

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pengembangan zaman saat ini telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Dalam konteks agama, terutama Islam, doa-doa memiliki peran penting dalam membimbing kehidupan sehari-hari umat Muslim. Nilai-nilai agama yang ditanamkan memiliki pengaruh signifikan terhadap pembentukan moralitas pada anak usia 5-6 tahun. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa melalui aktivitas memahami doa harian, terbentuk suatu tatanan yang baik dalam mengembangkan nilai-nilai moral pada anak usia tersebut (Sulichah & Khotimah, 2021, hal. 37-51).

Pentingnya doa-doa Islam dalam kehidupan sehari-hari tercermin dalam ajaran agama Islam, di mana doa-doa tersebut dianggap sebagai sarana untuk memohon bimbingan, pertolongan, dan berkomunikasi dengan Allah SWT. Doa-doa ini mencakup berbagai aspek kehidupan, mulai dari doa-doa sebelum makan hingga doa-doa dalam keadaan sulit, serta doa-doa untuk keselamatan, kesehatan, dan kebahagiaan. Al-Quran memberikan pijakan kuat terkait pentingnya doa dalam kehidupan sehari-hari, sebagaimana Allah SWT berfirman dalam Surah Al-Baqarah (2:186):

"Dan apabila hamba-hamba-Ku bertanya kepadamu tentang Aku, maka sesungguhnya Aku adalah dekat. Aku mengabulkan doa orang yang berdoa apabila dia memohon kepada-Ku, maka hendaklah mereka itu memenuhi (segala perintah)-Ku dan hendaklah mereka beriman kepada-Ku, agar mereka selalu berada dalam kebenaran."

Penggunaan teknologi dalam pendidikan Agama Islam dapat memberikan dampak positif atau negatif, tergantung pada pengelolaannya. Oleh karena itu, perlu wawasan yang luas untuk menciptakan pembelajaran efektif dan efisien sesuai dengan perkembangan zaman digital (Maritsa et al., 2020). Penelitian ini menggabungkan teknologi dan pendidikan agama melalui pengembangan game edukasi. Dalam

menyusun rancangan game, perhatian terhadap genre yang diangkat sangatlah penting, karena perbedaan genre dapat menentukan keberhasilan dalam menyampaikan pembelajaran (Su & Cheng, 2013; Wulandari et al., 2017). Hal ini juga didukung oleh (Widyastuti dan Puspita., 2020), yang menyatakan bahwa game edukasi tentang doa-doa Islam merupakan permainan yang dirancang untuk merangsang daya pikir, meningkatkan konsentrasi, dan memecahkan masalah. Maka dari itu penulis perlu untuk mencocokkan genre yang ingin diangkat dengan topic edukasi doa doa islam agar bisa mengakomodasi pernyataan tersebut. Dalam merancang genre serta pengembangan game edukasi doa-doa islam tersebut penulis memilih game engine Unity dengan mengacu pada pernyataan (Joseph Sibony., 2023) , yang menyatakan bahwa unity sangat cocok untuk pengembang independen yang baru memulai perjalanan mereka dalam pengembangan game. Unity dikenal dengan antarmuka yang ramah pengguna, yang membuatnya sempurna untuk pemula yang ingin mengeksplorasi pengembangan game dengan perangkat lunak yang relatif sederhana daripada game engine lain seperti unreal engine yang lebih mengedepankan pengembangan game AAA atau grafik yang sangat epic.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini antara lain :

1. Bagaimana cara mengembangkan aplikasi edukasi yang fokus pada doa-doa Islam dapat membantu generasi muda memahami dan menerapkan doa-doa tersebut dalam kehidupan sehari-hari mereka?
2. Bagaimana cara mengumpulkan data melalui game edukasi ini dapat memberikan pengetahuan generasi muda terkait doa-doa Islam setelah bermain?
3. Bagaimana cara mengukur pengetahuan dari generasi muda dalam pemahaman tentang doa-doa Islam melalui game edukasi ini?
4. Bagaimana merancang mekanisme game agar lebih interaktif dan membuat game lebih menarik untuk dimainkan?

1.3. Tujuan

Tujuan penelitian ini adalah untuk menyelesaikan rumusan masalah yang telah tertulis, dengan penjelasan sebagai berikut :

1. Membuat game edukasi doa islam dalam memahami dan menerapkan penggunaan doa menggunakan Unity.
2. Mengumpulkan data melalui konten game edukasi ini guna mendapatkan wawasan tentang pengetahuan users terkait dengan doa-doa Islam.
3. Membuat penerapan database dalam mengumpulkan, menyimpan, dan mengelola data terkait parameter tentang pemahaman & pengetahuan pemain tentang doa-doa Islam yang ditampilkan di sistem informasi, serta melakukan evaluasi pre test, post test, dan Guess - 18.
4. Membuat mechanic game seperti dialog, action running yang mengimplementasikan A* Pathfinding dan penggunaan doa seperti skill.

1.4. Manfaat

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah :

Bagi Peneliti :

1. Menambah wawasan dalam pengembangan game edukasi menggunakan Unity
2. Menjadi kontribusi & amal penulis dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran doa islam.
3. Mengimplementasikan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan terutama dalam bidang pengembangan aplikasi game dan website berupa sistem informasi.

Bagi Masyarakat dan Pembaca :

1. Memberikan alternatif pembelajaran yang lebih menarik untuk masyarakat.
2. Membantu masyarakat dalam belajar doa islam khususnya untuk siswa Sekolah Dasar.
3. Menjadi dasar untuk penelitian lebih lanjut mengenai game edukasi dengan topic doa islam.
4. Mengetahui proses pembuatan game edukasi & integrasi data ke database.

1.5. Batasan Masalah

Pada penelitian ini batasan masalah yang dibahas adalah :

1. Doa islam yang diterapkan hanya sebatas pada doa sehari hari yang sering ditemui pada kehidupan sehari hari.
2. Terdapat algoritma pintar untuk mengacak jawaban agar tiap level tidak monoton.
3. Platform game hanya berfokus pada 1 platform yakni desktop.
4. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengetahuan users pada doa islam tingkat remaja dengan rentang sd-smp..
5. Integrasi data yang dihubungkan ke database hanya terbatas pada capaian data pemain / *user*
6. *Sistem Informasi Hanya Untuk Menampilkan Data Tanpa Mengolah Data.*