

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan salah satu negara terbesar dengan mayoritas penduduk yang menganut agama Islam. Berkaitan dengan itu, salah satu sarana edukasi untuk memahami agama Islam secara mendasar adalah melalui pendidikan agama Islam. Pendidikan agama Islam merupakan suatu hal yang sangat penting bagi umat muslim, khususnya anak-anak untuk mengenal agamanya, mengembangkan ilmu dan menggunakan mental serta moralnya dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan agama Islam dapat membentuk karakter seseorang dalam beragama untuk memiliki moral dan akhlak yang baik. Pendidikan agama sangat disarankan untuk diajarkan sejak dini, karena pada dasarnya anak-anak lebih senang beraktivitas dengan bermain dibandingkan belajar. Pada zaman sekarang, anak-anak banyak dijumpai sudah memiliki media elektronik yaitu gawai (*gadget*), dengan adanya gawai (*gadget*) anak-anak cenderung tidak bisa terlepas dari hal tersebut. Adanya permasalahan tersebut, sebaiknya anak-anak mulai diajarkan mengenal agamanya sejak dini dengan sarana edukasi yang menggunakan pemanfaatan teknologi saat ini.

Penggunaan teknologi sangat banyak macamnya, salah satunya adalah *game*. *Game* merupakan suatu hiburan bagi semua kalangan baik orang dewasa maupun anak-anak. Perkembangan dunia *game* kini kian memanjakan para pemainnya dengan teknologi yang semakin modern, salah satunya yang sering dijumpai adalah *game online*. Kemajuan teknologi ini menyuguhkan aplikasi hiburan yang dapat diakses dengan mudah oleh seluruh pengguna, tak terkecuali anak-anak. Selain memberikan hiburan, aplikasi permainan di gawai dapat dijadikan sebagai sarana edukasi yang bermanfaat bagi anak-anak, sehingga dapat mengurangi dampak negatif dari aplikasi hiburan.

Teknologi yang telah diciptakan hingga saat ini banyak macamnya, salah satu bentuk teknologi yang berkembang adalah *Artificial Intelligence* (AI) yang berkaitan dengan teknologi masa kini. *Artificial Intelligence* adalah sebuah

teknologi yang diberi kecerdasan seperti manusia. Sedangkan menurut *Encyclopedia Britannica*, AI merupakan cabang dari ilmu komputer yang dalam merepresentasikan pengetahuan lebih banyak menggunakan bentuk simbol-simbol daripada bilangan dan memproses informasi berdasarkan metode heuristik atau dengan berdasarkan sejumlah aturan (Ginting dan Ramadhan, 2018).

Tujuan dari AI adalah sebagai perangkat yang mempermudah dan memahami kecerdasan untuk memecahkan sebuah masalah pekerjaan manusia dengan cepat dan efisien. AI merupakan sesuatu kecerdasan yang diinput dalam sebuah sistem dan dapat diatur oleh manusia yang dapat digunakan secara praktis. AI memiliki karakteristik untuk dapat mengambil tindakan yang memiliki peluang terbaik untuk mencapai tujuan.

Game yang bertema pendidikan agama Islam ini sudah ada beberapa, salah satunya adalah *game* edukasi anak muslim, akan tetapi pada *game* tersebut belum adanya penerapan AI (*Artificial intelligence*). Pada *game* edukasi anak muslim tersebut belum ditemukan sub menu untuk bermain, sedangkan *game* edukasi ini menyediakan sub menu bermain dan belajar dengan tambahan permainan *puzzle* huruf hijaiyah. Penggunaan metode dalam pembuatan *puzzle* yaitu menggunakan *behaviour drag and drop* pada Construct 2 sebagai penerapan *Artificial Intelligence* pada permainan *puzzle* huruf hijaiyah.

Sebagai teknologi yang berkembang dengan kemajuan yang signifikan, *Artificial Intelligence* merupakan mulai banyak diminati oleh banyak kalangan. AI juga dapat diimplementasikan dalam dunia hiburan maupun pendidikan, salah satu implementasi dari dunia pendidikan adalah *game* edukasi, selain itu penerapan AI juga terjadi di dunia pemerintah, publik dan industri. *Game* yang menarik dan memiliki konten edukasi akan lebih memiliki daya tarik yang tinggi dengan mendesain *game* menggunakan basis pengetahuan dan visualisasi, yaitu aplikasi yang memiliki tema media pembelajaran pendidikan agama Islam. Pada era sekarang pembelajaran menggunakan media buku sangat jarang diminati anak, sehingga di era ini hampir semua kalangan menggunakan media elektronik bahkan anak-anak sejak dini sudah dibiasakan dengan media elektronik seperti gawai (*gadget*). Memberikan pembelajaran menggunakan *gadget* tentu akan

memudahkan minat anak untuk belajar dengan efisien. Salah satu manfaat adanya aplikasi pembelajaran agama Islam dalam media elektronik diharapkan anak lebih tertarik untuk mempelajari materi-materi agama Islam yang sudah menggunakan teknologi *gadget* dan teknologi *Artificial Intelligence*.

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk membuat sebuah *game* edukasi yang memiliki tema pendidikan agama Islam. Penerapan materi dan permainan akan disajikan dengan visualisasi yang menarik guna memikat minat anak untuk belajar secara efisien dengan menambahkan permainan *puzzle* huruf hijaiyah menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian tersebut, maka rumusan masalah dalam kegiatan karya ilmiah ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana cara merancang permainan *puzzle* huruf hijaiyah pada *game* edukasi agama Islam menggunakan Construct 2.
- b. Bagaimana merancang *game* edukasi menggunakan teknologi *Artificial Intelligence*.
- c. Bagaimana dampak aplikasi media pembelajaran agama Islam berbasis android terhadap pemahaman agama Islam untuk anak-anak usia dini.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari pembuatan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

- a. Aplikasi yang dirancang ditujukan untuk anak-anak usia 7-10 tahun.
- b. Aplikasi yang dirancang untuk pokok bahasan mengenai agama Islam.

1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah membangun aplikasi *game* edukasi pendidikan agama Islam untuk anak usia 7-10 tahun dengan memanfaatkan *artificial intelligence* menggunakan Construct 2.

1.5 Manfaat

Berdasarkan tujuan di atas maka diharapkan aplikasi ini memiliki beberapa manfaat yaitu:

- a. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan anak-anak dapat tertarik belajar dengan melalui media elektronik dan memiliki visualisasi yang menarik
- b. Para orang tua tidak khawatir dengan media pembelajaran seperti ini
- c. Dengan adanya aplikasi ini orang tua mempunyai media pembelajaran yang menarik untuk diberikan kepada anak
- d. Aplikasi ini dapat digunakan untuk media pembelajaran agama Islam dengan menggunakan *Artificial Intelligence*