

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penggunaan *smartphone* saat ini sudah menjadi hal yang umum bagi masyarakat tidak hanya orang tua, anak-anak pun sekarang ini bisa menggunakan *smartphone* walaupun kebanyakan anak-anak menggunakan *smartphone* untuk bermain *game*. Dengan tingginya minat anak-anak dalam memainkan *game* di *smartphone* ini bisa dimanfaatkan untuk menjadi sarana anak-anak belajar sesuatu. *Game* menulis huruf hijaiyah sudah ada (Belajar Huruf Hijaiyah) sebelumnya, tetapi hanya mengajarkan huruf hijaiyah dasar tanpa tanda bacanya dan belum memiliki tutorial atau materi cara menulis huruf hijaiyah.

Oleh karena itu, dalam tugas akhir ini akan dibangun sebuah *game* untuk pengenalan dan belajar huruf hijaiyah yang berbasis Android. Huruf hijaiyah yaitu huruf yang digunakan dalam pembentukan kata dalam bahasa arab, pintar membaca hijaiyah adalah modal utama kita untuk bisa dan lancar dalam membaca Alquran. Sebagai seorang muslim kita memang harus bisa membaca Alquran maupun menulis. Tapi masih banyak yang belum lancar membaca maupun bisa menulis huruf hijaiyah, mengajarkan huruf hijaiyah kepada anak sebaiknya dimulai sejak dini dan sering mempraktekannya. Dengan *game* dapat menumbuhkan minat anak untuk belajar huruf hijaiyah, dan anak-anak pun dapat belajar huruf hijaiyah tidak hanya di sekolah TPA (Taman Pendidikan Alquran) atau sekolah mengaji tapi dapat juga belajar dirumah dengan memainkan *game* yang interaktif di *smartphone*.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, penulis tertarik untuk membuat *game* pengenalan dan belajar menulis huruf hijaiyah yang interaktif agar anak menjadi tertarik untuk belajar dan dapat dengan cepat membaca dan menulis huruf hijaiyah.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *game* pengenalan dan belajar menulis huruf hijaiyah yang interaktif pada perangkat *smartphone*.

1.3 Batasan Masalah

Untuk menjaga fokus permasalahan selama perancangan *game*, ditentukan batasan-batasan masalah. Adapun batasan-batasan masalah sebagai berikut :

1. *Game* ini ditujukan untuk anak-anak umur 6 tahun keatas
2. *Game* berjalan di perangkat *smartphone* berbasis android
3. *Game* bersifat *single player*
4. *Game* bersifat *offline*
5. Tanda baca yang digunakan ada 6, yaitu fathah, kasran, dammah, fathahtain, kasratain, dan dammatain
6. *Game* berisi informasi tentang huruf hijaiyah, terdiri dari cara membaca (suara), huruf arab, cara baca dalam huruf latin, berisi materi cara menulis huruf hijaiyah dan latihan cara penulisan huruf hijaiyah yang bertotal 41 huruf yang terdiri dari 10 huruf fathah, 10 huruf kasran, 8 huruf dammah dan 13 huruf sambung hijaiyah dan juga berisi pertanyaan tentang huruf hijaiyah untuk membantu mempercepat menghafal huruf hijaiyah.
7. Menulis huruf hijaiyah dengan mengikuti pola yang telah dibuat.
8. Kuis tentang huruf hijaiyah dengan tanda baca fathah, kasran, dan dammah.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah untuk membangun sebuah aplikasi *game* pengenalan dan belajar menulis huruf hijaiyah berbasis Android. Memberikan pengenalan huruf hijaiyah kepada kepada anak-anak dengan cara yang interaktif.

1.5 Manfaat Penelitian

Adanya skripsi ini diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu :

1. Aplikasi *game* ini diharapkan dapat membantu anak-anak dalam belajar huruf hijaiyah dan menulis huruf hijaiyah.
2. Dapat menjadi referensi bagi pengembang *game* sejenis.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan adalah sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan

Bab ini berisi pembahasan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Bab ini akan menjelaskan uraian teoritis tentang apa itu huruf hijaiyah, *game*, Android, dan pembahasan meliputi penelitian sejenis.

BAB III Metodologi

Bab ini merupakan penjelasan tentang metode dan tahapan-tahapan yang dilalui dalam membangun *game* Android.

BAB IV Hasil dan Pembahasan

Bab ini berisi hasil dari perancangan pada bab sebelumnya dimana dalam bab ini akan dibahas mengenai *game* Android yang telah berhasil dibuat beserta pengujiannya.

BAB V Kesimpulan

Dalam bab ini berisi kesimpulan dan saran berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan.