

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ilmu agama khususnya mempelajari Al-Qur'an bagi umat muslim sangat penting sebagai bekal untuk dasar hidup mereka dalam menghadapi kehidupan di masa mendatang [1]. Seperti tercantum di dalam Al-Qur'an di surat Al-Alaq ayat satu, yang berbunyi "Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang menciptakan,". Menurut Syekhul Islam Muhyiddin Abu Zakariyya Yahya bin Syaraf An-Nawawi dalam kitabnya, *Riyaadhus-Shaalihiin*, membuat bab khusus tentang Keutamaan Membaca Al-Qur'an. Pertama, Al-Qur'an akan menjadi syafaat atau penolong di hari kiamat untuk para pembacanya. Kedua, orang yang mempelajari dan mengajarkan Al-Qur'an merupakan sebaik-baik manusia. Ketiga, untuk orang-orang yang mahir membaca Al-Qur'an, maka kelak ia akan bersama para malaikat-Nya. Keempat, untuk mereka yang belum lancar dalam membaca dan mengkhawatirkan Al-Qur'an, tidak boleh bersedih sebab Allah tetap berikan dua pahala. Dan kelima, Al-Qur'an dapat meningkatkan derajat kita di mata Allah [2].

Berdasarkan laporan *The Royal Islamic Strategic Studies Centre (RISSC)* yang bertajuk *The Muslim 500: The World's 500 Most Influential Muslims 2024*, Indonesia merupakan negara dengan populasi muslim terbanyak di dunia. RISSC mencatat, jumlah populasi muslim di Indonesia mencapai 240,62 juta jiwa pada 2023. Jumlah ini setara 86,7% dari populasi nasional yang totalnya 277,53 juta jiwa [3]. Dengan jumlah umat muslim yang paling besar di dunia, sudah seharusnya Indonesia memiliki lingkungan yang mendukung untuk mempelajari Al-Qur'an seperti pesantren, madrasah, sekolah islami, maupun masjid. Dengan berbagai lingkungan yang mendukung serta jumlah penduduknya didominasi mayoritas muslim, seharusnya masyarakat muslim di Indonesia mempunyai pemahaman dan wawasan mengenai Al-Qur'an sangat tinggi.

Namun, menurut Institut Ilmu Qur'an (IIQ) Jakarta menyatakan, bahwa pada tahun 2022 sebanyak 3.111 orang muslim sebagai sampel yang tersebar di 25

Provinsi, sebanyak 72.25 % tidak mampu membaca Al-Qur'an. Sebelumnya data Dewan Masjid Indonesia, menyebut, pada tahun 2019 sebanyak 65% dari 223 juta umat muslim di Indonesia tak mampu membaca Al-Qur'an [4]. Angka tersebut menggambarkan bahwa buta huruf di Indonesia harus segera diatasi. Menurut Kepala Seksi Bimbingan Masyarakat Islam, H.M. Barzan menyampaikan beberapa faktor penyebab masih adanya buta aksara Al-Qur'an di kalangan masyarakat. Diantaranya guru ngaji kita di pelosok desa dan pedalaman sehingga aksesnya sulit, sebagiannya masih terbentur faktor ekonomi, selain itu metode *ta'lim* cenderung membosankan ditambah *ghirah* yang kurang [5]. Menurut Abdul Fattah Jalal dalam buku *Minal Ushul al-Tarbawiyah fi al-Islam*, istilah *Ta'lim* diartikan dengan proses yang terus menerus diusahakan manusia sejak lahir untuk melakukan pembinaan pengetahuan, pemahaman, pengertian, tanggung jawab dan penanaman amanah. Kata *ghirah*, dalam bahasa Arab secara literal bisa bermakna cemburu. Secara terminologis yakni semangat yang menggelora dalam setiap jiwa manusia.

Dari beberapa faktor penyebab buta huruf Al-Qur'an di atas, salah satunya yaitu *ta'lim* yang cenderung membosankan. Buta huruf Al-Quran dapat menghambat pemahaman dan penghayatan terhadap isi Al-Quran, yang merupakan sumber ajaran utama dalam agama Islam. Selain itu, dengan perkembangan teknologi dan popularitas penggunaan gadget di kalangan anak-anak dan remaja, metode pembelajaran konvensional cenderung kurang menarik bagi generasi muda saat ini. Dimana mereka lebih mementingkan bermain dengan *smartphone*-nya dibandingkan membaca Al-Qur'an terutama anak - anak. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) pada tahun 2020, lebih dari 71,3% anak usia sekolah memiliki gadget dan menghabiskan waktu yang cukup lama untuk memainkannya setiap hari. Sebanyak 55% dari anak-anak ini menggunakan waktu mereka untuk bermain *game* di gadget, baik itu *game* online maupun offline [6]. Fenomena ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget oleh anak-anak cenderung terfokus pada hiburan semata, dan hal ini menjadi suatu kerugian yang patut disayangkan.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka dibutuhkan suatu solusi yang dapat membantu masyarakat umat muslim di Indonesia khususnya anak - anak dalam

mempelajari Al-Qur'an. Solusi yang tepat dimana hampir semua orang memiliki gadget, yaitu pembuatan *game* edukasi untuk literasi Al-Qur'an. *Game* edukasi, menurut Ismail (2009), merupakan suatu kegiatan yang mendidik yang sifatnya menyenangkan dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan bahasa dan berpikir, meningkatkan konsentrasi serta memecahkan masalah [7]. *Game* edukasi memiliki daya tarik yang tinggi bagi anak-anak dan remaja karena dapat memberikan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan menantang. Dengan menggunakan *game* edukasi, pembelajaran Tahsin Al-Quran dapat disajikan dalam bentuk yang lebih menarik dan menantang, sehingga dapat meningkatkan minat belajar dan motivasi para pelajar. Melalui *game* edukasi, para pelajar dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan tanpa merasa tertekan atau bosan. Dengan demikian, pembelajaran Tahsin Al-Quran dapat diintegrasikan ke dalam kegiatan sehari-hari para pelajar tanpa mengganggu rutinitas mereka. Berdasarkan data di atas, *game* juga dapat menghilangkan rasa bosan, terbukti dari 55% waktu mereka digunakan untuk bermain *game*. Ini dapat menjadi solusi dari salah satu faktor yaitu *ta'lim* yang membosankan. *Game* edukasi juga dapat memfasilitasi pembelajaran mandiri dan memungkinkan para pelajar untuk belajar kapan pun dan di mana pun mereka berada. Hal ini sangat penting mengingat gaya hidup yang serba cepat dan mobilitas tinggi pada era digital saat ini.

Konsep *game* edukasi akan menggunakan sistem operasi Android. Berdasarkan data dari Statcounter, pangsa pasar sistem operasi mobile di Indonesia didominasi oleh sistem operasi Android yaitu sebanyak 88.25% pada bulan desember 2023 [8]. Selain itu pada *game* edukasi ini, nantinya akan menggunakan metode *Linear Congruent Methods* (LCM). LCM merupakan metode pembangkit bilangan acak [9]. Sehingga dengan metode ini konten di dalam *game* edukasi dapat bervariasi atau tidak statis, serta dapat mengatasi rasa bosan. Lalu untuk metode pembelajaran Al-Qur'an akan menggunakan metode *Tahsin*, jika dilihat artinya secara bahasa adalah *masbhar* yang berasal dari kata *hassana* – *yuhassinu* – *tahsiinan* yang memiliki arti memperbaiki, mempercantik, memperbagus, dan menghiasi. *Tahsin* merupakan salah satu cara untuk membaca Al-Quran dengan baik dan benar dan mencapai kesempurnaan pahala membaca Al-Quran. Secara

lebih umum, banyak orang lebih akrab dengan istilah tajwid, namun keduanya memiliki makna yang sama yaitu memperbaiki atau menyempurnakan bacaan [10].

Fitur - fitur yang akan dimasukkan kedalam *game* edukasi tersebut. Pertama menambahkan fitur panduan cara menggunakan *game* edukasinya. Kedua membuat fitur pembelajaran sederhana mengenai huruf hijaiyah dan ilmu dasar tajwid. Ketiga membuat fitur quiz mengenai huruf hijaiyah dimana nanti ada audio yang akan membacakan quiznya. Keempat membuat fitur quiz untuk ilmu dasar tajwid. Kelima membuat fitur skor, untuk meningkatkan *ghirah* pengguna dalam memainkan *game* tersebut.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis mencoba merumuskan masalah yang akan penulis bahas dalam penelitian ini. Rumusan masalahnya antara lain sebagai berikut :

1. Tingginya tingkat buta huruf Al-Qur'an di kalangan masyarakat Muslim di Indonesia.
2. Kurangnya pemahaman dan wawasan mengenai Al-Qur'an di kalangan masyarakat Muslim Indonesia, meskipun jumlah populasi Muslim di Indonesia sangat besar.
3. Tingginya waktu bermain gadget hanya untuk bermain game, khususnya pengguna anak-anak.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini adalah untuk mengatasi masalah buta huruf Al-Quran yang masih terjadi di kalangan masyarakat Indonesia, dibangunlah game edukasi mengenai pembelajaran Tahsin Al-Quran. Game ini menyediakan solusi untuk mempelajari Tahsin Al-Quran melalui media yang lebih menarik, mengingat sebagian besar masyarakat, termasuk anak-anak maupun remaja, sudah banyak

menggunakan gadget. Sedangkan tujuan dilakukan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengatasi tingkat buta huruf Al-Qur'an di kalangan masyarakat Muslim di Indonesia.
2. Memanfaatkan penggunaan gadget untuk pendidikan agama melalui game edukasi.
3. Meningkatkan pemahaman dan wawasan mengenai Al-Qur'an di kalangan masyarakat Muslim Indonesia.

1.4 Batasan Masalah

Untuk menyederhanakan pembahasan pada penelitian ini, maka masalah dibatasi sebagai berikut :

1. *Game* yang akan dibangun hanya akan mendukung sistem operasi Android.
2. *Game* yang akan dibangun hanya menggunakan metode *Tahsin* berupa pelafalan huruf *hijaiyah* dan ilmu *tajwid* dasar.
3. *Game* yang akan dibangun menargetkan pasar pengguna yaitu anak usia 10 tahun hingga 20 tahun keatas.
4. *Game* yang akan dibangun akan dilakukan verifikasi pelafalan huruf *hijaiyah* dan ilmu dasar *tajwid* dengan pemuka agama.
5. *Game* yang akan dibangun akan dipublikasikan melalui media platform Google Play Store.

1.5 Metodologi Penelitian

Pada penelitian kali ini penulis akan menggunakan metode analisis deskriptif. Metode analisis deskriptif adalah suatu metode untuk meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi suatu sistem pemikiran ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah untuk

membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antar fenomena yang diselidiki. Metode penelitian ini memiliki dua tahap, yaitu tahap pengumpulan data dan tahap pembangunan perangkat lunak.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk melakukan pengumpulan data, metode yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Studi Literatur

Studi literatur merupakan kegiatan dengan melakukan pencarian dan pengumpulan data pustaka yang menunjang penelitian yang akan dikerjakan. Pustaka tersebut berupa buku, artikel, jurnal, dan laporan akhir yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

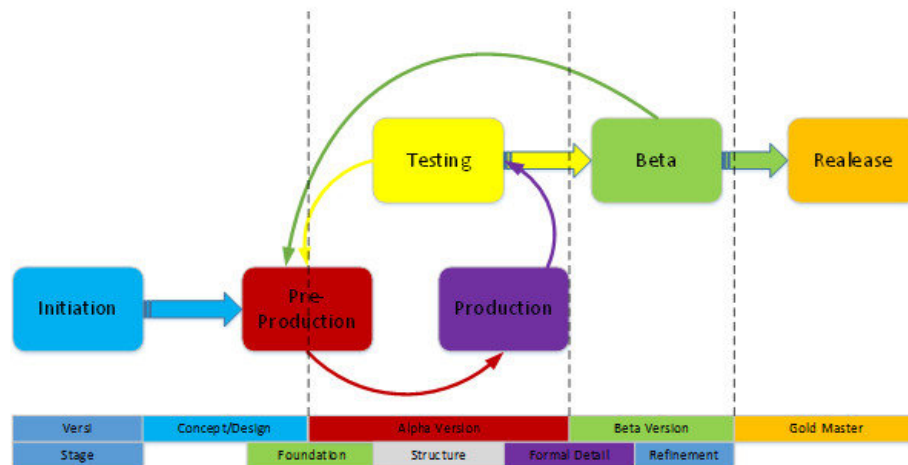
2. Observasi

Peneliti melakukan pengamatan langsung di kota Sukabumi lebih tepatnya di SMAN 1 Cikembar dengan Bapak Lukmanul Hakim, SPd.i, terhadap verifikasi pelafalan huruf hijaiyah dan ilmu tajwid untuk mendapatkan informasi mengenai tata cara pelafalan huruf hijaiyah dan ilmu tajwid dasar dengan benar.

1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Dalam pembangunan perangkat lunak yang digunakan adalah metode *Game Development Life Cycle* (GDLC). Metode ini merupakan metode yang terdiri dari serangkaian langkah atau fase yang digunakan dalam perancangan, pembangunan dan pengembangan pada *game*. Dimana dalam tahapan tersebut terdapat *initiation* (inisiasi), *Pre-Production* (Pra-Produksi), *Production* (Produksi), *Testing* (Pengujian), *Beta*, dan *Release*. *Game Development Life Cycle* adalah proses yang berkelanjutan, dan siklus ini dapat berulang dengan penulisan tambahan atau sekuel *game*. Pengembang dapat memilih pendekatan *Game Development Life Cycle* yang sesuai dengan tujuan, tim, dan jenis *game* yang sedang dikembangkan. Fase atau

tahapan - tahapan dari *Game Development Life Cycle* dapat dilihat pada gambar berikut ini :



Gambar 1. 1 Metode Pengembangan Game Development Life Cycle

Tahapan dalam metode *Game Development Life Cycle* yang meliputi beberapa proses diantaranya :

1. Tahap *Initiation*

Tahap ini merupakan proses identifikasi permasalahan utama dan penulis melakukan studi literatur terhadap beberapa jurnal penelitian yang sudah ada. Pada proses ini dilakukan perencanaan mengenai konsep kasar *game* yang akan dibuat, seperti menganalisa *game* yang akan dibuat, membuat gambaran sederhana mengenai *game* tersebut. Dan untuk keluaran dari tahap ini adalah konsep kasar *game*, yaitu jenis *game* yang akan dibuat, skenario *game*, karakter *game*, cerita di dalam *game*, target pemain, platform yang digunakan, dan menentukan *game engine* yang cocok dalam pengembangan *game*.

2. Tahap *Pre-Production*

Pada tahap ini melakukan identifikasi alur permainan yang akan dibuat dan juga menentukan jenis atau genre *game* yang akan dihasilkan. Selain itu, peneliti merevisi konsep *game* yang telah dibuat pada tahap sebelumnya, dan membuat desain *game* yang lebih baik, desain *game* yang dibuat berfokus pada pendefinisian genre *game*, *gameplay*, mekanisme *game*, alur cerita, desain karakter, desain rintangan, *storyboard*, pemodelan diagram *Unified Modeling Language* (UML), dan dokumentasi.

3. Tahap *Production*

Pada tahap ini penulis melakukan perancangan aplikasi dan menghasilkan implementasi dari *game* edukasi yang telah dirancang. Selain itu, tahap ini merupakan tahap inti dalam siklus pembuatan *game*, tahap ini meliputi pembuatan aset *game* meliputi pembuatan model 2D untuk *Character Player*, pembuatan model 2D untuk *NonPlayer Character*, pembuatan model 2D *Environment* dan pendukung 2D model lainnya. Serta membuat animasi untuk setiap model 2D yang dapat bergerak, menulis kode program, animasi, efek suara, dan integrasi antara aset *game* dan kode program. Desain *game* yang telah dibuat pada tahap sebelumnya disempurnakan di tahap ini, semua aspek yang telah dirancang diimplementasikan ke dalam aspek - aspek penyusun *game*.

4. Tahap *Testing*

Pada tahap ini penulis melakukan *testing* atau pengujian apakah terdapat *error* yang terjadi pada saat aplikasi dijalankan. Selain itu pengujian ini memeriksa apakah masih ada *bug* atau kesalahan, yang nantinya pada tahap ini memungkinkan penambahan atau pengurangan fitur. Metode yang digunakan dalam proses pengujian internal ini adalah metode pengujian *Black box* dan *White box*.

5. *Beta*

Pada tahap ini dilakukan pengujian secara eksternal oleh pihak ketiga, hal ini dilakukan untuk menguji apakah *game* yang sedang dibangun dapat diterima. Pengujian *beta* ini dilakukan di luar siklus produksi, namun jika hasil dari pengujian ini memiliki potensi kesalahan, peneliti akan mengulang siklus produksi. Metode yang digunakan dalam proses pengujian eksternal ini adalah metode *User Acceptance Test* (UAT).

6. Tahap *Release*

Tahap *release* adalah tahapan yang terakhir yaitu dengan tidak adanya *error*, *bug*, dan kesalahan saat aplikasi atau *game* dijalankan dan melakukan perilisan.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai latar belakang, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metode penelitian, serta sistematika penulisan untuk menjelaskan pokok – pokok pembahasannya.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan membahas berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian seperti *game* dan *game* edukasi, *Tahsin*, huruf *Hijaiyah*, *Godot* dan *Godot Engine*, metode *Linear Congruent Method*, dan *UML (Unified Modeling Language)*.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi pemaparan analisis system yang mencakup perancangan tampilan *game*, dan analisis bagaimana implementasi metode *Linear Congruent Method* untuk menentukan randomisasi soal dalam *game*.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang implementasi yang mencakup implementasi perangkat keras, implementasi perangkat lunak dan implementasi antarmuka. Bab ini juga merupakan pengujian sistem seperti scenario pengujian, pengujian blackbox dan metode.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi mengenai kesimpulan yang diperoleh dari hasil pengujian sistem serta saran untuk pengembangan sistem kedepan.