

Abstrak

Di masa ini teknologi berkembang dengan pesat dan saat ini banyak orang yang tertarik dengan *game*. Banyak anak – anak saat ini lebih suka bermain *game* daripada belajar sehingga mereka lupa akan pentingnya belajar demi kehidupannya nanti. Pelajaran dapat membuat seseorang menjadi lebih baik, salah satu pelajaran yang dapat membuat orang menjadi lebih baik adalah sejarah. Dari sana kita dapat melihat kejadian apa saja yang terjadi dimasa lalu mulai dari yang baik sampai yang buruk, sehingga kita bisa belajar agar tidak terjadi hal yang sama.

Pengembangan aplikasi ini bertujuan untuk meningkatkan wawasan anak – anak terhadap sejarah islam Imam Syafi'i . Penulis memilih anak usia 11 – 20 tahun sebagai sampel pengguna *game*, karena pemikiran mereka mulai kritis dan bisa memilih mana yang baik dan mana yang tidak bagi mereka. Metodologi perancangan yang digunakan dalam proyek ini adalah metode *prototype*.

Hasil penerapan *game* ini diharapkan bisa membuat anak – anak semangat dalam mempelajari sejarah tentang Imam Syafi'i dengan tidak merasa bosan dan lebih terpacu dalam meningkatkan pengetahuan dan wawasannya demi membentuk pribadi yang baik bagi keluarga, bangsa, dan negara.

Kata kunci: Aplikasi Permainan, Wawasan, Imam Syafi'i