

1. Pendahuluan

1.1 Latar belakang

Sejarah merupakan pelajaran wajib yang perlu dipelajari oleh semua insan. Dengan mempelajari sejarah, diharapkan mahasiswa dapat mengetahui sejarah dan menghargai jasa-jasa pahlawan terdahulu serta menarik subjek dari nilai-nilai yang terkandung didalamnya. Selama ini mata pelajaran sejarah diidentikkan sebagai pembelajaran yang membosankan di sekolah. Baik strategi, metode maupun teknik pembelajaran yang lebih banyak bertumpu pada guru yang monoton. Sebagai akibat dari proses pembelajaran ini, mahasiswa tampak kurang bersemangat dan seringkali menjadi bosan [1].

Kehidupan manusia sekarang ini merupakan mata rantai yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan generasi sebelumnya dan generasi yang akan datang. Rangkaian masa lampau masa kini dan masa yang akan datang merupakan kelanjutan, karena itu mempelajari sejarah masa lalu penting sekali agar mahasiswa dapat mengungkapkan kembali bagaimana perkembangan dan kemajuan kerajaan-kerajaan yang ada di Nusantara ini yang pernah mengalami masa kejayaan di masa lalu. Kejayaan kerajaan Islam di masa lalu memberi warna tersendiri bagi perkembangan kehidupan mahasiswa Indonesia. Penyebaran Islam merupakan salah satu proses yang sangat penting dalam perjalanan sejarah Indonesia.

Pada masa sekarang ini, banyak mahasiswa yang telah melupakan sejarah kerajaan Indonesia. Karenanya, adalah penting bagi mahasiswa untuk mempelajari sejarah kerajaan di Indonesia. Konstruksi pembelajaran sejarah merupakan suatu upaya untuk mengaitkan peristiwa sejarah dengan masalah yang terjadi saat ini. Upaya ini dilakukan agar pembelajaran sejarah memiliki makna, melatih berfikir kritis, serta menarik minat mahasiswa untuk belajar sejarah kerajaan Islam di Indonesia. Konstruksi sejarah diperlukan untuk mengembalikan peran dan fungsi sejarah sebagai pengetahuan yang berorientasi pada masa depan yang memiliki kemanfaatan bukan sekedar materi mengenai masa lampau. Konstruksi pembelajaran sejarah ini dapat disampaikan melalui model pembelajaran dengan bermain *game* ini karena disajikan dalam tampilan yang menyenangkan [2].

Permainan saat ini merupakan bagian dari keseharian dalam kehidupan manusia. Permainan dimainkan oleh banyak kalangan terlepas dari perbedaan usia yang dimiliki. Bermain *game* dirasakan banyak orang memiliki dampak positif. Salah satu dampak positif yang didapat dari bermain *game*, mampu mengembangkan daya pikir, respon, dan mengasah keterampilan. Beberapa hal yang menunjukkan dengan bermain *game* pengguna dapat membantu mempelajari topik strategi, perencanaan, komunikasi, edukasi, penerapan jumlah, dan keterampilan bernegosiasi. Salah satu teknologi yang saat ini berkembang sangat pesat adalah teknologi berupa *smartphone* terutama

berbasis Android. Seiring perkembangan zaman, permainan kini mulai merambah dari komputer ke perangkat *smartphone mobile* sebagai suatu sarana bermain [3].

Permainan edukasi merupakan sebuah permainan yang dibuat dan dirancang khusus untuk dijadikan sebuah media yang digunakan untuk memberikan informasi melalui suara, teks, gambar, video, dan animasi, dengan pokok materinya membahas subjek tertentu, dengan tujuan memperluas konsep, memberikan pemahaman yang lebih baik dari materi yang diajarkan [4].

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis akan membuat sebuah *game* edukasi untuk mengenalkan sejarah mengenai sejarah kerajaan Samudera Pasai. Diharapkan para pengguna akan menjadi lebih tertarik untuk belajar sambil bermain dengan adanya permainan edukasi tersebut. Permainan yang akan dibuat ini merupakan permainan edukasi *Tower Defense* yang menjelaskan tentang sejarah Kerajaan Islam di Indonesia.

1.2 Perumusan masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana cara pengguna mempelajari sejarah kerajaan Islam dengan mudah?
- b. Bagaimana cara merancang suatu aplikasi permainan yang dapat membantu pengguna untuk mempelajari sejarah kerajaan islam?
- c. Bagaimana membuat pengguna lebih tertarik untuk mempelajari sejarah kerajaan Islam?

1.3 Batasan Masalah

Dalam perumusan masalah dapat dijelaskan definisi, asumsi, dan lingkup yang menjadi batasan PA.

- a. Aplikasi permainan ini berupa *single player*.
- b. Aplikasi permainan ini hanya dapat digunakan oleh *platform* yang berbasis Android.
- c. Aplikasi permainan ini target penggunanya adalah untuk mahasiswa.
- d. Aplikasi permainan ini berupa *game offline*.

1.4 Tujuan

Berikan pernyataan singkat mengenai tujuan PA. Tujuan hendaknya jelas dan dapat diukur. Tujuan dari penelitian ini antara lain:

- a. Membuat pengguna lebih tertarik untuk mempelajari sejarah kerajaan Islam.
- b. Merancang suatu aplikasi permainan yang dapat membantu pengguna untuk mempelajari sejarah kerajaan islam.

- c. Pengguna mempelajari sejarah kerajaan Islam dengan mudah.

1.5 Metodologi penyelesaian masalah

Metode yang akan digunakan meliputi tahap-tahap sebagai berikut:

- a. Tahap studi literatur
Mencari referensi yang berhubungan dengan topik tugas akhir ini, dengan mencari teori-teori penunjang pembuatan aplikasi permainan melalui buku, jurnal, artikel dan laporan penelitian, perancangan desain *layout* dan *interface* (antarmuka) aplikasi, implementasi sistem antara desain ke dalam kode program dan uji coba dilakukan untuk mengetahui seberapa jauh aplikasi yang dibangun dapat menyelesaikan masalah. Selain itu, mempelajari dan memahami materi yang berhubungan dengan topik tugas akhir.
- b. Tahap pencarian dan pengumpulan data
Melakukan pencarian data-data yang mendukung untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
- c. Tahap perancangan sistem
Merancang sistem yang sesuai dengan identifikasi kebutuhan. Merancang *interface*, *database*, program, multimedia, poster, dan video.
- d. Tahap implementasi
Melakukan implementasi berdasarkan rancangan yang telah dibuat sebelumnya.
- e. Tahap pengujian dan analisis
Melakukan pengujian sistem dan menganalisis hasil pengujian tersebut.
- f. Tahap pembuatan laporan
Membuat laporan tugas akhir yang berisi dokumentasi tahap-tahap yang dilakukan untuk menyelesaikan tugas akhir serta hasil analisisnya.

1.6 Pembagian Tugas Anggota

Berikan pembagian tugas anggota tim proyek

Contoh:

a. Hansdia Pandji Syariefianto

Peran : *Developer*

Tanggung Jawab:

- Programmer
- Merancang modul *active view*
- Merancang modul *passive view*
- Menyelesaikan modul *active view*
- Menyelesaikan modul *passive view*

b. Rafly Ghazali Ramli

Peran : *Developer*

Tanggung Jawab:

- Programmer
- Merancang modul *active view*
- Merancang modul *passive view*
- Menyelesaikan modul *active view*
- Menyelesaikan modul *passive view*