

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi pada waktu sekarang, sebaiknya untuk media belajar mengajar bisa dilakukan dengan cara yang lebih menarik, dengan adanya tampilan seperti gambar kartun yang berupa game dengan tampilan animasi dan suara, sehingga anak-anak akan lebih mudah dan tertarik untuk belajar karena sangat mudah dalam menggunakan aplikasi game berbasis android ini. Untuk pembelajaran huruf-huruf Hijaiyah di sekolah-sekolah ataupun orang tua di rumah, cara pembelajarannya masih dengan menggunakan buku Iqra' dimana awal dari huruf hijaiyah berada di dalam iqra' 1. Belajar mengenal huruf-huruf Hijaiyah dalam bentuk game menggunakan suara juga terdapat berbagai macam gambar animasi yang unik dan menyenangkan bagi anak-anak agar mereka dapat lebih mudah dalam mengenal maupun mengingat huruf Hijaiyah.

E-marketplace merupakan lokasi online di mana pembeli dan penjual melakukan transaksi komersial seperti menjual barang, jasa atau informasi [3]. Di dunia Pendidikan, termasuk dalam pendidikan agama pemanfaatan suatu teknologi dan informasi sangat dibutuhkan sebagai media untuk melakukan proses pembelajaran agama dan proses belajar mengajar mengenai bagaimana cara agar dapat mengenalkan huruf Hijaiyah dengan metode yang menarik untuk anak-anak. Waktu demi waktu dalam berkembangnya zaman setiap anak yang beragama islam, mereka berlomba-lomba belajar agar mendapatkan ilmu agama islam yang baik dan dapat menjadi sebagai landasan agama, salah satunya yaitu ilmu tentang pengenalan huruf Hijaiyah agar kedepannya anak dapat mengerti dan mengetahui tata cara yang baik dan benar ketika membaca Al-Qur'an.

Daya tangkap proses pembelajaran anak baik untuk sekarang ataupun sebelumnya masih sangat kurang, dengan adanya Pendidikan visual dapat terlihat

lebih menarik dengan adanya gambar dan suara. Melalui penelitian ini, penulis bermaksud merancang sebuah aplikasi multimedia pembelajaran interaktif bertema menghafal huruf Hijaiyah, untuk menyuruh anak menghafal dan mengingat-ingat huruf Hijaiyah dengan cara yang menyenangkan dan mudah diserap pada media perangkat seluler. Untuk itu, dengan dilakukannya penelitian ini, diharapkan dapat menjadi salah satu media pembelajaran huruf Hijaiyah yang menyenangkan dan mudah dipahami bagi anak-anak, sehingga anak-anak yang sering menggunakan gadget, tidak hanya untuk bermain game online maupun game-game offline biasa, tapi ada juga game yang memiliki unsur Pendidikan di dalamnya.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dalam penelitian ini dibuatlah game edukasi agama Huruf Hijaiyah yang menjadi materi pembelajaran dalam game edukasi ini untuk membantu dan mempermudah anak dalam belajar dan mengingat huruf hijaiyah yang dapat diaplikasikan penggunaannya di Android. Karena android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi dan membantu orang tua untuk membuka aplikasi game langsung di dalam smartphone mereka dengan hanya sekali download dan tidak perlu menggunakan data internet terlalu banyak.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dapat disimpulkan dari latar belakang diatas yaitu:

1. Apakah dengan membuat aplikasi game edukasi pengenalan huruf hijaiyah menggunakan android akan menjadi lebih efisien untuk pembelajaran?
2. Apakah ilmu teknologi komunikasi proses pembelajaran pada anak akan berpengaruh dalam penerimaan pembelajaran?

1.3 Batasan Masalah

Dari penelitian dengan judul **“Perancangan Game Temu Huruf Hijaiyah Sebagai Media Pembelajaran Agama Berbasis Android”** Batasan masalah yang dapat diketahui sebagai berikut:

1. Membahas tentang huruf Hijaiyah agar dapat diingat dan dihafal oleh anak-anak.
2. Tampilan huruf Hijaiyah yang dapat dipelajari dengan menggunakan android berupa game, terdapat animasi yang menarik dan mengeluarkan suara.
3. Membahas mengenai bagaimana membuat media belajar agar tampak lebih menarik dan disenangi oleh anak-anak.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini sebagai media pembelajaran yang baru untuk anak-anak dalam belajar mengenal huruf Hijaiyah melalui sebuah aplikasi berbentuk game android. karena pada zaman milenial sekarang anak-anak lebih cepat belajar melalui gadget, sehingga maksud dan tujuan dari penulis membahas penelitian ini untuk memberikan sebuah aplikasi yang bermanfaat bagi anak-anak dan mempermudah guru untuk mengenalkan huruf Hijaiyah kepada anak-anak.

1.5 Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini bisa menjadi tumpuan yang berguna untuk kedepannya selain tatap muka bersama guru, dan ketika terjadi musibah seperti saat ini sedang berlangsung yaitu wabah Covid-19 yang menjadikan seluruh kegiatan pembelajaran secara tatap muka berganti menjadi daring di rumah masing - masing.

Selain menjadi tumpuan ketika terjadi sebuah musibah ini bisa menjadi perubahan baru untuk kedepan selain dengan materi yang hanya disampaikan tanpa keunikan agar murid - murid lebih tertarik dengan cara pembelajaran yang baru.

1.6 Metodologi Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan beberapa metode yang akan dilakukan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dalam penelitian ini. Antara lain sebagai berikut:

1.6.1 Tahapan Pengembangan Sistem

Metode yang akan digunakan untuk perancangan dan membuat game edukasi ini adalah dengan melakukan pendekatan SDLC (system Development Life Cycle) dengan model waterfall.

1.6.2 Metode Testing

Dalam penelitian ini metode testing yang digunakan yaitu menggunakan metode *blackbox testing* dan melakukan pengujian dengan menggunakan kuesioner.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penelitian ini, penulis menyajikan dalam lima bab dengan sistematika pembahasan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, Batasan masalah, Maksud dan tujuan penelitian, Manfaat Penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori-teori pemecahan masalah yang berhubungan dan yang akan digunakan untuk mendukung penulisan skripsi ini, beserta penjelasan dan kutipan-kutipan mengenai penelitian terdahulu yang telah dilakukan.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi tentang penjelasan gambaran umum penelitian, spesifikasi alat yang digunakan, Pengumpulan data, perancangan dan simulasi serta rencana alur penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang implementasi, uji coba pengujian, dan hasil dari penelitian ini.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari hasil akhir penelitian dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

Pada bagian ini akan dipaparkan tentang sumber-sumber yang digunakan dalam penulisan penelitian ini.

