

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Indonesia merupakan Negara Islam terbesar di dunia, sehingga dengan mayoritas muslim terbanyak, harus mengenal huruf hijaiyah sebagai langkah awal untuk mampu membaca Al-Qur'an dengan baik dan benar (Gunawan, 2019). Huruf hijaiyah berperan penting untuk umat islam, karena dalam beribadah harus bisa membaca Al-Qur'an (Supriadi, 2018). Pengenalan dasar Al-Qur'an merupakan suatu hal yang penting di berikan sejak dini, karena tingginya kemampuan otak dalam menyerap pembelajaran pada saat usia dini menjadi sebuah kesempatan untuk memberikan pelajaran Al-Qur'an kepada anak (Pendidikan & Vol, 2017). Untuk bisa membaca Al-Qur'an, perlu untuk mengenali huruf-huruf hijaiyah terlebih dahulu. Dalam belajar membaca dan mengenal huruf hijaiyah perlu metode atau media pembelajaran yang tepat, karena dapat berpengaruh besar untuk meningkatkan kemampuan dalam membaca dan mengenal huruf hijaiyah.

Game edukasi adalah salah satu media pembelajaran inovatif yang dapat di gunakan oleh murid-murid untuk belajar dan juga bermain (Yudhantara, 2019). Game tidak hanya membuat player menjadi senang, namun juga dapat menjadi sebuah media pembelajaran yang menarik serta komunikatif (Carvalho & Gomes, 2016). Belajar menggunakan game edukasi juga dapat meningkatkan prestasi anak jika dibandingkan pada penggunaan aplikasi e-book (Kuddus, 2019). Dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional, Game edukasi dinilai lebih unggul dalam beberapa aspek, salah satunya adalah terdapat animasi pada Game sehingga mampu meningkatkan daya ingat tentang materi pelajaran (Anita Chaudhari, Brinzel Rodrigues, 2016). Game saat ini bukan lagi hanya sebagai sarana untuk bermain, tapi juga dapat kita ambil manfaat dari game tersebut, namun kenyatannya kebanyakan game yang tersebar pada kalangan masyarakat kurang membantu dalam memperluas pengetahuan (Barros et al., 2018). Karena itu game yang baik adalah game yang mengandung unsur pembelajaran, terutama pada pembelajaran pendidikan dasar agama, seperti mengenal huruf-huruf hijaiyah yang merupakan dasar dari pembelajaran Al-Qur'an, selain dapat membantu pertumbuhan belajar juga dapat bernilai ibadah (Saputra, 2019).

Seperti yang kita ketahui, game hijaiyah saat ini sudah banyak tersedia di berbagai penyedia aplikasi seperti PlayStore untuk Android maupun AppStore untuk IOS. Pada juli 2023 terdapat 3 game hijaiyah dengan rating teratas di playstore dengan gameplay yang berbeda

disetiap game nya. Game tersebut yaitu “Marbel Belajar Mengaji”, “Belajar Hijaiyah”, dan “Marbel Membaca Hijaiyah”. Ketiga game tersebut memiliki gameplay dengan menggunakan audio dan gambar, namun ada satu fitur yang belum dimiliki pada ketiga game tersebut yaitu fitur Level.

Fitur level menciptakan motivasi tambahan bagi pemain untuk bermain lebih banyak. Setiap kali pemain menyelesaikan level, mereka merasa terpanggil untuk mencapai level berikutnya. Dorongan ini membantu mempertahankan minat mereka dalam bermain game dan belajar lebih lanjut. Hal tersebut juga bertujuan agar pemain terdorong untuk berpartisipasi atau memainkan game tersebut. Karena jika dalam sebuah game tidak memiliki mekanisme level di dalamnya maka besar kemungkinan pemain akan kesulitan dalam memainkan game tersebut. Bisa di bayangkan seorang pemain tidak mengetahui sejauh mana tingkat kesulitan yang ia hadapi dan tingkat kesulitan yang tidak terukur ini menyebabkan pemain harus mengira-ngira sejauh mana dirinya bermain dan pada tahap ini pemain akan mulai kehilangan antusiasnya untuk melanjutkan bermain (Gamelab, 2020).

Maka dari itu dibuatlah game pengenalan huruf hijaiyah ini dengan menambahkan fitur level didalam game nya dengan menggunakan iqra' 1 yang diharapkan dapat membantu anak-anak dalam meningkatkan kemampuan dasar dalam mengenal huruf hijaiyah dan juga meningkatkan daya ingat anak.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat dirumuskan permasalahan yang ada yaitu bagaimana merancang *Game Design Document (GDD)* game pengenalan huruf hijaiyah dengan pembelajaran yang menyenangkan untuk anak-anak.

## **1.3 Batasan Masalah**

Agar penelitian ini terfokus pada satu tujuan, maka disusun batasan masalah sebagai berikut:

1. Pembuatan tugas akhir berfokus pada pembuatan perancangan *game* pengenalan huruf hijaiyah sebagai media pembelajaran dalam mengenal huruf hijaiyah dengan menghasilkan rancangan berupa *prototype* sebuah *game* pengenalan huruf hijaiyah.
2. Game diperuntukan untuk anak-anak usia 4-10 tahun

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah pembuatan *Game Design Document (GDD)* dan *prototype* yang menambahkan fitur level pada game pengenalan huruf hijaiyah.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Memudahkan *developer* dalam pembuatan aplikasi pengenalan huruf hijaiyah dengan menggunakan fitur level
2. Membantu *user* dalam mempelajari pengenalan huruf hijaiyah

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Dalam sistematika penulisan tugas akhir ini terdapat lima bab yang masing-masing babnya memiliki penjelasan sebagai berikut:

### **I. PENDAHULUAN**

Berisi penjelasan mengenai latar belakang suatu masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat serta sistematika dalam penulisan laporan tugas akhir.

### **II. TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini akan dipaparkan penelitian-penelitian terkait yang sudah ada yang berhubungan dengan teori mengenai huruf hijaiyah

### **III. METODOLOGI PENELITIAN**

Pada bab ini memuat tentang langkah-langkah yang dilakukan saat penelitian, dimulai dari diagram alir penelitian dan alat serta bahan yang dibutuhkan.

### **IV. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini memaparkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai sistem aplikasi yang akan dibuat, selain itu akan dibahas mengenai kelebihan dan kekurangan yang telah dilakukan pada penelitian ini.

### **V. PENUTUP**

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dari tugas akhir yang dilaksanakan pada bab sebelumnya serta saran untuk menunjang penelitian-penelitian kedepannya.