

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan, hal ini dapat dikatakan sangat penting dalam meningkatkan kualitas diri. Pendidikan agama islam, termasuk kedalam pengetahuan dan pembelajaran yang mempelajari mengenai ajaran-ajaran agama islam. Pendidikan agama islam sangatlah penting didalam membentuk kepribadian yang lebih baik, mendekati diri kepada Allah SWT, mengikuti ajaran yang disampaikan oleh nabi dan rasul, meningkatkan iman, takwa, memperbaiki akhlak serta mengetahui segala kewajiban maupun larangan yang ada didalam ajaran agama islam. Pengetahuan tentang agama islam sudah didapatkan sejak usia dini melalui didikan dari orang tua, hal ini mempengaruhi ketika memasuki dunia pendidikan baik ditempat pengajian dan sekolah. Pendidikan agama islam disekolah sangatlah penting untuk dapat mendidik dan menciptakan generasi lebih baik. Pembelajaran yang dapat dikecap pada sekolah salah satunya budi pekerti. Serta dapat menyelenggarakan acara-acara keagamaan.

Berdasarkan penelitian (Syarnubi, 2019:89) peran pendidikan agama islam sangat penting dalam menciptakan kepribadian yang baik, menumbuhkan rasa religius, membentuk umat muslim beriman dan bertakwa kepada Allah SWT berdasarkan akidah dan syariat islam. Guru memiliki pengaruh yang besar dalam pendidikan agama islam disekolah. Untuk membimbing murid mengamalkan ajaran agama islam dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan agama yang

diberikan dapat menjadikan murid memiliki akhlak yang terpuji, saling menghargai serta beriman kepada Allah SWT. Memiliki pemahaman yang baik mengenai agama, murid akan terhindar dari hal-hal yang menyimpang dari ajaran agama islam. Sehingga murid akan selalu berperilaku baik dan taat dalam beribadah.

Sebagai umat muslim sudah menjadi kewajiban untuk mempercayai serta mengimani nabi dan rasul. Penyampaian mengenai kewajiban untuk mengimani nabi dan rasul termasuk didalam salah satu dari rukun iman. Hukum ajaran agama islam dalam mengimani nabi dan rasul ialah wajib yang berasal dari kata *Alfardhu* yang berarti, ketika melakukan mendapat pahala dan jika meninggalkan maka yang didapat adalah dosa. Oleh karena itu sebagai umat muslim yang baik haruslah mengetahui sejarah kisah nabi dan rasul dalam menyebarkan ajaran agama islam. Ajaran agama islam ada 25 nabi dan rasul yang wajib kita ketahui dan imani. Pembelajaran mengenai sejarah kisah nabi dan rasul masuk dalam materi pendidikan agama islam. Namun sejarah kisah nabi dan rasul tidak seluruhnya dipelajari disekolah. Pembelajaran tentang sejarah kisah nabi dan rasul dibagi di setiap jenjang kelasnya. Oleh karena itu tidak seluruh murid dapat memahami, mengerti serta hafal mengenai sejarah kisah nabi dan rasul tersebut. Disekolah murid diajarkan dan hanya mendengarkan cerita dari guru saja mengenai sejarah kisah nabi dan rasul. Murid akan lebih cepat jenuh dan bosan sehingga murid sulit untuk memahami sejarah kisah nabi dan rasul. Dengan perkembangan teknologi murid sudah tidak lagi sering membaca buku sejarah kisah nabi dan rasul. Maka diperlukan suatu bentuk pembelajaran baru yang lebih

menarik mengenai sejarah kisah nabi dan rasul dalam meningkatkan pengetahuan serta menjalankan kewajiban umat muslim untuk beriman kepada nabi dan rasul.

Berdasarkan penelitian (Zulaiha, 2016:152) Allah SWT memberikan wahyu kepada nabi dan rasul untuk disampaikan ke seluruh umatnya untuk dapat beriman dan bertakwa kepada Allah SWT. Seorang nabi tidak memiliki kewajiban untuk menyampaikan wahyu kepada umatNya. Namun rasul menerima wahyu dari Allah harus menyampaikan wahyu tersebut keseluruh umat. Rasul menyampaikan wahyu kepada umatNya melalui dakwah dan hadist. Setiap nabi dan rasul memiliki sejarah dan kisah yang berbeda-beda. Selain itu nabi dan rasul memiliki umat-umat yang berbeda disetiap zamannya. Seluruh nabi dan rasul memiliki tujuan yang sama yaitu membawa umat kejalan yang benar, mengajak umatNya untuk menjadi orang yang beriman, bertakwa dan menyembah Allah SWT tuhan yang menciptakan alam semesta dan seluruh isiNya.

Game atau yang biasa disebut dengan permainan saat ini sudah banyak mengalami perubahan dan perkembangan. *Game* merupakan media yang digunakan sebagai sarana hiburan. Seiring dengan perkembangannya *game* juga sudah digunakan sebagai media sarana belajar, yang biasa disebut dengan *game* edukasi atau pengetahuan. *Game* edukasi murid dapat belajar sambil bermain. Murid tidak lagi hanya belajar disekolah, dengan adanya *game* edukasi murid dapat belajar dimana saja dan setiap waktu. *Game* edukasi dirancang berbeda dengan *game* yang ada pada umumnya. Selain sebagai sarana hiburan *game* edukasi lebih ditujukan untuk membantu murid dalam belajar.

Berdasarkan penelitian (Rahman & Tresnawati, 2016:184) *Game* edukasi sebuah permainan yang dibangun dan diimplementasikan sebagai media pembelajaran yang dapat menambah kemampuan berpikir, meningkatkan konsentrasi juga memecahkan suatu permasalahan. *Game* edukasi memberikan ketertarikan murid agar lebih giat dan termotivasi didalam belajar. Setiap murid memiliki minat dan kemampuan yang berbeda dalam belajar. Penyampain guru terhadap murid juga menjadi salah satu faktor yang penting karena murid lebih cepat bosan dan jenuh, sehingga murid kesulitan untuk memahami materi pembelajaran. Dengan adanya *game* edukasi ini seperti yang sudah diuraikan diatas membuat pembelajaran lebih menarik, murid lebih termotivasi dan menimbulkan semangat dalam belajar, sehingga murid akan lebih paham terhadap materi dan pembelajarannya. Selain itu *game* edukasi ini akan membantu guru dalam proses kegiatan belajar dan mengajar yang lebih efektif.

Sistem operasi atau *operating system* berperan sangat penting didalam proses pengoperasian sebuah perangkat. Sistem operasi berfungsi mengatur segala proses serta aktivitas sistem yang sedang berjalan sesuai dengan perintah. Sistem operasi ini tidak hanya ada pada perangkat komputer. Perangkat *mobile* juga sudah menggunakan sistem operasi. Salah satu sistem operasi yang sangat banyak digunakan ialah android. Android, sistem operasi yang berbentuk *open source* yang digunakan perangkat-perangkat *mobile*. Android sangat banyak mengalami perubahan, versi yang semakin meningkat dan fitur-fitur yang semakin lengkap sesuai dengan kebutuhan teknologi saat ini. Memiliki sifat yang *open source*

android memudahkan *developer* atau pengembang dalam membangun dan mengembangkan aplikasi yang berbasis android.

Menurut (Maiyana, 2018:57) Android inc pengembang pertama sistem operasi android yang diperuntukkan pada perangkat *mobile* berbasis linux dan google membelinya pada tahun 2005. Android salah satu sistem operasi yang banyak digunakan pada perangkat *mobile*, dengan demikian sangat banyak aplikasi yang diciptakan berbasis android. Pesatnya perkembangan teknologi segala aktivitas sudah menggunakan ponsel atau *smartphone* untuk membantu kegiatannya, salah satu nya kegiatan dalam belajar. Sangat banyak aplikasi-aplikasi pembelajaran saat ini yang memudahkan dan membantu murid dalam belajar, seperti game edukasi. *Game* edukasi membantu murid didalam proses belajar sehingga dapat meningkatkan pengetahuan murid dan kualitas pendidikan pada saat ini.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka didalam penelitian ini penulis mengambil sebuah judul yaitu “**GAME EDUKASI PENGETAHUAN SEJARAH KISAH NABI DAN RASUL BERBASIS ANDROID**”.

1.2. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah diuraikan diatas maka dapat disimpulkan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Sejarah kisah nabi dan rasul tidak seluruhnya dipelajari disekolah.
Pembelajaran tentang sejarah kisah nabi dan rasul dibagi di setiap jenjang kelasnya

2. Tidak seluruh murid dapat memahami, mengerti serta hafal mengenai sejarah kisah nabi dan rasul tersebut .
3. Disekolah murid diajarkan dan hanya mendengarkan cerita dari guru saja mengenai sejarah kisah nabi dan rasul.
4. Murid akan lebih cepat jenuh dan bosan sehingga murid sulit untuk memahami sejarah kisah nabi dan rasul.
5. Maka diperlukan suatu bentuk pembelajaran baru yang lebih menarik mengenai sejarah kisah nabi dan rasul dalam meningkatkan pengetahuan serta menjalankan kewajiban umat muslim untuk beriman kepada nabi dan rasul.

1.3. Pembatasan Masalah

Batasan-batasan masalah yang ditetapkan dari permasalahan yang telah dijelaskan diatas sebagai berikut:

1. Merancang dan membangun sebuah *game* edukasi pengetahuan sejarah kisah nabi dan rasul berbasis android menggunakan *software* construct 2.
2. Lokasi penelitian disekolah dasar SDIT Darussalam 01 Batam.
3. Penelitian ini berfokus kepada siswa kelas 6 SD di sekolah dasar SDIT Darussalam 01 Batam.

1.4. Perumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang sudah diuraikan, rumusan masalah yang ditetapkan yaitu, Bagaimana mengimplementasikan *Game* edukasi pengetahuan sejarah kisah nabi dan rasul berbasis android ?.

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dari masalah yang telah dirumuskan yaitu, Untuk implementasi *Game* edukasi pengetahuan sejarah kisah nabi dan rasul berbasis android.

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis.

1.6.1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan memberikan dan meningkatkan pengetahuan tentang sejarah kisah nabi dan rasul.

1.6.2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi penulis, akademis dan universitas, yaitu:

1. Bagi Penulis, penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan wawasan mengenai sejarah kisah nabi dan rasul dan sebuah *game* edukasi dalam meningkatkan pembelajaran.
2. Bagi Akademis, penelitian ini diharapkan memberikan manfaat dari sebuah *game* edukasi di dalam media pembelajaran untuk menunjang kegiatan belajar tentang sejarah kisah nabi dan rasul di sekolah SDIT Darussalam 01 Batam.

3. Bagi Universitas, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan akademik mahasiswa dan dapat menjadi referensi penelitian selanjutnya.