

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Huruf Hijaiyah sangat penting untuk semua orang yang ingin belajar Al-Qur'an, karena dasar-dasar sebelum bisa membaca Al-Qur'an yaitu dengan mengenal huruf Hijaiyah terlebih dahulu. Pada TKA/TPA masjid An-NUR Brengosan, murid-murid dituntut untuk bisa membaca Al-Qur'an karena Al Quran sebagai sumber hukum utama dalam ajaran agama islam serta pedoman hidup manusia untuk menuntun kepada jalan kebaikan, kebenaran serta keselamatan didunia dan diakhirat.

Seiring berkembangnya zaman kebutuhan manusia semakin berkembang khususnya dalam hal pendidikan. Manusia saling berlomba dan bersaing dalam berkreasi dan berinovasi dalam menciptakan hal-hal yang baru, salah satu hal baru yang terus berkembang dan berinovasi adalah game yang paling banyak peminatnya didalam dunia maya baik *game* komputer maupun *game mobile*, salah satu jenis *game* yang banyak dibuat adalah game edukasi.

Di era masa kini, mayoritas anak-anak sekarang lebih mementingkan bermain dari pada belajar karena bermain lebih menyenangkan dari pada belajar yang begitu-begitu saja (monoton). Maka dari itu dibuatlah suatu inovasi baru yaitu permainan yang bermanfaat untuk anak-anak sekaligus bermanfaat untuk belajar mengenal bentuk-bentuk huruf Hijaiyah. Dengan dibuatnya *game puzzle* pembelajaran huruf Hijaiyah dengan metode acak maju dan acak mundur yang semenarik mungkin, anak-anak bisa belajar sekaligus bermain.

Game saat ini telah banyak dimainkan banyak orang dari usia muda sampai tua. Ada banyak jenis dalam *game*, salah satunya adalah *game puzzle*. *Puzzle* yang merupakan permainan asah otak yang menantang ketrampilan pemainnya, sepertinya tidak pernah kehilangan popularitasnya dan tidak pernah termakan usia. *Puzzle* merupakan salah satu jenis *game* yang cukup memeras otak untuk menyelesaikannya. Pemain ditantang untuk berpikir kreatif bagaimana untuk membuat semua bagian *puzzle* terletak pada posisi sebenarnya. Cara

memainkan cukup mudah, pemain hanya menggeser *puzzle* satu demi satu sampai akhirnya semua *puzzle* terletak pada posisi sebenarnya. Permainan ini terlihat cukup sederhana namun untuk menempatkan semua *puzzle* pada tempat sebenarnya adalah kendala besar. Pemain harus mengerahkan segala kemampuan otaknya untuk membuat *puzzle* tersebut terletak pada posisi sebenarnya.

(journal.uad.ac.id/index.php/JIFO/article/download/283/114)

Dengan dibuatnya judul skripsi *game puzzle* pembelajaran huruf hijaiyah dengan metode acak maju dan acak mundur ini karena selain memudahkan anak-anak dalam belajar dan bermain dalam mengenal huruf hijaiyah, juga dapat membantu ustadz-ustadzah dalam mengajar atau menyampaikan bacaan huruf hijaiyah kepada santriwan-santriwatinya supaya nantinya dalam menyampaikannya lebih mudah difahami dari pada menerangkan secara manual dengan buku Iqra' karena didalam *game* huruf hijaiyah dengan metode acak maju dan acak mundur dilengkapi dengan huruf hijaiyah serta bacaannya. selain itu memudahkan ustadz/ustadzah dalam mengajar santriwan-santriwati di TKA/TPA Masjid An-NUR Brengosan. Karena alasan itu dibuatlah "***Game puzzle pembelajaran huruf hijaiyah dengan Metode Acak Maju dan Acak Mundur Berbasis Dekstop***" karena cukup membantu anak-anak untuk belajar mengenal huruf hijaiyah.

1.2 Rumusah Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam tugas akhir ini adalah bagaimana merancang dan membuat "*Game Puzzle Huruf Hijaiyah dengan Metode Acak Maju dan Acak Mundur Berbasis Desktop*".

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka pada tugas akhir ini dibatasi pada:

1. *Game Puzzle* huruf Hijaiyah ini berbasis desktop.
2. Pembuatan menggunakan Adobe Flash dan Corel Draw.
3. Script hanya sebatas bahasa pemrograman java.

4. *Game puzzle* huruf Hijaiyah ini, hanya sebatas huruf Hijaiyah fathah,dumah, dan kasroh.
5. Metode yang digunakan yaitu metode acak maju dan acak mundur dengan membuat acakan sendiri .
6. *Game puzzle* huruf Hijaiyah ini diperuntukan untuk usia 4-10 tahun.
7. *Game puzzle* ini memiliki 3 tingkat kesulitan yang terdiri dari *level 1*, *level 2*, dan *level 3*.
8. *Game puzzel* huruf Hijaiyah ini hanya sebatas untuk sarana belajar mengajar santriwan/santriwati di masjid An-NUR Brengosan.

1.4 Tujuan dan Manfaat Tugas Akhir

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam rangka mengerjakan Tugas akhir antara lain:

1. Membuat *Game Puzzle* Huruf Hijaiyah untuk sarana belajar mengajar memperkenalkan huruf Hijaiyah serta bacaannya.
2. Meningkatkan pola berpikir kreatif anak bagaimana cara untuk membuat semua bagian *puzzle* terletak pada posisi sebenarnya.
3. Mempermudah ustadz/ustadzah dalam memperkenalkan huruf Hijaiyah kepada santriwan/santriwati khususnya yang berumur 4-10 tahun.

Adapun manfaat dari tugas akhir ini antara lain:

1. Memfasilitasi ustadz/ustadzah didesa krakitan dalam memperkenalkan pembelajaran huruf Hijaiyah menjadi mudah dan menyenangkan .
2. Mempermudah santriwan/santriwati dalam mengenal dan menghafalkan huruf Hijaiyah.
3. Melatih pola berpikir kreatif anak bagaimana cara untuk membuat semua bagian *puzzle* terletak pada posisi sebenarnya.
4. Meningkatkan kemampuan anak untuk memecahkan masalah.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan untuk penyelesaian masalah pada tugas akhir ini adalah:

1. Metode Pengumpulan Data

a. Metode Observasi

Metode ini digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang data yang dibutuhkan untuk mengumpulkan informasi tentang data yang dibutuhkan untuk membuat Game Puzzle Huruf Hijaiyah.

b. Metode Kepustakaan

Metode ini dilakukan dengan cara mengambil informasi dari berbagai sumber seperti internet dan mencari referensi lewat buku-buku yang berkaitan dengan *game puzzle* dan huruf Hijaiyah.

c. Metode Wawancara

Metode ini dilakukan dengan bertemu Ustadz/ustadzah yang mengajar di TKA/TPA di masjid An-Nur untuk bertukar informasi serta ide-ide melalui tanya jawab.

2. Metode Perancangan Perangkat Lunak

a. Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak

Langkah awal yang dilakukan dengan mengumpulkan kebutuhan *software* maupun *hardware* untuk dipahami seperti apa yang dibutuhkan oleh pengguna.

b. Desain

Tahap ini adalah perancangan tampilan perangkat lunak yang nantinya agar dapat diimplementasikan menjadi aplikasi termasuk, arsitektur, audio, efek, perangkat lunak, antarmuka, dan prosedur pengodean.

3. Implementasi

a. Pembuatan Kode Program

Pada tahap ini menghasilkan program komputer sesuai dengan desain yang dibuat pada tahap sebelumnya dengan menggunakan *Adobe flash*.

b. Pengujian

Pada tahap terakhir ini memastikan program komputer semua bagian sudah diuji. Hal ini untuk memastikan program berjalan dengan baik dan benar serta meminimalisir terjadinya *error*. Pengujian dengan menggunakan *Adobe Flash*.