

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Teknologi Informasi merupakan suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data, termasuk mendapatkan, menyusun, memproses, menyimpan agar menghasilkan sebuah informasi yang berkualitas, akurat dan tepat waktu sehingga bisa digunakan untuk keperluan pribadi, bisnis, pendidikan, dan pemerintahan.

Pemanfaatan teknologi, khususnya komputer dan perangkat berbasis digital, mampu meningkatkan mutu pembelajaran serta memberikan keunggulan kompetitif pada sektor pendidikan, khususnya untuk pembelajaran Agama Islam. Dalam pembelajaran agama islam, ada materi tentang ilmu tajwid yang mana merupakan salah satu aturan dalam membaca Al-Qur'an. Ilmu tajwid merupakan pengetahuan tentang kaidah serta cara membaca Al-Qur'an dengan baik dan benar. Menurut Basiith, hal ini sangat penting karena hukum mempelajari Al-Qur'an adalah Fardhu'ain, yang berarti mendapat prioritas utama sebelum mempelajari ilmu-ilmu pengetahuan lainnya [1].

Berdasarkan hasil observasi peneliti di kelas VI SD Negeri 49 Kota Jambi, pada saat kelas Agama Islam berlangsung, ketika guru menjelaskan materi ilmu tajwid para siswa mengalami kesulitan untuk memahami penggunaan dan cara baca ilmu tajwid dalam membaca Al-Qur'an yang mengakibatkan sulitnya guru yang mengajar mengetahui seberapa jauh pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Hal ini dikarenakan proses belajar mengajar di kelas masih

menggunakan media pembelajaran tradisional tanpa adanya media pembelajaran yang menarik minat siswa sehingga siswa mudah bosan.

Banyak faktor yang menyebabkan anak tidak dapat membaca Al-Qur'an dengan baik dan benar, diantaranya ialah kurangnya minat orang tua untuk mengajarkan anak membaca Al-Qur'an. Menurut Darmayanti, proses belajar mengajar di kelas masih menggunakan media pembelajaran menggunakan buku pedoman, menjelaskan materi, memberi contoh, kemudian praktik serta menghafalkan beberapa bacaan sholat maupun bacaan tajwid sehingga dirasa kurang menarik dan merasa bosan sehingga kurang termotivasi [2].

Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang bervariasi dan menyenangkan dalam mengajarkan ilmu tajwid kepada siswa agar mereka dapat belajar dengan antusias dan memiliki pemahaman yang baik. Untuk meningkatkan daya tarik dan minat siswa maka diterapkan media pembelajaran game edukasi berbasis android untuk mata pelajaran Agama Islam terkhususnya materi ilmu tajwid yang dapat digunakan oleh siswa untuk lebih memahami materi.

Menurut Mubarokah, *game* edukasi memberikan cara pendekatan yang menarik bagi siswa dalam belajar dengan cara bermain. *Game* edukasi merupakan salah satu bentuk teknologi pembelajaran, tidak hanya memberikan pengalaman yang menyenangkan tetapi juga memberikan pembelajaran bagi para pemainnya [3].

Peneliti menggunakan construct 3 sebagai platform dimana game ini akan dirancang. Menurut Iklimah, construct memiliki kelebihan dalam membuat game dua dimensi dan memiliki kemudahan dalam pembuatan program dengan

menggunakan eventsheet dengan menggabungkan fungsi - fungsi yang telah disediakan, kemudian software ini juga [4].

Dari latar belakang yang telah diuraikan, maka peneliti berencana merancang sebuah *game* edukasi dengan menggunakan construct 3 yang dapat menangani permasalahan tersebut pada penelitian tugas akhir dengan judul **“PERANCANGAN GAME EDUKASI ILMU TAJWID BERBASIS ANDROID”**.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang dijabarkan sebelumnya, maka peneliti dapat merumuskan masalah yang menyangkut dengan penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana merancang sebuah *game* Edukasi ilmu tajwid berbasis Android?
2. Apakah *game* edukasi ini memberikan sistem pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami bagi siswa kelas VI SD Negeri 49 Kota Jambi?

1.3 BATASAN MASALAH

Supaya penelitian ini bisa berjalan dengan baik terarah, maka dibuatlah batasan terhadap ruang lingkup penelitian sebagai berikut :

1. *Game* ini dirancang hanya untuk membantu siswa kelas VI SD Negeri 49 Kota Jambi dalam belajar ilmu tajwid.
2. *Game* ini dirancang menggunakan program Construct 3.
3. *Game* ini dapat dimainkan secara *single player* dan berfokus pada materi seputar ilmu tajwid.

4. *Game* ini didukung pada *Smartphone* android versi 7.0+ (Nougat) ke atas.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian, yaitu:

1. Menganalisa kebutuhan yang diperlukan dalam perancangan *Game* Edukasi ilmu tajwid.
2. Memberikan sistem pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami bagi siswa kelas VI SD Negeri 49 Kota Jambi.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang didapat dari penelitian, yaitu:

1. Diharapkan bisa membantu dan mempermudah proses pembelajaran ilmu tajwid pada siswa kelas VI SD Negeri 49 Kota Jambi.
2. Diharapkan bisa menambah pengetahuan dan ketertarikan dalam mempelajari ilmu tajwid.

1.5 SISTEMATIKA PENELITIAN

Sistematika penelitian ini merupakan salah satu langkah penyusunan laporan tugas akhir yang disajikan dengan sistematika sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada pendahuluan, peneliti mengulas tentang Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penelitian.

BAB II : LANDASAN TEORI

Berisi pemahaman yang memiliki keterkaitan dengan daftar pustaka, terutama memberikan penjelasan mengenai teori-teori pendukung.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bagian ini menjabarkan secara sederhana namun terperinci akan suatu proses yang akan dilakukan guna mewujudkan rancangan yang telah dibuat, termasuk cara pengumpulan data dan jenisnya.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Peneliti melakukan analisis pada gambaran umum suatu objek penelitian, sistem yang sedang berjalan, kebutuhan *software*, struktur data & program, algoritma program, serta perancangan *input & output*.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAAN SISTEM

Bagian ini berisi implementasi maupun pengujian tentang hasil dari pengimplementasian perangkat lunak, pengujian perangkat lunak dan memberikan rekomendasi berdasarkan hasil analisis yang ada.

BAB VI : PENUTUP

Pada bagian penutup ini, ada kesimpulan dan saran yang saling berhubungan dengan hasil penelitian yang peneliti teliti.