

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Hasil Survei Penggunaan Teknologi, Informasi, dan Komunikasi (TIK) di DKI Jakarta pada tahun 2019 yang dilakukan oleh Pusat Pelayanan Statistik Dinas Komunikasi, Informatika, dan Statistik Provinsi DKI Jakarta menemukan bahwa pemanfaatan TIK di ibu kota cukup tinggi. Ditemukan dari 96,01% penggunaan TIK unit individu, 39,92% dari bagian tersebut adalah komputer. Fenomena ini menandakan bahwa pemahaman teknologi informasi seperti komputer akan menjadi salah satu uji kompetensi yang harus dimiliki masyarakat sekarang. Namun, maraknya pemanfaatan komputer masih tidak menutupi ketidaktahuan masyarakat mengenai dasar komputer seperti pemahaman komponen *hardware* komputer (Putri, 2017). Hal ini dikarenakan pengetahuan mengenai komputer tidak mereka semua dalam saat jenjang pendidikan. (Haryati *et al.*, 2020).

Beberapa penelitian sebelumnya menemukan, ketidaktahuan masyarakat juga dapat diakibatkan karena kurang efektifnya proses pengenalan *hardware* komputer tersebut. Penelitian dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Pokok Bahasan Pengenalan Perangkat Keras Komputer (Hardware) Berbasis Revolusi Industri 4.0*” menemukan sebagian besar proses pengenalan *hardware* dilakukan dengan menggunakan cara yang konvensional yaitu seperti membaca buku dan ceramah. Hal ini tentunya membosankan, untuk itu dibuatlah sebuah media pengenalan *hardware* yang diikuti dengan sebuah gim platform 2D untuk meningkatkan motivasi sebagai solusinya (Dinandra dan Vitriani, 2020). Sedangkan pada penelitian dengan judul “*Aplikasi Pengenalan Perangkat Keras Komputer Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality (AR)*” menemukan proses pengenalan *hardware* sedikit terhambat dikarenakan kurangnya alat peraga. Untuk itu dibuatlah sebuah aplikasi pengenalan yang dapat mengenalkan bentuk *hardware* menggunakan teknologi *augmented reality* (Ramadhan, Putra, dan Surahman, 2021).

Hasil kuesioner pra-penelitian yang berjudul “*Survei Tingkat Pengetahuan dan Minat Belajar Mengenai Perangkat Keras Komputer*” yang telah dilakukan dan diikuti oleh 48 responden dari rentang umur 15-30 tahun ke atas menemukan bahwa minat masyarakat untuk mengenal dan mengetahui fungsi *hardware* komputer cukup besar. Ditemukan juga bahwa sebagian besar responden sebenarnya kenal dengan *hardware* komputer tetapi

tidak dengan fungsi dari *hardware* tersebut terutama yang lokasinya berada dalam *Central Processing Unit (CPU)* komputer. Ini terlihat dari beberapa jawaban pertanyaan *hardware* dalam *CPU* yang disertakan pada kuesioner seperti *Motherboard* dan *Random Access Memory (RAM)*. Hasil survei juga menemukan bahwa responden setuju dengan penggunaan alat peraga saat mengenalkan *hardware* dan cara yang menyenangkan dapat membantu dan meningkatkan motivasi belajar. Kuesioner juga menyertakan pertanyaan survei untuk mengukur tingkat penggunaan *smartphone*, kemampuannya dalam membantu proses belajar, dan tingkat kegemaran responden dalam bermain gim. Berdasarkan hasil diketahui bahwa responden sering menggunakan *smartphone* dan sepakat bahwa penggunaan *smartphone* dapat membantu mereka dalam belajar. Hasil juga menunjukkan lebih dari setengah responden gemar bermain gim dan sebuah media belajar berbentuk gim dapat membantu mereka.

Berdasarkan permasalahan dan hasil survei pra-penelitian ini, cukup masuk akal untuk membantu proses pengenalan *hardware* masyarakat, maka digunakanlah sebuah media belajar. Untuk itu penelitian ini ditujukan untuk mengembangkan media pembelajaran yang berfokus pada *hardware* dalam *CPU* komputer yang dikemas dalam bentuk gim edukasi. Alasan dikembangkannya media belajar juga dikarenakan penggunaannya merupakan salah satu solusi untuk menciptakan kondisi kegiatan belajar yang terpusat dan memotivasi seseorang untuk berfikir kritis (Purba, 2021). Dalam Islam, kegiatan belajar atau menuntut ilmu merupakan kegiatan yang wajib dilakukan bagi setiap muslim. Hal ini dijelaskan dalam hadits Sunan Ibnu Majah No. 220 dalam kitab mukadimah yang berbunyi:

عَنْ أَنَسِ بْنِ مَالِكٍ قَالَ : رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ

Artinya:

“Dari Anas bin Malik ia berkata; Rasulullah shallallahu 'alaihi wasallam bersabda: "Menuntut ilmu adalah kewajiban bagi setiap muslim."”.

## 1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, adapun rumusan masalah dapat ditulis sebagai sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan gim edukasi sebagai media pembelajaran pengenalan *hardware CPU* komputer?
2. Bagaimana tinjauan Islam terhadap media pembelajaran pengenalan *hardware CPU* komputer yang berbentuk gim edukasi?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah menjawab semua rumusan masalah yang telah disebutkan.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Membantu mengenalkan informasi, bentuk, dan fungsi dari *hardware* komputer khususnya yang berada di dalam *CPU*.
2. Mempermudah proses pengenalan dengan cara yang dapat meningkatkan motivasi belajar.

## 1.5 Batasan Penelitian

Adapun batasan pada penelitian ini adalah penelitian ini berfokus untuk mengembangkan media pembelajaran bermaterikan khusus *hardware* dalam *CPU* komputer dan gim edukasi seputarnya.