BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Din al-Islam atau yang sering dinamakan Islam diambil dari hakikat atau substansi ajaran yang terkandung di dalamnya. Nama Islam sudah ada sejak awal kelahirannya. Dan yang memberikan nama Islam itu langsung dari sang Pencipta yaitu Allah Swt yang dibawakan oleh Nabi Muhammad Saw. Di sampaikan di dalam Al Quran yang salah satunya surat Ali Imran ayat 19 yang sebagian artinya adalah "Sesungguhnya din atau agama (diridhai) di sisi Allah hanyalah Islam" [1].

Apa yang dimaksud din itu sendiri ada 2 arti, yang pertama adalah kehormatan pemerintahan, negara, dan struktur hukum. Yang kedua adalah ketundukan, kepatuhan, penghambaan serta dan penyerahan. Semuanya itu terdapat hanya dalam Islam [2].

Sejarah Islam pada zaman Rasulullah dan sahabat merupakan gambaran perjuangan, keikhlasan, pengorbanan dan kemuliaan dari ummat Islam yang sesungguhnya. Dan Islam berhasil dari berbagai sektor baik dari pemerintahan yang adil, perekonomian. pendidikan, serta masyarakat yang terjamin kehidupannya.

Sistem pendidikan terutama di Indonesia selama kurun waktu 10 tahun terakhir dapat kita lihat bagaimana orientasi pendidikan yang lebih banyak mengacu pada sisi Ilmu dan Teknologi (IPTEK) dan mengesampingkan Iman dan Taqwa (IMTAQ) di dalam proses edukasi yang berjalan. Bisa kita cermati dari sedikitnya jam pelajaran tentang agama terutama sejarah Islam pada pendidikan anak usia 6 sampai 11 tahun.

Dari hal tersebut berdampak kurangnya pendalaman tentang Islam sendiri kepada masyarakat Indonesia yang mayoritas penduduknya memeluk agama Islam. Hal ini bisa dikarenakan beberapa hal di antaranya dikarenakan masih kurangnya budaya membaca pada masyarakat, lebih menyukai hiburan, serta

pengaruh budaya dari luar yang masuk dalam bentuk budaya, musik, *game*, teknologi digital dan lainnya.

Berangkat dari kecendrungan masyarakat terutama anak-anak yang lebih menyukai hiburan munculah ide kreatif untuk menyiasati hal tersebut dengan sesuatu yang mempunyai nilai edukasi didalamnya. Yaitu dengan *game* edukasi tentang sejarah Islam. Dikarenakan *game* merupakan suatu hal yang sangat disukai manusia dari kalangan anak-anak sampai dewasa.

Game atau permainan merupakan media pembelajaran masa kini dan "Manusia mempunyai sifat dasar lebih cepat mempelajari segala sesuatu secara *visual-verbal*, sehingga *game* juga baik jika dilibatkan dalam proses pendidikan (*game* edukasi)" [3].

Dengan dibuatnya *game* ini penulis menaruh harapan besar tujuan utama bisa tercapai yaitu memotivasi serta mengembalikan nilai-nilai serta panutan juga contoh masyarakat khususnya anak-anak sekolah dasar yang seharusnya menjadikan teladan dalam kehidupan sehari-hari yaitu Rasulullah Muhammad SAW beserta para sahabat dengan cara memberikan pengetahuan tentang sejarah Islam. Untuk itulah skripsi ini dibuat dengan tema "*Game* edukasi mengenal sejarah Islam zaman Rasulullah dan sahabat".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan, maka dapat dirumuskan bagaimana merancang aplikasi *game* edukasi mengenai sejarah Islam yang bertujuan menjadi media pembelajaran.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penulisan skripsi ini adalah untuk merancang serta membangun sebuah aplikasi *Game* edukasi sejarah Islam zaman rasulullah dan sahabat.

Sedangkan tujuan yang akan dicapai dalam penulisan skripsi ini adalah :

a. Membuat aplikasi *game* tidak hanya sebagai media hiburan semata tetapi juga menjadikan sebagai motivasi juga sarana edukasi yang bermanfaat dalam penyampaian pengetahuan sejarah Islam zaman rasul dan sahabat.

b. Membuat aplikasi game menjadi salah satu alat bantu penyampaian materi sejarah Islam dalam hal pendidikan.

1.4 Batasan Masalah

1. Target pengguna dari *game* adalah anak-anak dengan jenjang pendidikan sekolah dasar.
2. Bahan ajar dalam *game* ini adalah sejarah Islam yang sumber datanya dari buku, *website*, *ebook* yang ada kaitannya dengan topik yang di ambil.
3. *Game* ini menggunakan grafis 2D.
4. *Game* ini berbasis *desktop*.
5. Player dalam *game* ini hanya single player.
6. *Game* ini bersifat *offline*.
7. Terdiri dari 4 *stage* permainan.
8. Materi terdiri dari pengenalan Islam secara umum seperti rukun iman dan rukun Islam. Peristiwa isra' mi'raj, sejarah singkat surah-surah Al Quran, pengumpulan mushaf Qur'an zaman khalifah Abu Bakar Ash Siddiq dan Umar Bin Khattab, serta pengenalan nama-nama surah yang terdapat dalam Al Quran.
9. Model RPL (Rekayasa Perangkat Lunak) adalah *waterfall*.
   Analisis pembangunan perangkat lunak ini menggunakan analisis aliran data berorientasi objek. Alat yang bantu yang digunakan adalah UML *(Unifed Modelling Language).*
10. *Tools* yang digunakan untuk membangun *game* ini adalah Adobe Flash CS6 dengan menggunakan bahasa pemrograman *Action Script* 2.0 dengan software pendukung seperti Adobe Photoshop CS6 dan Adobe Premiere CS6.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penulisan skripsi ini menggunakan Metodologi Pengumpulan Data dan Metodologi Pembangunan Perangkat Lunak, yaitu:

a) Metodologi Pengumpulan Data

1. Studi Literatur

   Melakukan pengumpulan data-data dari berbagai sumber kepustakaan yang berhubungan atau berkaitan dengan permainan "*Game* Edukasi Mengenal Sejarah Islam Zaman Rasulullah dan Sahabat".

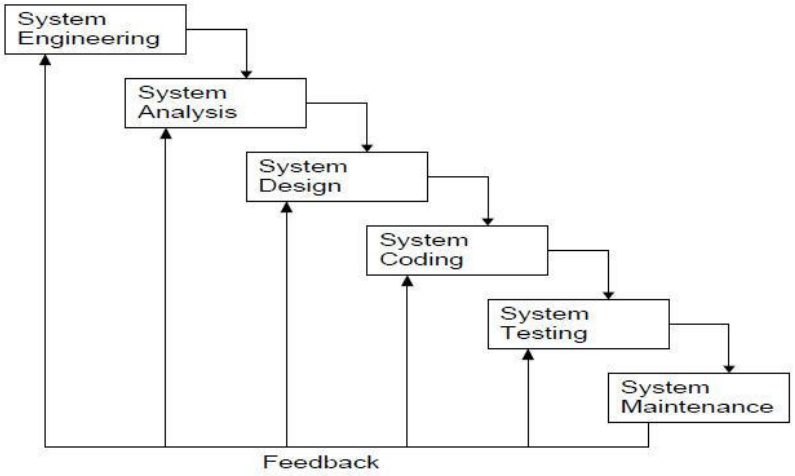
2. Wawancara

   Metode pengumpulan data dengan cara datang melakukan interview secara langsung yang berkaitan dengan sejarah Islam serta pendidikan di indonesia kepada beberapa orang yang kompeten di bidangnya.

b) Metodologi Pembangunan Perangkat Lunak

Dalam pembangunan aplikasi ini digunakan metode *The Classic Life Cycle* (*Waterfall*). Pada metode ini terdapat lima tahap untuk membangun suatu perangkat lunak. Kelima tahapan itu tersusun dari atas kebawah, diantaranya : *Requirements, Design, Implementation, Verification, Maintenance*.

Tahap-tahap pengembangan perangkat lunak metode *waterfall* dapat dilihat pada gambar 1.1:



Gambar 1.1 Metode *The Classic Life Cycle* / *Waterfall* [5]

1. *System Engineering* adalah bagian dari sistem yang terbesar dalam pengerjaan suatu proyek, dimulai dengan menetapkan berbagai kebutuhan dari semua elemen yang diperlukan sistem dan mengalokasikannya kedalam pembentukan perangkat lunak.
2. *System Analysis* (*Analysis*) adalah dilakukannya pengumpulan kebutuhan untuk membuat game, proses yang terjadi saat melakukan wawancara hasilnya berupa diagram pemodelan yaitu *Use case, Class Diagram, Sequence diagram, dan activity diagram.*
3. *System Design* adalah tahap penerjemahan dari data yang dianalisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh *user*.
4. *System Coding* adalah pengkodean yang mengimplementaskan hasil *design* ke dalam kode atau bahasa yang dimengerti oleh mesin komputer dengan menggunakan bahasa pemograman.
5. *System Testing* adalah merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun. Pengujian juga dilakukan kepada user yang bertindak sebagai responden.
6. *System Maintenance* adalah tahap akhir dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalami perubahan–perubahan atau penambahan.

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 I. PENDAHULUAN

Pendahuluan merupakan Bab yang menguraika latar belakang masalah, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, metodologi penelitian, batasan masalah dan sistematika penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Membahas berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian dari *game*, definisi *game*, sejarah *game*, jenis *game* berdasarkan platform dan genre, pengertian edukasi dan *game* edukasi, penjelasan OOP (*Object Oriented Programming*, UML, dan perangkat pengembangan.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

Menganalisis masalah dari model penelitian untuk memperlihatkan keterkaitan antar variabel yang diteliti serta model matematis untuk analisisnya.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Merupakan tahapan yang dilakukan dalam penelitian secara garis besar sejak dari tahap persiapan sampai penarikan kesimpulan, metode dan kaidah yang diterapkan dalam penelitian. Termasuk menentukan variabel penelitian, identifikasi data yang diperlukan dan cara pengumpulannya, penentuan sampel penelitian dan teknik pengambilannya, serta metode/teknik analisis yang akan dipergunakan dan perangkat lunak yang akan dibangun jika ada.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan dan saran yang sudah diperoleh dari hasil penulisan tugas akhir.