

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Di era sekarang perkembangan teknologi informasi sangat pesat bahkan sudah meliputi seluruh aspek kehidupan masyarakat, termasuk dunia pendidikan. Salah satunya adalah pada dunia Aplikasi Pembelajaran berbasis digital, karena aplikasi pembelajaran merupakan bagian dari sarana hiburan yang menarik karena berbasis visual. Dengan aplikasi pembelajaran anak belajar tanpa disadari selalu diingat dan disimpan dalam memori karena sifatnya menyenangkan dan membantu anak mencapai perkembangannya dengan utuh baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional (Fildzah Azka, 2017)[1]. Keperluan tentang informasi dan akses digital yang efektif dan efisien di era sekarang membuat beberapa developer perangkat lunak beranjak ke pengembangan perangkat lunak berbasis android. Pengguna perangkat saat ini sudah lebih dimudahkan untuk mencari informasi yang diinginkan melalui aplikasi-aplikasi yang dikembangkan oleh para pengembang perangkat lunak. Salah satu aplikasi yang dikembangkan adalah aplikasi Belajar Membaca Huruf Hijaiyah[2].

Teknologi sangat membantu manusia dalam memecahkan masalah. Salah satunya adalah teknologi pengenalan suara yang sudah banyak digunakan orang untuk menggali informasi dari suara. Al-Qur'an sekarang dapat ditemui dalam media digital, baik berupa teks atau dokumen, ataupun dalam bentuk database yang dikemas dalam sebuah aplikasi smartphone, seperti aplikasi Al-Qur'an, tafsir Al-Qur'an, terjemahan Al-Qur'an dan yang lainnya. Al-Qur'an sendiri banyak memuat ilmu pengetahuan yang banyak bermanfaat bagi manusia. Isi kandungan dari Al-Qur'an mengandung hukum-hukum, kisah, akhlak, akidah, dan asas perilaku yang dapat menuntun manusia menjadi lebih baik.

Jumlah pengguna internet di Indonesia sendiri dilaporkan mencapai 204,7 juta jiwa per Januari 2022. Atau 73,7 persen dari total populasi Indonesia yang mencapai 277,7 juta jiwa. Hal ini sebagaimana tertuang dilaporan Digital 2022

terpisah, khusus untuk Indonesia yang juga dipublikasi oleh Hootsuite dan We Are Social[3].

Taman Pendidikan Al-Qur'an Darul Amanah adalah sebuah tempat Pendidikan belajar tata cara membaca dan menulis Al-Qur'an yang berlokasi di Kabupaten Hulu Sungai Tengah Provinsi Kalimantan Selatan. Jumlah murid yang ada di Taman Pendidikan Al-Qur'an Darul Amanah kurang lebih 50 orang dengan rentang umur antara 5-12 tahun. Metode mengajar yang digunakan masih menggunakan buku dan media cetak lainnya sehingga membuat tata cara mengajar masih kurang interaktif bagi murid.

Mengetahui hal tersebut maka penulis memberikan sebuah ide dan solusi, yakni membuat Game Edukasi mengenal huruf hijaiyah menggunakan Construct 2 Berbasis Android. Di dalam game ini akan terdapat fitur teks, gambar dan audio agar lebih menarik dan interaktif yang bisa membuat pengguna lebih memahami tata cara membaca dan menulis huruf hijaiyah dengan baik dan benar. Dengan Game edukasi ini, diharapkan pengguna semakin mengenal dan memahami cara penulisan dan membaca huruf hijaiyah.

## 1.2 Rumusan Masalah

Adapun masalah yang akan diselesaikan dalam tugas akhir ini adalah Sebagai berikut:

1. Bagaimana Membuat Aplikasi Belajar mengenal huruf hijaiyah sebagai media belajar yang interaktif menggunakan Construct 2 dengan metode GDLC?
2. Bagaimana Menerapkan Aplikasi Pembelajaran tata cara pelafalan huruf hijaiyah dalam bentuk Animasi berupa tulisan maupun gambar sebagai media pembelajaran pada smartphone berbasis android menggunakan Construct 2 dengan metode GDLC ?

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka batasan penelitian ini adalah:

1. Penelitian Ini dibuat menggunakan Aplikasi Construct 2

2. Penelitian Ini Menggunakan Metode GDLC
3. Penelitian ini berisi tentang Cara pelafalan huruf hijaiyah mencocokkan huruf hijaiyah.
4. Penelitian ini dilakukan di Taman Pendidikan Al-Qur'an Darul Amanah
5. Penelitian ini minimal berbasis android jelly bean

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah Membuat aplikasi Game Edukasi untuk memberikan edukasi tata cara pelafalan huruf hijaiyah dengan benar agar para murid-murid lebih tertarik untuk belajar dan mudah diakses.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang ingin dicapai antara lain :

1. Bagi Pengguna : Game Edukasi berbasis android ini dapat digunakan untuk membantu pengguna yang mengalami kesulitan dalam mempelajari tata cara pelafalan mengenal huruf hijaiyah.
2. Bagi Peneliti : Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi bagi peneliti lain dalam pengembangan game edukasi mobile lainnya.

#### **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan penelitian ini, disusun sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi latar belakang, permasalahan, batasan masalah, tujuan, Manfaat metode penelitian, Implementasi, dan metode pengujian serta sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi tentang teori-teori pokok yang merupakan landasan bagi teori teori lainnya yang terdapat dalam skripsi ini, sebagai landasan atau acuan yang dilakukan terhadap analisis dan perancangan sistem hingga implementasi dan pengujian.

### **BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini berisikan metode penelitian yang digunakan peneliti yaitu dengan pengumpulan data, analisis data, metode yang digunakan dalam penelitian.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN**

Bab ini membahas tentang implementasi dari hasil rancangan yang telah dibuat kedalam bentuk aplikasi, aplikasi penelitian ini berupa game kemudian dilakukan pengujian terhadap game yang telah di bangun.

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini merupakan bab penutup yang berisi kesimpulan dan saran-saran yang dapat berguna bagi pengembang aplikasi ini selanjutnya

