

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sekarang ini dunia berkembang dengan sangat pesat dan teknologipun juga mengikuti perkembangan seiring berjalanya waktu. seiring dengan kemajuan dunia, teknologi mulai berpengaruh terhadap kehidupan masyarakat. Banyak teknologi yang diciptakan untuk digunakan dalam membantu kegiatan belajar mengajar. Salah satu teknologi informasi yang berkembang pesat dan banyak diminati yaitu game. Game tak hanya sebagai media hiburan semata namun dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk membantu kegiatan belajar mengajar.

Pada data yang diterbitkan perusahaan analisis industri NPD, di tahun 2019 berkisar 73% anak berusia dua tahun ke atas di Amerika Serikat sudah mengetahui dan memainkan video game.[1] Menurut data dari asosiasi game Indonesia, Pada tahun 2020 nilai total pasar game di Indonesia mencapai angka 2,6 triliun rupiah. Yang menunjukkan pertumbuhan dari tahun sebelumnya dimana hanya menyentuh 1,7 triliun rupiah nilai pasar game di Indonesia.[2] Pasar game Indonesia pada tahun 2024 mencapai pendapatan hingga 367 miliar dolar dengan perkiraan 192,1 juta pemain game. Jumlah yang terus mengalami peningkatan dari tahun ke tahun, menunjukkan minat yang semakin besar terhadap industri game di Indonesia.[3] dengan begitu game harus diperkenalkan lebih baik kepada anak-anak dari usia dini.

Perkembangan teknologi sangat berpengaruh untuk kegiatan proses pembelajaran siswa. Menggunakan permainan sebagai media pembelajaran pada anak sekolah dasar lebih dapat menarik perhatian mereka. Permainan tersebut disebut game edukasi. Game edukasi adalah kegiatan yang dijadikan sebagai alat dalam Pendidikan yang sifatnya mendidik dan termasuk ke dalam game yang menyenangkan.[4]

Game edukasi merupakan permainan yang dibentuk untuk membantu melatih konsentrasi siswa dan merangsang daya pikir siswa serta memecahkan masalah. Teknik pembelajaran interaktif yang efektif bagi siswa siswi adalah menggunakan game edukasi, karena Sebagian besar siswa siswi di sekolah dasar memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap semua yang berada di lingkungan sekitarnya .[5]

Pemahaman belajar siswa yang menggunakan game edukasi lebih tinggi dibanding yang tidak menggunakan game edukasi. Selain itu, game edukasi meningkatkan minat, keaktifan serta motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. [6]

Berdasarkan wawancara yang dilakukan di SD IT Al-Khansa mengenai metode pembelajaran untuk mengenal huruf hijaiyyah didapati bahwa saat ini anak-anak lebih senang bermain dari pada belajar atau menghafal huruf hijaiyyah. Banyak anak-anak yang mudah merasa bosan dan cenderung malas ketika belajar huruf hijaiyyah melalui buku. Sehingga guru merasa kesulitan dalam menentukan metode yang tepat digunakan untuk mengajari anak-anak mengenal huruf hijaiyyah. Pada dasarnya anak-anak lebih menyukai pelajaran yang menyenangkan melalui nyanyian lagu-lagu sehingga anak lebih mudah mengenal dan menghafal. SD IT Al Khansa belum mempunyai sarana untuk mengenalkan kepada para anak didik tentang apa saja keuntungan yang dapat diambil dengan adanya perkembangan teknologi game. Sarana penyampaian teknologi game hendaknya dapat membantu pembelajaran pada anak didik.

Dengan maraknya anak-anak yang sudah mengetahui dan memainkan video game sejak usia dini, lewat game edukasi adalah cara yang tepat untuk mengenalkan teknologi game kepada anak-anak. Dari hasil analisis diatas maka peneliti mencoba mengusulkan rancangan aplikasi game edukasi. Game edukasi memiliki keunggulan dari berbagai aspek dibandingkan dengan metode belajar konvensional, salah satu keunggulan yang signifikan yakni dalam game edukasi terdapat animasi yang dapat meningkatkan daya ingat anak-anak. Dengan harapan sistem tersebut dapat membantu memperkenalkan, mempermudah, dan meningkatkan minat belajar anak-anak tentang huruf hijaiyyah. Aplikasi game

belajar iqra (ABEJI) sebagai pengenalan huruf hijaiyyah dapat digunakan sebagai media alternatif bagi para orang tua dan guru dalam mengajari anak-anak belajar dan mengenal huruf hijaiyyah. Game ABEJI merupakan salah satu game edukasi yang akan membantu anak-anak mengenal teknologi game.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah pembuatan game ABEJI untuk membantu meningkatkan minat dalam proses pembelajaran siswa-siswi pada SD IT Al-Khansa.

1.3 Batasan Masalah

Rancangan game belajar iqra ini akan dibatasi pada beberapa hal sebagai berikut:

- a. Game yang dibangun merupakan game bergrafis 2D (dua dimensi).
- b. Game yang akan dibangun bergenre game petualang, game kuis.
- c. Game bersifat single player. Artinya hanya dapat dimainkan oleh satu orang.
- d. Game akan berakhir sampai tahap pengujian.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah tujuan dari penelitian ini adalah pembuatan game ABEJI untuk membantu meningkatkan minat dalam proses pembelajaran siswa-siswi pada SD IT Al-Khansa.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat memperkaya khazanah ilmu pengetahuan di bidang pendidikan, khususnya pendidikan agama Islam, serta pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi. Game edukasi ini dapat menjadi sarana pembelajaran membaca Al-Qur'an yang menyenangkan dan interaktif, sehingga meningkatkan minat dan motivasi belajar, khususnya bagi anak-anak usia dini atau pemula.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Yang berisi latar belakang masalah, maksud dan tujuan, identifikasi masalah, pembatasan masalah, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisikan tentang landasan-landasan teori yang berhubungan dengan permasalahan yang dibahas, Teori tentang game edukasi, unity, rancangan, Pembangunan.

BAB III METODE PENELITIAN

Didalamnya terdapat tinjauan umum tentang objek penelitian, analisis masalah, solusi yang ditawarkan, rancangan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

bab ini merupakan tahapan yang penulis lakukan dalam mengembangkan aplikasi, testing hingga penerapan aplikasi di objek penelitian.

BAB V PENUTUP

berisi kesimpulan dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian.