

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi sangat berperan penting dalam proses kehidupan manusia. Dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi manusia dapat dengan mudah mendapatkan informasi dan manusia dapat dengan mudah mendapatkan pembelajaran yang berkualitas. Perkembangan game semakin meningkat pesat dan populer seiring dengan majunya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Game menjadi suatu sarana atau media yang menjadi hiburan masyarakat. Perkembangan game yang pesat dan banyaknya *tools* yang beredar menjadikan penggunaan *game engine* bukan hanya untuk membuat game yang hanya berfungsi untuk menghibur, tetapi juga mengandung unsur pembelajaran. Game juga saat ini dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran yang baik.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di SMP Negeri 2 Limboto pada tanggal 29 maret 2017 ditemukan fakta bahwa lebih dari 50% siswa belum memenuhi KKM pada mata pelajaran agama Islam khususnya materi ilmu tajwid. Pembelajaran yang bersifat monoton dan kurangnya media pembelajaran menjadi penyebab siswa cepat bosan dan tidak fokus pada materi yang diajarkan dan berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang memuaskan.

Pembelajaran ilmu tajwid diajarkan pada mata pelajaran agama Islam di Sekolah Menengah Pertama (SMP). Materi pada pembelajaran ilmu tajwid kelas VIII adalah qalqalah dan ra. Ilmu tajwid sangat penting perannya dalam proses

pembacaan ayat-ayat Al-Quran. Jika terjadi salah dalam pembacaan tajwid, maka salah juga pengartian dari ayat-ayat Al-Quran. Berdasarkan masalah yang sudah dijelaskan, penulis akan membuat sebuah media pembelajaran game edukasi berbasis desktop yang dapat membantu para siswa dalam pembelajaran Ilmu Tajwid sehingga hasil belajar siswa dan pengetahuan siswa meningkat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan maka dapat dibuat rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pembuatan game edukatif tajwid dengan menggunakan metode model ADDIE ?
2. Apakah ada perbedaan antara hasil belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan media game edukasi tajwid dengan hasil belajar siswa yang pembelajarannya tidak menggunakan game edukasi tajwid ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah diuraikan, maka dapat dibuat tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Membuat media pembelajaran interaktif berbasis game edukatif menggunakan Construct 2 untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran game edukatif.

1.4 Ruang Lingkup Penelitian

Agar materi dan pengembangan game edukatif dapat terarah sesuai dengan tujuan yang akan dicapai, maka perlu dibuat ruang lingkup penelitian dalam penelitian. Adapun ruang lingkup penelitian dalam penelitian ini meliputi :

1. Materi pada penelitian dibatasi hanya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi pembelajaran ilmu tajwid berupa Qalqalah dan Ra.
2. Perancangan dan pembuatan game edukatif menggunakan metode penelitian ADDIE
3. Media pembelajaran berupa game edukatif offline berbasis desktop Windows yang dikembangkan dengan game engine Construct 2.

1.5 Manfaat Penelitian

- a. Siswa bisa merasakan gaya pembelajaran yang baru dengan menggunakan media pembelajaran game edukatif dalam pembelajaran ilmu tajwid dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Meningkatkan motivasi dan daya tarik siswa terhadap mata pelajaran Agama Islam. Dengan adanya media pembelajaran game edukatif, guru mempunyai model pembelajaran yang baru serta menambah wawasan dan pengetahuan dalam proses belajar mengajar dengan metode mengajar dan media pembelajaran yang lebih bervariasi.