

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi mengalami kemajuan yang sangat pesat. Perkembangan teknologi ini sangat bermanfaat di segala bidang. Penggunaan teknologi dalam pendidikan meningkatkan kualitas pendidikan yang ada.

Pendidikan pada dasarnya adalah proses mengembangkan potensi peserta didik. Dalam penyelenggaraan pendidikan di sekolah yang melibatkan guru sebagai pendidik dan siswa sebagai siswa, diwujudkan dengan interaksi belajar mengajar atau proses belajar mengajar.

Pendidikan harus membantu manusia tumbuh dan menghadapi semua perubahan dan masalah secara terbuka dan kreatif tanpa kehilangan identitas mereka. Oleh karena itu, setiap momen proses pendidikan dirancang dan diorganisir untuk benar-benar berkontribusi pada pencapaian tujuan pendidikan. Seiring dengan kemajuan dunia pendidikan yang memanfaatkan kecanggihan dan kemajuan teknologi, maka diperlukan inovasi untuk menciptakan media pembelajaran yang berkualitas dan lebih memudahkan upaya peningkatan pemanfaatan hasil teknologi dalam proses pembelajaran.

Untuk mempelajari Huruf Hijaiyah, guru harus kreatif dan siswa harus mampu mengingat dan memahami huruf hijaya karena keterbatasan media pembelajaran. Selain itu, alat bantu yang digunakan hanya buku paket. Namun karena faktor tersebut, tidak semua siswa dapat memahami apa yang diajarkan.

Aplikasi pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah dapat digunakan sebagai alternatif dalam memahami belajar sambil bermain serta memotifasi anak-anak untuk menyelesaikan permainan tebak-tebak huruf sekaligus dapat melatih memory anak tersebut (Zahrotun, 2015).

Pembelajaran interaktif huruf hijiyah ini dapat digunakan sebagai sumber dalam meningkatkan strategi penyampaian pesan atau strategi mengajar guru agar lebih inovatif dan bermutu. Dengan pembelajaran interaktif ini maka guru dan siswa tidak akan terpaku pada buku tematik saja, melainkan ada media baru yang lebih lengkap dan menyajikan pembelajaran yang menyenangkan (Rahman & Santoso, 2015).

Aplikasi pembelajaran interaktif dapat menjadi media pembelajaran dalam mengenal huruf hijaiyah bagi anak-anak. Aplikasi pembelajaran interaktif juga dapat membantu Pengguna dalam mengetahui bentuk huruf hijaiyah serta pelafalannya sebagai dasar mempelajari atau membaca Al-Quran. Selain itu terdapat latihan soal untuk mengukur pemahaman pengguna aplikasi terhadap huruf hijaiyah (Gunawan, 2019).

Berdasarkan observasi yang dilakukan di PAUD Teratai Rorotan, metode pembelajaran yang digunakan masih sebatas buku iqro', kartu huruf yang ditempel dipapan tulis dan biasanya guru menggunakan lagu dalam pelafalan huruf hijaiyah untuk mempermudah siswa menghafal huruf hijaiyah. Hal ini membuat para siswa kesulitan dalam memahami materi yang sedang disampaikan oleh guru dan membuat siswa mudah bosan serta kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru PAUD Teratai Rorotan diketahui bahwa guru kesulitan dalam menyampaikan materi karena metode yang digunakan hanya sebatas mejelaskan materi tanpa ada ilustrasi untuk meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan melakukan tes tentang huruf hijaiyah dan hanya 5 dari 16 siswa yang mengerti tentang huruf hijaiyah.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang menarik untuk menyampaikan pelajaran Huruf Hijaiyah dan mempermudah pemahaman siswa. Oleh karena itu, dibuatlah metode pembelajaran Huruf Hijaiyah berbasis Android ini. Selain itu, ini dianggap lebih efektif dan memudahkan siswa untuk lebih memahami pelajaran yang diajarkan. Dengan ini penulis mengambil judul "**Aplikasi Pembelajaran Huruf Hijaiyah dan Game Edukasi Berbasis Android**".

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan tersebut, maka dapat diidentifikasi perumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara meningkatkan pemahaman tentang huruf hijaiyah pemamelaalui pembelajaran yang lebih menarik dan mudah dipahami?
2. Bagaimana membangun aplikasi pembelajaran Huruf Hijaiyah serta *game* edukasi untuk menunjang proses belajar?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, terdapat batasan masalah dalam pembuatan laporan ini yaitu :

1. Perancangan aplikasi menggunakan Unity, Figma dan bahasa pemrograman C#
2. Aplikasi ini berbasis Android
3. Media pembelajaran membahas Huruf hijaiyah untuk sekolah dasar
4. *Game* edukasi yang dibuat berupa kuis dan game teka-teki mengenai Huruf Hijaiyah.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah membangun apliaksi pembelajaran Huruf hijaiyah dan *game* edukasi berbasis android untuk menunjang proses belajar dan meningkatkan pemahaman siswa tentang huruf hijaiyah.

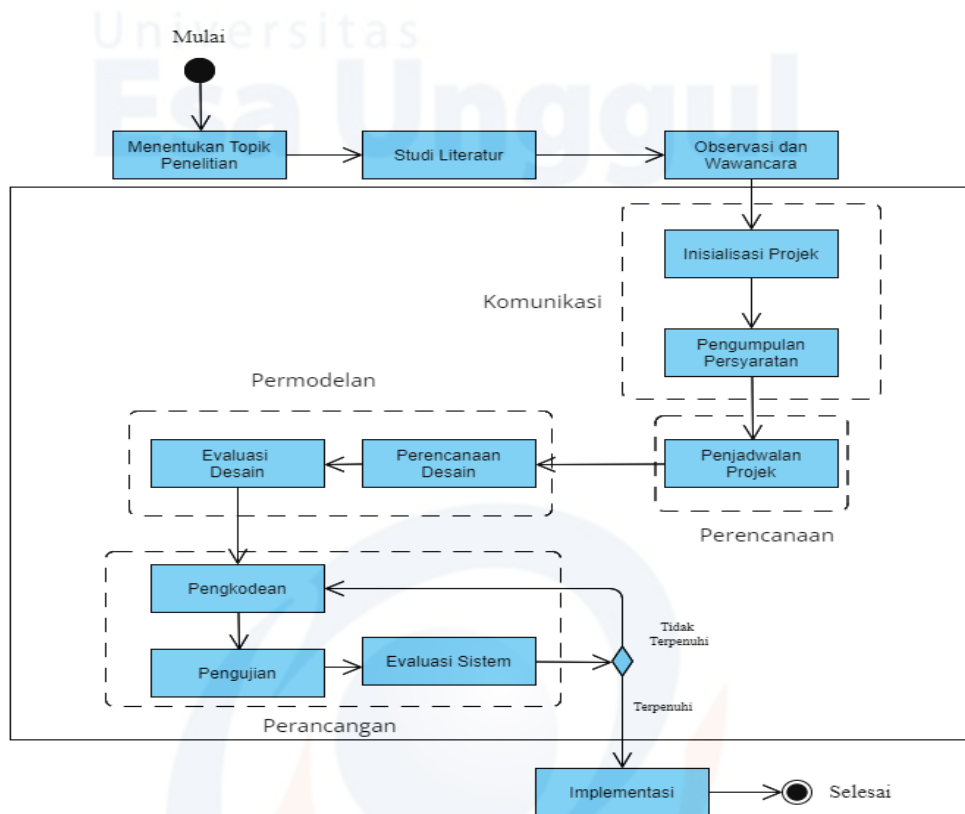
1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang huruf hijaiyah.
2. Penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam proses belajar mengajar dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran mengenal Huruf Hijaiyah.

1.6 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran dalam penelitian ini, menjelaskan sebuah garis besar atau rancangan terhadap proses atau cara untuk merancang aplikasi sebagai berikut :



Gambar 1. 1Kerangka Pemikiran

Berikut penjelasan dari kerangka pemikiran diatas :

1. Menentukan Topik Penelitian

Pada tahapan ini ditentukan topik yang dikerjakan oleh peneliti, dan sebuah kebutuhan yang diperlukan dalam pengerjaan tugas akhir ini.

2. Studi Literatur

Tahap ini adalah tahap dimana penulis mencari informasi dan mempelajari hal-hal yang berkaitan dengan masalah yang ingin diselesaikan dengan cara mendapatkan wawasan dari buku, jurnal, dan sumber-sumber di internet.

3. Observasi dan Wawancara

Pada tahap ini penulis melakukan penggalan data serta informasi yang sesuai dengan topik yang telah ditentukan dan melakukan penelitian pada mekanik.

4. Inisialisasi Projek

Tahap dimana penulis melakukan analisis tentang apa saja yang dibutuhkan dalam sistem yang dibuat berdasarkan hasil wawancara dan observasi

5. Pengumpulan Persyaratan

Tahap dimana membuat konsep aplikasi dan Analisa kebutuhan terhadap perangkat lunak dan perangkat keras

6. Penjadwalan Proyek

Tahap ini melakukan perencanaan dengan membuat penjadwalan proyek. Sehingga dapat diketahui waktu mulai pembuatan dan selesai pembuatan.

7. Perancangan Desain

Tahap dimana dilakukan perancangan desain berupa usulan terkait kebutuhan pengguna.

8. Evaluasi Desain

Tahap dimana diadakannya evaluasi desain perancangan evaluasi oleh pengguna sistem untuk mengetahui kelebihan dan kekurangannya.

9. Coding

Tahap ini melakukan pembuatan aplikasi ABATA menggunakan bahasa pemrograman *C#*, *library C/C++* dan pembuatan animasi penunjang menggunakan Unity.

10. Menguji Sistem

Pada tahapan ini menguji sistem yang diusulkan apakah telah memenuhi kebutuhan dan dapat memecahkan masalah yang ada. Pengujian sistem ini dilakukan dengan metode *BlackBox*. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah aplikasi yang ada telah sesuai dengan yang diharapkan atau belum.

11. Evaluasi Sistem

Tahap dimana diadakannya evaluasi sistem oleh pengguna sistem untuk mengetahui kelebihan dan kekurangannya. Apabila belum sesuai, maka kembali pada tahap pengkodean sistem. Namun, apabila telah sesuai, maka tahap uji coba pun selesai.

12. Implementasi

Jika seandainya kebutuhan sistem telah terpenuhi dan pengguna telah merasa puas, *prototype* sistem yang telah dibuat diimplementasikan sebagai sistem utuh yang dapat berjalan.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penyusunan dan pembahasan, Tugas Akhir ini diuraikan secara garis besarnya dalam beberapa bab penulisan dengan rincian sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas latar belakang masalah, identifikasi masalah, tujuan dan manfaat penelitian, lingkup masalah, serta sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menjelaskan teori-teori yang menjadi landasan dalam memaparkan pokok permasalahan.

BAB 3 METODE PENELITIAN

Pada bab ini menguraikan metode yang digunakan dalam melakukan penelitian.

BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini menjelaskan mengenai hasil dan pembahasan terhadap penelitian data yang diperoleh.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dan saran yang berhubungan dengan masalah-masalah yang dibahas dalam tugas akhir ini.