

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam Undang-undang No.20 tahun 2003 dijelaskan, pendidikan merupakan suatu usaha atau rencana yang sengaja dituangkan dengan tujuan pendidikan nasional dan pendidikan sekolah dasar. Dengan adanya suasana dan kegiatan belajar pada proses pendidikan, siswa dapat mengembangkan potensi dirinya seperti kekuatan spriritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan pengembangan diri dalam bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Sekolah dasar bertujuan untuk menjadikan anak Indonesia sebagai individu yang cerdas dan bermoral.

Sekolah dasar adalah sebuah institusi pendidikan yang menyelenggarakan proses sekolah dasar selama masa enam tahun yang ditujukan bagi anak usia 7-12 tahun. Dari data direktori sekolah dasar Sleman Yogyakarta, Sekolah Dasar Negeri Ngebelgede 1 merupakan salah satu dari 52 sekolah dasar yang berada di kabupaten Sleman. Sebelum dilakukannya observasi ke Sekolah Dasar Negeri Ngebelgede 1, salah satu guru yang mengajar di sekolah tersebut merupakan salah satu warga yang berada di lingkungan tempat tinggal. Kemudian guru tersebut menyarankan untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.

Observasi ke sekolah dasar SDN Ngebelgede 1 dilakukan dengan cara mewawancarai langsung kepala sekolah. Ibu Sri Ernawati, S.Pd., M.Pd., merupakan kepala sekolah dasar SDN Ngebelgede 1. Kepala sekolah menjelaskan bahwa total guru yang mengajar di sekolah sebanyak sepuluh guru. Dari penjelasan tersebut, sekolah dasar SDN Ngebelgede 1 masih kekurangan guru pengajar. Oleh karena itu, sekolah mengangkat GTT (guru tidak tetap) sebagai guru untuk mengajar di SDN Ngebelgede 1. Kemudian kepala sekolah juga menjelaskan salah satu mata pelajaran yang menggunakan GTT adalah mata pelajaran agama Islam.

Dwi Purnomo adalah seorang guru tidak tetap yang mengajar mata pelajaran agama Islam di SDN Ngebelgede 1. Beliau menjelaskan nilai yang didapat untuk pelajaran agama Islam tiap kelas berbeda. Nilai paling rendah berada di kelas IV. Jumlah siswa kelas IV sebanyak 19 anak, dari 19 anak itu tercatat dengan nilai rata-rata 38.9 (skala 1-100). Rata-rata nilai rendah tersebut terlihat dari perilaku anak ketika di dalam kelas. Menurut Dwi Purnomo, anak-anak di dalam kelas tergolong aktif ketika pelajaran berlangsung. Namun, aktifnya anak-anak tersebut, sebagian anak lebih ke perilaku negatif seperti mengganggu konsentrasi teman

lainnya. Perilaku negatif anak timbul dikarenakan siswa tidak menyerap materi pelajaran agama Islam sepenuhnya ketika di dalam kelas, sehingga diperlukan cara baru untuk memotivasi mereka dalam proses belajar agama Islam.

Dijelaskan dalam undang-undang dasar 1945 pasal 31, untuk menunjang tinggi nilai-nilai agama adalah dengan perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan. Dengan adanya perkembangan ilmu dan teknologi seperti saat ini, banyak metode yang dapat diterapkan dalam proses belajar. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk menarik perhatian dan memotivasi kepada siswa adalah dengan metode belajar sambil bermain.

Dalam metode belajar sambil bermain ada alat yang membantu dalam proses pembelajaran. Menurut (Tedjasaputra, 2007) Alat bantu belajar tersebut adalah Alat Permainan Edukatif (APE). Adapun manfaat dari APE antara lain adalah untuk melatih kemampuan motorik, melatih konsentrasi, mengembangkan konsep sebab akibat, melatih bahasa dan wawasan, mengenalkan warna dan bentuk (Suryadi, 2007). Sebagian besar APE adalah permainan tunggal non digital, padahal APE sangat berpotensi apabila dikembangkan berbasis teknologi digital. Salah satunya dapat dikembangkan dalam bentuk gim komputer.

Gim mempunyai banyak jenis, seperti yang dikatakan oleh (Scorviano, 2010) salah satunya adalah *board game*. *Board game* adalah jenis permainan menggunakan alat yang bisa ditempatkan, dipindahkan, atau digerakkan dengan seperangkat aturan. *Board game digital* merupakan pengembangan dari gim yang tersebar saat ini. Salah satu *board game digital* yang terkenal adalah dari perusahaan N2Play Studio asal Korea. Perusahaan ini bekerjasama dengan beberapa *mobile social messenger* seperti *Line messenger*. Menurut (Pladidus, 2015) *Getrich* mempunyai jumlah pemain aktif sebanyak 9 juta pemain per-akhir Januari 2015. *Getrich* sukses dalam memikat pemain karena dalam gim terdapat animasi sederhana namun menarik. Animasi merupakan unsur dari sebuah gim yang banyak berkembang pada saat ini.

Animasi pada saat ini banyak dimanfaatkan untuk berbagai kebutuhan. Salah satunya dalam media pembelajaran. Seperti yang dikatakan oleh (Suheri, 2006) untuk memberikan suasana belajar baru dalam proses pelajaran agama Islam, penyampaian materi dapat dikembangkan melalui animasi. Animasi itu sendiri berfungsi untuk menarik perhatian dan mempermudah dalam penyampaian materi. Dalam penelitian ini, APE digital akan berkolaborasi dalam proses pembelajaran di sekolah dasar SDN Ngebelgede 1 khususnya untuk mata pelajaran pendidikan agama Islam.

Berdasarkan fakta dari kurangnya guru yang mengajar pelajaran agama Islam di sekolah dasar SDN Ngebelgede 1, dan kurangnya minat belajar siswa kelas IV terhadap pelajaran agama Islam serta adanya metode belajar sambil bermain dan memanfaatkan teknologi sebagai medianya, Maka penelitian ini akan ditunjukkan untuk membuat sebuah Sebuah APE digital untuk meningkatkan nilai pelajaran agama Islam dan menarik minat belajar siswa yang berperilaku aktif negatif terhadap pelajaran agama Islam.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari uraian latar belakang, maka dapat dirumuskan permasalahan pokok yaitu Bagaimana merancang sebuah aplikasi APE digital yang dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran agama Islam dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran agama Islam?

1.3 Batasan Masalah

Untuk menjaga fokus permasalahan selama membuat media bantu sesuai judul, maka ditentukan batasan batasan masalah antara lain :

1. Gim ini dibuat untuk anak-anak Sekolah Dasar kelas IV (semester 2).
2. Lokasi penelitian berada di Sekolah dasar adalah SDN Ngebelgede 1 di jalan Bulerejo, Wedomartani, Ngemplak, Kabupaten Sleman, DIY.
3. Materi soal berisi tentang Pendidikan agama Islam sesuai dengan kurikulum 2013 semester 2 sebelum UTS (ujian tengah semester) Meliputi Q.S al-Fil, beriman kepada malaikat Allah, dan mari berperilaku terpuji,

1.4 Tujuan Penelitian

Membuat sebuah aplikasi *board game* APE digital tentang pelajaran agama Islam kelas IV Sekolah Dasar dengan materi Q.S Al-fil, beriman kepada malaikat Allah, mari berperilaku terpuji sehingga membantu siswa dalam menyerap pelajaran agama Islam dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi tentang pelajaran agama Islam.

1.5 Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain :

1. Meningkatkan nilai siswa dalam pelajaran agama Islam.
2. Menjadikan perilaku aktif negatif siswa menjadi perilaku aktif positif terhadap pelajaran agama Islam.

3. Memberikan pengalaman baru dalam belajar.
4. Melatih daya ingat siswa sekolah dasar.

1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian ini dilakukan agar pembuatan aplikasi dapat lebih terarah sesuai rencana dan mencapai tujuan pembuatan aplikasi yang diharapkan. Adapun metodologi yang diterapkan dalam pembuatan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam pengembangan gim ini adalah

a. Studi Pustaka

Studi Pustaka dilakukan dengan cara mengumpulkan sumber data dari instansi terkait serta dari berbagai macam buku dan literatur atau referensi dari internet.

b. Observasi dan Wawancara

Observasi dilakukan di Sekolah Dasar SDN Ngebelgede 1. Observasi dilakukan untuk mengamati kegiatan belajar di SDN Ngebelgede 1. Kemudian melakukan wawancara dengan kepala sekolah dan guru agama Islam di SDN Ngebelgede 1 sebagai narasumber. Materi dan pertanyaan yang diajukan saat wawancara adalah seputar materi pelajaran agama Islam, Nilai pelajaran agama Islam, dan cara siswa belajar pelajaran agama Islam di dalam kelas.

1.6.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode dalam pengembangan sistem ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), tahap-tahap nya yaitu meliputi :

a. *Analysis* / Analisis

Langkah pertama pada metode ini adalah analisis, yaitu dengan analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan pengguna dan kebutuhan perangkat lunak/keras apa saja yang digunakan dalam pengembangan aplikasi ini.

b. *Design* / Desain

Desain aplikasi diawali dengan proses menggambarkan konsep *board game* APE berbasis digital dalam bentuk *storyboard* dan rancangan antarmuka. Hasil wawancara dari pihak sekolah materi APE yang akan diangkat adalah materi pelajaran agama Islam Sekolah Dasar kelas IV semester 2 sebelum UTS.

c. *Development* / Pengembangan

Pada tahap ini hasil dari konsep APE dibuat model *board game* dengan menggunakan aplikasi Adobe Flash Profesional CS6, lalu dilanjutkan mengemas materi pelajaran dengan animasi menggunakan aplikasi *blender*, *Corel Draw X7*, *Adobe Premier CC*, *Audy City* dan *After Effect*.

d. *Implementasi* / Implementasi

Implementasi dilakukan dengan menguji APE digital yang sudah dibangun kepada siswa di Sekolah Dasar SDN Ngebelgede 1, dilakukan untuk mengetahui hasil atau dampak dari pengguna APE tersebut.

e. *Evaluation* / Evaluasi

Evaluasi dilakukan agar mengetahui hasil dari pengujian APE digital apakah aplikasi yang dikembangkan sudah layak dan sesuai dengan kebutuhan.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran secara menyeluruh mengenai masalah yang akan dibahas dalam penulisan laporan tugas akhir ini, maka sistematika laporan ini dibagi menjadi 5 bab. Adapun penjabarannya sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan

Bab pendahuluan berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan laporan *board game learning* untuk membantu pembelajaran pendidikan Islam bagi siswa sekolah dasar.

BAB II Landasan Teori

Pada bab ini membahas tentang landasan teori yang berhubungan dengan penelitian seperti, pelajaran agama Islam, APE (alat permainan edukasi), *board game*, gim komputer, multimedia, animasi.

BAB III Metodologi

Memuat uraian tentang metode penelitian yang terdiri dari analisis kebutuhan, perancangan animasi dalam bentuk *storyboard* dan rancangan antarmuka, pengembangan animasi, rencana implementasi dan evaluasi.

BAB IV Hasil dan Pembahasan

Pada bab ini berisi uraian hasil penelitian dan pembahasan *board game learning* untuk membantu pembelajaran pendidikan Islam bagi siswa sekolah dasar. Selain itu juga membahas penilaian terhadap aplikasi dalam penerapan hasil yang dicapai.

BAB V Kesimpulan dan Saran

Pada bab ini berisi penutup yang meliputi kesimpulan-kesimpulan, pernyataan singkat dan tepat dari hasil *board game learning* untuk membantu pembelajaran pendidikan Islam bagi siswa sekolah dasar. Bab ini juga berisi saran-saran yang membangun untuk pengembangan aplikasi lebih baik di masa depan.