

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi memiliki pengaruh yang sangat besar dalam berbagai bidang kehidupan manusia salah satunya bidang Pendidikan. (Septiasari & Sumaryanti, 2022). Pendidikan anak usia dini (TK) merupakan salah satu usaha dalam mengembangkan perilaku dan kemampuan dasar pada diri anak secara optimal. (Septiasari & Sumaryanti, 2022). Anak usia dini adalah anak yang berusia umur 0-6 tahun, pada fase ini anak akan bertumbuh dan berkembang dengan pesat (Sistiarini, 2021). Masa anak usia dini sering disebut dengan istilah ‘*golden age*’ atau masa emas (Imawati et al., 2022). Usia dini merupakan masa yang tepat untuk memberikan dasar pengembangan kemampuan fisik, bahasa, sosial emosional, konsep diri, seni moral dan nilai-nilai agama. (Ardiansari & Dimiyati, 2021). Fase Taman Kanak Kanak merupakan fase yang sangat menentukan pada fase-fase perkembangan anak di usia berikutnya terutama dalam pembelajaran sholat. (Ardiansari & Dimiyati, 2021)

Sholat menurut bahasa berarti doa, dinamakan sholat (yang berarti doa) adalah karena ia mengandung doa (Mahir Mansur Abduraziq 2007, 24). Sedangkan menurut fiqih, sholat adalah beberapa ucapan atau rangkaian ucapan dan perbuatan (gerakan) yang dimulai dengan takbir dan diakhiri dengan salam yang dengannya kita beribadah kepada Allah, dan menurut syarat-syarat yang telah ditentukan oleh agama. (Sentot Haryanto 2007, 60). Pendidikan Shalat pada anak usia dini sangatlah penting. Ahmad tafsir menyatakan bahwa kunci pendidikan dalam keluarga adalah pendidikan kalbu (rohani) atau pendidikan agama. (Ardiansari & Dimiyati, 2021). Namun media pembelajaran yang digunakan pada umumnya masih menggunakan media konvensional, dimana materi yang disampaikan oleh pendidik umumnya menggunakan metode ceramah dengan media papan tulis, buku dan spidol. Sehingga materi yang disampaikan kurang menarik dan mengurangi minat belajar anak (Zy et al., 2022). Pada dasarnya karakteristik pembelajaran di Taman Kanak-kanak adalah bermain. (Aqobah et al., 2020, hal.136). Salah satu teknik pembelajaran untuk anak taman kanak kanak harus berdasarkan realita

atau sesuai dengan kenyataan (Anggreani & Rosyani, 2022). Untuk itu, dalam memberikan metode belajar kepada anak usia dini dibutuhkan suatu pembelajaran yang interaktif agar anak cenderung lebih cepat tanggap. (Toni Sukendar, 2013) Pembelajaran tersebut dapat berupa cara yang dikemas secara interaktif dan menarik yang diaplikasikan dalam multimedia interaktif (Muslih ; Widyastuti, 2020).

Multimedia interaktif merupakan penggunaan berbagai jenis data (teks, suara, grafik, video, animasi) dan elemen interaktif. (Panjaitan et al., 2020) Multimedia interaktif adalah multimedia yang dalam penggunaannya terdapat hubungan interaktif antara media yang digunakan dengan penggunanya. (Lestari & Retnoningsih, 2018) Pemanfaatan multimedia interaktif dengan edukasi dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk anak-anak. Susanto, dkk. (2013) menunjukkan bahwa multimedia interaktif dengan education game merupakan salah satu media pembelajaran yang berhasil dalam meningkatkan motivasi, minat, dan aktivitas belajar siswa sehingga hasil belajar siswa baik. (Panjaitan et al., 2020) Hal ini karena education game atau game edukasi adalah permainan yang di dalamnya mengandung konten-konten pendidikan. (Saputri, dkk. (2018). *Game* edukasi adalah salah satu jenis media pembelajaran yang digunakan untuk memberikan pembelajaran kepada penggunanya melalui media permainan yang mudah dipahami (Ramli et al., 2018). *Game* edukasi ini bertujuan untuk memancing minat belajar anak terhadap materi pelajaran sambil bermain, sehingga dengan perasaan senang diharapkan anak-anak bisa lebih mudah memahami materi pelajaran yang disajikan (Zakharia et al., 2020).

Dengan adanya media pembelajaran materi tuntunan shalat yang berbentuk multimedia interaktif game edukasi yang dapat diakses melalui *smartphone*, diharapkan dapat membantu guru dan orangtua memberikan variasi pengajaran shalat dengan media yang berbeda dari biasanya. Aplikasi pengenalan tuntunan shalat ini akan dilengkapi dengan penjelasan, video animasi, dan permainan edukasi yang akan menarik perhatian anak-anak serta mudah diakses dimana pun dan kapan pun (melalui website dan sebagainya). Untuk pembuatan media edukasi ini akan menggunakan aplikasi *Construct 2*.

*Construct 2* adalah *tools* pembuatan *game* berbasis HTML 5 yang dikhususkan untuk platform 2D yang dikembangkan oleh Scirra. (Nuqisari, 2019). Dengan metode pengembangan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Berdasarkan uraian di atas, maka judul penelitian yang diambil untuk tugas akhir ini adalah “Multimedia Interaktif *Game* Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Materi Tuntunan Shalat Untuk Anak Tk Berbasis Web Mobile Menggunakan Metode MDLC”.

## **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah pada laporan akhir ini yaitu bagaimana cara membuat multimedia interaktif game edukasi sebagai media pembelajaran materi tuntunan shalat untuk anak TK berbasis web mobile dengan metode MDLC?

## **1.3 Batasan Masalah**

Agar dalam penyusunan laporan ini terarah dan tidak menyimpang, maka dibatasi masalah sebagai berikut :

1. Proses pembuatan multimedia interaktif game edukasi yang dijelaskan adalah proses pembuatan aplikasi melalui Construct 2.
2. Media edukasi yang dibuat adalah berupa game 2D berbasis web mobile.
3. Sasaran utama dalam pembuatan game edukasi ini adalah anak-anak TK atau usia dini , terkhususnya di TK Islam Terpadu Al-Hikmah.
4. Metodologi pengembangan sistem yang digunakan adalah Multimedia Development Life Cycle (MDLC).
5. Pengujian media pembelajaran melalui dua tahapan, yaitu pengujian fungsional melalui metode *blackbox* dan pengujian validasi oleh ahli materi dan ahli media menggunakan analisis data kuantitatif.

## **1.4 Tujuan**

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menyediakan media pembelajaran berupa multimedia interaktif game edukasi yang berisi informasi

tentang tuntunan shalat yang dapat digunakan dalam perangkat smartphone untuk anak TK-Islam Terpadu Al-Hikmah berbasis web mobile.

### **1.5 Manfaat**

Adapun manfaat dari penelitian ini, yaitu :

1. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan sebagai referensi bagi peneliti dan mahasiswa lainnya terkait pembuatan *game* edukasi.
2. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi media edukasi bagi anak-anak usia dini (TK) tentang shalat dan wudhu melalui multimedia interaktif *game* edukasi 2D.

