1. Pendahuluan

1.1 Latar belakang

Sejarah merupakan ilmu pengetahuan yang menarik. Tak hanya itu, sejarah juga mengajarkan hal-hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Dari sejarah, kita dapat mempelajari latar belakang suatu masyarakat ataupun suatu negara. Namun sayangnya, realitas yang terjadi di Indonesia justru banyak masyarakat yang melupakan sejarah indonesia itu sendiri, karena menganggap sejarah membosanan, kurang menarik dan tidak penting untuk dipelajari.

Paradigma siswa-siswi pada mata pelajaran sejarah juga tidak baik, karena menganggap materi yang diajarkan terlalu rumit, luas, dan terlalu banyak hafalan. Pelajaran sejarah, terutama sejarah Islam sudah dilupakan bahkan mungkin tidak berbekas ketika mulai beranjak ke bangku kuliah. Secara garis besar bisa dikatakan bahwa sudah terjadi pengikisian sejarah Indonesia. Padahal, sejarah adalah mata pelajaran yang penting untuk difahami, terutama oleh anak sekolah. Salah satunya adalah sejarah walisongo yang harus diketahui 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 SD pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Namun mata pelajaran ini dinilai monoton dan membuat jenuh karena kebanyakan guru hanya terbatas menerangkan didepan kelas. Padahal dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) ataupun Kurikulum 2013 guru dituntut untuk menyajikan materi dalam bentuk yang lebih variatif.

Oleh karena itu dibutuhkan suatu media yang dapat menyampaikan sejarah Islam di Indonesia, terutama sejarah walisongo dalam bentuk yang lebih menarik dan interaktif. Maka, dalam proyek akhir kali ini, kami akan membuat sebuah *game* edukasi tentang ajaran Islam lewat sejarah walisongo. Dengan membangun *game* edukasi sejarah walisongo ini diharapkan siswa-siswi sekolah dasar lebih memahami mata pelajaran sejarah tentang walisongo, dan orang-orang yang tidak peduli dengan sejarah, sedikit tertarik dan mengerti sejarah, sehingga masyarakat di Indonesia, khususnya yang beragama Islam, bisa memahami perjuangan walisongo dalam menyebarkan Islam di Indonesia, dan bisa meneladaninya.

1.2 Perumusan Masalah

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

a. Bagaimana memberikan pembelajaran tentang sejarah walisongo dalam bentuk*game*?

b. Bagaimana cara menyajikan pembelajaran sejarah yang menarik dan kreatif?
c. Bagaimana sebuah game dapat menjadi alternatif alat bantu pelajaran bagi guru di sekolah maupun orang tua di rumah untuk membantu siswa-siswi dalam belajar?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalahnya adalah sebagai berikut:

a. *Game* hanya dapat diimplementasikan pada *smartphone* berbasis android dan *versi minimal Jelly Bean.*
b. *User* yang menjadi target adalah siswa kelas IV dan kelas V SD atau anak-anak berusia 8-12 tahun.
c. Sejarah dibatasi pada sejarah walisongo saja.

1.4 Tujuan

Tujuan dari proyek akhir ini antara lain:

a. Memberikan informasi dan pengetahuan kepada masyarakat, khususnya kepada para siswa tentang para tokoh yang berperan penting dalam perjalanan sejarah Islam di Indonesia khususnya Walisongo.
b. Menghasilkan media alternatif pembelajaran yang menyampaikan materi sejarah walisongo berupa *game* edukasi.
c. Menghasilkan *game* edukasi yang membuat siswa-siswi kelas IV dan V lebih tertarik dalam mempelajari sejarah walisongo.

1.5 Metodologi Penyelesaian Masalah

a. Studi Literatur

Tahap pertama yang dilakukan adalah mencari referensi yang digunakan untuk mendukung topik proyek akhir, yaitu pemrograman pada *platform* Android, dan *game* berbasis Adobe AIR, serta materi yang berkaitan dengan topik proyek akhir ini, seperti cerita tentang walisongo dan kurikulum mata pelajaran IPS untuk kelas V SD serta mata pelajaran PAI untuk kelas IV SD. Sumber literatur tersebut berupa buku, jurnal, *paper*, artikel, situs *web*, dan sumber referensi lainnya.

b. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan yakni melakukan analisis untuk seluruh materi dan metode pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku dan untuk menentukan fitur apa saja yang harus dibuat.

c. Perancangan Aplikasi

Setelah semua kebutuhan dianalisis, maka selanjutnya adalah merancang aplikasi yang akan dibuat sesuai dengan kebutuhan-kebutuhan

tersebut. Perancangan ini mencakup desain *interface* dan konten-konten yang sesuai untuk anak-anak.

d. Pembuatan aplikasi

Pembuatan aplikasi yaitu mengembangkan permainan edukasi dengan mengimplementasikan kebutuhan yang didapat dari tahap sebelumnya. Pengembangan dilakukan dengan cara pembuatan *storyboard*, pembuatan skema cerita dan pembuatan purwarupa. Karena metode pengembangan permainan edukasi ini menggunakan metode *prototype* berdasarkan kaidah Rekayasa Perangkat Lunak, maka harus diuji coba secara berkala hingga sesuai dengan yang diharapkan.

e. Pengujian Sistem

Melakukan tahap *testing* secara *whitebox* dan *blackbox* terhadap *game* yang sudah dibuat dan melakukan tahap *debugging* untuk mencari *error*, *bug*, atau kesalahan sistem. Serta melakukan evaluasi dari hasil yang didapat dari tahap pengujian.

1.6 Pembagian Tugas Anggota

a. Muhtadu Syukur Audita

Peran : Video Animator, Asset Designer

Tanggung Jawab:

- Membuat video animasi cerita walisongo dengan menggunakan After Effect
- Merancang asset dan karakter yang dipergunakandidalam*game*
- Membuat video promosi PA
- Membuat poster promosi PA

b. Sheni Budi Harti

Peran : User Interface Designer, Technical Writer

Tanggung Jawab:

- Bertanggung jawab menyelesaikan desain perancangan antarmuka *game*
- Bertanggung jawab terhadap penyelesaian tata tulis dan penyelesaian buku PA
- Membuat *storyboard*untuk buku PA

c. Nena Fatimah

Peran : Main Programmer, Project Manager

Tanggung Jawab:

- Membuat *game* edukasi Walisongo dengan menggunakan ActionScript 3.0
- Merancang rencana survei dan rencana pengujian (*test plan*)
- Membuat jadwal beserta pembagian tugas dalam pengerjaan proyek