

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sejarah Islam memiliki peran penting dalam perkembangan dunia. Pada abad ke-7, Nabi Muhammad mendirikan agama Islam di Arab dan mengajarkan nilai-nilai seperti keadilan, kesetaraan, dan persaudaraan. Agama ini kemudian menyebar ke seluruh dunia dan membentuk masyarakat yang beradab, memperjuangkan hak-hak asasi manusia, dan mempromosikan nilai-nilai yang baik dalam kehidupan manusia[1].

Namun pada saat ini, pengajaran sejarah sering kali dihadapkan pada tantangan dalam menarik minat dan keterlibatan generasi muda. Banyak siswa yang berpikiran, Sejarah adalah Pelajaran menghafal tanggal dan nama belaka dan juga materi yang di ajarkan juga dianggap terlalu banyak, itulah yang membuat Pelajaran Sejarah tidak disukai oleh Sebagian besar siswa[2]. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan baru yang lebih menarik dan interaktif untuk mengajarkan sejarah Islam kepada generasi muda.

Untuk menjadi media belajar yang menarik serta interaktif, dibutuhkan media alternatif dalam mengenalkan sejarah Islam, yang selama ini didominasi oleh media cetak dan membutuhkan minat baca tinggi. Media alternatif memiliki ragam bentuk salah satunya adalah aplikasi permainan[3].

Dalam era teknologi informasi dan komunikasi saat ini, penggunaan aplikasi permainan sebagai media pendidikan telah menjadi semakin populer. melalui pengembangan media pembelajaran berupa multimedia interaktif bermuatan game edukasi yang berisi materi pembelajaran. Pemanfaatan multimedia interaktif dirasa sangat tepat untuk dapat mengoptimalkan proses maupun hasil belajar siswa dan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, menarik, dan efektif[4]. Tetapi tidak lupa juga aplikasi permainan ini akan menyesuaikan edukasi yang berada di dalamnya dengan kurikulum yang berjalan, oleh karena itu, pengembangan aplikasi permainan yang berfokus pada sejarah Islam serta sesuai dengan kurikulum yang ada dapat menjadi solusi yang inovatif untuk memperkenalkan nilai-nilai sejarah Islam kepada generasi muda.

Dalam upaya untuk mencapai tujuan tersebut, pemilihan genre permainan yang tepat sangat penting agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah dengan genre *puzzle*, yang menekankan pada pemecahan masalah dan analisis. *Puzzle* dikenal mampu mengembangkan kemampuan berpikir logis serta pengenalan pola, yang menurut Piaget (1952), merupakan elemen penting dalam perkembangan kognitif[5]. Selain itu, penerapan metode jigsaw, yang berbasis pada kerja sama dan pembelajaran kooperatif, memungkinkan pemain untuk mempelajari dan memahami materi secara kolaboratif (Aronson & Patnoe, 1997)[6].

Oleh karena itu, Dengan memadukan kedua pendekatan ini, aplikasi permainan edukasi dapat membantu siswa lebih memahami sejarah Islam dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Dalam game yang kami beri nama "Islamic Enigma: *Jigsaw* Dari Sebuah Sejarah", tidak hanya disuguhkan teka-teki yang menantang pemain, tetapi juga terdapat

fitur lainnya seperti musik klasik Arab yang dapat membuat pemain merasa rileks dalam permainan, serta adanya halaman pengetahuan sederhana tentang gambar yang disusun oleh pemain. Hal ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih interaktif, tetapi juga memberikan tingkat imersi yang tinggi, meningkatkan daya tarik dan keterlibatan pemain dalam memahami nilai-nilai sejarah Islam.

1.2 Perumusan Masalah

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

1. Bagaimana mengembangkan aplikasi permainan yang sesuai dengan sejarah Islam?
2. Bagaimana mengembangkan aplikasi permainan yang mampu menarik minat siswa?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan aplikasi ini adalah:

1. Aplikasi permainan ini hanya bisa dimainkan di platform *Android* dan PC.
2. Aplikasi ini didistribusikan dan dipasang tidak menggunakan Play Store.
3. Aplikasi permainan ini lebih diperuntukan untuk anak Sekolah Dasar.
4. Aplikasi permainan ini memiliki genre *puzzle*.
5. Aplikasi permainan ini hanya akan mengangkat Sejarah Islam yang berlatar belakang dari kisah nabi Ibrahim a.s.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, tujuan yang akan dicapai adalah:

1. Aplikasi dapat membantu para siswa untuk lebih mudah dalam belajar Sejarah Islam.
2. Meningkatkan minat belajar siswa untuk mengetahui Sejarah Islam lebih dalam.

1.5 Metode Penyelesaian Masalah

Berikut adalah metodologi penyelesaian masalah yang digunakan dalam Proyek Akhir ini.

1. Analisis Kebutuhan

Melakukan penelitian terhadap kurikulum tentang Sejarah Islam yang digunakan di sekolah sekolah agar aplikasi permainan sesuai dengan apa yang dipelajari siswa disekolah.

2. Perancangan Aplikasi

Melakukan perancangan aplikasi berdasarkan analisa kebutuhan yang ada. Di tahap ini paling kita akan menentukan fitur fitur apa saja yang nantinya akan di implementasikan ke dalam aplikasi, dean juga design antarmuka seperti apa yang akan digunakan.

3. Pembuatan Aplikasi

Pada tahap ini melakukan pembuatan aplikasi yang sesuai dengan perancangan

aplikasi yang telah dibuat. Didalam proses pembuatan aplikasi tools yang akan digunakan ialah Unity dan beberapa extensions tambahan lainnya entah itu yang ada dalam Unity ataupun diluar Unity.

4. Pengujian Aplikasi

Pada tahapan ini dilakukan pengujian untuk mengobservasi kesalahan yang mungkin terjadi pada aplikasi, sehingga dapat dipastikan aplikasi berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

1.6 Pembagian Tugas Anggota

Berikut adalah pembagian tugas tim Proyek Akhir:

a. M.Iqbal Al Ghifari

Peran : Game Developer

Tanggung Jawab :

- Merancang alur permainan
- Mengimplementasikan fitur fitur dalam permainan
- Membuat video promosi
- Membuat dokumen

b. Mochammad Ziyu Arlian

Peran : Game Developer

Tanggung Jawab :

- Membuat tampilan antarmuka pada permainan
- Membuat video promosi
- Membuat dokumen