

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Salah satu keharusan sebagai manusia adalah mempelajari sejarah, baik yang terkait dengan pribadi seseorang, kelompok masyarakat maupun bangsa dan peradaban manusia itu sendiri. Mempelajari sejarah ini punya arti penting bagi kita, karena dengan demikian kita tidak hanya menjadi tahu tentang perjalanan hidup manusia, tetapi juga dapat mengambil pelajaran dari orang lain atau generasi terdahulu sehingga yang baik kita tiru dan yang buruk kita jauhi. Dalam konteks umat islam diri kita sebagai umat nabi Muhammad saw, maka setiap kita tentu saja harus mengenal ini bukanlah sekedar mempelajarinya secara kronologis dari sebelum lahir hingga wafatnya, tetapi juga harus mengambil pelajaran dari berbagai peristiwa yang terjadi, inilah hakikatnya menahami sejarah nabi (Al-Umuri, 2010)

Sebelum belajar jauh tentang sejarah nabi Muhammad SAW, terlebih dahulu kita harus memahami silsilah garis keturunan atau nasab nabi Muhammad SAW. Seperti Diriwayatkan dari Abu Hurairah, Rasulullah saw bersabda ‘Pelajarilah silsilah nasab kalian agar kalian mengenali tali darah kalian, sebab menyambung tali darah dapat menambah kasih sayang dalam keluarga, menambah harta dan dapat menambah usia’. Dengan Mengetahui nasab itu penting, karena dengan kita mengetahui nasab, kita bisa mengambil pelajaran kehidupan melalui perjalanan perjalanan Nabi Muhammad SAW beserta keluarganya, maka kita tentu bisa mengambil suri tauladan atau manfaat yang pernah perbuat.

Kesadaran akan pentingnya mempelajari sejarah perlu ditanamkan kepada masyarakat sejak dini yaitu kepada anak-anak. Dunia anak-anak merupakan dunia yang ceria dan menyenangkan untuk belajar hal-hal yang baru. Pembelajaran kepada anak tentang sejarah nabi Muhammad SAW adalah untuk menanamkan sejak dini sifat tauladan nabi Muhammad SAW dari

perjalanan sejarah beliau. Perkembangan teknologi sekarang ini membuat anak-anak tidak kesulitan dalam mendapatkan informasi-informasi dalam proses pembelajaran mereka. Informasi-informasi tersebut didapat karena perkembangan alat bantu belajar anak yang biasa disebut dengan media. Media alat bantu belajar anak tidak semua dapat digunakan secara tepat sebagai sarana pendidikan bagi anak-anak. Media yang sesuai untuk pembelajaran anak-anak adalah media yang menarik yang dikenal baik dan disukai oleh anak-anak.

Dengan berkembangnya teknologi, Game android sudah tak asing lagi bagi kita maupun anak-anak pada umumnya. Sekarang *game* tidak hanya sebatas sarana hiburan semata, tetapi telah berkembang menjadi salah satu media edukasi yang memiliki pola pembelajaran untuk menyelesaikan suatu permasalahan agar dapat meningkatkan perkembangan otak seseorang (Pamungkas, 2014).

Pada tahun 2016 peneliti Binar Kurnia Sari telah membuat penelitian dengan judul “Rancang Bangun Multi Platform Edugame untuk Sejarah Khulafaurrasyyidin” tentang game edukasi tentang sejarah khulafaurasyidin dengan platform Construct 2 berbasis HTML yang focus di pembelajaran sejarah 4 sahabat nabi yaitu Abu Bakar ash-Shiddiq, Umar bin Khathab, Utsman bin Affan and Ali bin Abi Thalib. Dan pada penelitian ini, merancang sebuah aplikasi game edukasi yang focus pada pembelajaran sejarah nabi Muhammad dengan hasil akhir sebuah aplikasi game petualangan dengan pembelajaran sejarah dengan mengimplementasikan teknologi software game developer Unity dengan platform 2D Berbasis Android.

Penelitian kali ini juga akan memakai *Finite State Machine* sebagai kecerdasan *game*, akan tetapi dengan konten edukasi berbeda yaitu pembelajaran Silsilah keluarga Nabi Muhammad SAW dengan mengacu soal yang bersumber dari Sirah Nabawiyah. *Finite State Machine* diterapkan sebagai pengontrol animasi *player*, yang mana algoritma *Finite State Machine* (FSM) digunakan pada jawaban benar Kunci Pintu ajaib. Kelebihan *Finite State Machine* adalah sederhana dan mudah di implementasikan.

Sehingga diharapkan untuk meningkatkan minat belajar sejarah nabi Muhammad SAW kepada khalayak umum dan khususnya kepada anak-anak. Dan aplikasi ini dikembangkan berdasarkan aspek *Software Quality* agar dapat diketahui tingkat kelayakan sehingga dapat digunakan oleh pengguna nantinya. Hasil penelitian ini nantinya diharapkan dapat menjadi acuan dalam pengembangan aplikasi-aplikasi android lainnya yang ditujukan untuk sarana pendidikan.

## 1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan dibahas dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah metode *finite state machine* efektif dan cocok digunakan Sebagai pengontrol respon karakter dan animasi player menggunakan game unity?
2. Bagaimana rancangan perangkat lunak Silsilah keluarga Nabi Muhammad SAW berdasarkan aspek *Functionality*, *Efficiency*, *Usability* dan *Portability* (ISO 9126)?.

## 1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk merealisasikan suatu game dengan metode *Finite State Machine* (FSM) Sebagai pengontrol respon karakter dan animasi player
2. Dapat menghasilkan aplikasi yang memberi manfaat pengetahuan tentang Silsilah keluarga nabi Muhammad SAW yang memenuhi aspek *Functionality*, *Efficiency*, *Usability*, dan *Portability* (ISO 9126).

## 1.2. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain:

### 1. Secara teoritis

Manfaat secara teoritis yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

- a. Perancangan game edukasi Silsilah Keluarga Nabi Muhammad SAW sebagai sarana media pembelajaran sejarah.

- b. Hasil uji kualitas perangkat lunak edukasi Silsilah Keluarga Nabi Muhammad SAW sebagai sarana media pembelajaran sejarah. yang mengacu pada faktor kualitas perangkat lunak yaitu meliputi aspek *Functionality*, *Efficiency*, *Usability*, dan *Portability*.

## 2. Secara praktis

Manfaat secara praktis dari penelitian ini adalah hasil penelitian dapat menjadi bahan kajian perbandingan dan referensi dalam pengembangan dan implementasi game edukasi sehingga dikemudian hari dapat semakin berkembang, inovatif, dan beragam.

### 1.4. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang akan dibahas dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya meneliti tentang Silsilah Keluarga Nabi Muhammad SAW sebagai media pembelajaran Silsilah Keluarga Nabi Muhammad SAW.
2. Penelitian ini dibatasi pada pengujian *Software Quality* perangkat lunak Silsilah Keluarga Nabi Muhammad SAW menurut aspek *functionality*, aspek *Efficiency*, aspek *Usability*, dan aspek *Portability* yang mengacu pada faktor kualitas perangkat lunak menurut ISO 9126.
3. *Game* bersifat *single player*.
4. Algoritma yang digunakan adalah *Finite State Machine* yang diterapkan pada animasi NPC kunci pintu ajaib.
5. Perangkat lunak ini dibangun menggunakan aplikasi *Software Game Unity*

### 1.6. Sistematika Penulisan

Dalam proposal skripsi ini, pembahasan yang disajikan terbagi dalam lima bab, yang secara singkat diuraikan sebagai berikut:

## BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup dan sistematika penulisan.

## **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini membahas tentang Penelitian Terkait yang berhubungan dengan penelitian ini, Edugame, Silsilah Keluarga Nabi Muhammad SAW, Unity 2D, Bahasa pemograman C#.

## **BAB III METODE PENELITIAN**

Bab ini membahas tentang menganalisa kebutuhan penelitian meliputi kebutuhan *software* dan *hardware*, serta langkah-langkah pembuatan aplikasi pembelajaran Edugame Silsilah Keluarga Nabi Muhammad SAW.

## **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini digambarkan hasil system aplikasi yang dibuat dengan uji perbandingan antara penelitian terdahulu.

## **BAB V PENUTUP**

Bab ini adalah bab terakhir yang menyajikan kesimpulan dan saran apa yang telah dijabarrkan dan diuraikan pada bab-bab sebelumnya.