

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pesatnya perkembangan teknologi di era modernisasi ini membuat teknologi tidak terhitung jumlahnya, sehingga memberikan pengaruh yang sangat besar bagi dunia teknologi informasi, baik dari sisi *hardware* maupun *software* yang bersifat *desktop based*, *web based* maupun *mobile based* hingga aplikasi berbasis *game* yang dapat berjalan dalam ponsel atau *gadget*. Salah satu teknologi yang sangat populer adalah *gadget*. Kalangan anak-anak sudah bisa menikmati kemudahan pemakaian *smartphone* dan salah satu konten yang digemari anak-anak adalah *game*.

Salah satu dampak negatif perkembangan teknologi adalah hilangnya minat untuk mengetahui nama-nama nabi dan surat pendek khususnya pada anak-anak. Materi nama-nama nabi dan surat pendek yang selalu ada dalam materi agama di sekolah dasar ini seolah hanya materi yang tidak menarik untuk dibaca bahkan untuk dipelajari dan dihafalkan sedangkan suatu pendidikan agama itu sama pentingnya dengan pendidikan pelajaran sekolah untuk anak-anak.

Alasan peneliti memilih anak dengan usia 12 sampai dengan 15 tahun adalah di usia tersebut masa anak memasuki tahap remaja. Di tahap tersebut, rasa ingin tahu

anak untuk mengekspansi berbagai hal sangatlah tinggi. Untuk itu, dukungan terhadap tahapan tersebut sangatlah diperlukan.

Dengan berkembangnya teknologi saat ini bermunculan berbagai jenis *game* yang mengandung unsur edukasi. *Game* merupakan salah satu teknologi informasi yang bisa dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran dimana prosesnya dapat dilakukan dengan konsep belajar sambil bermain. Teknologi tersebut dapat dijadikan pilihan untuk para orang tua untuk memperkenalkan surat pendek dan kisah para nabi. Sehingga timbul ide menyelesaikan masalah tersebut dengan membangun aplikasi yang memberikan pengenalan tentang surat pendek dan kisah para nabi dengan judul **“Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Surat Pendek dan Kisah Para Nabi Untuk Anak Berbasis Web Mobile”**. Sehingga dengan adanya game edukasi mengenal surat pendek dan kisah para nabi ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan pada anak dalam mengenal surat pendek dan kisah para nabi dan ini diharapkan dapat memberi inovasi baru bagi cara belajar anak-anak.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latarbelakang masalah diatas, maka rumusan penelitian ini adalah:

1. Bagaimana merancang dan membangun *game* aplikasi sebagai media pembelajaran yang menarik?
2. Bagaimana menerapkan aplikasi pembelajaran kisah nabi dan surat pendek untuk anak berbasis *web mobile* ?

1.3 Batasan Masalah

1. Batasan usia anak yang diteliti dalam skripsi ini adalah anak usia 12-15 tahun.
2. Analisis sistem informasi ini dibatasi pada informasi data surat pendek yang ada di dalam juz Amma serta jumlah nabi yang dimuat yaitu kisah 25 para nabi.

1.4 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian “Rancang Bangun Game Edukasi Surat Pendek dan Kisah Nabi untuk Anak Berbasis Web Mobile” ini diharapkan dapat memberi inovasi baru yang lebih efektif bagi cara belajar anak-anak agar lebih tertarik mempelajari kisah para nabi dan belajar surat pendek.

1.5 Manfaat

1. Agar anak-anak tertarik dalam melakukan pembelajaran surat pendek dan kisah nabi.
2. Memberikan materi Pendidikan agama Islam yang berguna pada keluarga dan masyarakat sebagai pembentuk manusia yang percaya dan taqwa kepada Allah SWT melalui media sistem informasi berbasis web mobile.
3. Selain bertujuan untuk memperkenalkan kisah para nabi juga sebagai media hiburan dan media pembelajaran.