Game Development Life Cycle (GDLC)

1. Initiation

Initiation adalah titik awal proyek pembuatan game. Yang di mulai dari ide pembuatan game, Initiation adalah tempat berkumpul, brainstorming dan berdiskusi mengenai game seperti apa yang akan dibuat. Proses pengembangan serius pada game yang dimulai dari proses iterative yang bernama Production Cycle.

2. **Pre-Production**

Pre-Production adalah tahap yang vital sebelum proses production dimulai, karena pada tahap ini dilakukan perancangan *game*, dan rencana produksi *game*. Tahap ini terdiri atas game desain yakni penyempurnaan konsep *game* + dokumentasinya (Game Design Document) dan prototyping yakni pembuatan prototype dari *game*.

3. **Production**

Production adalah tahap yang memiliki fokus pada menerjemahkan concept art, rancangan *game design* dan aspek-aspek lainnya yang menjadi unsur penyusun *game*. Tahap ini juga menyangkup pembuatan asset, programming dan integration antara asset serta source code.

4. **Testing**

Testing adalah pengujian terhadap prototype build. Pengujian ini dilakukan oleh internal developer team untuk melakukan usability test dan functionality test.

5. **Beta**

Beta adalah saat *game* selesai dibuat, belum berarti *game* tersebut akan diterima oleh massa. Eksternal testing, dikenal dengan istilah beta testing dilakukan untuk menguji keberterimaan *game* dan untuk mendeteksi berbagai error dan keluhan yang dilemparkan oleh third party tester. Beta berada diluar production cycle, tetapi hasil dari testing ini berpotensi menyebabkan tim mengulangi production cycle lagi.

6. Release

Game yang sudah selesai dibuat dan lulus pengujian tahap beta testing menandakan game tersebut siap untuk dirilis ke publik. Release adalah tahap dimana proses final build dari game resmi dirilis.[4]

1.6.1 Metode Penelitian data

1.6.1.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah teknik atau cara yang dilakukan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian.

1.6.1.1.1 Metode Observasi

Kelebihan Metode Observasi memungkinkan pengukuran dan aspek desain lainnya biasanya lebih eksplisit, jadi peneliti dapat mengetahui ekspektasi apa yang harus dilakukan dan keputusan apa yang harus dibuat [5]

1. Menentukan tujuan dan fungsi kegiatan observasi
2. Mencatat data yang diperlukan dan menyesuaikannya dengan tujuan observasi
3. Melakukan survei tempat dan melanjutkan observasi
4. Bertemu dengan narasumber untuk wawancara sebagai bukti penguat dan sumber acuan observasi
5. Mencatat dan menyimpulkan hasil observasi

1.6.1.1.2 Metode Wawancara

Metode Wawancara adalah teknik pengumpulan data antara narasumber dan pewawancara dengan melalui metode tatap muka antara narasumber dan pewawancara

1. Menentukan topik yang akan di bahas
2. Membuat daftar pertanyaan yang akan di bahas.
3. Menyiapkan alat.
4. Membuat janji dengan narasumber (waktu dan tempat).
5. Menggunakan bahasa yang sopan dan santun.
6. Menggunakan bahasa komunikatif.
7. Mencatat hal-hal penting dari wawancara.
8. Membuat kesimpulan.

1.6.1.1.3 Metode Study Pustaka

Metode pengumpulan data dengan cara memakai beberapa buku referensi yang berkaitan dengan penelitian. Buku referensi adalah Buku Iqro" cara cepat membaca Al-Qur'an)

1.6.1.2 Metode Analisis

Metode Analisis yaitu dengan menggunakan teknik pengambilan data melalui studi literatur dengan melakukan pencarian data melalui buku-buku teks ataupun sumber lainnya dan perbandingan game dengan game sejenis. Hasil yang dicapai dari penelitian ini ialah terselesaikannya pembuatan aplikasi game edukasi [6]

1.6.1.2.1 Analisis Kelayakan

Analisis Kelayakan adalah Sebuah analisis dan evaluasi yang berdasarkan projek untuk menentukan apakah secara teknis layak[6]

1.6.1.2.2 Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan adalah proses menemukan permasalahan dan menghasilkan alternatif pemecahan yang relevan. Tujuan tahap analisis adalah

untuk mengetahui kebutuhan user berkaitan dengan sistem perangkat lunak yang diinginkan[6]

1.6.2 Metode Perancangan

Metode perancangan adalah suatu cara atau tahapan yang dilakukan dalam sebuah proses perancangan, metode ini dibutuhkan untuk memudahkan perancang dalam mengembangkan ide rancangan. Metode yang dilakukan oleh seseorang berbeda-beda berdasarkan kebutuhannya

1.7 Sistematika Penulisan

Pada bagian ini dituliskan urutan dan sistematika penulisan yang dilakukan. Berikan ringkasan mengenai isi masing-masing bab.

BAB I. PENDAHULUAN

Bab pertama sesuai dengan ketentuan pokok penyusunan skripsi yang berisi tentang gambaran umum penelitian yaitu, Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Penelitian, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Bab kedua berisi kumpulan teori yang sudah ada, yang digunakan sebagai dasar penelitian dan dapat mendukung pembuatan naskah skripsi.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ketiga menjelaskan tentang analisis dan perancangan sistem, termasuk analisis desain dan uraian tentang media pembelajaran interaktif.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab keempat berisikan tentang tahap pembuatan aplikasi, termasuk desain, testing, dan implementasi.

BAB V. PENUTUP

Bab terakhir menjelaskan tentang garis besar atau kesimpulan dari keseluruhan isi skripsi dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi sumber-sumber referensi yang digunakan dalam pembuatan skripsi

LAMPIRAN

