

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan anak di usia dini sangat penting untuk dilakukan karena pada masa ini merupakan usia emas yang sangat menentukan untuk pengembangan kualitas manusia. Pada masa ini merupakan masa yang peka bagi anak karena masa ini merupakan masa pematangan fungsi fisik dan psikis yang digunakan untuk mengidentifikasi lingkungan di sekitarnya. Berdasarkan penelitian Benyamin S. Bloom (1992) mengemukakan bahwa perkembangan intelektual anak sangat pesat pada tahun-tahun awal kehidupannya. Sekitar 50% variabilitas kecerdasan orang dewasa sudah terjadi ketika anak usia 4 tahun. Peningkatan 30% berikutnya terjadi pada usia 8 tahun, dan 20% sisanya pada pertengahan atau akhir dasawarsa kedua.

Anak perlu diperkenalkan dengan pendidikan agama khususnya tentang tata cara sholat. Dengan memperkenalkan ibadah sholat kepada anak-anak sejak dini diharapkan anak-anak menjadi terbiasa beribadah sholat dan tidak merasa kesulitan ketika dewasa. Erna Hidayati (2012) dalam penelitiannya yang berjudul Peningkatan Kemampuan Sholat Anak Usia Dini Melalui Metode *modelling* Di Kelompok A Tk Aisyiyah Ba Bendo Nogosari Tahun Pelajaran 2011/2012 menyebutkan bahwa pengenalan anak dengan sholat akan mampu membentuk perilaku keagamaan dan menanamkan konsep keagamaan serta mampu mengenal Tuhan-nya.

Terkadang orang tua merasa kesulitan ketika memperkenalkan ibadah sholat kepada anak-anak mereka. Hal ini karena keterbatasan anak-anak yang belum bisa memahami apa yang disampaikan oleh orang tua mereka. Di sisi lain anak-anak akan cepat merasa bosan jika hanya dibimbing untuk menghafal gerakan dan bacaan sholat. Anak usia dini jika kemampuan sholat anak tidak dikembangkan maka anak kelak sulit untuk dikenalkan sholat, tidak mampu mengulang gerakan sholat, sulit menghafal bacaan dan enggan melaksanakan sholat.

Melihat kondisi yang demikian, perlu dibuat suatu media edukasi yang menyenangkan anak-anak dalam belajar tentang sholat. *Game* atau permainan merupakan media yang disenangi oleh anak-anak karena anak-anak suka dengan permainan. Oleh sebab itu media yang tepat untuk memperkenalkan sholat kepada anak di usia dini adalah *game* atau permainan.

Dalam penelitian ini penulis berencana membangun suatu *game* edukasi tentang ibadah sholat berbasis *mobile android*. *Game* ditujukan untuk perangkat *mobile* karena anak-anak cenderung lebih mudah mengoperasikan *mobile* dari pada komputer dan pengguna *mobile* dengan sistem operasi *android* semakin meningkat tajam setiap tahunnya.

Game edukasi yang dibuat ditujukan untuk perangkat *android* dikarenakan sistem operasi *Android* telah menguasai pasar *smartphone*. Menurut data *market share* dari *Gartner, Inc.* pada pertengahan awal tahun 2013, *Android* memegang 79% *market share smartphone* di seluruh penjuru dunia. Selain itu, *Android* adalah sistem operasi yang bersifat *open source* (sumber terbuka). Disebut *open*

source karena *source code* (kode sumber) dari sistem operasi android dapat dilihat, diunduh, dan dimodifikasi secara bebas.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana membangun sebuah *game* edukasi untuk memperkenalkan tata cara sholat kepada anak-anak di usia dini?

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. *Game* edukasi dalam penelitian ini ditujukan untuk sistem operasi android.
2. *Game* edukasi di tujukan untuk anak-anak usia 6-10 tahun
3. Perancangan *game* menggunakan framework *Cocos2D-JS*.
4. Kategori *game* dalam penelitian ini adalah *educational game*.
5. *Game* edukasi ini berisi tentang tata cara sholat.
6. Terdapat dua menu utama dari *game* edukasi ini yaitu permainan dan ringkasan materi tentang tata cara sholat wajib.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat sebuah *game* edukasi untuk memperkenalkan tentang tata cara sholat kepada anak-anak.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini antara lain:

1. Masyarakat khususnya anak-anak dapat memahami materi tentang tata cara ibadah sholat dengan baik dan benar.
2. Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat menjadi referensi untuk pengembangan *game* berbasis android.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang penulis gunakan dalam penyusunan laporan skripsi adalah sebagai berikut:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Penulis menggunakan metode studi pustaka dalam pengumpulan data untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam penyusunan skripsi ini dengan cara membaca referensi dari buku-buku yang diperoleh dari perpustakaan, toko buku, dan dari internet.

1.6.2 Metode Analisis

Metode yang digunakan untuk menganalisis data yang telah diperoleh adalah menggunakan metode analisis *SWOT* (*Strength, Weakness, Opportunity, Threat*). Hal ini dilakukan agar proses perancangan *game* menjadi lebih mudah dan terarah.

1.6.3 Metode Perancangan

Pada tahap ini dilakukan perancangan aplikasi *game* edukasi belajar sholat, seperti membuat *flowchart*, perancangan antarmuka, menentukan navigasi, merancang tombol-tombol yang terdapat pada aplikasi.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam memahami isi dalam penulisan skripsi ini, sistematika penulisan ditulis dengan menguraikan bab demi bab yang dapat dilihat di bawah ini.

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisikan tentang latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas tentang dasar-dasar teori yang akan digunakan dalam penyusunan skripsi. Pada bab ini juga memuat penjelasan tentang perangkat lunak yang akan digunakan dalam pembuatan *game* edukasi atau keperluan penelitian ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini membahas tentang analisis dan perancangan terhadap *game* edukasi belajar sholat berbasis android yang akan dibuat. Sebagai contohnya adalah kebutuhan apa saja yang dibutuhkan untuk membuat *game* edukasi, rancangan user interface, dan rancangan

tentang *game* edukasi yang akan dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi tentang cara pembuatan *game* edukasi, langkah-langkah pembuatan, hasil aplikasi yang akan diterapkan dalam perangkat android, pengujian, dan hasil dari aplikasi yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini memuat kesimpulan dari keseluruhan isi laporan skripsi serta saran dari penulis mengenai perbaikan dalam pengembangan untuk memperbaiki aplikasi.

