

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi, khususnya *smartphone*, telah membawa perubahan besar dalam aspek kehidupan, termasuk pada bidang Pendidikan. Pendidikan memiliki peran penting dalam kemajuan suatu bangsa karena masyarakat yang berkualitas berasal dari Pendidikan yang baik (Aripin & Sany, 2023). Berdasarkan survei terbaru dari Asosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet Indonesia (APJII), pengguna internet di Indonesia tahun 2024 mencapai 79,5 % dengan 95% diantaranya mengakses internet melalui *smartphone*. Fakta ini menunjukkan bahwa *smartphone* memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran, terutama bagi siswa sekolah dasar yang cenderung tertarik pada *game* (Pradhana et al., 2023). *Game* tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga dapat dimanfaatkan di bidang pendidikan, yang dikenal sebagai *game* edukasi (Aripin & Sany, 2023).

Game edukasi merupakan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, serta efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa, termasuk dalam pembelajaran ilmu agama Islam seperti tajwid (Yusmiarti & Triawan, 2023). Ilmu tajwid adalah ilmu yang mempelajari cara membaca Al-Qur'an secara benar agar terhindar dari kesalahan dan perubahan makna (Lestari Anggreini & Perdana Putra, 2022). Mempelajari tajwid hukumnya fardhu 'ain bagi setiap Muslim (Ashadiqi et al., 2020). Selain itu, membaca Al-Qur'an dengan baik dan benar juga dapat berperan sebagai pembentukan karakter dan pemahaman agama yang lebih mendalam. Mempelajari Al-Qur'an adalah sebuah kewajiban termasuk siswa sekolah dasar. Sayangnya, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar tajwid karena kurangnya metode belajar yang menarik serta motivasi belajar yang rendah (Magdalena et al., 2020).

Berdasarkan wawancara dengan salah satu guru Pendidikan Agama Islam di SD Negeri Jember Lor 2, banyak siswa yang masih mengalami kesulitan dalam memahami materi tajwid. Hal ini terlihat dari hasil ulangan harian siswa kelas 6

yang menunjukkan bahwa rata-rata yang diperoleh dari 25 siswa hanya sebesar 73,2, sedangkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan adalah 75. Dasar materi untuk game edukasi ini diambil dari buku Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti tingkat SD/MI kelas 1 – 6 Kurikulum Merdeka yang diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan di website SIBI – Sistem Informasi Perbukuan Indonesia.

Solusi dari permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan *game* edukasi tajwid berbasis android. Pemanfaatan *smartphone* sebagai media belajar memungkinkan siswa untuk belajar secara fleksibel kapan saja dan di mana saja. Selain itu, penggunaan elemen-elemen permainan seperti tantangan dan penghargaan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Dengan pendekatan ini, materi tajwid yang sering dianggap sulit dapat disampaikan dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Penelitian ini diharapkan tidak hanya bermanfaat bagi siswa sekolah dasar, tetapi juga menjadi acuan untuk pengembangan *game* edukasi di bidang pembelajaran lainnya di masa mendatang.

1.2 Rumusan Masalah

Dari pemaparan latar belakang diatas, terdapat beberapa rumusan masalah, yaitu :

- a. Bagaimana cara membangun *game* edukasi tajwid berbasis android untuk meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar?
- b. Bagaimana cara mengimplementasikan materi dasar tajwid ke dalam *game* edukasi berbasis android agar mudah di pahami dan menarik perhatian siswa sekolah dasar?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan dari rumusan masalah diatas, supaya dapat dikaji sesuai sasaran maka perlu pembatasan, yaitu sebagai berikut :

- a. Penelitian ini berfokus pada penembangan *game* edukasi tajwid dasar untuk siswa sekolah dasar menggunakan Unity 2D berbasis android.
- b. Materi tajwid yang disajikan dalam *game* dibatasi pada materi huruf hijaiyah, harakat, huruf hijaiyah bersambung, makharijul huruf, mad tabi'i, gunnah, qalqalah, nun sukun, mim sukun, tafkhim dan tarqiq. Materi ini mengacu pada

buku Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti tingkat SD/MI kelas 1 – 6 Kurikulum Merdeka yang diterbitkan Kemendikbud di website SIBI.

- c. *Game* bersifat single player dengan sistem login sederhana menggunakan nama dan nomor absen, dan akun tidak dapat diakses setelah logout.

1.4 Tujuan

Tujuan dari tugas akhir ini yaitu :

- a. Membangun *game* edukasi tajwid berbasis android untuk meningkatkan pemahaman ilmu tajwid siswa sekolah dasar.
- b. Mengimplementasikan materi ilmu tajwid ke dalam bentuk *game* agar lebih mudah dipahami dan menarik serta meningkatkan semangat siswa sekolah dasar untuk belajar ilmu tajwid.

1.5 Manfaat

Berdasarkan pada tujuan diatas, diharapkan dengan adanya pembuatan tugas akhir ini dapat memiliki manfaat sebagai berikut :

- a. Aplikasi *game* edukasi tajwid dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa sekolah dasar dalam mempelajari ilmu tajwid.
- b. Aplikasi dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran ilmu tajwid dikelas.
- c. Aplikasi dapat memungkinkan siswa untuk melakukan pembelajaran yang fleksibel, dapat dilakukan dimana saja.
- d. Aplikasi dapat membantu guru untuk menyampaikan materi ilmu tajwid dengan cara yang lebih menarik dan mudah di pahami.