

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game merupakan sebuah media hiburan yang digemari oleh seseorang yang bertujuan untuk menghibur, mencari kesenangan atau kepuasan tertentu. *Game* sudah sejak zaman dahulu, yang dinamakan sebagai *Game* Tradisional. Perkembangan *game* dari zaman dahulu hingga sekarang sudah sangat pesat. Teknologi menjadi sarana yang tepat untuk mengembangkan *game* itu sendiri, sehingga *game* tidak hanya menjadi media penghibur saja, melainkan menjadi media pendidikan yang mampu menarik minat peserta didik.

Berbagai macam jenis *game* memiliki *genre* dan *platform* masing-masing. Salah satunya adalah *game* ber-*genre* Edukasi atau Pendidikan. Pengertian *Edu-Games* adalah *game* yang didesain untuk belajar, tapi tetap bisa menawarkan bermain dan bersenang-senang (Prensky, 2012).

Edu-Games memiliki peran yang cukup penting, terutama untuk anak-anak pada masa sekarang yang hampir setiap hari menggunakan *gadget* dalam beraktivitas sehari-hari. Tidak bisa dipungkiri apabila *gadget* sudah menjadi perangkat yang disukai oleh anak-anak untuk bermain *game*. Banyak anak-anak yang menggunakan *gadget* hanya untuk bermain *game*, tanpa mendapatkan pendidikan saat bermain *game*. Pendidikan sangat penting bagi anak-anak, terutama pendidikan mengenai Agama Islam. Pendidikan Agama Islam pun memiliki banyak bidang yang harus dipelajari, terutama untuk anak-anak. Salah satunya mengenai Asmaa'ul Husna.

Asmaa'ul Husna secara harfiah ialah nama-nama Allah yang baik dan agung sesuai dengan sifat-sifat-Nya. Asma yang berarti nama, dan Husna yang berarti baik atau indah. Asmaa'ul Husna menurut Hadits “*Bahwasanya Rasulullah ` berkata : “Sesungguhnya milik Allah 99 nama, barang siapa yang mengahsho[i] nya maka pasti masuk surga”*”.[HR. Bukhori no. 2736, 7392, Muslim no. 6989.]. Dari Hadits di atas menunjukkan betapa pentingnya Asmaa'ul Husna bagi umat anak-anak, terutama anak usia dini.

Pentingnya pendidikan Asmaa'ul Husna untuk anak-anak usia dini dapat dilakukan melalui cara yang menarik, salah satunya melalui *game*. Dengan menggunakan *game* sebagai media pembelajaran anak, maka anak-anak yang sebelumnya hanya menggunakan *gadget*

sebagai sarana bermain, secara tidak langsung akan mendapatkan pendidikan mengenai Asmaa'ul Husna.

Disini penulis akan menggunakan metode *Flashcard* dengan *Leitner System*, yaitu sebuah metode yang dibuat oleh seorang penulis dan komentator sosial bernama Sebastian Leitner asal Salzburg, Austria (Soft, 2019). Dalam metode ini, *flashcards* diurutkan ke dalam kelompok sesuai dengan seberapa baik seseorang memahami materi yang ada dalam masing-masing kelompok. Ulangi membaca *flashcards* yang masih dianggap sulit dibandingkan dengan yang sudah dihafal. Penggunaan metode *Leitner System* diperlukan untuk memperbaiki cara belajar dan ketahanan informasi atau ilmu yang didapat.

Dari studi pendahuluan yang telah dilakukan di MI (Madrasah Ibtidaiyah) Tarbiyatul Aulad Semingkir, Kecamatan Randudongkal, Kabupaten Pematang, menemukan bahwa metode menghafal yang digunakan oleh guru pengajar di sekolah tersebut adalah dengan bernyanyi 99 Asmaa'ul Husna di hari-hari tertentu pada pagi hari sebelum kegiatan belajar mengajar dilaksanakan. Mayoritas anak usia dini mengalami kesulitan untuk menghafal Asmaa'ul Husna, dikarenakan kurangnya waktu belajar anak-anak dalam mempelajari dan menghafal Asmaa'ul Husna, sehingga dibuatlah *game* untuk membantu anak-anak usia dini dalam menghafal Asmaa'ul Husna dengan nama GEMAS (Game menghafal Asmaa'ul Husna).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan sebelumnya, maka dapat dihasilkan rumusan masalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana membuat *game* menghafal Asmaa'ul Husna bagi anak-anak usia dini?
- b. Bagaimana reaksi yang didapatkan anak-anak usia dini terhadap *game* menghafal Asmaa'ul Husna?

1.3 Batasan Masalah

Untuk membatasi materi dalam pembuatan *game* yang dibuat, maka penulis memberikan batasan terhadap *game* menghafal Asmaa'ul Husna yang akan dibuat, yaitu:

- a. *Game* ini hanya dimainkan dengan satu pemain (*single player*).
- b. *Game* ini merupakan *game* berbasis Android.
- c. *Game* yang dibuat merupakan *game* yang dimainkan secara *Offline* (tanpa koneksi internet).

- d. Metode *Leitner System* yang digunakan, mengimplementasikan penggunaan dua *box Leitner System*.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat, penelitian memiliki beberapa tujuan yang ingin dicapai dalam membuat penelitian ini, yaitu:

- a. Memberikan pendidikan mengenai Asmaa'ul Husna dengan cara yang lebih menarik, yaitu melalui *game* menghafal Asmaa'ul Husna.
- b. Membuat *game* menghafal Asmaa'ul Husna berbasis Android.
- c. Mengimplementasikan metode *Flashcard* dengan *Leitner System* dalam membangun *game* menghafal Asmaa'ul Husna.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Memberikan pembelajaran dalam menghafal Asmaa'ul Husna secara interaktif melalui *game* ini.
- b. Menambah ilmu pengetahuan agama tentang Asmaa'ul Husna dan artinya.
- c. Membantu dalam menghafal Asmaa'ul Husna beserta artinya bagi anak-anak usia dini.

1.6 Metode Penelitian

Dalam melancarkan pembuatan *game* ini, maka berikut merupakan metodologi yang digunakan :

- a. *Desain Game*

Dalam pembuatan *game*, terdapat beberapa tahapan yang dilakukan. Yang pertama konsep dari *game* yang dibuat, kemudian *Game Design Document (GDD)* yang digunakan sebagai rancangan awal sebuah *game*. *Technical Document Design (TDD)* sebagai analisis kebutuhan sistem.

- b. *Implementasi Game*

Implementasi game menggunakan dua perancangan yaitu perancangan pemodelan dan pembuatan *scripting*. Perancangan pemodelan yaitu pembuatan gambar yang akan dibutuhkan dalam *game* tersebut, seperti karakter, tombol, dan lain-lain. Pembuatan *scripting* yaitu pembuatan *script* yang dilakukan melalui Unity.

c. Pengujian *Game*

Proses pengujian fungsi *game* ketika telah selesai dibuat. Pengujian dilakukan dengan melakukan ujicoba secara langsung kepada beberapa siswa dan guru di MI Tarbiyatul Aulad. Sehingga dapat diketahui bagaimana reaksi dan tanggapan mengenai fitur, konsep dan konten dari *game* menghafal Asmaa'ul Husna yang telah dibuat.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah pembacaan serta memberikan gambaran secara menyeluruh terhadap masalah yang dibahas, maka dari itu sistematika penulisan laporan tugas akhir ini terbagi-bagi menjadi lima bab. Sistematika laporan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pendahuluan ini akan membahas permasalahan umum tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan penelitian mengenai pengembangan *Game* menghafal Asmaa'ul Husna dengan metode Flashcard dengan Leitner System.

BAB II LANDASAN TEORI

Landasan Teori ini berisi tentang teori-teori yang berhubungan tentang penelitian pengembangan *Game* menghafal Asmaa'ul Husna dengan metode Flashcard dengan Leitner System, meliputi konsep pembelajaran, metode Flashcard dengan Leitner System.

BAB III METODOLOGI

Metodologi memuat uraian mengenai kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak serta kebutuhan masukan, keluaran, ataupun antarmuka *Game* menghafal Asmaa'ul Husna yang akan dibuat.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini membahas tentang *game* yang telah dibuat dan juga penjabaran dari bab sebelumnya yaitu BAB METODOLOGI dalam bentuk implementasi sistem. Implementasi yang dimaksudkan ialah implementasi dari perangkat lunak. Bab ini juga membahas tentang implementasi proses pengembangan *game*, analisis terhadap kinerja *game*, dan juga pengujian *Game* menghafal Asmaa'ul Husna beserta hasilnya.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini memuat tentang kesimpulan dari penelitian pengembangan *Game* menghafal Asmaa'ul Husna dengan metode Flashcard dengan Leitner System dan merupakan

rangkuman dari analisis kinerja yang akan menemukan beberapa saran untuk dilaksanakan lebih lanjut guna pengembangan penelitian ini.

