BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi berkembang dengan sangat pesat di era modernisasi ini. Teknologi *mobile* yang saat ini tidak hanya digunakan sebagai alat komunikasi saja, tetapi sebagai alat untuk memudahkan pengguna dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut dapat terjadi karena pada teknologi *mobile* terdapat banyak fasilitas, antara lain: pengaksesan internet, e-mail, *organizer*, musik, *game* dan dapat digunakan dimana saja, kapan saja secara lebih cepat dan mudah (Irwanto dkk, 2010) hal 1.

Salah satu perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan ada pada metode pembelajarannya dengan memanfaatkan teknologi komputer sebagai media pembelajaran interaktif (Nyarno, 2013). Teknologi turut mempengaruhi perkembangan dibidang game, dengan munculnya salah satu *game engine* yaitu construct 2 yang digunakan untuk mengembangkan game yang dapat dijalankan pada *mulitiplatform* seperti *mobile, desktop* dan juga *browser* yang mendukung html 5 (Hartanto, Dhuhita, & Tinangon, 2014) hal 2.

Dunia pendidikan dituntut agar selalu bergerak seiring perkembangan teknologi global. Pada umumnya hal yang sangat penting untuk diperhatikan dalam pendidikan adalah masalah minat belajar, khususnya dalam pengucapan mahkroj huruf hijaiyah. Ada beberapa faktor yang menyebabkan minat belajar siswa berkurang yaitu kurangnya kemauan dan partisipasi aktif siswa dalam belajar, sehingga dibangunlah sebuah Aplikasi Media Pembelajaran Ilmu Tajwid dalam Mengucapkan Makharijul huruf Hijaiyah. bertujuan untuk meningkatkan kemauan dan partisipasi aktif siswa dalam belajar ilmu tajwid (Mulia dkk, 2017) hal 1.

Tajwid ialah pengetahuan tentang kaidah serta cara-cara membaca Al Quran dengan sebaik-baiknya. Pembahasan utama atau yang dipelajari dalam ilmu tajwid adalah huruf yang berjumlah 29, dalam bermacam-macam harakah (barisnya) serta dalam bermacam-macam hubungan (Zarkasyi, 2003 dalam Septiawan dkk, 2012). Ilmu yang sangat penting dan harus dimiliki oleh seorang anak sejak usia dini sebelum mempelajari ilmu lainnya adalah ilmu tajwid atau membaca Al-Quran dengan baik dan benar (Septiawan dkk, 2012) hal 1.

Construct 2 adalah *game engine/creator* buatan Scirra. Construct 2 salah satu *game engine* favorit para *game* developer yang tidak memiliki *skill coding*, karna selain mudah digunakan construct 2 juga memiliki banyak sekali tutorial dan *template* yang *uptodate*. Construct 2 menggunakan HTML5 yang bisa berjalan dibanyak *device* diantaranya Android, *Windows Phone, Windows* dan juga *Linux*. Untuk menggunakan construct 2 dapat mendownloadnya *free* tetapi dengan *scene* dan fitur terbatas sehingga tidak leluasa dalam membuat *game* namun berbeda dengan yang berlisensi memiliki *scene* dan fitur yang lebih banyak (Sholihin dan Farouq 2016) hal 3.

Dari pemaparan diatas, maka penulis tertarik untuk pembuat aplikasi *mobile* yang berfokus pada *game* mengenai pembelajaran ilmu tajwid. dimana tujuan pembuatan *game* pembelajaran ilmu tajwid ini juga untuk memberikan solusi berupa media pembelajaran bagi masyarakat umum yang beragama islam khususnya anak-anak beragama islam dari umur 10 tahun keatas untuk membantu mempermudah dalam memahami dan mempelajari hukum-hukum ilmu tajwid dalam membaca Al-Qur'an.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat dirumuskan permasalahan yang akan diselesaikan yaitu :

1. Bagaimana membuat *game* sebagai alternatif pembelajaran yang mampu menyajikan materi-materi tajwid dalam sebuah game ?
2. Bagaimana hasil pengujian *game* pembelajaran ilmu tajwid menggunkan *Nielsen's Usability Model* ?

1.3 Batasan Masalah

Penetapan batasan masalah yang dihadapi penulis perlu dilakukan agar pembahasan, penyusunan, dan pembuatan sistem dapat dilakukan secara terarah dan tercapai sesuai dengan yang diharapkan, sehingga dibuatlah batasan masalah. Batasan masalah tersebut antara lain:

1. Aplikasi game yang dibangun hanya dapat digunakan untuk pemain tunggal *(single player).*
2. Materi yang digunakan dalam game seputar ilmu tajwid dasar.

1.4 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan latar belakang dan perumusan masalah di atas, maka tujuan yang akan di capai dalam penelitian ini yaitu:

1. Menghasilkan sebuah aplikasi game pembelajaran ilmu tajwid dengan bantuan media teknologi.
2. Untuk mengetahui hasil dari pengujian game menggunkan *Nielsen's Usability Model.*

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu untuk dijadikan sebagai media alternatif pembelajaran dan memberikan kemudahan masyarakat umum yang beragama islam khusus nya anak-anak beragama islam dalam mempelajari ilmu tajwid.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini digunakan untuk memberikan gambaran umum secara singkat, maka penulisan laporan skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelasakan teori-teori mengenai game pembelajaran, ilmu tajwid, construct 2, android dan metode pengembangan sistem.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisikan tentang analisa kebutuhan game, pengembangan sistem dan proses perencanaan rancangan aplikasi game pembelajaran ilmu tajwid menggunakan construct 2 berbasis android dan metode pengumpulan data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelasakan cara kerja game yang dibuat, serta pengujian game.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Merupakan bab terakhir yang berisikan tentang simpulan dan saran yang bersifat membangun bagi masyarakat dan penelitian.

LAMPIRAN