

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu hal yang sangat penting bagi anak-anak sebagai generasi penerus bangsa. Melalui pendidikan anak-anak dapat memperoleh ilmu pengetahuan yang bermanfaat untuk diri sendiri, keluarga, serta masyarakat. Pentingnya pendidikan juga tercantum dalam Undang-undang dasar 1945 pasal 31 ayat 1 yang menjelaskan bahwa setiap warga negara berhak untuk mendapatkan pendidikan.

Pemanfaatan teknologi pada proses belajar mengajar. Dunia pendidikan, berbagai media pembelajaran berbasis multimedia ini mulai dikembangkan, untuk membantu terciptanya proses pembelajaran yang efektif dan menarik. Salah satu bentuk media pembelajaran berbasis permainan adalah game edukasi. Game edukasi dipilih karena game sebagai media visual memiliki kelebihan dibandingkan dengan media visual yang lain.

Sistem Pembelajaran yang menggunakan perantara sebuah permainan maka ilmu pengetahuan yang disampaikan akan lebih mudah dipahami dan dipelajari. Permainan yang memaksa pengguna harus berfikir dan berinteraksi dengan sesama sangat berpengaruh untuk perkembangan sistem motorik dan jiwa sosialisasi bagi pengguna khususnya anak-anak.

Pemanfaat pembuatan aplikasi game kuis agama islam dan anatomi berbasis android yang mampu memberi pembelajaran dan pengetahuan untuk anak-anak

tentang pentingnya ajaran agama islam yang berisi tentang apa yang harus dihindari dan apa yang harus dilakukan, serta memahami dalam kehidupan yang dijalani ini ada penciptanya yang memberi kehidupan pada seluruh makhluk hidup di alam semesta. Pelajaran ilmu tajwid untuk memberi pelajaran dalam membaca Al-Quran dengan baik dan benar. Sedangkan ilmu anatomi memberi pelajaran untuk anak tentang apa yang ada pada tubuh manusia dan apa fungsi dari setiap organ tubuh. Aplikasi ini menjadi sebuah jalan bagi anak-anak dalam mempelajari lebih banyak dan dengan mudah memahami materi yang disediakan oleh aplikasi.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah di buat, maka dapat diuraikan dan dapat ditarik suatu permasalahan, yaitu :

1. Bagaimana cara membuat aplikasi game Belajar Islam dan Anatomi?

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan masalah perancangan aplikasi menjadi terarah serta permasalahan yang dihadapi tidak terlalu luas maka batasan masalah yang akan dibahas adalah :

1. Menggunakan Eclipse untuk membuat program dan *layout* pada aplikasi.
2. Penggunaan DB Browser SQLite sebagai database.
3. Materi yang digunakan dibatasi oleh buku panduan dan Ensiklopedia.
4. Materi sesuai ajaran Al-Quran.

5. Software dikhususkan untuk anak-anak (Paud hingga Sekolah Dasar) dan para Mualaf.
6. Aplikasi menyediakan materi dan kuis.
7. Satu kali kuis diberi 5 pertanyaan secara acak.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian⁴⁵

Maksud diadakan penelitian ini adalah menyusun hasil penelitian dalam bentuk skripsi sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan program sarjana dan memperoleh gelar di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Adapun tujuan dilakukan dalam penelitian, sebagai berikut :

1. Mempermudah dalam mempelajari Agama Islam dan Anatomi.
2. Meningkatkan pengetahuan bagi anak-anak dan bisa bagi para mualaf..
3. Menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama perkuliahan di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang dilakukan pada aplikasi yang dibuat, yaitu :

1. Mengetahui cara membaca Al-Quran dengan tartil dan organ-organ pada tubuh manusia.
2. Dapat mempermudah anak-anak serta mualaf dalam mempelajari ajaran Agama Islam.
3. Paham bagaimana mengimplementasikan pelajaran dalam perkuliahan.
4. Berperan aktif dalam membangun karakter bangsa yang baik.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data sebagai sumber untuk menyusun skripsi ini, maka penulis menggunakan beberapa metode pendekatan, yaitu sebagai berikut :

1.6.1 Data Primer

Data yang diperoleh secara langsung dari objek yang diteliti, data ini diperoleh dari metode :

Metode Observasi

Metode menggunakan pengamatan langsung pada anak-anak yang cenderung malas serta para orang tua yang kurang memahami pentingnya pembelajaran sejak dini. Dan para muallaf yang malu ataupun ingin belajar sendiri tentang ajaran agama islam.

1.6.2 Data Sekunder

Data yang diperoleh secara tidak langsung dari sumbernya. Dengan menggunakan Metode Kepustakaan, mengumpulkan data dengan membaca dan mempelajari buku-buku referensi.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memahami pembahasan dalam skripsi ini, maka penulisan materi yang akan disampaikan akan disusun dalam sistematika sebagai berikut :

BAB I : Pendahuluan

Dalam bab ini berisi tentang Latar belakang, rumusan masalan, batasan masalah, maksud dan tujuan, manfaat penelitian, metode pengumpulan data serta sistematika penulisan.

BAB II : Landasan Teori

Bab ini menjelaskan teori-teori yang menunjang penulisan skripsi.

BAB III : Analisis dan Perancangan

Pada bab ini menerangkan tentang penganalisis sistem dan perancangan sistem yang dibuat.

BAB IV : Implementasi Sistem

Implementasi menjelaskan penggunaan sistem yang dibuat tidak keluar dari materi dan penjelasan yang dibuat sebelumnya.

BAB V : Penutup

Menguraikan tentang kesimpulan dan beberapa saran dan kritik yang diperoleh peneliti yang akan datang.