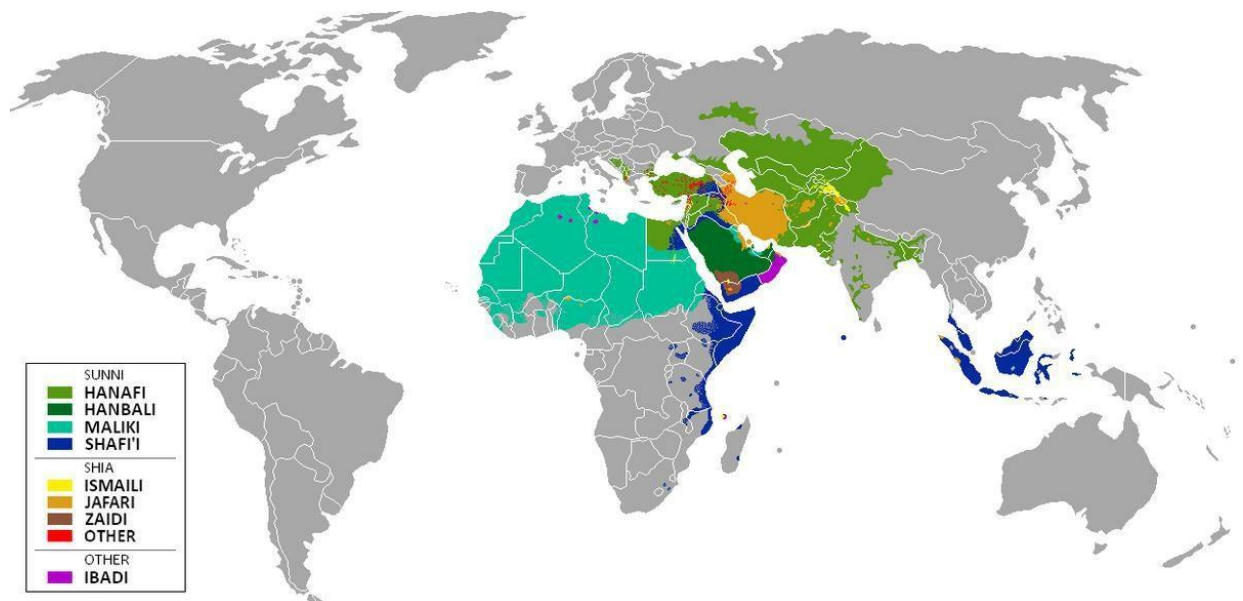


# 1. PENDAHULUAN

## 1.1 Latar belakang

Kata madzhab berasal dari kata dhahaba-yadhabu- dhahaban artinya yaitu jalan yang dilalui dan dilewati sesuatu yang menjadi tujuan seseorang. madzhab juga berarti al-ra'yu, yang artinya “pendapat”. Dengan demikian, madzhab dapat disebut sebagai suatu pegangan bagi seseorang dalam berbagai masalah. Dalam bidang fikih, dalam rangka mengajarkan agama Islam NU menganut dan mengikuti produk hukum Islam dari salah satu madzhab empat (Imam Hanafi, Imam Maliki, Imam Syafi'i, Imam Hanbali) [1]. Namun pada *game* ini akan dibahas lebih spesifik tentang pengenalan Muhammad Idris Syafi'i atau lebih dikenal dengan Imam Syafi'i. Karena Mazhab Imam Syafi'i paling banyak dianut oleh masyarakat Indonesia [2]. Terlihat juga dari gambar juga dari peta penyebaran Mazhab pada gambar 1.1 bahwa masyarakat Indonesia lebih banyak menganut Mazhab Imam Syafi'i.



GAMBAR 1.1 PENYEBARAN MAZHAB

(<https://id.wikipedia.org/wiki/Mazhab> di akses 1 September 2018)

Nama lengkap Imam Syafi'i adalah Al-Imam Abu Abdullah, Muhammad Bin Idris Al-Qurasyi Al-Hasyim Al-Muththalibi Ibnu Al-Abbas bin Utsman bin Syafi'i. Silsilahnya bertemu dengan datuk Rasulullah SAW, yaitu Abdu Manaf. Beliau dilahirkan di Ghazzah palestina pada tahun 150 H. Yaitu pada tahun wafatnya Imam Abu Hanifah. Dan Imam Syafi'i wafat di Mesir pada tahun 204 H [3].

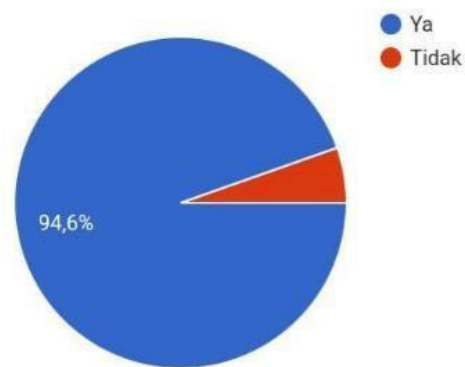
Di zaman yang modern seperti sekarang ini, manusia sudah sangat erat kaitannya dengan teknologi yang canggih seperti komputer, internet, gadget dan sebagainya. Gadget kini sudah menjadi kebutuhan sehari-hari masyarakat modern, mulai dari laptop, tablet, ponsel atau ponsel pintar. Semua perangkat teknologi canggih tersebut tak sekadar menjadi alat komunikasi dan hiburan, tetapi juga untuk mengetahui berbagai informasi dan pengetahuan. Karenanya tak mengherankan bila banyak orang banyak asyik menggunakan gadget hingga lupa waktu. Kenyataan itu sangat bagus untuk kemajuan tersebut dapat berdampak negative bagi masyarakat. Contohnya adalah penggunaan gadget dalam bermain *game*.

Citra *game* di masyarakat masih dipandang sebagai media yang menghibur untuk menghabiskan waktu. Bagi mereka yang menyukai *game*, dapat berdampak negatif apabila yang dimainkan adalah *game* yang tidak bersifat edukasional. Untuk itu perlu dikembangkan sebuah *game* edukasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa agar tertarik dalam belajar. Karena dalam *game* edukasi, pembelajaran diberikan lewat praktek, jadi pendidikan seharusnya itu menjadi lebih menantang, menyenangkan, dan tidak membosankan.

Dari sekian banyak genre *game* yang beredar, *puzzle* merupakan salah satu genre yang baik untuk melatih daya pikir. Menurut Zimney (2009), *Vice President and Medical Director*, Informed Medical Communications Inc, bagian yang berbeda dari otak akan dilatih tergantung pada jenis *puzzle* yang dimainkan [4].

Teka-teki silang akan melatih bagian bahasa dan memori, sedangkan jigsaw *puzzle* akan melatih bagian lobus parietal yaitu bagian otak yang berperan dalam integrasi saraf

sensorik, pengetahuan tentang angka, serta manipulasi objek. Ketika orang itu telah mahir menyelesaikan teka-teki silang dalam pikiran tanpa menulis apa pun dan menyelesaikan jigsaw *puzzle* tanpa contoh hasil yang telah selesai, orang itu telah dapat bekerja dengan bentuk yang abstrak. Ada beberapa contoh *game* atau permainan dengan genre *puzzle* seperti sudoku, kakuro, slitherlink, dan anagram. [4]



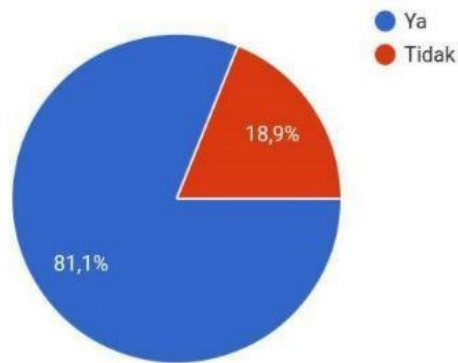
GAMBAR 1.2 SURVEI MENGENAI KETERTARIKAN BELAJAR SEJARAH

Setelah melakukan survei mengenai ketertarikan belajar sejarah pada **Gambar 1.2** dapat disimpulkan 94,6% masyarakat senang mempelajari sejarah dan 5,4% orang berpendapat kurang berminat untuk mempelajari sejarah.



GAMBAR 1.3 SURVEI MENGENAI PENGETAHUAN IMAM MAZHAB

Survei yang telah dilakukan mengenai pengetahuan Imam Mazhab pada **Gambar 1.3** dapat disimpulkan bahwa pengetahuan tentang Imam Mazhab sudah baik hanya saja pengetahuan tentang sejarah dari lahir sampai wafatnya Imam Mazhab tersebut masih kurang, Imam Syafi'i sebagai Imam Mazhab yang paling di ketahui masyarakat.



GAMBAR 1.4 SURVEI MENGENAI PENYAMPAIAN SEJARAH MELALUI PERMAINAN

Survei mengenai penyampaian sejarah melalui permainan pada **Gambar 1.4** dapat disimpulkan 81,1% masyarakat setuju dengan penyampaian sejarah melalui permainan, sedangkan 18,9% menyatakan tidak setuju dengan penyampaian sejarah melalui permainan. Setelah melakukan survei mengenai pengetahuan akan sejarah Imam Mazhab, kami dapat menyimpulkan bahwa ketertarikan seseorang untuk mempelajari sejarah masihlah

kurang. Karena banyak anggapan bahwa untuk mempelajari sebuah sejarah sangatlah menyita waktu, sehingga membuat jenuh para peserta didik yang ingin mempelajari sejarah. Sekarang dengan berkembangnya teknologi, memungkinkan terciptanya suatu media pembelajaran sejarah berbasis *Game* maupun Android yang dimana memberi kemudahan kepada semua orang yang ingin belajar dan memahami sejarah Mazhab. Salah satunya yaitu dengan memanfaatkan media Aplikasi Permainan yang bernama History of Imam Syafi'i. Aplikasi ini merupakan media pembelajaran pengenalan Mazhab yang berbasis permainan dengan genre *Puzzle Game*. Dalam aplikasi permainan, salah satu Imam Mazhab yang dijadikan materi pembelajaran dalam penyebaran agama Islam adalah Imam Syafi'i. Dengan permainan ini user akan mengikuti jalan cerita dari Imam Syafi'i dalam mengajarkan ajaran Islam, seperti pengenalan lebih jauh tentang Imam Syafi'i. Dengan itu *user* dengan menyaksikan sepenggal cerita di awal permainan, dapat memahami dan mengenal perjalanan dalam melakukan penyebaran Mazhab Imam Syafi'i, Seperti kapan Imam Syafi'i dilahirkan, penyebaran Mazhab nya dimana saja. Dalam Permainan ini *user* dapat mempelajari Sejarah Imam Syafi'i.

## **1.2 Perumusan masalah**

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

- a. Bagaimana cara memperkenalkan sejarah Imam Syafi'i kepada masyarakat?
- b. Bagaimana cara mengembangkan aplikasi permainan yang dapat membantu target pengguna dalam mempelajari sejarah Imam Syafi'i?
- c. Bagaimana cara mengimplementasikan aplikasi permainan sejarah Imam Syafi'i agar pembelajaran tersampaikan kepada pemain?

### 1.3 Batasan Masalah

Dari perumusan masalah dapat dijelaskan definisi, asumsi, dan ruang lingkup yang menjadi batasan pengembangan aplikasi permainan bergenre *puzzle* untuk pembelajaran sejarah Imam Syafi'i. Berikut batasan yang di dapatkan:

- a. Data pembelajaran sejarah yang diimplementasikan merupakan sejarah Imam Syafi'i.
- b. Dalam media pembelajaran berbasis *game* ini, semua asset *game* akan berbentuk 2D. Karakter yang akan dimunculkan dalam media pembelajaran ini hanyalah karakter yang mempunyai peran dominan.
- c. Media pembelajaran berbasis *game* ini diimplementasikan pada perangkat android yang akan di *develop* dengan *software* Unity.

### 1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini antara lain:

- a. Dengan membangun aplikasi permainan yang memperkenalkan sejarah Imam Syafi'i dan perannya.
- b. Mengembangkan aplikasi permainan yang dapat membantu target pengguna dalam mempelajari sejarah Imam Syafi'i
- c. Mengimplementasikan aplikasi permainan pembelajaran sejarah Imam Syafi'i dengan menambahkan cerita sejarah Imam Syafi'i pada aplikasi permainan.

### 1.5 Metodologi penyelesaian masalah

Metodologi yang digunakan dalam penyelesaian Aplikasi permainan bergenre *puzzle game* sejarah Imam Syafi'i, sebagai berikut:

- a. Tahap *Requirement*

1. Studi literatur

Berdasarkan masalah diatas, maka kami melakukan studi literatur dengan mencari referensi yang berhubungan dengan topik tugas akhir ini. Informasi

yang didapatkan melalui referensi internet, buku ataupun dari jurnal yang berkaitan dengan pembuatan aplikasi dan teknologi yang digunakan. Selain itu, kami melakukan pengumpulan data dan informasi tentang sejarah Imam Syafi'i dan juga acara untuk mengimplementasikan *puzzle game* dalam permainan sejarah. Studi literatur dilakukan untuk memperluas pengetahuan kami tentang cara mengimplementasikan *puzzle game* sejarah Imam Syafi'i agar aplikasi permainan menjadi lebih menarik dan bermanfaat bagi pengguna.

2. Survei

Melakukan survei dengan cara menggunakan kuesioner dan membandingkannya dengan *game* sejenis.

3. Analisis terhadap survei

Menganalisa informasi yang telah didapatkan untuk mengidentifikasi masalah yang ada dan mencari solusi yang tepat untuk masalah tersebut.

b. Tahap Analisa dan Perancangan Sistem

Pada tahap ini kami membuat rancangan sistem aplikasi permainan, adapun beberapa tahap dalam perancangan sistem ini, yaitu:

1. Tahap analisis:

Tahap ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan dari setiap pengerjaan. Apabila terdapat kendala, maka diharapkan dapat mencari solusi yang terbaik agar aplikasi permainan dapat terselesaikan dengan baik.

2. Tahap desain:

Tahap ini bertujuan untuk merancang sistem berdasarkan tahap analisa yang telah dibuat. Hal ini dilakukan agar dapat membuat sistem yang mudah digunakan dan dipahami.

c. Tahap Implementasi

Dalam tahap ini kami melakukan implementasi berdasarkan rancangan yang telah dibuat. Implementasi ini akan dibagi kedalam modul-modul kecil yang akan dikerjakan secara bersamaan yang pada akhirnya akan di gabungkan menjadi satu. Aplikasi yang dibuat adalah aplikasi permainan *puzzle game* untuk pembelajaran sejarah Imam Syafi'i.

d. Tahap pengujian

Tahap pengujian dilakukan dengan cara menguji aplikasi terhadap target *user*. Setelah pengujian kami menganalisis kesalahan yang didapatkan dari hasil pengujian.

e. Tahap pembuatan laporan

Pada tahap ini pembuatan laporan digunakan untuk membuat dokumentasi secara keseluruhan untuk menyimpan data yang digunakan selama proses pembuatan aplikasi permainan dari awal hingga akhir.

## 1.6 Pembagian Tugas Anggota

Pembagian tugas dalam penyelesaian Aplikasi permainan *puzzle game* untuk pembelajaran sejarah Imam Syafi'i dapat dilihat pada tabel 1.1

Tabel 1.1 PEMBAGIAN TUGAS ANGGOTA

<b>Nama</b>	<b>Peran</b>	<b>Tanggung Jawab</b>
Fariz Nugraha	- <i>2D Artist</i> - <i>Programmer</i>	- Membuat <i>asset 2D</i> - Membangun aplikasi - Membuat dokumen (poster, video, buku PA)
Rezza Muntaha Z	- <i>Game Design</i> - <i>Programmer</i>	- Membuat dokumen (manual <i>book</i> , buku PA, jurnal) - Membangun aplikasi - Menyusun <i>Game Design Document</i>