

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini, dunia sedang memasuki era revolusi industri 4.0. dimana teknologi menjadi basis dalam kehidupan manusia. Hampir setiap hari teknologi selalu berkembang dan menghasilkan produk-produk baru yang semakin canggih. Produk-produk hasil perkembangan teknologi salah satunya *android phone* yang menjadi barang buruan masyarakat di dunia. Di negara Indonesia sendiri, masyarakat dari anak-anak hingga yang telah dewasa memburu produk dari hasil perkembangan teknologi untuk menikmati dan memanfaatkan kecanggihan dari produk terbaru. Namun, sebagian kecanggihan yang telah diberikan tersebut kurang dimanfaatkan oleh anak-anak contohnya bermain *game online*.

Menurut Muchamad Machfud Shodik (2020) dalam penelitiannya pada SDN 1 Candimulyo Kabupaten Temanggung, menunjukkan bahwa dari 62 responden yang terdiri dari siswa berusia 7 – 10 tahun terdapat 19 responden (29%) yang jarang bermain *game online* dalam seminggu, 16 responden (25,8%) masuk pada kategori cukup (3-4 hari perminggu), 9 responden masuk pada kategori sering (5-7 hari perminggu), dan hanya 18 responden yang tidak bermain *game online*. Dari hasil yang masuk ke dalam kategori cukup sering dan kategori sering, rata-rata responden merupakan siswa berusia 10 tahun.

Dewasa ini, pendidikan agama menjadi sorotan tajam masyarakat. Akhir-akhir ini berbagai gejala sosial dan masalah budaya yang muncul sangat gencar sehingga berbagai pihak mempertanyakan efektivitas pelaksanaan pendidikan agama di sekolah. Mengingat fakta yang ada, pendidikan agama di sekolah bukanlah satu-satunya faktor yang menentukan dalam pembentukan watak dan kepribadian siswa.

Oleh karena itu, anak sejak usia dini perlu diperkenalkan tentang ajaran-ajaran Islam. Sehingga peneliti menentukan objek yaitu anak-anak usia dini dari umur 7 sampai 10 tahun. Pada anak-anak berusia 7 sampai 10 tahun, mereka diarahkan untuk mengikuti pembelajaran Islam oleh para orang tua. Pembelajaran Islam dapat diterapkan dimana saja dengan cara apa saja. Seperti misalnya di

sekolah dan TPQ dengan bimbingan guru maupun di rumah dengan bimbingan orang tua, anak-anak tetap mendapatkan pendidikan Islam yang layak. Namun, pembelajaran yang disampaikan oleh guru kepada anak-anak di sekolah tidak sepenuhnya diterima dan dimengerti oleh anak-anak. Kebanyakan guru hanya menggunakan buku sebagai panduan dan menjelaskan secara ringkas. Sehingga anak-anak merasa jenuh dengan pendidikan yang disampaikan oleh guru dan menimbulkan kurangnya minat belajar bagi mereka. Kurangnya minat belajar pendidikan agama Islam ini tentunya menjadi masalah bagi orang tua di rumah mengenai pemahaman akan agama Islam itu sendiri.

Pengenalan yang efektif dan efisien dapat dilakukan melalui berbagai media salah satunya dengan menggunakan media aplikasi pembelajaran. Aplikasi pembelajaran sangat menarik untuk dikembangkan. Ada beberapa kelebihan dari aplikasi pembelajaran dibandingkan dengan metode konvensional. Salah satu kelebihan utama aplikasi pembelajaran adalah pada visualisasi dan permasalahan nyata. Dengan adanya aplikasi dalam media pembelajaran ini belajar dapat menjadi lebih interaktif, lebih menyenangkan karena pemain diajak langsung untuk terlibat dalam penentuan hasil dari aplikasi pembelajaran tersebut.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka dalam rangka merancang media pembelajaran berupa aplikasi android serta untuk mengetahui seberapa besar tingkat pemahaman anak-anak mengenai ajaran agama Islam dan juga untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dari media pembelajaran berupa aplikasi android itu sendiri dalam peningkatan pemahaman ajaran agama Islam kepada anak-anak di usia dini, maka penulis tertarik untuk merancang sebuah aplikasi permainan pembelajaran berbasis android untuk anak-anak di usia dini dengan judul: “RANCANG BANGUN VISUAL *GAME* EDUKASI AGAMA ISLAM UNTUK ANAK BERBASIS ANDROID”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka didapat perumusan masalah yaitu :

- a. Bagaimana cara merancang media pembelajaran yang menarik dan menambah minat anak dalam belajar?
- b. Bagaimana cara merancang visualisasi yang menarik untuk aplikasi *game* edukasi agama Islam berbasis android menggunakan *Construct 2*?
- c. Bagaimana cara menyajikan *game* edukasi agama Islam dengan metode MDLC?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari pembuatan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

- a. Aplikasi yang dirancang ditujukan untuk anak-anak berusia 7 sampai 10 tahun.
- b. Aplikasi yang dirancang untuk pokok bahasan mengenai agama Islam.
- c. Aplikasi yang dirancang hanya ditujukan untuk pengguna android.

1.4 Tujuan

Tujuan dari pembuatan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

- a. Merancang visual aplikasi *game* edukasi agama Islam untuk anak-anak usia 7 – 10 tahun.
- b. Menyajikan materi pembelajaran agama islam dan permainan mencocokkan mengenai agama Islam.
- c. Meningkatkan ketertarikan anak untuk bermain dan belajar dengan game edukasi agama islam melalui visualisasi yang menarik.

1.5 Manfaat

Melalui hasil kegiatan ini diharapkan dapat memberikan informasi akan dampak penggunaan aplikasi *game* edukasi agama Islam dalam proses belajar anak-anak di usia dini. Adapun secara detail manfaat kegiatan tersebut diantaranya :

- a. Meningkatkan variasi pembelajaran melalui visualisasi yang menarik sehingga anak-anak tidak mudah bosan.
- b. Dapat memberikan masukan kepada guru dalam upaya pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran.
- c. Sebagai alat bantu pembelajaran, sehingga anak-anak dapat belajar sambil bermain dimanapun dan kapanpun.
- d. Sebagai referensi untuk peneliti lain dalam pengembangan media yang akan diteliti.