

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan bermasyarakat. Pendidikan secara umum dapat diartikan sebagai pembelajaran pengetahuan, keterampilan, atau bahkan budaya yang terus diturunkan ke generasi berikutnya dengan melalui pengajaran, pelatihan, atau penelitian. Pendidikan sendiri sebenarnya sudah dimulai sejak seseorang dilahirkan dan akan berlangsung seumur hidup, dari bayi hingga dewasa dengan bentuk dan porsi yang berbeda sesuai dengan kebutuhan dan kecakapan seseorang pada usia tertentu. Pendidikan terdiri dari berbagai jenis, salah satunya adalah pendidikan keagamaan. Pendidikan keagamaan sangat perlu diperhatikan mengingat tujuan dari pendidikan menurut UU. No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Dalam islam, membaca dan menghafal Al-quran merupakan sebuah aspek penting dalam pendidikan keagamaan. Hal ini harus diterapkan sejak usia dini dikarenakan daya ingat dan kemampuan belajar anak-anak lebih kuat, sehingga seseorang pada usia tersebut cenderung lebih mudah untuk belajar membaca dan menghafal Al-quran. Serta untuk menanamkan kebiasaan membaca dan menghafal Al-quran sedari kecil. Selain itu, ditengah perkembangan zaman yang membawa banyak hal baru, tentunya pendidikan keagamaan sangat diperlukan untuk setiap orang agar bisa membentengi diri mereka dari hal-hal yang dapat memberikan pengaruh negatif.

Buah dari perkembangan zaman yang berpengaruh langsung terhadap cara hidup masyarakat adalah perkembangan teknologi. Teknologi kini sudah diterapkan kedalam berbagai hal seperti memesan makanan dan minuman lewat aplikasi pada smartphone, berbelanja online, hingga pembelajaran yang kini bisa

dilakukan dengan metode daring. Perkembangan teknologi telah memberi pengaruh kepada masyarakat diberbagai kalangan termasuk anak-anak. Adanya perangkat komputer, tablet, dan smartphone membuat anak-anak tertarik dan cenderung lebih senang memainkan perangkat tersebut ketimbang melakukan aktivitas lain. Hal ini tentunya berpengaruh pula kepada minat belajar anak, termasuk minat mereka dalam belajar membaca serta menghafal Al-quran.

Game adalah sebuah permainan yang sering dipasang pada gadget, inilah yang mayoritas anak-anak mainkan ketika mereka sedang menggunakan gadget. Hal ini dikarenakan sifat anak-anak yang senang bermain. Selain menyenangkan, *game* biasanya memiliki visual berupa grafik yang menarik sehingga anak-anak mudah menyukainya. *Game* juga pada umumnya memiliki *gameplay* yang didalamnya terdiri dari beberapa level dan ketika diselesaikan akan semakin sulit untuk dimainkan pada level selanjutnya. Anak-anak menyukai tantangan sehingga mereka akan tertarik untuk menyelesaikan setiap level didalam *game*, bahkan ketika gagal anak-anak akan terus mencobanya kembali karena selain menantang *game* juga menyenangkan sehingga mereka tidak bosan.

Keseringan anak-anak dalam bermain game tentunya akan berdampak buruk terhadap minat belajar mereka. Namun, *game* sendiri dapat memberikan pengaruh yang positif jika dimanfaatkan dengan baik. *Game* terdiri dari berbagai jenis, salah satunya yaitu *game* edukasi. Sesuai namanya, *game* edukasi adalah *game* yang didalamnya dimuat suatu pembelajaran. (Henry, 2010) Bentuk pembelajaran yang disediakan didalam *game* edukasi bermacam-macam, salah satunya kuis yang pertanyaannya berdasarkan suatu materi tertentu. *Game* edukasi yang berbentuk kuis ini dapat dimanfaatkan untuk menjadi sarana untuk pembelajaran anak dalam membaca dan menghafal Al-quran. Surat-surat dalam Al-quran terbagi menjadi dua berdasarkan dimana diturunkannya surat tersebut. Surat madaniyah yaitu surat yang diturunkan di Madinah dan surat makkiyah yaitu surat yang diturunkan di mekkah. Surat makkiyah jumlahnya ada 87 surat yang 37 diantaranya tergabung kedalam juz 30, sering dikenal dengan sebutan juz amma. Surat-surat yang termasuk kedalam juz amma adalah surat-surat pendek yang diawali dari surat An-naba' dan diakhiri pada surat An-naas. Oleh sebab itu surat-surat pada juz amma sering digunakan

sebagai pilihan dalam bacaan surat ketika shalat. Surat-surat pada juz amma juga sangat cocok untuk digunakan sebagai sarana pembelajaran bagi anak-anak.

Metode yang digunakan didalam game ada bermacam-macam. Dalam *game* edukasi yang berbentuk kuis, metode biasa digunakan pada pengacakan pertanyaan. Metode pengacakan sendiri bermacam-macam, contohnya *Shuffle Random*, *True Random Number Generator (TRNG)* dan *Pseudo Random Number Generator (PRNG)*. Pada umumnya metode yang paling sering digunakan dalam *game* edukasi berbentuk kuis adalah metode *Pseudo Random Number Generator* atau disingkat PRNG. Metode PRNG berfungsi untuk menghasilkan bilangan acak semu. (Fahrizal & Solichin, 2020) Hal ini dapat diterapkan pada pengacakan soal pada *game* edukasi kuis. Metode PRNG sendiri memiliki kelebihan yaitu bersifat efisien, metode ini bisa menghasilkan bilangan acak dalam waktu yang singkat . Selain itu, angka yang akan diacak juga bisa diatur. Hal ini bisa menjadi kelebihan karena dapat memudahkan dalam perumusan bilangan acak jika dibandingkan dengan TRNG dikarenakan angka yang dihasilkan benar-benar acak atau non-deterministik, (Risdianto & Prastowo, 2020) namun juga bisa menjadi kekurangan dari PRNG karena jika rumus bilangan acak diketahui maka angka yang dihasilkan dapat diprediksi.

Dari latar belakang yang telah dicantumkan, penulis berencana untuk memanfaatkan perkembangan teknologi serta kegemaran anak-anak dalam bermain *game* untuk penerapan suatu metode dengan membuat sebuah *game* edukasi. Metode yang dipilih untuk digunakan pada *game* edukasi adalah *Pseudo Random Number Generator* dikarenakan sifatnya yang efisien dan cocok digunakan untuk fungsi pengacakan dalam *game*. Maka dari itu penulis membuat penelitian dengan judul “*PENGGUNAAN FUNGSI PSEUDO RANDOM NUMBER GENERATOR PADA PENGACAKAN BERKAS SOAL GAME EDUKASI JUZ AMMA BERBASIS KOMPUTER*”. Penulis berharap penelitian ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran anak-anak dan juga meningkatkan kegemaran anak-anak untuk belajar dan menghafal Al-quran, serta dapat menerapkan fungsi PRNG kedalam *game* dengan sebaik-baiknya.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan judul penelitian dan latar belakang yang telah dicantumkan, identifikasi permasalahan dalam penelitian ini adalah masih sedikit metode pembelajaran juz amma yang dapat meningkatkan minat belajar anak-anak.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang ada, tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah *game* edukasi juz amma menggunakan metode *Pseudo Random Number Generator* (PRNG) agar *game* tersebut dapat mempermudah dan meningkatkan minat belajar anak-anak.

1.4 Batasan Masalah Penelitian

Agar penelitian tidak melebar atau keluar dari topik pembahasan, diperlukan adanya sebuah batasan masalah penelitian. Adapun batasan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang *game* edukasi juz amma dengan nama “Yadrusu”. *Game* ini dimainkan oleh satu pemain (*single player*).
2. *Game* “Yadrusu” terdiri dari 4 tahapan ujian.
3. *Game* ini dirancang dengan menggunakan perangkat lunak RPG Maker MV.
4. Metode *Pseudo Random Number Generator* diterapkan untuk pengacakan soal saja.
5. Surat-surat Al-quran yang digunakan didalam soal ujian hanya surat-surat yang termasuk kedalam juz amma.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi penulis
Dapat menjadi sarana dalam mengimplementasikan serta memperdalam ilmu yang telah didapatkan selama perkuliahan khususnya dalam mata kuliah pemrograman game.

2. Bagi pelaku pendidikan

Dapat menjadi inovasi dalam pemilihan dan penggunaan metode pembelajaran khususnya untuk anak-anak sehingga proses belajar menjadi menarik dan menyenangkan.

3. Bagi anak-anak

Meningkatkan kegemaran dan ketertarikan dalam belajar membaca serta menghafal Al-quran dengan belajar sambil bermain.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini adalah:

1. BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan latar belakang penulis dalam pemilihan judul serta menguraikan identifikasi masalah, tujuan penelitian, batasan masalah penelitian, dan manfaat penelitian.

2. BAB II STUDI PUSTAKA

Berisi konsep yang mendukung pengerjaan penelitian yaitu diantaranya kajian keislaman yang terdiri dari ayat Al-quran dan hadist yang berhubungan dengan penelitian, konsep yang berhubungan dengan penelitian, serta kajian penelitian terdahulu.

3. BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Terdiri dari pembahasan tentang metode penelitian yang digunakan, teknik pengumpulan data, perangkat penelitian, lokasi dan objek penelitian, serta waktu dan rencana kegiatan skripsi.

4. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Berisi hasil penelitian skripsi dan juga memuat uraian pembahasan lengkap dari hasil penelitian skripsi tersebut.