BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Walisongo yang berasal dari bahasa jawa merupakan 9 (Sembilan) tokoh penyiar agama islam di tanah jawa pada abad ke-14. Walisongo tinggal di tiga wilayah penting, pantai utara Pulau Jawa, yaitu Surabaya-Gresik-Lamongan di Jawa Timur, Demak-Kudus-Muria di Jawa Tengah, dan Cirebon di Jawa Barat yang mengakhiri era dominasi Hindu-Budha dalam budaya Nusantara menjadi era kebudayaan Islam [1]. Pendidikan menganai sejarah walisongo perlu di ketahui oleh setiap orang bahkan anak-anak sekalipun karena penuh dengan nilai dan norma agama islam yang dapat dijadikan suatu panutan.

Materi pelajaran mengenai sejarah walisongo di lembaga pendidikan formal yakni sekolah, diperkenalkan sejak siswa-siswi menduduki kelas V Sekolah Dasar (SD) pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VI Madrasah Ibtidaiyah. Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Sukirman.S.Pd., guru di SDN Karya Bhakti dan Bapak Alfan Fauzan.S.Pd.i., guru di MI Nidlomushibyan. Bahwa paradigma siswa-siswi mengenai pelajaran tersebut tidak baik. Siswa-siswi merasa pelajaran tersebut membuat jenuh karena kompleksitas materi yang cukup rumit, luas, dan cenderung banyak hapalan.

Hal lain yang menjadi masalah bahwa pembelajaran dinilai siswa-siswi monoton dan membuat jenuh karena guru hanya terbatas menerangkan didepan kelas. Pada peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 24 tahun 2006, mulai

tahun pelajaran 2006/2007 diberlakukan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Sehingga guru dituntut untuk menyajikan materi dalam bentuk yang lebih variatif.

Berdasarkan masalah yang sudah diuraikan tersebut maka dibutuhkan suatu media yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan menarik perhatian siswa-siswi mempelajari sejarah walisongo dalam bentuk *game* edukasi. Siswa-siswi akan senang mempelajari sejarah walisongo dengan bantuan media yang menyajikan animasi karena menurut hasil survey lembaga riset dan penerbitan komputer yaitu *Computer Technology Research* (CRT) menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar. Tetapi orang mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 80% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus.[23]

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, yang menjadi titik permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membangun media alternatif pembelajaran yang menyampaikan materi sejarah walisongo?
2. Bagaimana membangun media pembelajaran yang memberikan nuansa menyenangkan dalam mempelajari sejarah walisongo untuk siswa-siswi kelas V SDN Karya Bhakti dan kelas VI MI Nidlomushibyan?

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Maksud dari penelitian ini adalah membangun game edukasi dengan konten materi sejarah walisongo untuk kelas V SDN Karya Bhakti dan Kelas VI MI Nidlomushibyan.

1.3.2 Tujuan

Adapun tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan media alternatif pembelajaran yang menyampaikan materi sejarah walisongo berupa *game* edukasi.
2. Menghasilkan *game* edukasi yang membuat siswa-siswi kelas V SDN Karya Bhakti dan Kelas VI MI Nidlomushibyan lebih tertarik dalam mempelajari sejarah walisongo.

1.4 Batasan Masalah

Mengingat permasalahan yang dikaji sangat luas, agar penyajian lebih terarah dan mencapai sasaran yang ditentukan, maka diperlukan suatu pembatasan masalah atau ruang lingkup kajian yang meliputi hal-hal sebagai berikut :

1. *Game* yang dihasilkan berupa *game* edukasi yang dimainkan oleh seorang pemain saja
2. *Game* berjenis petualangan berbasis desktop
3. Tampilan gambar 2D dan bersifat *offline*.

4. Target utama *Game* Edukasi Sejarah walisongo ini adalah siswa-siswi kelas V SDN Karya Bhakti dan kelas VI MI Nidlomushibyan Tegal Sapi kecamatan Cipanas kabupaten Cianjur.
5. *Game* ini bisa dimainkan apabila telah terinstall minimal JDK 6
6. Metode yang digunakan pada musuh adalah metode A* (*A Star*) untuk merespon pergerakan karakter.
7. Materi yang digunakan sebagai konten edukasi adalah sejarah dari Sembilan tokoh walisongo dari sumber buku pelajaran Sekolah Dasar.
8. *Game* edukasi sejarah walisongo ini dibangun menggunakan aplikasi *Greenfoot* 2.2.0 dengan bahasa pemograman *Java.*
9. Model analisis dalam pemodelan berorientasi objek menggunakan UML (*Unifed Modelling Language*).
10. Program yang digunakan dalam memodelkan UML adalah StarUML.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Metode pengumpulan data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Studi Literatur.

Pengumpulan data dengan cara mempelejari sumber kepustakaan diantaranya hasil penelitian, indeks, *review*, jurnal, *paper*, buku referensi, dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

Tujuan utama studi literatur [3] :

1. Menemukan variable-variable yang akan diteliti.
2. Membedakan hal-hal yang sudah dilakukan dan menetukan hal-hal yang diperlukan.
3. Melakukan sintesa dan memperoleh perspektif baru.
4. Menentukan makna dan hubungan antar variabel.

b. Wawancara

Teknik pengumpulan data dengan melakukan wawancara secara langsung pada tanggal 22 Februari 2012 kepada Bapak Sukirman.S.Pd, yang mengajar di Sekolah Dasar Negeri (SDN) Karya Bhakti Sindangsari-Cipanas dan Bapak Alfan Fauzan.S.Pd.i salah satu guru yang mengajar agama di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Nidlomushibyan Tegal Sapi-Cipanas pada tanggal 24 Februari 2012. Serta lima orang siswa dari SDN Karya Bhakti dan lima orang dari siswa MI Nidlomushibyan.

c. Kuesioner

Teknik pengumpulan data dengan cara memberikan pertanyaan tertulis kepada 10 siswa kelas V SDN Karya Bhakti dan 10 siswa kelas VI MI Nidlomushibyan untuk menjawab pertanyaan seputar *game* edukasi sejarah walisongo.

2. Metode pengembangan perangkat lunak.

Tahapan dalam pembuatan perangkat lunak ini akan menggunakan model *waterfall* (air terjun). Model ini adalah model klasik yang melakukan pendekatan secara sistematis, berurutan dalam membangun software, berkat penurunan dari satu fase ke fase lainnya. Model ini dikenal sebagai model air terjun atau siklus hidup perangkat lunak. Tahap-tahap utama dari model ini memetakan kegiatan-kegiatan pengembangan dasar yaitu [3] :

a. Analisis dan definisi persyaratan

Pelayanan, batasan, dan tujuan sistem ditentukan melalui konsultasi dengan *user sistem*. Persyaratan ini kemudian didefinisikan secara rinci dan berfungsi sebagai spesifikasi sistem.

b. Perancangan sistem dan perangkat lunak

Proses perancangan sistem mebagi persyaratan dalam sistem perangkat keras atau perangkat lunak. Kegiatan ini menentukan arsitektur sistem secara keseluruhan. Perancangan perangkat lunak melibatkan identifikasi dan deskripsi abstraksi sistem perangkat lunak yang mendasar dan hubungan-hubungannya.

c. Implementasi dan pengujian unit

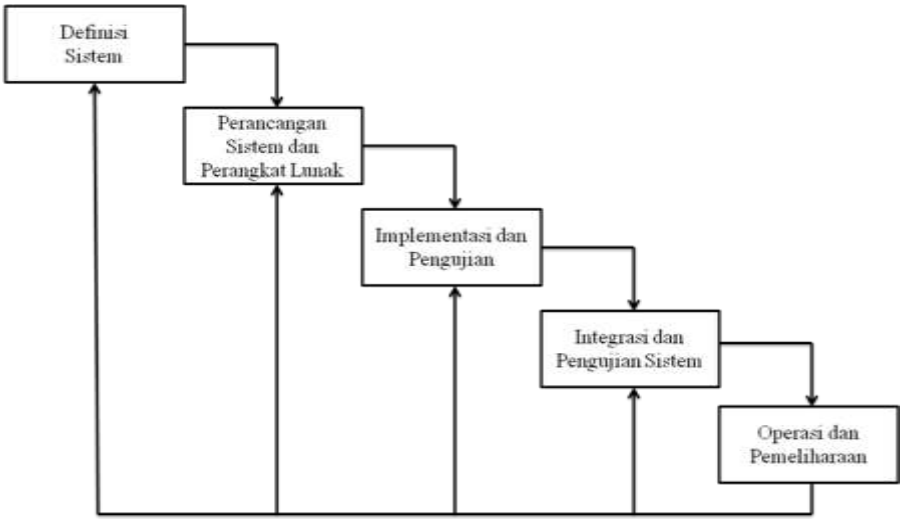
Pada tahap ini, perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit telah memenuhi spesifikasinya.

d. Integrasi dan pengujian sistem

Unit program atau program individual diintegrasikan dan diuji sebagai sistem yang lengkap untuk menjamin bahwa persyaratan sistem telah terpenuhi. Setelah pengujian sistem, perangkat lunak dikirim kepada target *user*.

e. Operasi dan pemeliharaan

Biasanya (walaupun tidak seharusnya), ini merupakan fase siklus hidup yang paling lama. Sistem diinstall dan dipakai. Pemeliharaan mencakup koreksi dari berbagai error yang tidak ditemukan pada tahap-tahap terdahulu, perbaikan atas implementasi unit sistem dan pengembangan pelayanan sistem, sementara persyaratan-persyaratan baru ditambahkan.



Gambar 1.1 Siklus Hidup Perangkat Lunak [3]

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan proposal penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB 1. PENDAHULUAN

Menguraikan tentang latar belakang, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB 2. LANDASAN TEORI

Membahas mengenai landasan teori yang digunakan dalam membangun *game,* teori-teori umum yang berkaitan dengan *game* edukasi sejarah walisongo dan materi-materi pendukung lainnya.

BAB 3. ANALISIS MASALAH

Menguraikan penjelasan mengenai analisis masalah yang memaparkan proses identifikasi masalah *game* yang akan dibangun, analisis kebutuhan non-fungsional, analisis kebutuhan fungsional dan perancangan antar muka yang menggambarkan rancangan *game* yang akan dibangun.

BAB 4. PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

Menjelaskan mengenai implementasi dari hasil analisis dan perancangan game edukasi yang telah dibuat dan disertai dengan pengujian aplikasi, serta kuesioner dari siswa – siswi SDN Karya Bhakti kelas V dan MI Nidlomubsibyan Kelas VI.

BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Menjelaskan tentang kesimpulan yang diperoleh dari hasil implementasi dan pengujian *game* edukasi yang telah dibuat, serta saran-saran untuk pengembangan *game* ini selanjutnya.