

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

*Game* adalah permainan yang dibuat dengan tujuan pembelajaran yang bukan hanya bermaksud menghibur tetapi juga diharapkan bisa menambah wawasan pengetahuan untuk anak usia dini (Desta, 2016). Berdasarkan undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini tertulis pada pasal 28 ayat 1 yang berbunyi “Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar”. (Sujiono 2009). Adapun media pembelajaran yang interaktif dan efektif untuk anak usia dini, salah satunya adalah *game* edukasi, hal ini dikarenakan sebagian besar anak di usia dini memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap semua yang berada di lingkungan sekitarnya (Eva, 2009). Salah satunya pengenalan terhadap Kisah 25 Nabi dalam Agama Islam dengan menggunakan buku Kisah-kisah 25 Nabi dan Rasul, dan *The Prophets* Kisah Hikmah 25 Nabi Allah.

Kisah 25 Nabi jika dibuat menjadi sebuah *game* maka akan lebih menyenangkan karena kisah 25 Nabi ini sangat baik jika diketahui oleh anak-anak sejak usia dini. Saat ini banyak anak-anak yang belum mengetahui tentang kisah dari para Nabi tersebut. Dalam beberapa riwayat disebutkan bahwa jumlah Nabi yang diutus Allah Swt adalah sebanyak 124.000 orang dan 313 orang diantaranya adalah Rasul. Jadi tidak setiap Nabi adalah Rasul. (Martini, 2010), untuk itu anak-anak usia dini sebaiknya mempelajari kisah 25 Nabi yang wajib untuk diketahui sebagai bekal ilmu tentang kisah Nabi dan menambah wawasan dalam

pembelajaran Agama Islam. Menurut Wulan (2017) Nabi adalah manusia pilihan, laki-laki, yang dianugrahi wahyu dari Allah SWT untuk dirinya sendiri tetapi tidak mewajibkan untuk menyampaikan wahyu tersebut kepada orang lain. Dari Kisah 25 Nabi ini, mulai dari Nabi Adam AS hingga Nabi Muhammad SAW merupakan kisah yang sangat menarik untuk disampaikan kepada anak-anak, agar anak-anak bisa meneladani sifat-sifat baik Nabi dan Rasul dalam Umat Islam (Maksum, 2016).

Untuk mempermudah dalam penyampaian kisah 25 Nabi pada anak-anak usia dini, maka dalam penelitian ini akan dikembangkan sebuah *game edukasi* berbasis *android* yang dapat menambah wawasan anak-anak usia dini dalam belajar dan bermain. Menurut Supardi (2017) Android merupakan sebuah sistem operasi perangkat *mobile* berbasis linux yang mencakup sistem operasi, *middlewere*, dan aplikasi. Dengan perkembangan teknologi pada saat ini yang semakin pesat menjadikan teknologi yang ada menjadi bagian hidup sehari-hari bagi semua orang. Pengguna teknologi saat ini tidak hanya orang dewasa, melainkan remaja, namun juga anak-anak khususnya anak usia dini yang sudah mengenal adanya teknologi android.

Dari penelitian diatas maka penulis ingin merancang sebuah *game* berbasis android sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini. *Game* yang akan dirancang merupakan game edukasi yang berlatar belakang kisah 25 Nabi, dalam pengembangannya nanti *game* bergenre *Puzzle*, dimana nantinya pada alur cerita *game* akan terdapat berbagai kisah dari 25 Nabi yang akan dibuat dengan konsep *puzzle* didalam game tersebut, namun pengguna dapat memilih *game* sesuai yang diinginkan. Ketika pemain atau pengguna telah menyelesaikan satu permainan

maka pemain akan mendapatkan cerita dari *game* kisah Nabi yang telah diselesaikan, dan pemain dapat melanjutkan *stage* atau kisah selanjutnya setiap kisah dan menyelesaikan setiap permainannya untuk mendapatkan cerita dari kisah setiap Nabi seperti *game* yang sudah dimainkan sebelumnya.

## 1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana membuat *game* edukasi kisah 25 Nabi berbasis Android.
2. Bagaimana tingkat pemahaman anak usia dini mengenai kisah 25 Nabi yang diukur menggunakan kuisisioner.

## 1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Penelitian ini hanya membahas mengenai cerita yang ada pada setiap Nabi yang akan dibuat menjadi sebuah *game*.
2. Software yang digunakan untuk membuat *game* edukasi ini adalah Construct 2 atau aplikasi berbasis HTML 5 yang dikhususkan untuk platform 2D.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Membuat *game* edukasi kisah 25 Nabi berbasis android.
2. Mengukur tingkat pemahaman siswa mengenai kisah 25 Nabi menggunakan kuisisioner.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Sebagai media hiburan dan edukasi bagi anak-anak usia dini.
2. Sebagai salah satu media yang dapat mengenalkan tentang kisah singkat 25 Nabi kepada anak-anak.

### 1.6 Keaslian Penelitian

Penelitian tentang *Game* yang pernah dilakukan oleh para peneliti sebelumnya diantaranya adalah :

Gun-Gun<sup>1</sup>, H. Bunyamin<sup>2</sup>, (2015), dengan judul “Pengembangan Aplikasi Kisah 25 Nabi dan Rasul berbasis Android” menggunakan aplikasi software IDE Eclipse.

#### **Perbedaan dengan penelitian yang akan dibuat :**

Dari penelitian diatas hanya merancang sebuah aplikasi yang dimana aplikasi tersebut hanya berisi tentang kisah ataupun cerita dari 25 Kisah Nabi sedangkan penelitian yang akan dikembangkan saat ini merupakan sebuah aplikasi yang dimana tidak hanya berisi tentang cerita kisah 25 Nabi namun juga memiliki unsur permainan atau game di dalamnya, yang dimana dalam pengembangannya nanti menggunakan aplikasi Construct 2 yang merupakan salah satu aplikasi untuk membuat *game* dengan menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*), dan menggunakan ISO 9126 sebagai media pengujiannya.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memahi lebih jelas laporan ini, maka materi-materi yang tertera pada laporan skripsi ini dikelompokkan menjadi beberapa sub bab dengan sistematik

penyampain sebagai berikut:

## **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi pendahuluan yang menjelaskan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi landasan teori tentang uraian teori dasar yang mendukung pembahasan yaitu definisi tentang *Testing Aspek Usabilty Pada Game* Edukasi kisah 25 Nabi sebagai media pembelajaran anak usia dini Berbasis Android Menggunakan Construct 2. Materi yang diambil merupakan pengertian dasar teori dari masalah yang sedang dikaji dan disusun oleh penulis sebagai tuntunan untuk memecahkan masalah

## **BAB III METODE PENELITIAN**

Bab ini membahas tentang rancangan tentang *Testing Aspek Usabilty Pada Game* Edukasi kisah 25 Nabi Berbasis Android Menggunakan Construct 2, metodologi penelitian.

## **BAB IV LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi pembahasan tentang hasil implementasi aplikasi yang dibuat.

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi pembahasan tentang kesimpulan dan saran dari aplikasi yang dibuat.

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**