

1.Pendahuluan

1.1 Latar belakang

Dalam beberapa tahun belakang ini teknologi semakin berkembang pesat di kehidupan masa kini. Salah satu wujud teknologi pada masyarakat digital saat ini adalah *game*. Dengan perkembangannya *game* telah menarik banyak perhatian masyarakat kota ataupun desa untuk memanfaatkannya sebagai banyak hal mulai dari hobi sampai sebagai penghasilan. Sekarang banyak masyarakat Indonesia bahkan dunia sedang menikmati *game*. Menurut lembaga riset asal Amsterdam, Newzoo pada 2017, ada 43,7 juta *gamer* (56% diantaranya laki-laki) di negeri ini, yang membelanjakan total US\$ 880 juta. Jumlah pemain *game* Indonesia terbanyak di Asia Tenggara, yang bermain *game* di telepon pintar, *personal computer* dan laptop. Serta dapat diperkirakan bahwa saat ini terdapat 2,7 juta pemain *game* yang mungkin ketergantungan[1]. Karena keberadaan *game* saat ini bisa membuat orang ketergantungan hingga lebih memprioritaskan bermain *game* dibandingkan kegiatan lainnya. Bahkan tak sedikit orang yang meninggal akibat ketergantungan bermain *game*.

Bagi sebagian orang sejarah dianggap sesuatu yang tidak berguna. Sejarah adalah masa lalu yang harus ditinggalkan karena tidak memberikan manfaat apapun bagi kehidupannya, begitulah pandangan sebagian orang terhadap sejarah.[6] Namun, disisi lain masih banyak juga yang percaya bahwa sejarah memberi manfaat bagi kehidupan. Dengan melihat dan belajar dari masa lalu, orang berusaha tidak membuat kesalahan yang sama di masa – masa mendatang. Banyak contoh akibat kurangnya memahami sejarah, misalnya terjadi perkelahian atau perpecahan karena berbeda mazhab yang diikuti.

Abu Abdullah Muhammad bin Idris Asy-Syafi'i al-Muthalibi al-Qurasyi atau lebih kita kenal dengan imam Syafi'i adalah seorang ulama besar yang lahir di Gaza yang dikenal sebagai pendiri salah satu mazhab yang ada. Diantara keempat pendiri mazhab yang ada, imam Syafi'i diakui paling cemerlang. Beliau dapat menghafalkan al-quran pada usia tujuh tahun, dan hafal kitab

Al-Muwaththa' karya imam Maliki pada umur 10 tahun. Karena Kecerdasannya, salah satu gurunya yang dari mekkah memperbolehkannya berfatwa pada usia 15 tahun. Kisah hidup imam syafi'i bisa kita baca dan pelajari lewat buku buku yang ada. Namun tingkat minat membaca masyarakat indonesia tergolong sangat rendah. Selain belajar lewat membaca buku, belajar juga bisa menggunakan game yang sangat disukai sebagian orang di masa ini.[6]

Game atau permainan merupakan aktivitas yang bertujuan untuk bersenang – senang, mengisi waktu luang atau berolahraga ringan. Saat ini game sudah berkembang sangat pesat dimulai dari game fisik yang sering kita lakukan saat masih kecil sampai game digital yang dimainkan dalam sebuah perangkat permainan. Game merupakan salah satu sarana pembelajaran. Game merupakan bagian teknologi dan media pembelajaran yang interaktif dapat menarik dan meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar.[6]

Berdasarkan paragraf di atas penulis berkeinginan untuk membuat sebuah aplikasi permainan untuk pembelajaran sejarah islam khususnya tentang mazhab imam Syafi'i untuk menambah wawasan dan pengetahuan pemain.

1.2 Perumusan masalah

Mengenalkan sejarah Islam Imam Syafi'i dalam pembelajaran merupakan masalah yang harus diselesaikan dengan hal yang unik dan menarik untuk mempermudah kegiatan belajar mengajar sehingga pelajar mampu memahami pembelajaran dengan baik dan mudah. Adapun yang menjadi masalah kegiatan pembelajaran dalam mengenalkan sejarah Islam Imam Syafi'i adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran yang monoton sehingga membuat pelajar menjadi kurang tertarik dalam mempelajari sejarah Islam Imam Syafi'i.
2. Penggambaran sejarah dalam pembelajaran hanya dilakukan dengan tulisan, narasi, dan gambar.

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

- a. Bagaimana cara meningkatkan minat siswa atau pelajar untuk memahami sejarah Imam Syafi'i?
- b. Bagaimana mengimplementasikan sejarah imam Syafi'i menjadi aplikasi yang menarik?

1.3 Batasan Masalah

- a. Untuk anak sekolah jenjang menengah pertama atau lanjutan tingkat atas usia yang ingin mempelajari sejarah imam Syafi'i
- b. Untuk mengenalkan sejarah imam Syafi'i melalui aplikasi permainan menggunakan ponsel genggam android.
- c. Minimum spesifikasi ponsel genggam :
 - i. Sistem operasi android 6
 - ii. RAM 500 megabit
 - iii. Octa-core Max 1.40GHz
 - iv. *Minimum Storage* 2 GB
 - v. *Space Memory* 92MB

1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini antara lain:

- a. Meningkatkan minat siswa atau pelajar untuk memahami sejarah imam Syafi'i melalui aplikasi permainan.
- b. Mengembangkan Aplikasi permainan dengan tema Pembelajaran Sejarah Imam Syafi'i.

1.5 Metodologi penyelesaian masalah

Adapun metodologi yang dilakukan dalam penyelesaian masalah adalah :

- a. Tahap studi literatur
Studi literatur merupakan tahapan yang dilakukan dengan mencari, menggali, dan mempelajari informasi yang berhubungan dengan pengembangan

aplikasi permainan berbasis sejarah. Referensi yang berhubungan dengan topik tugas akhir ini, yaitu sistem rekomendasi dalam bentuk buku, jurnal yang berjudul “Membangun Game Edukasi Sejarah Walisongo” ditulis oleh Nelly Indriani Widiastuti dan Irwan Setiawan, serta jurnal berjudul “Game petualangan untuk meningkatkan minat belajar siswa tentang sejarah kemerdekaan Bangsa Indonesia” ditulis oleh Mochammad Alvin Tri Bachtiar dan Lukman Hakim. Selain itu, mempelajari dan memahami materi yang berhubungan dengan topik tugas akhir.

b. Tahap pencarian dan pengumpulan data

Tahap pencarian dan pengumpulan data yang dilakukan yaitu dengan kuesioner (angket). Kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Jenis yang digunakan untuk pengumpulan data kuesioner berupa kuesioner terbuka. Kuesioner terbuka merupakan kuesioner yang memberikan kebebasan kepada objek penelitian untuk menjawab. Yang melatarbelakangi kuisisioner ini yaitu tentang pengetahuan sejarah imam mazhab yang digunakan dan aplikasi permainan seperti apa yang menarik untuk mempelajari sejarah imam mazhab.

c. Tahap perancangan sistem

Metode perancangan yang digunakan dalam pembuatan tugas akhir ini adalah dengan metode *Extreme Programming* (XP) yang tahapnya dilakukan seperti berikut :

- *Planning* (Perencanaan)

Mengidentifikasi kebutuhan aplikasi permainan dan mendesain cerita sejarah imam mazhab yang dapat menjadi pembelajaran untuk pengguna.

- *Design* (Desain)

Mengimplementasikan desain aplikasi yang sederhana. Maksud dari desain ini yaitu representasi dari sistem guna mempermudah pengembang

dalam membangun sistem berupa kegiatan pemodelan yang dimulai dari pemodelan sistem, pemodelan arsitektur sampai dengan pemodelan basis data.

- *Coding* (Pengkodean)

Pengimplementasian sesuai dengan *planning* dan desain yang dibuat sebelumnya dengan pengkodean perangkat lunak.

- *Testing* (Pengetesan)

Pada tahapan ini lebih fokus pada pengujian fitur dan fungsionalitas dari aplikasi. Metode pengujian yang digunakan pada tahapan ini adalah metode *blackbox testing*, dimana pengujian yang dilakukan terhadap form beberapa masukkan apakah sudah berjalan sesuai dengan fungsinya masing-masing.

d. Tahap implementasi

Pada tahap ini dilakukan implementasi perangkat lunak. Hasil yang diharapkan adalah sinkronisasi pada perangkat lunak yang telah kami buat dan sesuai dengan konsep yang telah dibuat sebelumnya. Realisasi dari perancangan perangkat dan perancangan sistem yang telah dibuat, seperti pengimplementasian menggunakan aplikasi RPG Maker MV.

e. Tahap pengujian dan analisis

Tahapan ini dilakukan pengujian terhadap aplikasi permainan, apakah aplikasi permainan sejarah imam mazhab ini dapat berjalan dengan baik dan sesuai dengan rencana awal. Jika terdapat masalah dari aplikasi maka perlu dilakukan perbaikan pada aplikasi tersebut.

f. Tahap pembuatan laporan

Membuat laporan tugas akhir yang berisi dokumentasi tahap-tahap yang dilakukan untuk menyelesaikan tugas akhir serta hasil analisisnya. Laporan tugas akhir diantaranya berisi tentang landasan teori, tahapan pembuatan, dan hasil akhir dari pembuatan aplikasi permainan.

1.6 Pembagian Tugas Anggota

Berikan pembagian tugas anggota tim proyek

Contoh:

a. Fajar Jabaruddin

Peran : *Active view developer*

Tanggung Jawab:

- a. Membuat Proposal
- b. Desain *interface* aplikasi
- c. *Coding*
- d. *Testing*
- e. Pembuatan poster
- f. Pembuatan video promosi
- g. Pembuatan laporan akhir

b. Dwiki Lazzaro

Peran : *Passive view developer*

Tanggung Jawab:

- Membuat Proposal
- Desain *interface* aplikasi
- *Coding*
- *Testing*
- Pembuatan poster
- Pembuatan video promosi
- Pembuatan laporan akhir