

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Ilmu pengetahuan dan teknologi kini semakin menunjukkan kemajuan yang sangat pesat dalam perkembangannya. Pemanfaatannya hampir meliputi berbagai hal, berbagai bidang dan lapisan, ditandai dengan semakin banyaknya perusahaan bahkan instansi-instansi yang menerapkan teknologi komputer. Pesatnya perkembangan teknologi komputer sangat berdampak positif untuk mengatasi berbagai kesulitan manusia, diantaranya dalam penyediaan informasi yang aktual. Selain dari pada teknologi informasi, teknologi komputer yang saat awal hanya berfungsi hanya sebagai kalkulator atau alat penghitung, kini komputer mampu menjadi media interaktif yang dikenal dengan komunikasi manusia dan komputer. Komputer mampu bekerja seperti manusia dan dapat menjadi alternatif pada sebagian kegiatan manusia. Diantaranya pada dunia pendidikan yaitu dalam proses pembelajaran yang semula dilakukan secara manual atau konvensional saat ini sudah mulai beralih ke *audio visual*, pembelajaran interaktif yang dikemas dengan permainan Game yang menyenangkan. Game yang merupakan bagian dari aplikasi komputer kini dapat diadopsi menjadi Game edukasi yang memadukan antara permainan dan pembelajaran.

Game edukasi merupakan Game yang didalamnya ditanamkan pembelajaran. Game berfungsi dan bermanfaat positif bagi perkembangan

pengetahuan anak, diantaranya, anak akan tahu perkembangan teknologi komputasi (Puspitarini, 2014). Artinya pemanfaatan PC, Internet, dan *Smartphone* dapat menjadi alternatif untuk memenuhi materi yang tidak atau kurang didapatkan. Misalnya materi pendidikan agama Islam yang hanya mendapatkan waktu yang sangat sedikit, bahkan ditahun 2017 lalu beredar isu Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan (KEMENDIKBUD) akan menghapuskan pendidikan agama di sekolah. sehingga ini menjadi perhatian terhadap kurang maksimal pendidikan agama islam di sekolah terutama dalam mempelajari Al-Qur'an. Membaca Al-Qur'an dengan belajar secara *tartil* dan tidak tergesa-gesa sesuai dengan ilmu Tajwid adalah sebuah kewajiban bagi setiap muslim. Artinya setiap muslim wajib mempelajari tata cara membaca Al-Qur'an dengan dan sesuai dengan ilmu Tajwid. Seperti firman Allah yang terdapat dalam Q.S Al-Muzammil : 4 yang artinya "Dan bacalah Al-Qur'an itu dengan *tartil* (perlahan-lahan)".

Ilmu Tajwid hanya populer dikalangan santri saja terutama pesantren dan Madrasah atau TPQ. Hal ini karena kurangnya waktu pembelajaran ilmu Tajwid di sekolah-sekolah formal bagi pelajar. Pelajaran ilmu Tajwid di sekolah-sekolah formal tidak diberikan jam khusus, dan hanya diberikan jam umum dengan menyatukan pelajaran ilmu Tajwid dalam mata pelajaran PAI. Dalam pendidikan agama islam, pembelajaran ilmu Tajwid ini hanya bagian dari sub bab dari pelajaran agama lainnya. Artinya pembelajaran ilmu Tajwid ini harus mendapatkan dukungan dari lingkungan maupun unsur yang lain agar dapat menunjang pembelajaran yang lebih efektif. Disamping itu, penyampaian materi

yang hanya menggunakan media konvensional dengan menggunakan kitab atau buku teks biasa memberikan rasa malas dan membosankan karena ilmu Tajwid terasa agak sulit. Hal tersebut menjadi penyebab utama muslim banyak yang kurang memahami pembelajaran cara membaca Al-Qur'an dengan ilmu Tajwid. Maka harus ada upaya agar mempelajari ilmu Tajwid menjadi mudah dan menyenangkan. Melihat keadaan yang ada penelitian ini ingin memberikan model pembelajaran ilmu Tajwid yang menarik dan interaktif dengan sarana *audio visual* dan interaktif yang disajikan dalam bentuk Aplikasi Game edukasi.

Game edukasi ini diminati banyak orang bahkan hampir setiap kalangan, karena selain menyenangkan Game edukasi bertujuan menarik minat untuk belajar, Maka Game edukasi dapat menjadi solusi untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan dapat meningkatkan minat belajar. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka peneliti mengangkat judul **“GAME EDUKASI MEDIA PEMBELAJARAN TAJWID AL-QUR'AN”** yang diharapkan dapat menjadi solusi untuk setiap muslim untuk senang dan mudah mempelajari ilmu Tajwid, dengan kata lain belajar sambil bermain.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas terdapat beberapa masalah, diantaranya.

1. Kurang waktu pembelajaran ilmu Tajwid di sekolah formal bagi pelajar.
2. Materi pembelajaran Ilmu Tajwid hanya menjadi subbab dari pendidikan agama islam di sekolah.

3. Kurang menariknya pengemasan pembelajaran ilmu Tajwid yang hanya menggunakan media konvensional dengan media kitab atau buku teks.

### **1.3. Batasan Masalah**

Pada pengembangan Aplikasi Game edukasi pembelajaran ilmu Tajwid ini diberikan batasan masalah sebagai berikut.

1. Game edukasi ini menyediakan materi ilmu Tajwid BAB hukum *nun sukun* atau *tanwin*, BAB hukum *mim sukun*, BAB hukum *Mad*, BAB hukum *Qalqalah* dan permainan sebagai evaluasi pembelajaran yaitu tebak hukum Tajwid, tebak hukum suara bacaan.
2. Perancangan Game edukasi ini dengan *Software Adobe Flash CS6*.
3. Game edukasi ini berbasis *Android* Versi 4.4 (*KitKat*).

### **1.4. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah diatas yang telah disampaikan maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah.

1. Bagaimana menganalisis kebutuhan Aplikasi Game edukasi sebagai media pembelajaran ilmu Tajwid?
2. Bagaimana proses perancangan Aplikasi Game edukasi pembelajaran Tajwid dengan *Software Adobe Flash CS6*?
3. Bagaimana mengimplementasikan Aplikasi Game edukasi ilmu Tajwid sebagai media pembelajaran yang menarik dikalangan pelajar sekolah?

### **1.5. Tujuan Penelitian**

Peneliti mempunyai beberapa tujuan dalam melakukan penelitian ini diantaranya :

1. Menghasilkan media pembelajaran yang interaktif dan dikemas dalam bentuk Game yang dapat memotivasi untuk belajar dan mudah dipahami bagi segala kalangan.
2. Menghasilkan media pembelajaran yang dapat dilakukan dimana saja yaitu tertanam dalam *smartphone*.
3. Menghasilkan Game edukasi sebagai media pembelajaran Tajwid yang menyenangkan, aplikatif, dan menarik untuk digunakan.

### **1.6. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis antara lain sebagai berikut.

#### **1.6.1. Manfaat Teoritis**

Adapun manfaat teoritis yang didapatkan dari penelitian ini antara lain sebagai berikut.

1. Game Edukasi Media pembelajaran ini dapat menjadi media pembelajaran yang mempermudah dan menarik untuk dipelajari belajar Tajwid Al-Qur'an.
2. Menjadi sumbangsih nilai tambah khazanah pengetahuan ilmiah dibidang ilmu komputer secara umum dan khususnya dalam pengembangan media pembelajaran.

### **1.6.2. Manfaat Praktis**

Adapun manfaat praktis yang didapatkan dari penelitian ini antara lain sebagai berikut.

#### 1. Bagi Universitas

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi dalam pengembangan media pembelajaran dan penelitian yang lebih maju kedepannya.

#### 2. Bagi peneliti

Peneliti dapat menerapkan media pembelajaran sesuai dalam materi pembelajaran tertentu. Peneliti juga mendapatkan pengetahuan dan wawasan mengenai media pembelajaran yang menarik.

#### 3. Bagi pengguna

Pengguna diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan, hasil belajar, dan meningkatkan minat dalam belajar melalui game edukasi.