

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan Agama Islam di sekolah menjadi bagian dari sistem pendidikan nasional. Penyelenggaraannya didasari oleh aturan dalam UU Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003. Dalam UU tersebut, dijelaskan bahwa pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan UUD 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia serta mengikuti perubahan zaman. Dari kalimat UU Sisdiknas diatas, bisa dipahami bahwa agama merupakan bagian dari akar pendidikan nasional. Agama juga diharapkan menjadi bagian yang mewarnai iklim dan kultur sekolah. Oleh karena itu, agama dipelajari di sekolah. Baik sekolah negeri maupun sekolah swasta, terkena kewajiban untuk memberikan pelajaran pendidikan agama di sekolah. Semua siswa diberikan hak untuk menerima pelajaran pendidikan agama di sekolah. Siswa Muslim belajar agama di sekolah melalui pelajaran Pendidikan Agama Islam(Shunhaji, 2019).

Menurut (Khairani & Dian Febrinal, 2016) Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang mendukung proses pembelajaran karena dapat membantu proses penyampaian informasi dari guru kepada siswa atau sebaliknya. Adapun dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan kreatif dapat memperlancar serta dapat meningkatkan keefesiensian pembelajaran sehingga tujuan yang diinginkan dari pembelajaran itu dapat tercapai.

Adapun media pembelajaran yang digunakan yaitu menggunakan *game*. Menurut (Santoso, Wulandari, & Santosa, 2017) Ada begitu banyak jenis-jenis

*game* dan salah satunya yaitu *game* edukasi. *Game* Edukasi bertujuan mengajarkan tentang pendidikan seperti, mengenal huruf, angka, menulis, mewarnai, mengenal bermacam makhluk hidup, benda-benda dan banyak lagi.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru pendidikan agama islam, bapak Irwan guru agama di Sekolah 003 Batu Aji. Permasalahan yang dialami selama proses belajar mengajar di dalam masa pandemi yaitu penyampaian materi tidak tersampaikan semua karena waktu pembelajaran hanya 10-15 menit yang sebelum pandemi 4 jam pembelajaran dalam satu minggu, selanjutnya minat belajar peserta didik menurun dibuktikan dengan kebanyakan peserta didik sering telat waktu pengumpulan tugas, serta proses memahami materi yang diberikan terkendala karena media pembelajaran masih mengandalkan buku cetak dan video yang dikirimkan melalui aplikasi *whatsapp*. Sehingga metode pembelajaran yang dilakukan di SDN 003 Batu Aji selama *covid-19* memiliki kekurangan dan keterbatasan.

Metode *SDLC* atau *Software Development Life Cycle* berguna dalam mengarahkan proses-proses perancangan aplikasi *game*(Firmansyah & Udi, 2017).

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijabarkan, diangkatlah sebuah judul penelitian “**GAME EDUKASI NAMA-NAMA NABI DENGAN MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2 BERBASIS ANDROID**” yang nantinya akan menghasilkan media pembelajaran alternatif yang menarik dan membantu mempermudah siswa memahami pendidikan agama khususnya tentang nabi.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian di latar belakang maka dapat diidentifikasi yaitu:

1. Terbatasnya proses pembelajaran yang dilakukan selama pandemi *covid-19* membuat siswa kesulitan untuk memahami materi yang diberikan serta guru kesulitan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa.
2. Media pembelajaran masih menggunakan buku cetak dan video yang dikirim melalui aplikasi *whatsapp*.
3. Belum adanya media pembelajaran *digital* atau aplikasi mendukung pembelajaran agama khususnya tentang nabi yang digunakan di SDN 003 Batu Aji.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini membahas tentang nama-nama nabi dalam agama islam.
2. Indikator yang digunakan, sejarah nabi(tempat lahir, berdakwah ke kaum apa)
3. Penelitian ini mengambil data pada kelas 2 SDN 003 Batu Aji yang beralamat di Perumahan Komplek Bambu Kuning, Jl. Pendidikan Blok. A No. 11, Bukit Tempayan, Kec. Batu Aji, Kota Batam.
4. Pengambilan data dilakukan dengan wawancara serta studi *literature* buku-buku dan jurnal yang sesuai dengan masalah penelitian. Wawancara dilakukan dengan bapak Irwan, guru Pendidikan Agama Islam SDN 003 Batu Aji.

5. Penelitian ini nantinya akan dirancang dalam bentuk *game* edukasi yang mempunyai total soal sebanyak 10 soal.
6. Perancangan penelitian ini menggunakan metode *Software Development Life Cycle (SDLC)*.
7. Aplikasi ini dirancang menggunakan pemograman dan *tools* yang digunakan:
  - a) *Construct 2*
  - b) *StarUml*
  - c) *Adobe Photoshop*.
8. Aplikasi yang dihasilkan pada penelitian ini bisa digunakan minimal *android 6* atau *marshmallow*.
9. *Output* pada penelitian ini yaitu aplikasi *game* edukasi nama-nama nabi dengan menggunakan *construct 2* berbasis *android*.

#### **1.4 Perumusan Masalah**

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mengkonsep sebuah media pembelajaran *digital* yang menarik, interaktif serta mudah untuk dipahami oleh murid kelas 2 SDN 003 Batu Aji?
2. Bagaimana merancang media pembelajaran *digital* berupa *game* edukasi nama-nama nabi dengan menggunakan *construct 2* berbasis *android*?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan sebuah konsep media pembelajaran *digital* yang menarik, interaktif serta mudah untuk dipahami oleh murid kelas 2 SDN 003 Batu Aji.
2. Untuk merancang media pembelajaran *digital* berupa *game* edukasi nama-nama nabi dengan menggunakan *construct 2* berbasis *android*.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

1. Meningkatkan pengetahuan pengguna tentang nama-nama nabi.
2. Mendorong keinginan belajar pada anak-anak sekolah dasar.
3. Memperkenalkan media pembelajaran yang menyenangkan kepada murid sekolah dasar yaitu berupa *game* edukasi.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

1. Bagi peneliti, dapat menambah kreatifitas dan ilmu dalam membuat media pembelajaran berupa *game* edukasi.
2. Bagi sekolah, bisa dijadikan sebagai media pembelajaran nama-nama nabi yang mudah dan menarik digunakan.
3. Bagi universitas, dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.