

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Al-Qur'an adalah petunjuk nyata bagi seluruh umat manusia yang kemurniannya terjaga sampai akhir zaman. Salah satu cara menjadi bagian dari orang-orang yang menjaga kemurnian Al-Qur'an yaitu dengan menghafalkannya. Aktivitas menghafal sangat melekat pada memori anak jika dilakukan sejak dini sesuai dengan peribahasa yang menyatakan bahwa *“Perumpamaan seorang yang menuntut ilmu sejak kecilnya seperti mengukir di atas batu dan perumpamaan seorang yang menuntut ilmu saat usia tua seperti menulis di atas air.”* (H.R Ath Thabarani). Kebiasaan menghafal surat-surat pendek Al-Qur'an sejak dini dapat membantu memudahkan anak dalam belajar sholat.

Rentang anak usia dini adalah sejak lahir hingga anak berusia delapan tahun. Pada masa tersebut, anak mengalami rentang usia kritis dan strategis dalam proses pendidikan yang berpengaruh besar pada proses dan hasil pendidikan pada tahap selanjutnya. Dengan demikian, pada usia dini tersebut penting untuk menumbuh-kembangkan berbagai potensi kecerdasan anak yang merupakan aspek psikologis yang dapat berpengaruh pada kecerdasan individu atau keberhasilan individu dalam belajar.

Menurut Osbora, White dan Bloom, perkembangan intelektual manusia pada masa usia dini atau masa keemasan (baca: usia 0-8 tahun) mencapai 80%, dan akan mencapai 100% pada usia 18 tahun. Dengan kata lain, sebagian besar perkembangan otak manusia terjadi pada masa usia dini. Jadi, apapun yang orang tua lakukan pada anak ketika usia dini, akan berpengaruh besar bagi perkembangan intelektual pada masa selanjutnya. Sebaliknya, apapun yang orang tua lakukan bagi perkembangan otak anak pada masa setelah usia dini hingga usia 18 tahun, hanya akan berkontribusi sedikit yakni 20% saja. Apalagi setelah usia 18 tahun, anak tidak akan mengalami perkembangan apapun. Oleh karena itu, sangat penting mengisi masa keemasan dengan rangsangan-rangsangan yang sifatnya mendidik dan memberikan pengetahuan.

Dilihat dari ilmu psikologi, anak usia dini berada pada masa keemasan. Pada masa keemasan tersebut, terjadi pematangan fungsi fisik dan psikis. Pendapat lain mengatakan bahwa pada periode ini, sel-sel otak anak mengalami perkembangan cepat dan memiliki kemampuan menyerap berbagai rangsangan dari luar dirinya. Dengan demikian, anak

mengalami periode sensitif, di mana anak mulai peka untuk menerima berbagai stimulasi dan berbagai upaya pendidikan dari lingkungannya, baik yang disengaja maupun tidak.

Berdasarkan pada realitas tersebut, bila kita tidak mempersiapkan program pendidikan dengan baik, maka anak akan kehilangan kesempatan berharga yang akan berpengaruh besar pada tingkat inteletulitasnya. Tentu saja, hal ini bukan berarti bahwa pada usia tersebut, anak harus dipaksakan menerima semua ilmu pengetahuan. Hanya saja, para orang tua harus mencari tahu dan memahami pengetahuan apa yang tepat untuk anak usia tersebut dan bagaimana metode yang tepat dalam menerapkannya. Bagi penulis, pada usia tersebut, entah anak bermain atau belajar, semuanya adalah dalam rangka memberikan pengetahuan bagi anak tersebut, karena dalam permainan pun anak tetap belajar. Dengan demikian, jika anak pada usia dini sudah diajari atau dibimbing untuk menghafal al-Qur'an, hal itu tidak bertentangan dengan fitrah mereka, tetapi justru memberikan pondasi yang baik bagi mereka, dalam hal inteletualitas dan emosional, karena dalam menghafal mereka belajar membiasakan rutinitas yang baik dalam keseharian mereka serta melatih pengendalian emosi dalam proses menghafal.

Usia paling ideal untuk menghafalkan al-Qur'an adalah sejak sedini mungkin. Di samping karena perkembangan otak yang sudah dijelaskan sebelumnya, juga karena pikiran anak kecil masih jernih belum banyak urusan duniawi yang dikerjakannya dan masih bersih dari dosa. Oleh karena itu, al-Qur'an dengan mudah masuk melekat dalam ingatan. Dengan demikian, hafalan tidak cepat hilang. Sebagaimana dua hadits nabi di bawah ini.

“Barang siapa yang menghafal al-Qur'an sebelum ia baligh, maka ia termasuk orang yang diberi ilmu sejak masih kecil” (Hadis ini diriwayatkan oleh Ibnu Majah)

“Barang siapa yang mempelajari al-Qur'an di usia muda, maka Allah akan menyatukan al-Qur'an dengan daging dan darahnya” (Hadis ini diriwayatkan oleh Imam Bukhari dalam at-Tarikh al-Kabir)

Berdasarkan pada realitas di atas, maka dapat disimpulkan bahwa mengajarkan al-Qur'an pada anak usia dini tidak menyalahi fitrah anak, bahkan justru sangat ditekankan. Akan tetapi, orang tua harus menyadari bahwa anak usia dini memerlukan perhatian khusus bagi psikis maupun fisiknya. Maka dari itu, orang tua harus pintar mengambil hati dan membangkitkan semangat anak dalam menghafalkan al-Qur'an.

Seiring perkembangan teknologi pada saat ini, media hiburan game sudah sering digunakan pada kalangan anak-anak. Selain untuk hiburan, game juga digunakan pada bidang pendidikan sebagai metode pembelajaran yang lebih menarik untuk meningkatkan

pengetahuan dan wawasan seseorang, salah satu contohnya metode pembelajaran dengan sebuah permainan atau gim edukasi.

Penelitian ini bertujuan untuk membangun sebuah game education semenarik mungkin dan mudah digunakan agar meningkatkan daya tarik dan antusias anak-anak dalam mempelajari hafalan Al-qur'an dengan tujuan membantu anak-anak mendapatkan edukasi hafalan Al-qur'an yang baik dan benar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya maka masalah yang dapat dirumuskan adalah bagaimana memodelkan materi hafalan surat pendek ke dalam bentuk gim interaktif berbasis animasi dan suara yang menarik, interaktif dan memotivasi anak TK?

1.3 Batasan Masalah

Agar identifikasi masalah yang dibahas lebih jelas dan mudah dipahami, maka dibuatlah batasan-batasan masalah diantaranya sebagai berikut:

1. Materi hafalan surat pendek yang dihafalkan adalah surat an-nas, surat al-falaq, surat al-ikhlas, surat al-lahab, surat an-nasr, surat al-kafirun.
2. Aplikasi dikembangkan dalam 1 jenis permainan, yaitu :
 - a. Menjawab soal surat pendek dengan memilih 4 jawaban yang tersedia dan soal diacak secara *random* atau acak.
3. Pengujian dilakukan dengan metode wawancara untuk guru TK dan anak TK.
4. Aplikasi dirancang untuk *desktop* dan berjalan dalam sistem operasi *Windows*.
5. Gim bersifat *single player* atau pemain tunggal.

Sumber materi hafalan surat pendek diambil langsung dari TK Islam Terpadu Baiturrahim.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah perancangan pemodelan materi doa surat pendek ke dalam bentuk tipe permainan interaktif yang mengandung animasi dan permainan serta memberikan unsur pengalaman atau *experience* pada pemain.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

- a. Memberikan alternatif untuk belajar serta menambah motivasi anak TK Islam Terpadu Baiturraim untuk tetap semangat dalam belajar dan menghafal surat pendek.
- b. Menumbuhkan minat belajar menghafal bagi anak-anak terhadap Al-qur'an sejak dini.
- c. Mengetahui bagaimana pemodelan materi ke dalam bentuk gim animasi.

1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian ini dilakukan agar pembuatan aplikasi dapat lebih terarah sesuai rencana dan mencapai tujuan pembuatan aplikasi yang diharapkan. Adapun metodologi yang diterapkan dalam pembuatan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam pengembangan gim ini adalah

- a. Studi Pustaka
Studi Pustaka dilakukan dengan cara mengumpulkan sumber data dari instansi terkait serta dari berbagai macam buku dan literatur atau referensi dari internet.
- b. Observasi dan Wawancara
Observasi dilakukan di TK Islam Terpadu Baiturrahim. Observasi dilakukan untuk mengamati kegiatan belajar di TK Islam Terpadu Baiturrahim. Kemudian melakukan wawancara dengan kepala sekolah dan guru di TK Islam Terpadu Baiturrahim sebagai narasumber. Materi dan pertanyaan yang diajukan saat wawancara adalah seputar materi hafalan surat pendek yang ada di TK Islam Terpadu Baiturrahim, dan cara anak TK belajar dan menghafal di dalam kelas.

1.6.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode dalam pengembangan sistem ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), tahap-tahap nya yaitu meliputi:

- a. *Analyze* / Analisis
Langkah pertama pada metode ini adalah analisis, yaitu dengan analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan pengguna dan kebutuhan perangkat lunak/keras apa saja yang digunakan dalam pengembangan aplikasi ini.

b. *Design / Desain*

Desain aplikasi diawali dengan proses menggambarkan konsep *board game* APE berbasis digital dalam bentuk *storyboard* dan rancangan antarmuka. Hasil wawancara dari pihak TK Islam Terpadu Baiturrahim materi APE yang akan diangkat adalah materi hafalan surat pendek.

c. *Development / Pengembangan*

Pada tahap ini hasil dari konsep APE dibuat model gim edukasi berbasis animasi dengan tipe permainan gim interaktif dengan menggunakan aplikasi Adobe Animate cc 2018, lalu dilanjutkan mengemas materi doa sehari-hari dengan animasi menggunakan aplikasi Corel Draw X7, Adobe Photoshop CC 2016, Adobe Illustrator CC 2018, Audacity dan After Effect.

d. *Implementasi / Implementasi*

Implementasi dilakukan dengan menguji APE digital yang sudah dibangun kepada anak TK di TK Islam Terpadu Baiturrahim, dilakukan untuk mengetahui hasil atau dampak dari pengguna APE tersebut.

e. *Evaluation / Evaluasi*

Evaluasi dilakukan agar mengetahui hasil dari pengujian APE digital apakah aplikasi yang dikembangkan sudah layak dan sesuai dengan kebutuhan.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan penelitian tugas akhir ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dilakukan. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

Bab I pendahuluan, yaitu bab yang membahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II landasan teori, yaitu bab yang berisi mengenai teori-teori yang berhubungan dengan penelitian, meliputi konsep gim animasi dengan materi doa sehari-hari dan APE (alat permainan edukasi).

Bab III metodologi penelitian, pada bab ini memuat uraian tentang metode penelitian yang terdiri dari analisi kebutuhan, perancangan animasi dalam bentuk *storyboard* dan rancangan antarmuka, pengembangan animasi, rencana implementasi dan evaluasi.

Bab IV hasil dan pembahasan, pada bab ini membahas tentang hasil implementasi Gim Hafalan Al-Qur'an Bagi Anak Tk yang telah dirancang.

Bab V kesimpulan dan saran, pada bab ini berisi mengenai kesimpulan dari penelitian dan merupakan rangkuman dari analisis kinerja yang mengemukakan beberapa saran dan kritikan selama pengembangan gim.

