

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Terbentuknya tatanan kehidupan bernegara, berbangsa dan beragama, tidak pernah terlepas dari peran ulama. Mereka sangat berjasa bagi agama, bangsa dan negara kita ini, mereka mampu mendidik dan merubah karakter seseorang, merubah pola pikir serta melahirkan generasi bangsa yang beradab, beriman dan beragama. Mereka harus kita kenali dan kita hormati, mereka bukanlah sembarang insan melainkan mereka adalah wali dan kekasih Allah, dialah manusia yang pengetahuannya tentang Allah bertambah, mengetahui keagungan-Nya dan kekuasaan-Nya.

Rasulullah menerangkan kemuliaan ulama di atas manusia lainnya karena Allah telah memberikan tempat yang istimewa baginya. Mereka adalah perpanjangan lisan Rasulullah SAW. Mereka adalah orang yang berilmu dan dengan ilmunya itu mereka menjadi sangat takut (taqwa) kepada Allah S.W.T. dan Allah tinggikan derajat mereka di antara insan-insan yang lain di atas beberapa derajat. Peran ulama sebagai pewaris para nabi, sumber peta bagi manusia, barang siapa mengikuti petunjuk mereka, maka ia termasuk orang yang selamat, barang siapa yang dengan kesombongan dan kebodohan menentang mereka, ia termasuk orang yang sesat. (Bajharits, 2008).

Penulis menjadikan ulama Aceh sebagai objek penelitian ini dikarenakan salah satu masyarakat Indonesia yang masih sangat kental akan sejarah, agama dan kebudayaannya adalah masyarakat Aceh, Aceh dikenal sangat agamis, bahkan dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Aceh tidak bisa dipisahkan dari agama Islam. Pembentukan masyarakat Aceh menjadi masyarakat islami erat kaitannya dengan peran ulama dan para penguasa sejak awal masa kerajaan Aceh hingga sekarang. Dengan uraian tersebut, maka apabila kita tinjau dari sisi perkembangan zaman dan teknologi saat ini yang begitu canggih dan memberikan pengaruh yang begitu cepat terhadap orang dewasa maupun anak-anak, ditakutkan mengenal

tokoh-tokoh ulama, sejarah dan budaya bangsa ini akan terlupakan dan hilang seiring berjalannya masa, karena mengenal tokoh dan sejarah terkadang membuat anak-anak maupun orang dewasa kurang berminat dan cenderung bosan.

Akhirnya menjadi tantangan tersendiri bagi penulis untuk membangun sebuah aplikasi *game* yang bersifat edukasi, dikarenakan *game* edukasi adalah salah satu sarana yang baik untuk memberikan pembelajaran yang efektif dan telah menjadi sebuah sarana hiburan yang paling banyak diminati masyarakat. Inilah salah satu faktor yang mendorong banyak pengembang *game* untuk menciptakan *game-game* yang lebih modern dan lebih kreatif agar dapat meningkatkan para peminatnya dan dapat membantu meningkatkan kinerja otak.

Salah satu *game* edukasi yang dapat memandu pemain khususnya anak-anak maupun orang dewasa untuk dapat meningkatkan daya ingat, mengasah kecepatan berfikir, menarik sekaligus memberikan ilmu dan informasi untuk si pengguna adalah *game* edukasi tebak gambar ulama Se-Aceh yang dibangun menggunakan sistem operasi android, dikarenakan *mobile android* yang berkembang di era sekarang ini tidak hanya digunakan untuk komunikasi saja, tetapi juga sebagai alat untuk memudahkan pengguna dalam kehidupan sehari-hari, yang dapat digunakan dimana saja, kapan saja secara lebih cepat dan mudah, dengan berbagai fitur yang menarik. Apalagi aplikasi *game* edukasi bernuansa islami, akan sangat bisa membantu dalam proses pengenalan ulama se-Aceh dalam kehidupan sehari-hari. Pengembangan aplikasi *game* ini menggunakan metode *rolling hash* untuk melakukan proses perhitungannya dan *hashing* sebagai metode utama untuk menyelesaikan permasalahan. Berdasarkan dari latar belakang tersebut, maka dibuatlah sebuah aplikasi dengan judul “**Aplikasi Game Edukasi Tebak Gambar Ulama Se-Aceh Dengan Menggunakan Metode Rolling Hash Berbasis Android**”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis uraikan diatas, maka rumusan masalah di dalam penyusunan tugas akhir ini, yaitu :

1. Bagaimana membangun aplikasi *game* edukasi tebak gambar ulama se-Aceh agar dapat dijadikan sebagai model pembelajaran yang lebih efektif ?
2. Bagaimana menerapkan *metode rolling hash* dalam aplikasi *game* edukasi tebak gambar ulama se-Aceh berbasis android ?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah penulis uraikan diatas, maka batasan masalah di dalam penyusunan tugas akhir ini, yaitu :

1. Aplikasi ini berisi pengenalan gambar ulama Aceh saja.
2. Aplikasi ini hanya menggunakan data berformat jpeg dan png.
3. Pemakaian aplikasi *game* ini hanya menampung 100 nama ulama se-Aceh.
4. Pembuatan aplikasi ini menggunakan metode *rollig hash* untuk penyelesaian permasalahannya dan bahasa pemrograman yang digunakan yaitu *Microsoft visual studio code*.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Membangun sebuah aplikasi *game* tebak gambar yang memiliki unsur pembelajaran bagi anak-anak maupun orang dewasa.
2. Mengimplementasikan metode *Rolling Hash* dalam aplikasi *game* edukasi tebak gambar ulama se-Aceh berbasis android.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Didapatkan hasil berupa kecepatan dan keakuratan metode *Rolling Hash* dalam melakukan proses pencocokan kata.
2. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat membantu dan mempermudah meningkatkan minat anak-anak maupun orang dewasa serta pengguna lainnya untuk mempelajari dan mengenal tokoh-tokoh ulama se-Aceh dan keislaman.
3. Dihasilkannya sebuah aplikasi yang dapat membantu pengguna untuk lebih sering mengingat dan mengetahui ulama-ulama Aceh melalui

aplikasi yang terintegrasi langsung dengan perangkat *mobile* Android yang dapat digunakan kapan saja dan dimana saja.

1.6 Relevansi

Hasil dari penelitian ini, diharapkan aplikasi ini dapat menjadi aplikasi *game* yang dapat mempermudah pengguna terutama anak-anak maupun orang dewasa untuk lebih semangat dalam belajar mengenal ulama-ulama Aceh. Diimplementasikan metode *Rolling Hash* dalam aplikasi dikarenakan metode ini cocok dengan aplikasi yang dibangun dan sering digunakan dalam proses mentransformasikan sebuah *string* menjadi nilai yang unik (*numerik/integer*) dengan panjang tertentu, dimana nilai unik tersebut berfungsi sebagai penanda *string* tersebut.