

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Saat ini banyak aplikasi berteknologi smartphone yang diciptakan untuk membantu kerja manusia, baik dibidang bisnis, pemerintah, pendidikan, dan lain-lain. Proses modernisasi berjalan terus menerus seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang secara pesat dan mendasar seperti adanya internet dan smartphone dalam bergelut dengan gejala modernisasi tidak jarang manusia kehilangan arah, bahkan kehilangan eksistensi dirinya sebagai makhluk sosial. Penggunaan ponsel pintar kini sudah sangat melekat dengan seluruh kalangan masyarakat dari anak remaja beranjak dewasa hingga lansia. Dari 10 alasan yang dipaparkan oleh Masterweb Corporation, dalam situs webnya yang membahas tentang (Dunia Teknologi dan Gaya Hidup: 2011) telah menyebutkan bahwa karena ringan, cepat, lebih mudah dipakai, dan dibawa saat bepergian (praktis) merupakan 4 alasan dengan rating tertinggi (Putra, D, W., Nugroho, A, P., Puspitarini, E, 2016).

Aplikasi di smartphone mempunyai banyak jenis yang mana diciptakan karena untuk membantu pekerjaan manusia. Game saat ini sudah menjadi alternatif hiburan bagi tua, muda, pria maupun wanita. Industri pengembangan game juga sudah menjadi suatu hal yang menjanjikan, terbukti dengan banyaknya perusahaan pengembang dan pemroduksi game di Amerika, Eropa dan Asia. Game dibuat untuk suatu tujuan tertentu. Biasanya pembuat game memiliki suatu tujuan khusus dalam membuat sebuah game. Tujuan pembuatan sebuah game antara lain adalah education (mendidik). Game ini akan lebih diutamakan untuk mendukung proses pembelajaran dengan konsep “Bermain dan belajar”. Untuk sebagian anak usia 5 – 9 tahun , kata “Belajar” akan terasa sangat menakutkan, sehingga diharapkan dengan adanya game pendidikan yang menarik ini, anak tidak

akan menyadari jika yang dilakukannya itu adalah termasuk belajar dan anak akan menjadi senang dan mau belajar. (Siswanto, Y., Purnama, B, 2013).

Mengenal huruf hijaiyah pada masa kanak-kanak adalah hal yang terpenting, karena huruf hijaiyah merupakan huruf yang mendasar pada Al Quran. Di bawah adalah pengertian huruf hijaiyah menurut beberapa para ahli: Menurut (Hasan, 2016) menjelaskan bahwa huruf hijaiyah adalah “kata huruf berasal dari bahasa Arab: harf atau huruuf. Huruf Arab disebut juga huruf hijaiyah. Kata hijaiyah berasal dari kata kerja hajja yang artinya mengeja, menghitung huruf, membaca huruf demi huruf. Huruf hijaiyah disebut pula huruuf tahjiyyah”. Dan Al Quran memang disusun menggunakan huruf hijaiyah dengan makhraj yang berbeda sekaligus mengisyaratkan bahwa Al Quran diturunkan menggunakan bahasa Arab.

Indonesia merupakan salah satu penduduk mayoritas beragama Islam terbesar di dunia. Untuk itu sebagai umat Islam diwajibkan hukumnya untuk bisa membaca Al Qur'an, untuk belajar membaca Al Qur'an. Ada tahapan-tahapan yang harus dilalui salah satunya yaitu mengenal huruf Hija'iyah. Adapun masalah yang dihadapi pada anak usia 5-9 tahun adalah belum mengenal huruf Hija'iyah dan belum dapat melafalkan huruf Hija'iyah dengan baik dan benar. Dengan aplikasi game edukasi masyarakat muslim dapat tertarik dan mudah dalam bermain game dan menyajikan tampilan menarik pada pengenalan huruf Hija'iyah.

Game pengenalan huruf Hija'iyah terdiri dari satu karakter yaitu untuk menyelesaikan rintangan-rintangan yang ada, dengan reaksi gerakan pemain dengan cepat agar terhindar dari musuh. Pada game ini player harus bergerak cepat menuju kotak pertanyaan dan menghindar dari musuh yang menyerang, dari setiap level terdapat beberapa kotak pertanyaan tentang kuis huruf Hija'iyah yang harus dijawab. Game edukasi ini pada dasarnya diperuntukan untuk kalangan anak-anak Sekolah Dasar (SD), karena pada jenjang Sekolah Dasar merupakan tahap awal pengenalan huruf Hija'iyah

pada matapelajaran Agama Islam . Diharapkan game edukasi ini dapat memudahkan para guru untuk pendukung aplikasi pembelajaran anak didiknya mengenai huruf Ha'iyah dengan mudah dan tidak bosan.

Dari latar belakang diatas penulis membuat game yang dapat membantu masyarakat terutama untuk anak-anak Sekolah Dasar (SD)untuk dapat lebih jauh mengenal huruf Hijaiyah. Penelitian ini memanfaatkan perkembangan teknologi smartpone berbasis android yang sedang berkembang saat ini. Penelitian ini berharap agar aplikasi ini mampu menarik kembali minat ummat Islam untuk mempelajari huruf Hija'iyah. Aplikasi ini berisi huruf Hija'iyah berupa gambar dengan tulisan arab, disertai penjelasan mengenai cara pelafalan huruf hija;iyah . Aplikasi disajikan dalam bentuk teks, gambar, audio, sehingga akan lebih menarik serta mudah digunakan.

B. RUMUSAN MASALAH

Dari latar belakang diatas dapat di buat rumusan masalah yaitu bagaimana merancang dan membangun game edukasi dengan konsep game adventure quest pengenalan huruf Hija'iyah berbasis android.

C. BATASAN MASALAH

Dari masalah diatas dapat diambil batasan masalah yaitu sebagai berikut :

1. Game dibuat sebagai pendukung pembelajaran Huruf Hija'iyah.
2. Game terdiri dari 4 level dan setiap level terdapat 4 kotak pertanyaan.
3. Pertanyaan dibuat berdasarakan huruf hijaiyah dan harokat.

D. TUJUAN

Tujuan yang dicapai dalam penelitian ini yaitu :

1. Agar menciptakan aplikasi mobile game yang menghibur dan sekaligus dapat menambah pengetahuan tentang huruf Hija'iyah.
2. Menjadi aplikasi pendukung belajar huruf Hija'iyah.

E. MANFAAT

Manfaat yang diperoleh dalam pembuatan game tersebut yaitu sebagai berikut :

1. Game pengenalan huruf Hija'iyah sebagai sarana bermain yang menghibur serta memberikan informasi edukasi tentang huruf Hija'iyah.
2. Hasil penelitian game pengenalan huruf hijah'iyah sebagai referensi berikutnya mengenai game edukasi berbasis android.
3. Program ini dapat memberikan solusi pendukung bagi para guru sebagai sarana penunjang dalam belajar huruf Hija'iyah.

