

# **BAB 1. PENDAHULUAN**

## **1.1 Latar Belakang**

Indonesia adalah negara beragama yang mengakui 5 agama antara lain yaitu Islam, Kristen, Hindu, Budha, dan Khonghucu. Meskipun begitu, penduduk di negara Indonesia mayoritas beragama Islam.. Selain itu, negara Indonesia juga dikenal sebagai salah satu negara Islam terbesar di dunia.

Saat ini pendidikan agama menjadi sorotan masyarakat. Berbagai masalah sosial dan budaya yang muncul akhir-akhir ini mendorong berbagai pihak mempertanyakan tingkat keefektivitasan pelaksanaan pendidikan agama di sekolah. Pasalnya, banyak indikasi yang menunjukkan hal tersebut, antara lain semakin mudarnya kejujuran dan kebohongan. Kejujuran menjadi suatu yang mahal, sementara itu praktik kebohongan secara massif telah menjangkiti semua aspek. Bahkan dunia pendidikan yang seharusnya menjadi penjaga dan pelestari nilai-nilai moral telah terseret melakukan skandal dusta.

Memang tidak adil jika kita menghubungkan antara pendidikan agama di sekolah dengan kesenjangan yang ada di masyarakat, pasalnya pendidikan agama di sekolah bukanlah satu-satunya faktor yang menentukan pembentukan watak dan kepribadian siswa.

Dalam bidang pendidikan saat ini komputer merupakan alat yang sudah tidak asing lagi untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Dari berberapa penelitian dapat diketahui bahwa dengan penggunaan media yang melibatkan komputer ini dapat meningkatkan prestasi dan motivasi belajar siswa. Dalam hal ini, aplikasi pembelajaran merupakan salah satu industri yang sangat menjanjikan. Salah satu aplikasi pembelajaran yang sangat cocok untuk proses belajar mengajar pada anak adalah aplikasi pembelajaran edukasi. Pelajaran yang sulit dipahami anak-anak dan cenderung membosankan bisa diterima dengan baik jika kita menggunakan aplikasi edukasi karena pelajaran dalam aplikasi ini akan dibuat semenarik mungkin sehingga anak semangat belajar dan tidak mudah bosan.

Penerapan *game* untuk media pendidikan atau yang di sebut *education game* bermula dari perkembangan *video game* yang sangat pesat menjadikannya sebagai media alternatif untuk kegiatan pembelajaran. Berdasarkan penjelasan diatas, maka dibuatlah sebuah *game* edukasi, yaitu sebuah media pembelajaran yang bersifat mendidik, dimana dengan media tersebut dapat mendorong siswa untuk berpikir kreatif dan melakukan kegiatan dengan sesama anak dalam melakukan permainan di kegiatan pembelajaran. Dengan adanya *game* edukasi “santri survival” sebagai media pembelajaran akhlak baik dan akhlak buruk berbasis desktop diharapkan anak-anak dapat lebih termotivasi dalam mempelajari materi tentang akhlak.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dapat dirumuskan sebagai berikut :

- a. Bagaimana merancang aplikasi *game* edukasi “santri survival” sebagai media pembelajaran pengenalan akhlak baik dan akhlak buruk berbasis desktop ?
- b. Bagaimana membuat aplikasi *game* edukasi “santri survival” sebagai media pembelajaran pengenalan akhlak baik dan akhlak buruk berbasis desktop ?
- c. Bagaimana memperkenalkan akhlak buruk iri dengki, pelit, bohong, angkuh, marah, fitnah, dzalim dan mencuri kepada masyarakat khususnya anak di bawah umur ?

## 1.3 Batasan Masalah

Adapun Batasan masalahnya adalah sebagai berikut :

- a. *Game* berbasis *Multiplayer* agar pemain dapat lebih seru bermain dengan pemain lainnya dalam sebuah grup untuk mengalahkan musuh,
- b. *Player* memainkan *game* dengan mode *online* agar bisa bergabung dalam grup atau *room*.
- c. *Player* memiliki 2 jurus yaitu ledakan keimanan dan kecepatan semangat.
- d. *Game* ditujukan pada pengguna berusia 7-9 tahun.  
Akhlak buruk yang dikenalkan yaitu iri dengki, marah, bohong, dzalim, angkuh, mencuri dan fitnah

#### 1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian tugas akhir ini yaitu :

- a. Merancang *game* edukasi “santri survival” sebagai media pembelajaran pengenalan akhlak baik dan akhlak buruk berbasis desktop.
- b. Membuat *game* edukasi “santri survival” sebagai media pembelajaran pengenalan akhlak baik dan akhlak buruk berbasisi desktop.
- c. Menambah koleksi *game pc* buatan dalam negeri yang sudah beredar.

#### 1.5 Manfaat

Manfaat dari pembuatan *game* ini yaitu :

Adapun manfaat dari penyusunan tugas akhir ini adalah :

- 1) Bagi Penulis
  - a. Memahami lebih tentang akhlak baik dan akhlak buruk.
  - b. Untuk sarana memperkenalkan akhlak baik dan akhlak buruk.
  - c. Membuat *game multiplayer* dengan *unity* berbasis desktop.
  - d. Untuk mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh selama menempuh pendidikan di Politeknik Negeri Jember.
- 2) Bagi Anak
  - a. Sebagai media pembelajaran yang dapat membantu anak untuk belajar mengenal akhlak baik dan akhlak buruk.
  - b. Menarik minat anak untuk belajar sambil bermain dengan objek 3D yang disajikan.
- 3) Bagi Orang Tua

Membantu para orang tua untuk menyampaikan tentang akhlak baik dan akhlak buruk.