

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Islam adalah agama penyempurna yang mengatur segala aspek kehidupan manusia untuk dapat mencapai keberhasilan kehidupan di dunia dan di akhirat. Aspek kehidupan tersebut dapat berupa hal-hal yang sederhana hingga hal-hal yang sangat rumit. Salah satu bentuk ibadah dalam ajaran agama Islam adalah anjuran untuk memohon/meminta kebaikan kepada Allah Swt. dengan cara berdoa. Kegiatan berdoa juga dianjurkan ketika seseorang akan memulai atau mengakhiri suatu aktivitas, agar aktivitas yang dilakukannya selalu dilindungi dan diberkahi oleh Allah Swt. Doa juga merupakan suatu bukti yang menunjukkan bahwa manusia adalah makhluk yang lemah yang selalu membutuhkan pertolongan dari Allah Swt. (Mahardhika, 2015) (Herlina., Marmawi., & Yuline., 2014). Semua kelebihan tersebut membuat aktivitas berdoa menjadi aktivitas yang sangat penting.

Saat ini permainan digital menjadi salah satu media informasi dan hiburan yang sangat disukai, hal ini ditunjukkan dengan tingginya minat bermain permainan digital baik dari kalangan anak-anak hingga remaja. Diperkirakan, setiap tahun jumlah pemain permainan digital di Indonesia naik sekitar 33% (Firman, 2010). Meskipun permainan digital sering dipandang sebagai hal yang negatif bagi perkembangan anak, namun jika dimanfaatkan dengan baik, permainan digital dapat menjadi salah satu media yang paling efektif untuk memasukkan dan memperkenalkan beragam pengetahuan kepada anak.

Dengan bermain permainan digital, pemain dapat menghilangkan stres dan dapat melatih koordinasi mata, tangan, dan pikiran. Seiring berkembangnya zaman, permainan digital yang dahulu hanya dapat dimainkan pada komputer *mainframe* sekarang mulai merambah ke perangkat konsol, komputer pribadi, dan ponsel pintar. Dalam gim edukasi salah satunya yaitu permainan interaktif yang banyak melibatkan peserta dalam proses permainannya dengan tujuan untuk merangsang kreativitas yang didominasi sebagai alat bantu edukasi atau pembelajaran.

Melalui wawancara kepada guru TK Islam Terpadu Baiturrahim, salah satu masalah yang didapat adalah kurangnya alat bantu ajar yang dapat meningkatkan minat anak untuk belajar doa sehari-hari. Selama ini pembelajaran doa sehari-hari pada TK Islam Terpadu Baiturrahim masih berupa mengajar secara *manual* yaitu dengan membacakan atau menuliskan doa tersebut

ke papan tulis. Untuk itu dibutuhkan cara mengajar baru atau alat bantu ajar yang dapat membantu meningkatkan minat belajar anak agar anak merasa antusias dan senang saat belajar doa sehari-sehari di dalam kelas.

Berdasarkan yang telah dijabarkan, peneliti bermaksud membuat doa sehari-hari yang dapat dikembangkan dalam bentuk lain yaitu memanfaatkan inovasi media yang dapat memberikan motivasi dan pengalaman atau *experience* secara interaktif dalam bentuk gim, atau lebih tepatnya disebut *video game* (gim video). Pada penelitian ini penulis akan merancang dan mengembangkan sebuah pengenalan, yaitu bagaimana mengintegrasikan unsur-unsur gim berbasis animasi dan permainan interaktif dengan materi-materi doa sehari-hari di TK Islam Terpadu Baiturrahim, karena pihak TK Islam Terpadu Baiturrahim meminta untuk dibuatkan aplikasi gim edukasi, sehingga menghasilkan sebuah gim yang dapat mengedukasi dan memotivasi anak untuk belajar doa sehari-hari di TK Islam Terpadu Baiturrahim. Pengenalan doa sehari-hari memiliki kesesuaian dengan elemen animasi yang mengandung tipe permainan interaktif yang memberikan motivasi pada anak TK agar tetap semangat dalam menyerap materi yang akan disampaikan, yaitu pengenalan doa sehari-hari untuk anak di TK Islam Terpadu Baiturrahim.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya maka masalah yang dapat dirumuskan adalah bagaimana memodelkan materi doa sehari-hari ke dalam bentuk gim interaktif berbasis animasi dan suara yang menarik dan memotivasi anak TK?

1.3 Batasan Masalah

Agar identifikasi masalah yang dibahas lebih jelas dan mudah dipahami, maka dibuatlah batasan-batasan masalah di antaranya sebagai berikut:

1. Materi doa yang dikenalkan adalah doa masuk rumah, doa sesudah Adzhan, doa ketika lupa membaca basmallah, doa berpergian, doa sesudah Wudhu, doa untuk bayi yang baru lahir berkelamin perempuan, dan doa untuk bayi yang baru lahir berkelamin laki-laki. Materi doa sehari-hari yang dikenalkan sudah memenuhi kebutuhan di TK Islam Terpadu Baiturrahim.
2. Aplikasi dikembangkan dalam 1 jenis permainan, yaitu:
 - a. Menjawab soal doa sehari-hari dengan memilih 4 jawaban yang tersedia dan soal diacak secara *random* atau acak.

3. Pengujian dilakukan dengan metode wawancara untuk guru TK dan anak TK.
4. Aplikasi dirancang untuk *desktop* dan berjalan dalam sistem operasi *Windows*.
5. Gim bersifat *single player* atau pemain tunggal.

Sumber materi doa sehari-hari diambil langsung dari TK Islam Terpadu Baiturrahim.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah perancangan pemodelan materi doa sehari-hari ke dalam bentuk tipe permainan interaktif yang mengandung animasi dan permainan serta memberikan unsur pengalaman atau *experience* pada pemain.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

- a. Memberikan alternatif untuk belajar serta menambah motivasi anak TK Islam Terpadu Baiturrahim untuk tetap semangat dalam belajar dan menghafal doa sehari-hari.
- b. Menambah kecakapan peneliti dalam merancang dan membangun sebuah gim berdasarkan masalah di dunia nyata untuk mencapai tujuan tertentu, serta menambah pengetahuan dan wawasan dalam bidang pengembangan gim.
- c. Mengetahui bagaimana pemodelan materi ke dalam bentuk gim animasi.

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 TK Islam Terpadu Baiturrahim. Observasi dilakukan untuk mengamati kegiatan belajar di TK Islam Terpadu Baiturrahim. Kemudian melakukan wawancara dengan kepala sekolah dan guru di TK Islam Terpadu Baiturrahim sebagai narasumber. Materi dan pertanyaan yang diajukan saat wawancara adalah seputar materi

doa sehari-hari yang ada di TK Islam Terpadu Baiturrahim, dan cara anak TK belajar dan menghafal doa di dalam kelas.

1.6.2 Metode Pengembangan Sistem

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

a. *Analyze / 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 APE (Alat Permainan Edukatif) berbasis digital dalam bentuk *storyboard* dan rancangan antarmuka. Hasil wawancara dari pihak TK Islam Terpadu Baiturrahim materi APE yang akan diangkat adalah materi doa sehari-hari.

c. *Development / Pengembangan*

Pada tahap ini hasil dari konsep APE dibuat model gim edukasi berbasis animasi dengan tipe permainan gim interaktif dengan menggunakan aplikasi Adobe Animate cc 2017, lalu dilanjutkan mengemas materi doa sehari-hari dengan animasi menggunakan aplikasi Corel Draw X7, Adobe Photoshop CC 2017, Adobe Illustrator CC 2019, Audacity dan After Effect.

d. *Implementasi / Implementasi*

Implementasi dilakukan dengan menguji APE digital yang sudah dibangun kepada anak TK di TK Islam Terpadu Baiturrahim, 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

Sistematika penulisan laporan penelitian tugas akhir ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dilakukan. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, yaitu bab yang membahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II Landasan teori, yaitu bab yang berisi mengenai teori-teori yang berhubungan dengan penelitian, meliputi konsep gim animasi dengan materi doa sehari-hari dan APE (alat permainan edukasi).

Bab III Metodologi penelitian, pada bab ini 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, bab ini membahas tentang hasil implementasi Gim Edukasi Doa Sehari-hari Untuk Anak TK Melalui Pendekatan Animasi yang telah dirancang.

Bab V Kesimpulan dan Saran, pada bab ini berisi mengenai kesimpulan dari penelitian dan merupakan rangkuman dari analisis kinerja yang mengemukakan beberapa saran dan kritikan selama pengembangan gim.

