

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sesungguhnya Islam adalah agama yang sempurna, yang mengatur segala aspek kehidupan. Salah satu aspek dari ajaran Islam yang penting dan wajib bagi setiap muslim mengetahuinya, memilikinya serta menghiasi diri dengannya adalah adab dan akhlak yang mulia (Abdurrahman, 2012). Dijelaskan oleh Ibnu Qayyim al-Jauziyah, bahwa adab itu merupakan kumpulnya perkara-perkara kebaikan bagi seorang hamba. Jadi, jika seseorang memiliki adab, maka akan menjadi orang yang baik. Adab dan akhlak juga sangat penting untuk dikaji dan diulang karena timbangan yang paling berat di hari kiamat adalah akhlak yang mulia sebagaimana sabda Rasulullah *shallallahu 'alaihi wa sallam* yang artinya “Tidak ada sesuatu apapun yang paling berat di dalam timbangan seorang mukmin pada hari kiamat nanti daripada akhlak yang mulia. Sesungguhnya Allah sungguh membenci orang yang berkata kotor lagi jahat.” (HR. At-Tirmidzi)

Adab adalah sebuah kata yang agung karena adab mengumpulkan seluruh kebaikan pada diri seorang hamba dan tercermin pada kehidupan mereka dalam gerak-geriknya dan dalam setiap keadaan. Apabila ditinjau dari keadaannya, adab dan akhlak mulia yang diatur oleh Islam bisa ditemukan ketika makan, minum, berkendara, berbicara, tidur, mandi, menuntut ilmu, berpakaian, dan seterusnya yang tidak satu pun keadaan di dalam kehidupan keseharian ini kecuali telah diatur bagaimana adab dan akhlaknya di dalam Al-Qur'an dan telah dicontohkan Rasulullah *shallallahu 'alaihi wa sallam* (Rezki, 2013).

Ada banyak fenomena di masyarakat saat ini yang terjadi karena kurangnya pendidikan adab yang berakibatkan seorang anak tumbuh dan berkembang menjadi pribadi yang memiliki adab dan akhlak yang buruk seperti terbentuknya karakter yang tidak memiliki sopan santun, tidak menghormati orang yang lebih tua, sombong, menyakiti orang lain, bertingkah laku tanpa ada batasan atau aturan dan sebagainya. Fenomena tersebut menunjukkan kurangnya pendidikan adab terhadap anak. Oleh karena itu, adab sangat penting untuk dikenalkan dan diajarkan kepada anak sedini mungkin karena merupakan bagian dari pendidikan dalam menunjang pembentukan karakter anak.

Pembelajaran merupakan usaha mencapai sebuah perubahan tingkah laku yang diharapkan, baik dalam aspek afektif, kognitif dan psikomotorik. Adab itu sendiri termasuk ke dalam aspek sikap atau perilaku (afektif) dan keterampilan (psikomotorik). Oleh karena itu, penilaian adab anak lebih rumit karena harus dilakukan pengamatan langsung. Tetapi di sisi lain terdapat aspek pembelajaran kognitif yaitu meningkatkan pengetahuan dan pemahaman anak.

Dalam upaya meningkatkan pemahaman atau pengetahuan anak, pembelajaran multimedia interaktif dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran interaktif adalah *game* edukasi. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Widoretno (2021), telah dibuktikan *game* edukasi dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran dan *game* edukasi unggul dalam beberapa aspek yaitu dengan tampilan maupun animasi yang mampu menarik perhatian anak dan dapat meningkatkan pemahaman anak terhadap materi pembelajaran yang disampaikan dengan menggunakan sebuah media pembelajaran berupa *game* yang menarik.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka penelitian ini disusun dengan judul “Rancang Bangun *Game* Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Adab-Adab Islami Menggunakan Algoritma *Fisher Yates Shuffle* dan *A Star*”. *Game* adab-adab islami ini menerapkan algoritma *Fisher Yates Shuffle* untuk mengacak soal pada *game* sehingga soal dapat ditampilkan dengan urutan yang berbeda-beda dan algoritma *A Star* yang digunakan musuh untuk bergerak secara dinamis mencari rute terdekat dalam mengejar karakter pemain agar tidak mudah menyelesaikan permainan. *Fisher Yates Shuffle* adalah sebuah algoritma untuk menghasilkan suatu permutasi acak dari suatu himpunan terhingga. Hasil dari pengacakan algoritma ini memiliki tingkat probabilitas yang sama (Bendersky, 2010). Algoritma *A Star* merupakan metode pencarian yang membuang langkah-langkah yang tidak perlu dengan pertimbangan bahwa langkah-langkah yang dibuang sudah pasti merupakan langkah yang tidak akan mencapai solusi yang diinginkan (Putra, 2012).

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang dan membangun *game* sebagai media pembelajaran yang dapat membantu anak untuk mengenal dan memahami adab-adab islami dengan menerapkan algoritma *Fisher Yates Shuffle* dan *A Star*.

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah menghasilkan sebuah *game* sebagai media pembelajaran yang dapat membantu anak untuk mengenal dan memahami adab-adab islami dengan menerapkan algoritma *Fisher Yates Shuffle* dan *A Star*.

1.4 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dari penelitian yang akan dilakukan adalah:

1. Aplikasi yang akan dibangun merupakan *game* dengan tampilan dua dimensi (2D).
2. *Game* ini bersifat *offline*.
3. *Game* ini bersifat *single player*.
4. *Game* ini hanya dapat di-*install* pada Android.
5. Pembelajaran pada *game* hanya fokus untuk memberikan ilmu pengetahuan atau meningkatkan pemahaman anak (aspek kognitif).
6. *Game* yang dibuat terbatas pada pembelajaran beberapa adab islami saja, yaitu adab tidur, adab makan, adab di kamar mandi, adab safar, adab di masjid dan adab berteman.
7. *Game* ini diperuntukkan untuk anak-anak pada rentang usia 7 - 11 tahun dengan pengawasan dan bimbingan pendidik atau orang tua.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Adapun sistematika dari penulisan tugas akhir ini disusun dalam lima bab yang terdiri dari Bab I Pendahuluan, Bab II Tinjauan Pustaka, Bab III Metodologi Penelitian, Bab IV Hasil dan Analisis serta

Bab V Penutup.

Bab I Pendahuluan adalah bab yang berisi latar belakang penelitian, perumusan masalah, tujuan penelitian, pembatasan masalah, dan sistematika penulisan.

Bab II Tinjauan Pustaka adalah bab yang berisi landasan teori berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan dan uraian tentang hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti lain.

Bab III Metodologi Penelitian adalah bab yang berisi tentang metode penelitian, analisis kebutuhan (kebutuhan data, kebutuhan pengguna dan kebutuhan sistem), perancangan sistem dan rencana pengujian.

Bab IV Hasil dan Analisis adalah bab yang berisi penjelasan mengenai implementasi pada sistem dan analisis hasil uji coba. Setiap bagian sistem yang ditampilkan akan dilakukan analisis terlebih dahulu untuk mengarah kepada suatu kesimpulan.

Bab V Penutup adalah bab yang berisi kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan dan saran/rekomendasi untuk perbaikan, pengembangan atau kesempurnaan/kelengkapan penelitian yang telah dilakukan.