BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pengenalan anak terhadap agama Islam sejak usia dini pada akhir-akhir ini sangat kurang. Salah satu kendalanya adalah adanya kesulitan dalam proses kegiatan belajar mengajar. Pada umumnya dalam proses pendidikan pada anak balita atau usia dini lebih diutamakan pada metode bermain sambil belajar. Hal ini dilakukan karena metode ini lebih sesuai dengan kondisi anak-anak yang cenderung lebih suka bermain. Maka para pendidik memanfaatkan hal ini untuk mendidik anak dengan cara bermain sambil belajar yaitu disamping bermain, anak juga sekaligus mengasah ketrampilan dan kemampuan. Seto Mulyadi, psikolog anak menjelaskan bahwa "anak adalah anak, anak bukan manusia dewasa mini, karena itu metode pembelajaran terhadap anak harus disesuaikan dengan perkembangannya. Dunia anak adalah dunia bermain. Pada dasarnya anak senang sekali belajar, asal dilakukan dengan cara-cara bermain yang menyenangkan" [9]. Oleh karena permasalahan diatas maka banyak *publisher game* yang meluncurkan *game* dengan tema edukasi agama dengan tujuan si anak dapat mengetahui dasar-dasar agama Islam. Namun *game* dengan tema mengenalkan dasar-dasar agama Islam khususnya Rukun Iman dan Islam masih sangatlah jarang, padahal itu merupakan hal yang wajib diketahui bagi siapa saja yang memeluk agama Islam.

Game dengan tujuan edukasi ini dapat digunakan sebagai salah satu media edukasi yang memiliki pola pembelajaran *learning by doing*. Berdasarkan pola yang dimiliki oleh *game* tersebut, pemain dituntut untuk belajar sehingga dapat menyelesaikan permasalahan yang ada. *Game* edukasi adalah salah satu bagian dari permainan yang serius. Tetapi *game* juga bisa merugikan karena apabila sudah kecanduan *game* biasanya akan lupa waktu dan akan mengganggu kegiatan atau aktifitas yang sedang dilakukan. Permainan dalam hal ini merujuk pada pengertian kelincahan intelektual (*Intellectual Playability Game*) yang juga bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya. Dalam *game*, ada target-target yang ingin dicapai pemainnya [6].

Penelitian ini bertujuan untuk membuat sebuah *game* edukasi islami Mengenal Agama Islam. *Game* jenis ini dibuat dengan tujuan spesifik sebagai alat pendidikan. *Developer* yang membuatnya, harus memperhitungkan berbagai hal agar *game* ini benar-benar dapat mendidik, menambah pengetahuan dan meningkatkan ketrampilan yang memainkannya. Target segmentasi pemain harus pula disesuaikan dengan tingkat kesulitan dan *design visual* ataupun animasinya. Contoh *edugames* islami: *Game* Hijaiyah, Belajar Ngaji Yuk!, Petualangan Berburu Bintang Hijaiyah.

Yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu meneliti *game* yang telah ada contohnya *Game* Hijaiyah. Pada *game* tersebut, akan dilakukan uji coba serta mengkaji kelebihan dan kekurangan yang ada seperti tidak ada penjelasan untuk masuk ke menu utama setelah mengisikan data pemain, tidak adanya penjelasan gambar pada menu utama (pilihan) dan pada permainan merangkai penggalan ayat penjelasan penempatan jawaban kurang jelas.

Dengan adanya *game* edukasi mengenal Agama Islam ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan pada anak dalam mengenal agama islam. Penelitian ini memilih anak-anak sebagai target pemain karena kesulitan proses pembelajaran secara teoritis yang diajarkan pada anak, mengingat anak-anak lebih suka bermain. Semoga aplikasi **"Pembangunan *game* edukasi mengenal agama islam"** ini diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut. Sehingga saat anak memainkan *game* ini secara tidak langsung anak-anak dapat mengenal agama Islam, dengan harapan semangat anak untuk belajar akan lebih terpacu dan meningkatkan pengetahuan anak dalam agama.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar belakang diatas. Permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membangun sebuah aplikasi permainan pembelajaran (*Edugames)* pengenalan agama Islam?

2. Bagaimana mengoptimasikan permainan pembelajaran (*Edugames)* pengenalan agama Islam sebagai sarana pembelajaran yang lebih variatif untuk anak-anak?

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud dari penelitian tugas akhir ini adalah untuk mengimplementasikan konsep permainan edukasi sebagai media sarana baru dalam pembelajaran.

Sedangkan tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Memberikan sebuah media baru untuk membantu kinerja pembelajaran anak-anak tentang mengenal dasar-dasar agama Islam.
2. Untuk mengoptimalkan *game* sebagai media sarana pembelajaran yang lebih variatif serta membuat *game* sebagai alat bantu untuk menumbuhkan minat anak terhadap belajar agama Islam.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pada aplikasi ini hanya mengusung tema dasar-dasar agama Islam.
2. Materi yang dibahas dalam aplikasi hanya mengenai Rukun Islam dan Rukun Iman
3. Algoritma yang digunakan untuk menyelesaikan *game* Tebak Gambar adalah algoritma *Greedy*.
4. *Game* ini ditargetkan untuk anak usia 6 tahun keatas.
5. Aplikasi ini dibuat berbasis desktop dengan menggunakan *Flash* karena memudahkan dalam penggunaannya serta tidak memakan spesifikasi hardware yang besar.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan adalah dalam penelitian tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Studi Literatur.

   Pada tahap ini mengumpulkan bahan-bahan referensi baik dari buku, artikel, jurnal, makalah maupun situs *internet* yang berhubungan dengan judul penelitian ini.

2. Kuesioner.

   Kuesioner merupakan salah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan sejumlah pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

3. Tahap pembuatan perangkat lunak.

   Teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan paradigma perangkat lunak secara *waterfall*, yang meliputi beberapa proses diantaranya:

   a. System / Information Engineering

   Merupakan bagian dari sistem yang terbesar dalam pengerjaan suatu proyek, dimulai dengan menetapkan berbagai kebutuhan dari semua elemen yang diperlukan sistem dan mengalokasikannya kedalam pembentukan perangkat lunak.

   b. Analisis

   Merupakan tahap menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek pembuatan perangkat lunak.

   c. Design

   Tahap penerjemahan dari data yang dianalisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh user.

   d. Coding

   Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang keadalam bahasa pemrograman tertentu.

   e. Pengujian

   Merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun. Pengujian juga dilakukan kepada *user* yang bertindak sebagai responden.

f. Maintenance

Tahap akhir dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalami perubahan–perubahan atau penambahan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penelitian tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I LATAR BELAKANG

Menguraikan tentang latar belakang permasalahan, rumusan masalah yang dihadapi, maksud dan tujuan penelitian, batasan masalah serta metodologi yang dipakai dalam penelitian pembuatan aplikasi serta sistematika penelitian.

BAB II. LANDASAN TEORI

Pada bab ini, akan dibahas mengenai teori-teori yang berkaitan dengan judul dari penelitian skripsi ini. Digunakan untuk dapat membantu menyelesaikan setiap tahapan yang dilalui. Seperti tentang definisi *game*, *Artificial Intelligence*, Analisis system berorientasi objek, serta aplikasi pembangun perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

Berisi analisis kebutuhan untuk sistem yang akan dibangun sesuai dengan metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan. Selain itu, bab ini juga berisi perancangan struktur antar muka untuk aplikasi yang akan dibangun dan pembangunan aplikasi *game* edukasi pengenalan agama islam.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini menjelaskan tentang implementasi dari hasil analisis dan perancangan yang telah dibuat, serta hasil pengujian sistem untuk mengetahui apakah aplikasi yang dibangun sudah memenuhi kebutuhan.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan tentang penelitian tugas akhir dari pembahasan masalah dan juga berisi saran untuk pengembangan dan penyempurnaan aplikasi *game* edukasi ini dimasa yang akan datang.