

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah pembinaan anak dari sejak lahir hingga usia 6 tahun. Pembinaan ini dilakukan sebagai bantuan perkembangan rohani dan jasmani agar anak siap memasuki pendidikan lebih lanjut. Permendikbud No 137 tahun 2014 Menetapkan bahwa PAUD memiliki standar yang merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dalam pengelolaan penyelenggaraan PAUD yang menjadi acuan dalam pengembangan, implementasi, dan evaluasi kurikulum PAUD. Banyak metode pembelajaran di PAUD seperti bermain, bercerita, kerja kelompok, tanya jawab dan pemberian tugas. Pendidikan agama menekankan di pemahaman tentang agama dan bagaimana agama diamalkan serta diaplikasikan dalam tindakan dan sikap pada kehidupan sehari-hari. Bagi anak, nilai kepercayaan artinya sesuatu yang tak berbentuk dan perlu diwujudkan secara lebih konkret melalui aktivitas sehari-hari, seperti ketika anak berinteraksi menggunakan sesama manusia serta alam (Trisna Ayu Anugrah Laranti<sup>1</sup>, 2023).

Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPA/TPQ) merupakan lembaga atau kelompok masyarakat yang menyelenggarakan pendidikan nonformal jenis keagamaan Islam yang bertujuan untuk memberikan pengajaran membaca Al-Qur'an sejak usia dini, serta memahami dasar-dasar dinul Islam pada anak usia taman kanak-kanak, sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah (SD/MI) atau bahkan yang lebih tinggi. TPA/TPQ setara dengan Raudhatul Athfal RA dan taman kanak-kanak (TK). Pengenalan Asmaul Husna pada anak sudah dikenalkan dalam pendidikan formal maupun non formal. Kurangnya metode pembelajaran yang masih menggunakan metode konvensional dan metode seperti hapalan pada TPA Al-hidayah yang terletak di desa Pemangku V Waysalang Lampung Barat, yang menyebabkan anak-anak mudah bosan (Yuventia Hesti Ningrum<sup>1</sup>, 2020).

Berdasarkan informasi yang peneliti dapat bahwa jumlah anak-anak di TPA Al-hidayah berjumlah 65 responden. Mayoritas responden yang berjenis kelamin perempuan 38 orang (60%) dan responden berjenis kelamin laki-laki 27 orang (40%). Hal ini mengindikasikan bahwa mayoritas anak-anak yang mengaji berjenis kelamin perempuan. Rasa malas membaca dan bahkan tidak dapat membaca bagi

siswa TPA yang rata-rata usianya adalah 4-12 tahun menjadi faktor lain bahwa media pembelajaran secara konvensional ini kurang interaktif, sehingga diperlukan sebuah inovasi berupa aplikasi pembelajaran Asmaul Husna yang dapat meningkatkan minat baca, mendengarkan, dan menghafal Asmaul Husna pada siswa TPA. Asmaul Husna adalah nama-nama Allah yang indah sebagaimana Firman Allah dalam QS. Al A'raf: 180, yang artinya: "Hanya milik Allah Asmaul Husna, maka bermohonlah kepada-Nya dengan menyebut Asmaul Husna itu".

Menurut (Jauhar Ma'ruf 1), 2023), *Game* edukasi adalah salah satu jenis media yang digunakan dalam memberikan pembelajaran yang berupa permainan dengan tujuan untuk merangsang daya pikir dan meningkatkan konsentrasi melalui media yang unik dan menarik. *Game* edukasi dirancang untuk membantu pembelajaran dengan kegiatan yang menyenangkan dan lebih kreatif. Dalam pendekatan teknologi saat ini, pemanfaatan sebuah aplikasi berupa *Game* pada platform android menjadi salah satu sarana pembelajaran yang cukup efektif dalam mengenalkan pembelajaran dasar matematika. *Game* edukasi dapat merangsang daya pikir, meningkatkan konsentrasi dan memecahkan permasalahan yang telah dibuat. Teknik pembelajaran menggunakan media interaktif ini dirasa efektif untuk anak-anak usia dini dengan menggunakan sebuah aplikasi *Game* edukasi

Maka dari itu *Game* edukasi bertema Islam dan berisi pengetahuan seputar agama Islam diharapkan dapat menjadi solusi untuk menjembatani pengetahuan tetap ter-edukasi dengan cara yang menyenangkan serta mudah untuk di akses oleh anak-anak muslim. Serta memberikan opsi media pembelajaran dengan cara yang lebih fleksibel dan berbeda dengan cara konvensional. Oleh karena uraian permasalahan di atas, mendorong penulis untuk membuat penelitian berjudul "Rancang Bangun *Game* Edukasi Asmaul Husna Sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini Menggunakan *Construct 2*". Dengan dibuatnya *Game* edukasi terkait Asmaul Husna yang dapat di akses melalui smartphone android diharapkan dapat mempermudah dan menarik minat para anak-anak muslim untuk belajar dan menghafal Asmaul Husna. (Ridzwan Delian Kautsar1, 2021).

## **1.2. Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang aplikasi *Game* edukasi asmaul husna yang menarik untuk anak usia dini dengan menggunakan *Construct 2*?

### **1.3. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan aplikasi media pembelajaran mengenal Asmaul Husna berbasis Android untuk membantu kegiatan belajar anak-anak dalam mengenal dan memahami Asmaul Husna dengan dukungan tampilan yang menarik untuk membantu evaluasi belajar.

### **1.4. Batasan Masalah penelitian**

Dalam melakukan penelitian untuk pengembangan sistem ini, terdapat beberapa batasan masalah yang menjadi ruang lingkup pembahasan, yaitu:

1. Ruang lingkup dari penelitian ini hanya berfokus pada pembuatan dan pengujian *Game* pada 4 versi android yaitu Nougat (7.0), oreo (8.0), Pie (9.0) dan, (10.0) Android Q, bukan pada penyebarannya di pasar.
2. Aplikasi dibuat menggunakan *Construct 2* dan *Adobe Photoshop CS6*.
3. *Game* ini akan berfokus pada pengajaran Asmaul Husna atau 99 nama Allah dalam ajaran Islam dan tidak akan mencakup aspek lain dari pendidikan agama Islam.

### **1.5. Manfaat/Kontribusi penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah proses pembelajaran mudah untuk diakses dan dioperasikan sehingga anak-anak dapat dengan mudah belajar mengenal dan memahami Asmaul Husna. Anak-anak diharapkan dapat menghafal Asmaul Husna dengan baik dan benar.