

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan komputer yang begitu pesat sudah merambah dalam berbagai bidang kehidupan, tidak terkecuali bidang pendidikan. Transformasi pengajaran dengan menggunakan kemajuan teknologi pendidikan dapat membantu tugas pendidik sebagai tenaga pendidik dan membantu menumbuhkan minat belajar secara mandiri, serta membantu kreatifitas anak didik untuk belajar. Hal tersebut harus mulai dikenalkan sejak jenjang pendidikan prasekolah sehingga potensi kecerdasan anak dapat di gali sejak dini.

Game sebenarnya pisau bermata dua. Anak dapat merasa terhibur dengan *game*, namun di sisi lain masalah ketagihan pada *game* juga tidak dapat dihindarkan. Seseorang dapat nyaman berjam-jam bermain *game* sampai lupa makan dan minum, bahkan mereka paham betul seluk beluk tentang *game*. Misalnya anak-anak TK dan SD zaman sekarang, ketika mereka bermain *game* sepak bola, mereka begitu hafal dengan nama-nama pemainnya, asal klubnya, asal negaranya, karakter wajahnya, skill, dan lain-lain. Namu jika ditanya tentang pahlawan-pahlawan Indonesia, mereka tidak sehafal terhadap para pemain itu.

Maria Virvou melakukan penelitian tentang efektivitas *game* dalam membantu proses pembelajaran. Mereka menyatakan bahwa *game* edukatif *virtual reality* yang mereka buat (VR-ENGAGE) dapat sangat memotivasi dan meningkatkan efek edukatif pada siswa. *Game* adalah media pembelajaran masa kini. Manusia mempunyai sifat dasar lebih cepat mempelajari segala sesuatu secara visual-verbal, sehingga *game* juga baik jika dilibatkan dalam proses pendidikan (*game* edukasi). *Game* selalu dimainkan berulang-ulang dan terus menerus sampai para pemain merasa puas, dengan demikian materi-materi yang disampaikan akan mudah dicerna dan dimengerti oleh pemain *game*. Banyak sekali jenis *game* yang bersifat interaktif dapat dipakai sebagai media pendidikan dan pembelajaran. Misalnya *game* petualangan, simulator *game*, *music game*, *puzzle game*, dan lain-lain [1].

Dan saat ini *game* baik melaui *Personal Computer*, laptop ataupun perangkat *console* semacam *Play Station*, *XBOX*, *Nintendo* sangat digemari oleh anak-anak. Waktu luang anak-anak saat ini banyak diisi dengan bermain *game*. Dengan metode pembelajaran secara audio

visual (multimedia) anak didik dapat belajar secara mandiri baik di rumah maupun di sekolah tentang materi pembelajaran.

Salah satu materi pembelajaran yang dapat di visualisasikan dengan *game* adalah pembelajaran menghafal Asmaul Husna. Asmaul Husna wajib dipahami oleh umat muslim seluruh dunia, sebab Allah telah berfirman dalam kitab-Nya yaitu, *“Dia telah mengajari Adam seluruh nama”* (Al –Baqarah [2]: 31) dan *“Milik Allahlah nama – nama yang indah, dan mohonlah kepada-Nya dengan menyebut nama – nama tersebut”* (Al – A`raaf [7]: 180), serta sabda Rasulullah yang berbunyi, *“Allah mempunyai 99 nama, seratus kurang satu; barang siapa memahaminya akan masuk surga.”*

Dengan membuat *game* pembelajaran menghafal Asmaul Husna, nilai-nilai pendidikan dapat masuk ke dalamnya. Sehingga, ketika mereka bermain *game*, mereka juga dapat menghafal 99 Asmaul Husna. Dalam menghafal Asmaul Husna yang divisualisasikan dalam bentuk *game*, harus dihitung tingkat keefektifannya. Sehingga dapat diketahui *game* tersebut efektif atau tidak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran. Untuk menghitung tingkat keefektifan tersebut dilakukan klasifikasi dari hasil uji coba *game*.

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang, maka fokus permasalahan yang akan diteliti dalam Tugas Akhir ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat anak-anak dapat menghafal 99 Asmaul Husna dengan mudah.
2. Bagaimana memvisualisasikan pembelajaran Metode Hanifida dalam menghafal Asmaul Husna pada *game* edukasi yang interaktif.
3. Bagaimana mengklasifikasi pencapaian belajar tiap anak untuk menyelesaikan *game* tersebut serta melihat keefektifan dari *game* yang telah dibangun sebagai media pembelajaran.

1.3 Tujuan

Berdasarkan perumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mempermudah menghafal Asmaul Husna menggunakan metode Hanifida sehingga anak-anak dapat menghafal secara urut maupun acak nama-nama Asmaul Husna.

2. Memvisualisasikan pembelajaran metode Hanifida dalam menghafal Asmaul Husna melalui *game* edukasi yang interaktif sehingga lebih mudah memahami pembelajaran tiap-tiap tahapnya.
3. Mengetahui keefektifan *game* yang dibuat sebagai media pembelajaran dengan mengklasifikasi hasil uji coba *game* menggunakan metode *Fuzzy* sehingga dapat diketahui bahwa metode Hanifida efektif atau tidak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran.

1.4 Batasan masalah

Penelitian untuk mencapai tujuan, digunakan beberapa batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. *Game* yang dibuat adalah *game* edukasi yang interaktif.
2. Metode pembelajaran pada *game* ini adalah menggunakan Metode Hanifida dalam menghafal Asmaul Husna.
3. Metode untuk klasifikasi keefektifan belajar yang digunakan adalah *Fuzzy*.
4. Parameter yang digunakan adalah waktu, nilai, dan langkah yang dicapai dalam menyelesaikan *game*.
5. Uji coba *game* yang digunakan adalah *game* level 4 yang dilakukan pada 30 siswa-siswi Sekolah Dasar di Surabaya diantaranya 10 siswa kelas 4 SD, 10 siswa kelas 5 SD, 10 siswa kelas 6 SD.

1.5 Metodologi Pengerjaan Tugas Akhir

Metode penelitian secara operasional diartikan sebagai suatu cara yang dilakukan untuk mendapatkan data atau informasi maupun untuk membahas suatu persoalan yang dihadapi.

a. Studi Pustaka

Mengumpulkan data dengan cara mencari dan membaca sebagai bahan literatur untuk membantu pemecahan masalah, data di sini dapat diperoleh dari mencarinya di internet maupun membaca buku. Data berupa teori pendukung, jurnal dan tutorial.

b. Analisa Sistem

Menganalisis keperluan apa saja yang nantinya diperlukan dalam membangun aplikasi, yaitu meliputi proses pengumpulan data berupa survey terhadap pengguna serta studi literatur.

c. Perancangan Sistem

Pada tahap ini akan dilakukan perancangan dengan membuat metafora desain yang merupakan simbol-simbol yang digunakan untuk menggambarkan suatu fungsi tertentu, merancang *storyboard* dan struktur navigasi.

d. Pembuatan Aplikasi

Pada tahap ini dibangunlah aplikasi *game* edukasi. Setelah aplikasi ini selesai dibangun sesuai dengan rancangan pada tahap sebelumnya, maka dilakukan implementasi terhadap pengguna untuk menerima *feedback*.

e. Penulisan Laporan

Pada tahap ini dilakukan penulisan mengenai apa yang diperoleh dan dikerjakan mulai dari kegiatan studi lapangan hingga menghasilkan sistem yang baru.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penulisan Tugas Akhir ini adalah :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisikan tentang pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini berisikan tentang dasar teori yang mendukung pembuatan “Klasifikasi Efektivitas Pencapaian Belajar Menghafal Asmaul Husna Melalui Metode Pembelajaran Hanifida Menggunakan *Game* Edukasi dengan Metode *Fuzzy*” yang menggunakan aplikasi berbasis *Dekstop*.

BAB III PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini menjelaskan tentang rancangan sistem yang akan digunakan dalam pembuatan *game* edukasi menghafal cepat Asmaul Husna dengan metode Hanifida dan klasifikasi hasil uji coba *game* dengan menggunakan metode *Fuzzy*.

BAB IV IMPLEMENTASI

Pada bab ini menjelaskan tentang implementasi program yang telah dikerjakan. Meliputi penjelasan tentang arsitektur sistem, desain sistem dan menguraikan tentang hasil uji coba serta analisis terhadap sistem.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini berisi tentang kesimpulan dari sistem yang telah dibuat dan saran terhadap penerapan sistem baru.

(Halaman Ini Sengaja Dikosongkan)