

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknologi informasi memiliki banyak manfaat yang tersebar pada rangkaian bentuk pendidikan. Proses pelaksanaan pembelajaran perlu adanya suasana belajar yang mampu mendukung proses belajar dan mengandung unsur menyenangkan terhadap materi, terutama pada materi sejarah yang dapat diberikan media berupa *Game* edukatif pada penerapannya. Berdasarkan dengan karakteristik anak sekolah dasar, mereka pada umumnya mendapatkan pembelajaran cara konvensional, hal ini mengakibatkan suasana belajar siswa menjadi kurang menarik. Berdasarkan pernyataan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah inovasi berupa *Game* edukasi yang berisi materi penyebaran agama Islam di pulau Jawa dengan melibatkan unsur kemenarikan sehingga mampu memberikan kesan menyenangkan untuk digunakan pada siswa.

Game edukasi merupakan salah satu solusi yang diberikan untuk menjadikan suasana pada proses belajar yang lebih menyenangkan bagi siswa materi pembelajaran sejarah. Sehingga guru perlu memanfaatkan fasilitas yang ada dalam kelas untuk mengaplikasikan media atau sarana belajar untuk memberikan kesan belajar siswa menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Berdasarkan hal tersebut dengan memanfaatkan fasilitas kelas dalam menggunakan media pembelajaran edukatif diharapkan mampu meningkatkan motivasi atau minat belajar siswa, pemanfaatan fasilitas

dalam penggunaan media belajar edukatif juga mampu membantu dalam memberikan peningkatan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan di SDN 03 Bangunsari, pembelajaran sejarah penyebaran agama Islam di pulau Jawa kurang diminati karena materi yang diberikan kurang memberikan ketertarikan pada siswa dan kurang relevan apabila diinterpretasikan dengan kehidupan di lingkungan mereka. Penerapan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah dan membaca buku teks membuat siswa kurang aktif dalam proses belajar. Berdasarkan permasalahan di atas, maka SDN 03 Bangunsari dalam pembelajaran sejarah penyebaran agama Islam di pulau Jawa perlu adanya sebuah *Game* edukatif. Penerapan metode dalam perancangan *Game* edukatif ini adalah metode *Game Development Life Cycle* (GDLC).

Penelitian ini bertujuan untuk merancang suatu *Game* edukasi berbasis *desktop* dengan judul “RANCANG BANGUN *GAME* EDUKASI SEJARAH PENYEBARAN AGAMA ISLAM DI PULAU JAWA MENGGUNAKAN METODE GDLC (Studi Kasus SDN 03 Bangunsari Kab.Madiun)”.

B. Batasan Masalah

Pada penelitian ini penulis membatasi permasalahan pada objek penelitian yang nantinya akan digunakan sehingga penelitian ini lebih terfokus. Batasan yang diberikan yaitu di antaranya.

1. Proses pembuatan *Game* edukasi yang berisi materi sejarah penyebaran agama Islam di pulau Jawa menggunakan *software Unity 3D* dan berbasis *Desktop*.
2. Materi yang disajikan sejarah penyebaran agama Islam di pulau Jawa untuk SDN 03 Bangunsari kelas 4,5,dan 6 saja.

C. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari Rancang Bangun *Game* Edukasi Sejarah Penyebaran Agama Islam di Pulau Jawa yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimana perancangan dan membuat *Game* edukasi sejarah penyebaran agama Islam di pulau Jawa di SDN 03 Bangunsari ?
2. Bagaimana langkah-langkah yang harus diambil dalam mengimplementasikan *Game* edukasi sejarah penyebaran agama Islam di pulau Jawa ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masala di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui metode yang tepat dalam merancang dan membangun *Game* edukasi sejarah penyebaran agama Islam di pulau Jawa di SDN 03 Bangunsari.
2. Untuk memahami langkah-langkah yang efektif dalam mengimplementasikan *Game* edukasi sejarah penyebaran agama Islam di pulau Jawa dengan memastikan kesuksesan penerapannya.

E. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian Rancang Bangun *Game* Edukasi Sejarah Penyebaran Agama Islam di Pulau Jawa Menggunakan Metode GDLC (*Game Development Life Cycle*) adalah sebagai berikut.

a. Bagi Penulis

Hasil dari penelitian ini diharapkan agar peneliti mampu merancang bangun *Game* edukasi sejarah penyebaran agama Islam di pulau Jawa Menggunakan Metode GDLC.

b. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan bagi siswa dapat lebih termotivasi dan aktif untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan *Game* edukasi penyebaran agama Islam di pulau Jawa.

c. Bagi Tempat Penelitian

Hasil dari penelitian ini juga diharapkan mampu membantu meningkatkan mutu pembelajaran di SDN 03 Bangunsari dan mendorong motivasi belajar siswa di kelas.

d. Bagi Lembaga

Penelitian ini meningkatkan pengetahuan siswa sehingga siswa memiliki gambaran yang lebih jelas dan akurat tentang peristiwa-peristiwa penting dalam sejarah agama Islam di wilayah tersebut.