

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Teknologi sudah ada sejak zaman dahulu, dan teknologi bukan hanya perihal peralatan yang berhubungan dengan listrik ataupun internet, melainkan alat atau sistem yang dapat mempermudah pekerjaan manusia (Teguh, 2019). Teknologi terus berkembang dan mengalami pembaharuan seiring dengan berjalannya waktu. Salah satunya adalah teknologi informasi dan komunikasi. Dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi, saat ini dunia seperti dalam genggaman. Informasi dapat dengan mudah didapatkan dan dibagikan, komunikasi semakin mudah dilakukan tanpa memikirkan waktu dan jarak. Teknologi pertama yang dapat memproses data menjadi sebuah informasi adalah komputer. Dengan seiring berjalannya waktu komputer terus mengalami pembaharuan. Pada generasi pertama, komputer memakan satu ruangan karena ukurannya yang cukup besar dan untuk menyimpan datanya menggunakan tabung vakum. Beda dengan saat ini, dimana komputer sudah lebih efisien bentuknya sehingga dapat dibawa kemana-mana, sekarang ini lebih dikenal dengan komputer jinjing atau laptop. Jika komputer merupakan teknologi informasi untuk mengelola informasi, maka telepon dan televisi sebagai teknologi komunikasi untuk mentransfer sebuah informasi kepada penerima.

Saat ini banyak manusia yang menjadikan teknologi sebagai kebutuhan sehari-hari (Gunawan et al., 2020). Salah satunya yaitu teknologi informasi dan komunikasi *Smartphone*. Seperti namanya *Smartphone* merupakan ponsel pintar yang dirancang dengan fitur-fitur canggih yang dapat memudahkan pekerjaan

manusia. Dengan fitur-fitur canggihnya, manusia dapat memanfaatkannya untuk membuka lapak jualan, mengakses informasi hingga layanan dan pendaftaran. Dengan adanya teknologi memudahkan seseorang dalam mendapatkan dan membagikan suatu informasi secara cepat, dengan demikian untuk mencegah hal-hal buruk terjadi seperti pembodohan yang dapat merugikan, maka pengetahuan dan pendidikan sangatlah penting untuk diberikan.

Pendidikan pada era modern dan digital seperti saat ini menjadi kebutuhan pokok yang wajib didapatkan oleh setiap individu. Pendidikan merupakan salah satu pintu gerbang menuju kesuksesan jika dilakukan dengan bersungguh-sungguh. Jalur pendidikan di Indonesia sesuai UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 13 ayat 1 dinyatakan bahwa jalur pendidikan terbagi menjadi 3, yaitu jalur pendidikan formal, pendidikan non formal, dan pendidikan informal. Sedangkan jenjang pendidikan formal yang ada di Indonesia terbagi pada tingkatan yang berbeda, yaitu pendidikan usia dini, pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi (Mursalim, 2019). Dimana setiap jenjang pendidikan tersebut memiliki waktu tempuh yang berbeda-beda. Di Indonesia warganya sudah bisa mendapatkan pendidikan formal dimulai dari jenjang pendidikan usia dini, yaitu Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) atau Taman Kanak-Kanak (TK).

Orang tua saat ini merasa perlu membekali anaknya dengan ilmu pengetahuan sejak usia dini, sebagai bekal dasar melanjutkan pendidikan ke jenjang selanjutnya. Terutama bekal ilmu agama, ilmu agama perlu diberikan dan ditanamkan sejak dini. Bagi umat muslim ilmu agama tidak hanya bisa didapatkan di Taman Pendidikan Al-Quran(TPA) dan pesantren saja. Pemeluk agama islam memiliki kitab suci yang dijadikan sebagai pedoman hidup. Untuk dapat mengamalkan isi dalam kitab suci

Al-Quran dalam kehidupan sehari-hari, maka umat muslim harus dapat membaca dan memahami Al-Quran. Hal dasar yang dapat dipelajari sebelum dapat membaca Al-Quran adalah mempelajari huruf hijaiyah sejak dini. Sedangkan anak-anak pada usia 3-6 tahun, dalam kesehariannya lebih banyak bermain dalam kegiatannya daripada belajar. Namun tidak selamanya bermain membawa dampak buruk pada si anak selagi dalam pengawasan orang dewasa. Selain sebagai media hiburan, saat ini permainan sudah banyak digunakan sebagai media pembelajaran. Manfaat lain dari sebuah permainan adalah dapat meningkatkan perkembangan motorik halus dan kasar, perkembangan kognitif, mengasah daya pikir, sosial dan emosional.

Metode pembelajaran yang digunakan pada pendidikan usia dini saat ini kebanyakan masih menggunakan media cetak seperti buku, menggunakan benda atau barang yang ada di sekolah dan tulisan di papan tulis. Hal ini membuat anak-anak merasa cepat bosan dengan metode pembelajaran yang digunakan di sekolah. Dan metode tersebut juga digunakan oleh R.A Al-Basyari Sendang Mulyo. R.A Al-Basyari merupakan lembaga pendidikan formal swasta islam yang berdiri pada tahun 2013 dan bertempat di desa Sendang Mulyo, Kecamatan Sendang Agung Kabupaten Lampung Tengah.

Selama proses pembelajaran R.A Al-Basyari Sendang Mulyo menggunakan metode konvensional. Metode konvensional yang digunakan diantaranya yaitu metode ceramah, bercerita, menulis di papan tulis, tugas belajar, dan tanya jawab. Kelebihan dari metode konvensional yang digunakan adalah informasi lebih cepat tersampaikan, menghemat biaya, lebih mudah digunakan, membangun rasa tanggung jawab peserta didik pada tugas yang diberikan. Selain memiliki kelebihan, metode konvensional juga memiliki kekurangan diantaranya sulit menjaga

ketertarikan peserta didik, peserta didik cepat merasa bosan, mudah lupa terhadap materi yang didapat dan peserta didik menjadi pasif. Setiap metode pembelajaran akan memiliki kelebihan dan kekurangan. Namun setiap tenaga pendidik bisa menciptakan dan memberikan suasana belajar yang menyenangkan. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran interaktif yaitu menyisipkan sebuah permainan dalam beberapa kesempatan, contohnya menggunakan *game* edukatif berbasis android. Penggunaan *game* edukatif dapat menciptakan suasana kelas lebih menyenangkan. Selain itu *game* edukatif juga dapat menunjang minat belajar, membuat peserta didik lebih aktif karena di dalam sebuah *game* terdapat sebuah tantangan yang harus diselesaikan (Widoretno et al., 2021). *Game* edukatif merupakan sebuah program pembelajaran yang dikemas dalam permainan yang bersifat mendidik (P & Ruswinarsih, 2020). *Game* ini dirancang untuk anak usia dini dengan rentan usia 3-6tahun.

Berdasarkan uraian serta permasalahan yang telah dipaparkan, untuk meningkatkan minat belajar anak dibangku taman kanak-kanak maka penulis memutuskan untuk membangun sebuah aplikasi *game* edukatif, yang berjudul **“Implementasi Game Edukatif Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Huruf Hijaiyah Pada R.A Al-Basyari Sendang Mulyo”**.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- a. Bagaimana menciptakan keaktifan dan ketertarikan siswa saat belajar mengenal huruf hijaiyah dengan menerapkan media interaktif berupa game edukatif yang awalnya hanya menggunakan metode konvensional dalam proses pembelajaran?
- b. Bagaimana merancang aplikasi berbasis android yang dapat meningkatkan pemahaman anak dalam belajar mengenali huruf hijaiyah menggunakan *platform construct 2*?

## 1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan tidak keluar dari permasalahan, maka penelitian ini terdapat batasan masalah sebagai berikut:

- a. Pengembangan *game* edukatif ini dibuat menggunakan *platform construct 2* berbasis android.
- b. Aplikasi *game* edukasi ini hanya dapat digunakan pada pengguna Android.
- c. Penggunaan *game* edukatif ini hanya sebatas untuk media pembelajaran pada tahap pengenalan huruf hijaiyah di taman kanak-kanak tidak termasuk tanda baca(harakat), angka maupun ilmu tajwid.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah:

- a. Mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan perkembangan teknologi berbasis android untuk menunjang proses pembelajaran dan meningkatkan pemahaman belajar mengenal huruf hijaiyah pada anak usia dini.
- b. Membangun *game* edukatif Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Huruf Hijaiyah pada siswa taman kanak-kanak untuk membantu tenaga pendidik di sekolah dan orang tua di rumah dalam memberikan pendidikan pada anak usia dini.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

- a. Dapat membantu tenaga pendidik khususnya di R.A AL-Basyari Sendang Mulyo dan para orang tua dalam menambah media pembelajaran pada anak usia dini.
- b. Sebagai media hiburan yang bersifat mendidik untuk anak.
- c. Terjalannya hubungan kerjasama antara Universitas Teknokrat Indonesia dengan R.A Al-Basyari Sendang Mulyo.
- d. Memperluas wawasan dan memberikan pengetahuan bagi peneliti dalam pengembangan *game* edukatif sebagai media pembelajaran pada anak usia dini.