

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Ilmu pengetahuan dan kemajuan teknologi telah berkembang dengan sangat pesat. Perkembangan teknologi ini sangat bermanfaat di semua bidang. Penggunaan teknologi dalam ilmu kependidikan akan meningkatkan efektifitas dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan yang telah ada. Pembelajaran telah dikembangkan dengan berbagai inovasi yang berbeda antara lain: metode dalam pembelajaran, model pembelajaran, dan media pembelajaran. Di bidang pendidikan, peran seorang guru dalam pembelajaran harus selalu mengikuti perkembangan zaman, tanpa meninggalkan adat budaya yang telah melekat di masyarakat. Hasil teknologi sejak lama dimanfaatkan dalam bidang pendidikan[1].

Guru harus dapat memberikan pelayanan dalam pelajaran tanpa harus berhadapan langsung dengan siswa. Pelayanan yang sangat diperlukan oleh siswa sehingga dapat menambah motivasi dalam pembelajaran adalah media pembelajaran. Dalam kehidupan sehari-hari saat ini, sangat banyak pekerjaan yang menggunakan komputer. Komputer digunakan dalam berbagai bidang, antara lain bidang komunikasi, transportasi, industry kesehatan, kesenian, pertanian, bahkan dalam bidang pendidikan. Dalam dunia Pendidikan komputer banyak dimanfaatkan menjadi media sebagai sarana mengajar. Namun sayangnya, penggunaan media pembelajaran yang monoton oleh guru kurang dapat menarik ataupun membantu siswa dalam memahami pembelajaran yang sedang diajarkan. Pembelajaran menggunakan komputer memanfaatkan perangkat keras untuk membantu siswa lebih memahami materi. Media pembelajaran melalui komputer cukup menarik minat siswa dan meningkatkan motivasi dalam belajar. Komputer digunakan sebagai media pendidikan memiliki keuntungan sebagai berikut: meningkatkan perhatian dan konsentrasi siswa dalam materi pembelajaran, meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, menyesuaikan materi dengan kemampuan belajar siswa, mengurangi penggunaan waktu penyampaian materi, dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Penggunaan komputer dalam pembelajaran akan meningkatkan hasil belajar, akan tetapi komputer tidak dapat mengubah peran seorang guru. Komputer hanyalah alat bantu dalam pembelajaran dalam artian guru tetap menjalani kegiatan belajar mengajar akan tetapi di damping dengan alat bantu guna sebagai media pembelajaran yang ada.

Media pembelajaran adalah media yang membawa pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran [2]. Media pembelajaran dapat berupa perangkat lunak (software) dan perangkat keras (hardware), pada komputer ataupun isi pesan yang disimpan dalam material, Adapun perangkat keras meliputi peralatan yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang telah dituangkan ke dalam material untuk dikirim kepada audien. Berbagai media pembelajaran yang diterapkan, contohnya proyektor overhead, proyektor film, video tape recorder, proyektor slide, proyektor filmstrip.[3]

Berbagai macam media pembelajaran yang ada, dapat digunakan untuk membuat sumber belajar, salah satu penerapannya adalah media pembelajaran berbasis komputer. Komputer merupakan salah satu alat bantu dalam mengajar. Media pembelajaran perangkat keras dapat berupa modul, trainer dan alat praktik lainnya, sedangkan perangkat lunak berupa software yang digunakan pada perangkat komputer. Perangkat lunak yang biasa dipakai untuk media pembelajaran digunakan untuk sumber belajar. Salah satu contoh dari program pembelajaran melalui game.

Perkembangan teknologi kini semakin maju di bidang game, sehingga game dapat dijadikan sebagai media pembelajaran melalui game edukasi. Game edukasi adalah game yang mendukung proses pembelajaran dengan permainan. Media pembelajaran game edukasi melalui pendekatan game menerapkan sistem pembelajaran secara langsung. Game edukasi dapat digunakan sebagai kegiatan pembelajaran. Game edukasi dapat digunakan untuk aktivitas belajar-mengajar agar siswa lebih tertarik dalam belajar.[4]

Game adalah suatu aktivitas yang dikerjakan oleh pemain yang di dalamnya terdapat suatu aturan-aturan yang telah ditetapkan. Game dirancang agar para pemain merasakan kebanggaan atas prestasinya. Penggunaan komputer untuk aktivitas bermain telah menjadi gaya hidup sebagian besar siswa. Siswa lebih sering menggunakan waktu luangnya untuk bermain game. Penggunaan komputer bagi siswa kebanyakan bukan untuk belajar melainkan bermain game. Tingginya penggunaan komputer sebagai sarana bermain bagi murid, dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar yang dikemas dalam bentuk Game edukasi yang dirancang untuk memuat sumber belajar yang menarik dalam pembelajaran huruf hijaiyah.

Huruf hijaiyah merupakan huruf alfabet dari bahasa arab, disebabkan huruf ini adalah huruf abjad penyusun bahasa arab. Kesalahan pengucapan suatu huruf saja maka makna arti dari bacaan tersebut maka akan salah pengartiannya, maka dari itu salah satu

perkembangan aspek pada usia dini adalah perkembangan Bahasa. Pada aspek perkembangan tersebut anak diharapkan mampu menyebut atau mengenal huruf, hingga merangkai sebuah bentuk kata atau kalimat. Pada saat observasi terjadi si penulis melihat ada beberapa siswa yang masih dikatakan disleksia, yakni merupakan kesusahan memproses bacaan. anak yang memiliki penyakit tersebut akan lebih lambat untuk memahami berbicara dan menulis mereka lebih cenderung ingin bermain. Sehingga penulis memiliki inovasi bahwa belajar sambil bermain merupakan solusi yang tepat bagi proses kegiatan belajar berlangsung, kesamaan belajar huruf alfabet dengan huruf hijaiyah yakni sama sama merangkai atau mengenal masing-masing huruf tersebut karna pedoman utama kita bagi mayoritas umat muslim harus mengerti bacaan kitab suci al-qur'an. Maka di mulai dengan belajar huruf hijaiyah sedangkan huruf latinnya bagaimana cara membaca menggunakan alfabet Bahasa Indonesia.

Dari uraian latar belakang tersebut maka penulis akan membuat sebuah game edukasi yang bertema huruf hijaiyah. Oleh karena itu dalam tugas akhir ini penulis mengambil judul "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKASI HIJAIYAH DENGAN METODE MDLC (MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE) BERBASIS ANDROID" yang bertujuan untuk membantu menarik perhatian dan minat belajar para murid. Kemudian untuk sasaran game ini yaitu anak-anak sekolah dasar kelas 1. Dan juga dalam pembuatan game tersebut penulis menggunakan HTML5 melalui software Constructor 2 sebagai game enginnya. Dimana constructor 2 memiliki banyak fitur serta contoh di internet sudah banyak tersebar jadi mudah untuk digunakan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Peran seorang guru dalam pembelajaran harus selau mengikuti perkembangan zaman, tanpa meninggalkan adat budaya yang telah melekat di masyarakat.
2. Penggunaan media pembelajaran yang monoton oleh guru kurang dapat menarik ataupun membantu siswa dalam memahami pembelajaran yang sedang diajarkan.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan penjelasan di atas dan untuk menghindari perluasan masalah, serta mencapai target yang diharapkan. Maka penelitian ini memfokuskan pada masalah

pengembangan media pembelajaran game edukasi hijaiyah dengan metode MDLC berbasis mobile.

1. Game ini hanya bisa di mainkan sigle-player.
2. Game yang dibuat bergenre susun kata, dan puzzle.
3. Game “Game Edukasi Hijaiyah” ini memiliki konsep 2D dengan platformer, menggunakan bahasa pemrograman HTML5 melalui perangkat lunak Constructor 2 sebagai game- enginenya.
4. Metode yang digunakan dalam pembuatan game adalah Multimedia Development Life Cycle.
5. Game ini dirancang untuk anak sekolah dasar kelas 1.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang dihadapi yaitu bagaimanakah pengembangan media pembelajaran game edukasi hijaiyah dengan metode MDLC berbasis mobile? Sehingga mampu menarik minat anak-anak sekarang untuk lebih semangat belajarnya.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari pengembangan game ini menghasilkan aplikasi game terkait belajar membaca nama latin huruf hijaiyah yang mampu memudahkan atau membantu para guru dalam menyampaikan pesan-pesan atau materi pelajaran kepada siswanya agar materi yang di sampaikan agar lebih mudah dimengerti, dan lebih menarik perhatian belajar para siswa.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Bagi Penulis

Menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman dalam pengembangan sebuah game dan menjadi tolak ukur kemampuan penulis dalam pengembangan game tersebut sesuai dengan pembelajaran yang telah diperoleh dibangku perkuliahan.

2. Bagi Guru

Dapat memberikan manfaat bagipara guru dalam upaya mengoptimalkan pembelajaran dengan media belajar game edukasi.

3. Bagi Akademik