

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Menurut Nielsen (2011), sebanyak 70% rumah tangga yang memiliki anak dibawah 12 tahun menggunakan *gadget* sebagai alat komunikasi dan aktifitas kesehariannya. Anak- anak saat ini telah terpengaruh dengan kemajuan teknologi, hal ini menyebabkan kurangnya minat belajar secara konvensional. Untuk mengatasi kurangnya minat belajar pada generasi muda khususnya anak – anak, maka diperlukan sebuah media yang dapat menarik minat belajar anak salah satunya dengan permainan atau *game*.

*Game* edukasi merupakan salah satu jenis *game* yang banyak diminati orang karena selain sebagai sarana hiburan, *game* edukasi juga bertujuan untuk menarik minat belajar seseorang terhadap materi pelajaran tertentu, sehingga seseorang lebih mudah memahami materi pelajaran yang disajikan (Hikam, 2013). *Game* edukasi saat ini telah berkembang ke perangkat berbasis *mobile* sehingga dapat dimainkan kapanpun dan dimanapun. Beberapa tujuan pembuatan *game* adalah *entertainment* tujuannya sebagai *alternative* hiburan, *expand skill* untuk melatih ketangkasan dan kecepatan berpikir pemainnya, *education* tujuannya untuk mendukung proses pembelajaran dengan konsep “Bermain sambil belajar”. *Game* sering kali dituduh memberikan pengaruh negatif terhadap anak. Faktanya, *Game* mempunyai fungsi dan manfaat positif bagi anak, di antaranya, anak mengenal teknologi komputer, pelajaran untuk mengikuti pengarahan dan aturan, latihan memecahkan masalah dan

logika, melatih saraf motorik dan keterampilan spasial, menjalin komunikasi anak-orangtua saat bermain bersama, serta memberikan hiburan. Salah satu pelajaran yang penting untuk anak usia dini yaitu mengenal huruf hijaiyah, sehingga huruf hijaiyah dapat dijadikan suatu objek *game* edukasi.

Huruf hijaiyah adalah salah satu jenis bahasa yang khas yang ditampilkan dalam Al - Qur'an. Al - Qu'ran memang disusun menggunakan huruf hijaiyah dengan makhraj yang berbeda sekaligus mengisyaratkan bahwa Al - Qur'an diturunkan menggunakan bahasa arab (Ath. Thabari (1999:27)). huruf hijaiyah merupakan kunci dasar mampu membaca AL-Qur'an. Huruf hijaiyah digunakan sebagai ejaan untuk menulis kata atau kalimat dalam AL-Qur'an. (Otory Surasman (2002:52). Dengan demikian, huruf hijaiyah adalah kunci untuk mempelajari Al-Qur'an, dan sebagai umat muslim wajib hukumnya mempelajari Al-Qur'an sejak usia dini.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti akan membangun sebuah *game* edukasi tentang pengenalan huruf hijaiyah berbasis android menggunakan *construct 2*. *Construct 2* adalah sebuah *game engine* berbasis HTML 5 yang di produksi oleh scirra, sebuah perusahaan yang berasal dari London, Inggris. *Construct 2* dirancang untuk membuat *game* sederhana berbasis 2D tanpa harus menulis kode pemrograman karena sebagian besar logika untuk *game* dapat dibuat menggunakan menu. Diharapkan setelah merancang aplikasi *game* pengenalan huruf hijaiyah dapat menciptakan suasana belajar yang berbeda dalam mendukung keberhasilan kegiatan belajar - mengajar dan dapat memicu daya tarik anak - anak untuk belajar huruf hijaiyah. Karena seringkali pengajar belum mampu dalam menciptakan suasana

pembelajaran yang mendukung faktor - faktor dalam mencapai keberhasilan belajar - mengajar tersebut. Sering ditemukan sebagian anak – anak mengalami titik kejenuhan dalam melaksanakan proses pembelajaran. Sehingga penelitian ini di beri judul “Perancangan Aplikasi *Game* Pengenalan Huruf Hijaiyah Menggunakan *Construct 2*” yang diterapkan pada *platform* Android.

## 1.2 Rumusan Masalah

Pembelajaran huruf hijaiyah saat ini memiliki hambatan, yaitu siswa Taman Kanak - Kanak (TK) banyak yang merasa kesulitan mempelajari huruf hijaiyah, sehingga siswa Taman Kanak - Kanak (TK) merasa bosan dan media pembelajaran secara konvensional yang tidak berkembang. Sehingga diperlukan sebuah sistem pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yang dapat menarik minat anak-anak dengan sebuah *game* edukasi. Sehingga rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana rancangan aplikasi *game* edukasi berbasis multimedia dan difokuskan pada pembelajaran huruf hijaiyah untuk siswa TK?
2. Bagaimana cara menarik minat siswa TK untuk mengenal dan mempelajari huruf – huruf hijaiyah?
3. Bagaimana membangun sebuah *game* edukasi yang dapat digunakan untuk mempelajari huruf – huruf hijaiyah?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk menghasilkan aplikasi *game* edukasi untuk anak usia Taman Kanak – Kanak (TK) sebagai media sarana hiburan dan alternatif untuk meningkatkan dan memperluas pengetahuan pengguna dalam mengenal huruf hijaiyah.
2. Untuk meningkatkan minat anak Taman Kanak – Kanak untuk mengenal dan mempelajari huruf hijaiyah.

### 1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang dibahas pada penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi *game* yang dibangun untuk pemain tunggal (*single player*).
2. Isi *game* hanya sebatas pengenalan huruf hijaiyah.
3. Aplikasi yang digunakan untuk *platform* Android.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang akan diperoleh dari penulisan penelitian ini, yaitu:

1. Memberikan kemudahan dan membantu siswa maupun masyarakat umum dalam mengenal dan mempelajari huruf hijaiyah.
2. Minat belajar siswa terhadap materi huruf hijaiyah meningkat dengan menggunakan media belajar yang menyenangkan.

3. Siswa dapat berlatih untuk belajar huruf hijaiyah secara mandiri baik dalam proses pembelajaran maupun diluar proses pembelajaran.