

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi di era globalisasi saat ini telah banyak memberikan manfaat dalam kemajuan di berbagai aspek kehidupan. Dalam bisnis perkembangan teknologi ini menjadi sangat penting untuk dimanfaatkan. Penggunaan teknologi dalam membantu pembelajaran merupakan suatu keharusan dalam meningkatkan keuntungan dan pembelajaran yang lebih efektif. Pemanfaatan ini banyak dilakukan salah satunya dengan menjadikan media game sebagai media pembelajaran yang menarik sehingga pembelajaran dapat diserap dengan baik dan menarik oleh siswa-siswi.

Fakta yang terjadi sekarang adalah kurangnya pengawasan, kontrol, dan kepedulian terhadap apa yang anak-anak mereka terima, lihat, dan pelajari di dalam taman pengajian baik itu di lingkungan dalam dan luarnya. Bukan masalah sudut pandang dari segi ilmu yang mereka dapatkan atau dari segi tenaga pengajar. Melainkan bagaimana cara anak-anak bisa memanfaatkan perangkat elektronik yang ada untuk belajar huruf hijaiyah yang mereka lihat dan pelajari tanpa adanya guru dan orang tua yang mendampingi dengan aman, praktis dan mudah.

Melihat kondisi yang ada sekarang kurangnya efektifitas belajar anak-anak dalam mempelajari huruf hijaiyah maka aplikasi ini dibuat untuk mempermudah dan meningkatkan efektifitas belajar dengan media pendukung seperti audio dan visual, dengan membuat aplikasi game ini diharapkan anak-anak dapat dengan mudah mengingat hijaiyah dengan cepat mereka terima, lihat dan pelajari di rumah.

Aplikasi game ini akan dilengkapi dengan audio sehingga anak-anak dapat belajar melalui media suara. Dilihat dari cara pembelajaran di Sekolah Dasar Selomulyo hanya memanfaatkan buku dan kurang memanfaatkan teknologi juga kurangnya inovasi sumber materi yang disajikan yang ada maka peneliti membuat aplikasi game ini bisa digunakan untuk membantu guru dan anak-anak mempelajari huruf hijaiyah. Hal ini dapat membantu perkembangan anak-anak baik secara motorik maupun visual.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang maka perumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana merancang game edukasi hijaiyah dengan construct 2?
2. Bagaimana membuat game edukasi hijaiyah yang menerapkan audio, gambar dan text yang digunakan sebagai media ?

### 1.3 Batasan Masalah

Terdapat beberapa batasan pada penelitian ini untuk membatasi ruang

lingkup penelitian yaitu sebagai berikut :

1. Objek penelitian berupa SD Negeri Selomulyo.
2. Materi berisi tentang huruf hijaiyah.
3. Aplikasi yang dibuat hanya teruntuk pengguna android.
4. Metode pengujian aplikasi menggunakan *black box testing*.
5. Aplikasi ini hanya untuk siswa kelas 1,2,3 SD Selomulyo

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai pada penulisan skripsi ini dengan melihat latar belakang yang sudah dijelaskan, yaitu :

1. Merancang game edukasi hijaiyah dengan flutter yang berisi materi huruf hijaiyah untuk kelas 1-3.
2. Untuk mengetahui manfaat dari game edukasi hijaiyah pada siswa kelas 1 -3.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Dalam aplikasi ini dapat memberikan manfaat diantaranya :

- a) Penulis

1. Menerapkan ilmu yang telah di dapat pada saat masa perkuliahan.
2. Dapat meningkatkan ilmu pengetahuan penulis tentang cara pembuatan media pembelajaran dengan software flutter.

b) Pengguna

1. Meningkatkan ilmu pengetahuan huruf hijaiyah pada siswa kelas 1 – 3 sekolah dasar.
2. Dapat digunakan sarana pembelajaran mandiri bagi siswa.

**1.6 Sistematika Penulisan**

Terdapat sistematika penulisan pada penelitian ini, sebagai berikut :

**BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi latar belakang, masalah, batasan masalah, tujuan serta manfaat penulisan, serta metode penelitian serta sistematika penulisan.

**BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini berisi tentang tinjauan pustaka dan landasan teori lainnya yg terdapat pada skripsi ini, beserta penjelasan tentang penelitian lain yang sudah dilakukan, kutipan-kutipan peneliti terdahulu yang sesuai menggunakan tema.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

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

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini merupakan fokus dalam mengembangkan serta pengujian game edukasi hijaiyah yang dibuat.

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini merupakan bab penutup yang berisi kesimpulan dan saran-saran yang diberikan untuk berbagai pihak yang terlibat dalam penelitian.