

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan kebutuhan manusia. Pendidikan selalu mengalami perubahan, perkembangan dan perbaikan sesuai dengan perkembangan di segala bidang kehidupan. Pendidikan tidak terlepas dari kegiatan pembelajaran. Belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman. Belajar juga merupakan proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu (Rusman, 2012).

Pendidikan merupakan suatu alat untuk dapat membimbing seseorang menjadi orang yang baik terutama pendidikan agama. Menurut H.M. Arifin (2011) bahwa pendidikan Islam adalah suatu sistem pendidikan yang mencakup seluruh aspek kehidupan yang dibutuhkan oleh hamba Allah, sebagaimana Islam telah menjadi pedoman bagi seluruh aspek kehidupan manusia, baik duniawi maupun ukhrowi. Metode pembelajaran merupakan bagian atau elemen yang memiliki peran sangat dominan untuk mewujudkan kualitas baik proses maupun lulusan Pendidikan (Kusumawati, 2019).

Keberhasilan dalam menunjang hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran, guru memerlukan sarana guna dapat menyampaikan materi dengan baik maupun menarik sehingga dapat dipahami oleh siswanya. Dimasa sekarang teknologi dalam

pembelajaran bisa menjadi sarana pembelajaran, media, dan sumber belajar bagi siswa. Sebagai sumber belajar, teknologi merupakan alat untuk memperlancar pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa, sehingga dimungkinkan pula dapat memperoleh hasil belajar yang sesuai dengan harapannya, banyak media yang dapat digunakan dalam pembelajaran, salah satunya adalah *Game* Edukasi.

Saat ini *game* menjadi salah satu bagian dalam kehidupan masyarakat modern dari anak kecil sampai orang dewasa. *Game* yang memiliki konten pendidikan lebih di kenal dengan istilah *game* edukasi. *Game* berjenis edukasi ini bertujuan untuk memancing minat belajar anak terhadap materi pelajaran sambil bermain, sehingga dengan perasaan senang diharapkan anak bisa lebih mudah memahami materi pelajaran yang disajikan. Hal ini dimaksudkan selain mendapatkan hiburan dalam bermain *game*, pemain juga mendapatkan nilai tambah yaitu pengetahuan.

Penggunaan *game* edukasi dapat diimplementasikan dengan kolaborasi dari *device* Android dan media pembelajaran agama Islam karena pengguna Android semakin pesat. Pengguna Android di Indonesia mengalami peningkatan tiap tahunnya. Tiap tahunnya mengalami peningkatan yang signifikan. Bahkan pengguna Android di Indonesia masuk posisi 5 pengguna aktif. Terhitung ada 47 juta, atau sekitar 14% dari seluruh total pengguna ponsel (Heriyanto, 2014). Sehingga dengan menggunakan kolaborasi ini dapat digunakan untuk pembelajaran agama Islam di *device* Android.

“Petualangan Anak Cucu Adam” merupakan *Game* Edukasi tentang pembelajaran agama islam khususnya materi sholat. Penulis mengambil nama “Anak Cucu Adam” karena asal muasal manusia berasal dari Nabi Adam yang tidak terlepas dari dosa.

Setiap anak cucu Adam pasti melakukan kesalahan dan sebaik-baik orang yang melakukan kesalahan adalah dia yang selalu mau bertaubat. (H.R. Tirmidzi). Banyak cara yang bisa dilakukan untuk menebus dosa dan bertaubat, salah satunya yang paling baik dan sesuai dengan tuntunan Rasulullah SAW yakni dengan sholat taubat nasuha. Untuk itu maka penulis mengenalkan pembelajaran sholat agar anak-anak dapat mengerti dengan baik.

Berdasarkan permasalahan yang sudah dipaparkan diatas, penulis terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul "**Rancang Bangun Game Edukasi Petualangan Anak Cucu Adam Sebagai Media Pembelajaran Agama Islam Berbasis Android Menggunakan Construct 2**" untuk Anak Usia > 7 tahun. Perancangan *game* edukasi ini bertujuan agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan lebih mudah di terima anak sehingga hasilnya lebih maksimal dan sesuai dengan yang diharapkan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang pada penelitian ini dapat dirumuskan masalah yaitu: Bagaimana cara merancang Game Edukasi Petualangan Anak Cucu Adam Sebagai Media Pembelajaran Agama Islam Berbasis Android yang memanfaatkan multimedia untuk membantu proses pembelajaran agama Islam khususnya tentang sholat?.

1.3 Batasan Masalah

Dalam melakukan penelitian, penulis menetapkan beberapa batasan masalah sebagai berikut:

1. *Game* di tujukan untuk anak usia > 7 tahun karena wajib sholat.
2. Materi pembelajaran agama islam di fokuskan pada pembelajaran sholat.
3. Aplikasi ini hanya sebatas untuk di aplikasikan pada mobile jenis android minimal versi 5.0 (*Lollipop*).

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk membantu anak-anak dalam mempelajari sholat dengan media *game* edukasi sehingga lebih menarik dan anak-anak dapat bermain sambil belajar.
2. Syarat untuk lulus S1 Informatika Universitas Teknokrat Indonesia.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini antara lain adalah:

Sebagai media pembelajaran agama Islam untuk meningkatkan pembelajaran yang lebih menyenangkan melalui *game* edukasi supaya anak-anak lebih giat lagi dalam belajar agama Islam khususnya tentang sholat.

1.6 Keaslian Peneliatan

Untuk mengetahui keaslian dalam penelitian ini maka dibuatlah sebuah tabel yang berisikan tentang penelitian sebelumnya dan penelitian yang sedang dilakukan saat ini, yang diperlihatkan pada tabel dibawah ini.

Tabel. 1.1 Perbedaan Penelitian Sebelumnya Dan Penelitian Saat Ini

No	Nama peneliti	Judul	Basik Penelitian	Penelitian saat ini	Penelitian sebelumnya
1	Marzuki, Fandri Chandra	Game Berbasis Adventure Sebagai Pendukung Pembelajaran Pengenalan Kata Bahasa Inggris untuk Anak Usia Dini	Adobe Flash Professional CS5	Mengutamakan pembelajaran agama islam untuk anak usia > 7 th sampai dewasa	Mengutamakan pembelajaran pengenalan kata bahasa inggris untuk anak usia dini
2	Muhammad Rizky Rahadi, Kodrat Imam Santoso, Ike Pratiwi Windasari	Perancangan Game Math Adventure Sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android	Construct 2	Dirancang untuk media belajar anak usia > 7 tahun sampai dewasa. Di fokuskan pada materi Agama Islam	Dirancang untuk media belajar anak Sekolah dasar dari kelas 1 sampai kelas 3. Di fokuskan pada materi Matematika
3	Fendik Gunawan	Aplikasi Game Petualangan bagi Anak – Anak sebagai Media Pembelajaran Flora dan Fauna di Indonesia	Construct 2	Di rancang untuk dapat di jalankan di <i>smartphone</i> Android	Belum dapat di jalankan di <i>smartphone</i> Android

Tabel. 1.1 Perbedaan Penelitian Sebelumnya Dan Penelitian Saat Ini (lanjutan)

4	Sutan Takdir Alam, Radityo Adi Nugroho, Irwan Budiman	Rancang Bangun Aplikasi Permainan (<i>Games</i>) Sebagai Media Pembelajaran Seni dan Budaya Banjar	Adobe Flash Profesional CS6	Di rancang untuk dapat di jalankan di <i>smartphone</i> Android. Fokus pada pembelajaran Agama Islam	Belum dapat di jalankan di <i>smartphone</i> Android. Fokus pada pembelajaran Seni dan Budaya Banjar
5	Yeni Winarti	Perancangan Game Edukasi Petualangan Dengan Tema “Who Wants To Be A Millionaire” Untuk Anak Tingkat SD	Ruby dan RPG Maker XV	Game di rancang dengan genre <i>Educational</i> di sertai <i>Quiz</i> pada game.	Game di rancang dengan genre <i>Role Playing Game</i> (RPG) di sertai <i>Quiz</i> pada game
6.	Nur Hidayatullah	Rancang Bangun Game Edukasi Petualangan Anak Cucu Adam Sebagai Media Pembelajaran Agama Islam Berbasis Android Menggunakan Construct 2	Construct 2	Game di rancang berbasis Android dan fokus pada pembelajaran agama Islam khususnya sholat. Game bergenre <i>Educational</i> .	Game sebelumnya berfokus ke pembelajaran dengan topik masing masing dan dengan genre yang berbeda dari penelitian saat ini.