

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Al-Qur'an adalah petunjuk nyata bagi seluruh umat manusia yang kemurniannya terjaga sampai akhir zaman. Salah satu cara menjadi bagian dari orang-orang yang menjaga kemurnian Al-Qur'an yaitu dengan menghafalkannya. Aktifitas menghafal sangat melekat pada memori anak jika dilakukan sejak dini sesuai dengan peribahasa. Dalam Jurnal Ahmad Ubaedi Fathuddin (2010 : 197) Menyatakan "Belajar di waktu Kecil bagaikan mengukir di atas batu Sedangkan Belajar di waktu Besar bagaikan menulis di atas air ". Kata-kata ini dipahami bahwa seseorang yang belajar di waktu muda akan terus ingat sedangkan di waktu tua akan mudah lupa.

Menurut Ernest Adam (2010 : 1) Game adalah permainan yang menggunakan media elektronik, sebuah hiburan berbentuk multimedia yang di buat semenarik mungkin agar pemain bisa mendapatkan sesuatu sehingga adanya kepuasan batin. Bermain game merupakan salah satu sarana pembelajaran. Game edukasi dibuat dengan tujuan spesifik sebagai alat pendidikan, untuk belajar mengenal surat-surat pendek di dalam Al-quran. Desain yang membuat game harus memperhitungkan berbagai hal agar game benar-benar dapat mendidik, menambah pengetahuan dan meningkatkan keterampilan Belajar, Menghafal dan memainkannya.

Dalam Jurnal Herni Herliani (2014 : 1) Menghafal merupakan bagian dari proses mengingat, yang merupakan salah satu bagian dari proses kognisi manusia. Kognisi memiliki hubungan yang sangat erat dengan kemampuan intelegensi seseorang . Jika intelegensinya terganggu maka ada salah satu atau beberapa proses kognisi lainnya yang akan terganggu pula, sehingga informasi yang sampai tidak utuh. Kegiatan menghafal idealnya sangat mudah dilakukan pada anak yang sudah berada pada tingkat menengah atas karena beban mengingat mereka sudah mampu menguasai semua informasi abstrak, pada tahap kognitif oprasional formal ini anak sudah mampu menganalisi secara abstrak, logis dan idealistik, bahkan tidak hanya menghafal surat-surat pendek Al-Qur'an, pada tahap kognitif ini pun anak sudah mampu menghafal surat-surat Al-Qur'an yang lebih panjang dan lebih sulit, karena proses penyampaian informasi mengenai kegiatan menghafal mudah di terima oleh anak.

Teknologi Informasi saat ini telah berkembang pesat, ditandai dengan adanya banyak system operasi pada *gadget* ataupun *smartphone* dan *handphone*, seperti Windows phone, IOS, Android, Symbian dan lain sebagainya. Beragamnya *handphone* dan *smartphone* yang memiliki fasilitas yang memadai, mulai dari media hiburan hingga *social networking*.

Dalam Penelitian Yuan Yudistira (2011 : 3) menyatakan saat ini *smartphone* telah semakin terjangkau, sebagai berikut :

“*Smartphone* saat ini sudah semakin terjangkau. Dengan dikeluarkannya sistem operasi android untuk *handphone*, semakin mendorong banyak dikeluarkannya

smartphone dengan harga yang sangat terjangkau. Dengan kisaran harga 1 juta rupiah, kita bias memiliki *smartphone* yang cukup nyaman digunakan berselancar di internet.

Android saat ini merupakan sistem operasi mobile phone terbesar di dunia. Siapa yang tidak kenal android? Platform sistem operasi ini merupakan platform open source yang paling diminati di dunia saat ini dengan berbagai fasilitas yang terus diperbaharui, sehingga Android menjadi salah satu teknologi paling berkembang pesat saat ini.

Tentunya penggunaan teknologi android tidak hanya berkembang pesat di kalangan masyarakat dewasa saja melainkan juga kalangan anak – anak sudah sangat berkembang pesat. Hal ini dapat dilihat dimana mayoritas anak-anak yang dimana memiliki gadget android milik mereka sendiri. Namun tidak banyak dan hamper dapat dikatakan mayoritas anak – anak tidak memanfaatkan gadget androidnya secara maksimal. Kebanyakan menggunakan gadget androidnya hanya untuk bermain game (seperti game RPG dan game tembak-tembakan) dan media sosial saja.

dalam penelitian Ade Maulana (2012 : 3), telah membuat game edukasi pengenalan hijaiyah. Yang dilengkapi dengan fitur-fitur menarik beserta dengan pembelajarannya sehingga anak-anak yang menggunakannya lebih senang dalam bermain dan belajar.

dalam penelitian Aisyah Rahmatul Jannah (2011 : 1), telah membuat game edukasi bahasa arab. Dengan adanya materi yang disampaikan dalam pembelajaran

usia sejak dini. Genre game ini adalah RPG dengan 6 level yang harus dilewati oleh pemain.

Game edukasi ini dirancang dan dikembangkan karena pada aplikasi yang terdapat di playstore yaitu aplikasi “Belajar Juz Amma Surat Pendek” hanya terdapat ayat, arti dan suaranya saja. oleh karena itu peneliti ingin membuat tambahan yaitu dengan adanya permainan/game yang hanya khusus dimainkan untuk anak-anak berusia 5-10 tahun.

Karena hal inilah peneliti ingin merancang dan mengembangkan sebuah Game Edukasi mengenai surat-surat pendek Al-quran yang berbasis android agar dengan perkembangan jaman yang ada akan menjadi lebih mudah untuk digunakan oleh anak – anak. Berdasarkan masalah diatas peneliti tertarik merancang sebuah game edukasi mengenai surat-surat pendek Al-quran untuk anak-anak, maka peneliti memutuskan untuk mengangkat judul skripsi “ **PERANCANGAN GAME EDUKASI MENGENAI SURAT-SURAT PENDEK AL-QURAN UNTUK ANAK-ANAK BERBASIS ANDROID** “.

1.2 PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat disimpulkan permasalahan yang akan diteliti antara lain, yaitu:

1. Bagaimana merancang *Game* Edukasi mengenai surat-surat pendek Al-quran berbasis android yang menarik dan bermanfaat bagi anak-anak ?

2. Bagaimana menghasilkan output *Game* Edukasi Belajar Surat-surat pendek Al-quran sambil bermain di dalam Tablet atau Smartphone Android ?

1.3 BATASAN MASALAH

Adapun batasan masalah yang terdapat dalam penelitian ini antara lain:

1. Perancangan *Game* Edukasi ini digunakan untuk sarana belajar dan bermain untuk anak-anak.
2. *Game* Edukasi ini dirancang untuk membantu anak-anak dalam menguasai dan menghafal surat-surat pendek Al-quran.
3. *Game* Edukasi ini dapat digunakan pada Tablet atau Smartphone yang menggunakan sistem operasi android.

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan pada masalah yang telah didefinisikan di atas maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Merancang sebuah *Game* edukasi mengenai surat-surat pendek Al-quran dengan tampilan menarik agar mudah dipahami dan diingat oleh anak-anak.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu :

1. Dengan adanya *Game* Edukasi ini dapat membuat anak-anak lebih termotivasi untuk menghafal surat-surat pendek Al-quran

2. Mempermudahkan anak-anak dalam belajar maupun bermain dalam menerima surat-surat pendek Al-quran dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam pelajaran sekolah.
3. Dalam Game Edukasi ini anak-anak dapat belajar sambil bermain dengan adanya Game Edukasi mengenai surat-surat pendek Al-quran.

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan merupakan sebuah gambaran secara umum mengenai pembahasan dalam setiap bab. Sistematika penulisan ini meliputi:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini akan berusaha menjabarkan tentang latar belakang masalah , rumusan masalah , batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini akan menjabarkan tentang teori-teori yang berhubungan dengan penelitian yang telah dilakukan.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjabarkan tentang proses pelaksanaan penelitian yang mencakup metode pengumpulan data, alat bantu, dan metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian.

BAB IV: ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang apa yang akan dilakukan terhadap objek dan hasil analisa, antara lain Analisa Sistem, Perancangan Sistem, Rancangan Interface, Implementasi dan Use Case yang ditemukan dalam penelitian serta menguraikan hasil penelitian yang mencakup semua aspek yang terkait dengan penelitian.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Dalam bab ini diuraikan mengenai implementasi sistem dari objek penelitian serta pengujian sistem baik itu kelebihan maupun kekurangan dari sistem.

BAB VI: PENUTUP

Bab ini menguraikan kesimpulan yang diperoleh dari proses-proses perancangan dan implementasi sistem yang telah dilakukan serta mengemukakan saran-saran bagi pembangunan dan pengembangan yang akan datang.

