

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pemanfaatan teknologi yang ada dengan merancang sebuah game interaktif tentang bacaan dan gerakan sholat dengan versi *desktop* dan versi *mobile*. *Game* adalah sesuatu yang sangat disukai anak-anak bahkan remaja sampai dewasa, dengan alasan ini penulis merancang dan membuat media interaktif dalam bentuk *game* agar anak usia dini tertarik dan tidak merasa bosan dalam belajar sholat, dimana *game* ini dapat ditampilkan melalui komputer maupun melalui *handphone*. Penulis berharap proses penyampaian informasi kepada anak dapat berjalan lebih mudah dan bisa bermanfaat bagi dunia pendidikan anak usia dini kedepannya. Pada penyajian tata cara sholat melalui media konvensional seperti poster atau buku informasi tata cara gerakan sholat dan bacaan sholat disajikan dalam bentuk gambar dan tulisan. Proses penyampaian kepada anak-anak usia dini dibantu oleh guru pembimbingnya. Hal ini menuntut guru pembimbingnya kreatif mungkin untuk bisa menarik perhatian peserta didiknya, agar penyampaian informasi yang ada di poster dapat berjalan lebih optimal sehingga bisa lebih dicerna dengan baik, seperti menirukan gerakan sholat dan membacakan bacaan sholat kepada peserta didik lalu peserta didik mengulangnya. Cara ini bisa membuat peserta didik merasa sangat bosan dan terlihat kurang menarik serta hasilnya kurang optimal.

Hal tersebut sangat dibutuhkan, mengingat peserta didik yang dihadapi adalah para pemula yaitu anak-anak usia dini.

Bertitik tolak dari permasalahan tersebut, penulis akan merancang *game* edukatif tata cara sholat berupa animasi yang menampilkan simulasi gerakan sholat yang juga dilengkapi dengan audio dari bacaan sholat. Elemen visual dan audio yang digabungkan dalam media ini diharapkan mampu mengoptimalkan penyampaian informasi yang ingin disampaikan. Dengan adanya animasi pada media ini diharapkan akan menambah semangat dan membuat pesan yang disampaikan mudah dipahami oleh penerima pesan atau target *audience*. Selain itu, jika diterapkan ke dalam dunia pendidikan anak-anak usia dini, media ini mampu membantu anak-anak tersebut belajar secara mandiri.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk membuat tugas akhir dengan judul **“Pembuatan Game Edukasi “Gerakan Dan Bacaan Sholat” Untuk Anak Usia Dini Versi Dekstop Dan Versi Mobile”** dengan tujuan dari pencangan dan pembuatan *game* interaktif ini adalah mengoptimalkan dan meningkatkan semangat serta kemandirian anak-anak usia dini dalam belajar sholat.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, terdapat beberapa perumusan permasalahan yang akan diangkat dalam skripsi ini, antara lain:

1. Bagaimana perancangan dan pembuatan *game* edukasi “gerakan dan bacaan sholat” untuk anak usia dini versi *dekstop* dan versi *mobile*?
2. Bagaimana mengimplementasikan *game* edukasi “gerakan dan bacaan sholat” untuk anak usia dini versi *dekstop* dan versi *mobile*?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Merancang dan membuat *game* edukasi dengan tampilan yang menarik dan teruji layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.
2. Mengimplementasikan hasil perancangan dan pembuatan *game* edukasi gerakan dan bacaan sholat fardhu pada anak-anak usia dini.

D. Batasan Masalah

Batasan-batasan masalah :

- a. *Game* menggunakan bahasa Indonesia sederhana yang diucapkan sehari-hari dan bahasa arab.
- b. *Game* akan dimainkan pada komputer atau laptop dan *handphone* (*mobile*)
- c. *Game* untuk belajar sambil bermain mengenai tata cara dan gerakan sholat pada anak usia dini.
- d. *Software* pendukung dalam visualisasi pembelajaran ini yaitu Adobe Flash CS5.

E. Manfaat Penelitian atau Perancangan

Dengan penelitian tugas akhir ini diharapkan dapat memberikan suatu rancangan game edukasi gerakan dan bacaan sholat dengan versi *dekstop* dan *mobile* yang menarik dan layak untuk media pembelajaran anak-anak dalam belajar sholat.

F. SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan dari skripsi ini terdiri dari beberapa bagian utama sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini akan menjelaskan tentang latar belakang masalah pemilihan judul “Pembuatan *Game* Edukasi “Gerakan dan Bacaan Sholat” Untuk Anak Usia Dini Versi *Dekstop* dan Versi *Mobile*” , rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan mengurai teori-teori yang mendasari pembahasan tentang game edukasi, pengertian multimedia, pengertian *game*, *mobile game*, *game* edukasi, adobe flash CS5, photoshop CS5, coreldraw X3, disertai dengan software pendukung yaitu flash player dan swf viewer pro.

BAB III : METODE PENELITIAN ATAU PERANCANGAN

Bab ini merinci tahapan penelitian, objek penelitian dan metode pengembangan *game* edukasi.

BAB IV : ANALISA DATA DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tahapan analisis dan desain *game* edukasi. Lalu dilakukan pengujian untuk mengetahui apakah *game* sudah sesuai dengan kebutuhan.

BAB V : PENUTUP

Bab ini menguraikan kesimpulan yang merupakan rangkuman dari hasil penyelesaian masalah dan saran untuk pengembangan penelitian lebih lanjut.