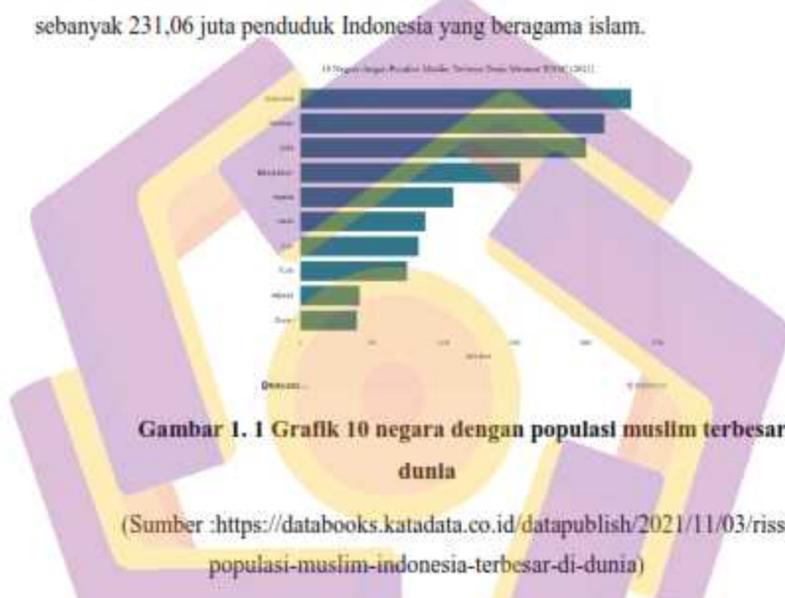


BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut data yang didapat berdasarkan laporan The Royal Islamic Strategic Studies Centre (RISSC) atau MABDA bertajuk the muslim 500 edisi 2022, ada sebanyak 231,06 juta penduduk Indonesia yang beragama islam.



LPQ merupakan singkatan dari Lembaga Pendidikan Al-Qur'an, LPQ itu sendiri bertujuan untuk memberikan pengajaran membaca Al-Qur'an kepada anak-anak sejak usia dini, LPQ Pondok madinatul ilmi memiliki santri sebanyak 70 orang dengan usia anak-anak 5-7 tahun, masalah yang dihadapi pada saat masa pandemi adalah kesulitan dalam penyampaian materi dan pengawasan terhadap anak-anak pada saat belajar karena tidak dapat diawasi dengan pengajar secara langsung.

Membaca, mempelajari dan mengamalkan ilmu Al-Qur'an merupakan kewajiban bagi setiap umat muslim, karena Al-Qur'an sebagai pedoman bagi umat muslim. mempelajari huruf-huruf hijaiyah merupakan dasar untuk membaca Al-Qur'an. penelitian ini dilakukan di Lembaga Pendidikan dan pondok pesantren

Madinatul 'Ilmi, proses pembelajaran yang dilakukan di Madinatul 'Ilmi masih dilakukan secara konvensional dengan menggunakan Iqro sehingga dapat menyebabkan anak malas untuk belajar karena bosan dengan metode pembelajaran tersebut.

Dengan memanfaatkan smartphone sebagai media pembelajaran memberikan kemudahan dalam penggunaan dimana saja dan kapan saja, sehingga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang interaktif melalui game edukasi yang dapat digunakan untuk menarik minat anak dalam belajar.[1].

Berdasarkan uraian diatas, untuk mengatasi permasalahan malas dalam belajar karena metode pembelajaran yang digunakan masih secara konvensional, maka penelitian ini akan dibuat sebuah game edukasi tentang huruf hijaiyah dengan menggunakan construct 2, diharapkan dengan adanya game edukasi ini dapat menarik minat anak dalam belajar, dan menjadi media alternatif untuk pengenalan huruf hijaiyah pada santri di LPQ Pondok Madinatul ilmi yang dapat digunakan dimana saja dan kapan saja dengan memanfaatkan smartphone.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka permasalahan yang dihadapi adalah merancang dan membuat game edukasi tentang huruf hijaiyah dengan menggunakan software Construct 2 ?.

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan pada penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Game dapat berjalan di minimum android 9.
2. Game dimainkan secara offline.
3. Game menyampaikan materi berisi pengenalan huruf hijaiyah

1.4 Tujuan Penelitian

Maksud dan Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Merancang dan membuat game edukasi tentang huruf hijaiyah menggunakan construct 2.
2. Pembuatan game edukasi huruf hijaiyah sebagai media pembelajaran LPQ Pondok Madinatul Ilmi.

1.5 Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini penulis berharap ada manfaat yang dapat diambil:

1. Manfaat bagi peneliti untuk meningkatkan ketrampilan penulis dalam merancang dan membuat game edukasi.
2. Manfaat bagi pengajar dapat digunakan sebagai media pembelajaran huruf hijaiyah untuk santri di LPQ Madinatul Ilmi.
3. Manfaat bagi santri memberikan edukasi tentang huruf hijaiyah.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan penulis dalam penelitian perancangan game edukasi antara lain:

1.6.1. Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan penulis dalam pengumpulan data antara lain:

a. Wawancara

Penulis melakukan wawancara kepada pengajar tentang apa yang disukai para santri untuk menarik minat belajar.

b. Studi pustaka

Penulis mencari sumber referensi yang berkaitan dengan penelitian.

1.6.2. Metode Pengembangan

Metode yang digunakan penulis dalam perancangan game edukasi tentang huruf hijaiyah ini adalah menggunakan metode design thinking yang terdiri dari 5 proses yaitu empathise, define, ideate, prototype dan test.

1.6.3. Metode Evaluasi

Metode evaluasi yang digunakan dalam pengujian game kepada responden yang merupakan pengguna game yang berupa kuisioner dan hasil review mengenai game yang telah dimainkan.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan untuk penyusunan laporan skripsi ini akan diuraikan menjadi beberapa bab, dan masing-masing bab akan dipaparkan dalam beberapa sub bab, diantaranya sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab pendahuluan akan diuraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab landasan teori akan diuraikan mengenai tinjauan pustaka dan dasar teoritis yang menjadi landasan dalam penelitian.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab analisis dan perancangan akan diuraikan mengenai gambaran umum, analisis kebutuhan dan proses pra produksi dalam perancangan game.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab hasil dan pembahasan akan diuraikan hasil dari penelitian mulai dari proses pembuatan game, pengujian dan hasil penelitian.

BAB V : PENUTUP

Pada bab penutup akan diuraikan hasil kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi referensi dari buku ataupun literature yang digunakan

