

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Game digital menjadi bagian dari aktivitas kehidupan seseorang. Dukungan teknologi seluler dan komputer telah membawa game digital sebagai salah satu alat pembelajaran. Interaksi anak-anak dengan game digital melalui gambar, simbol, suara, gerakan, kata sederhana, avatar dan lingkungan virtual memungkinkan menumbuhkan ketertarikan dan mendukung untuk membangun konsep serta proses kognitif secara keberlanjutan [1]. Penggunaan media yang berguna untuk meningkatkan kemampuan membaca pada siswa haruslah menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar membaca sehingga tidak mudah bosan pada saat mengikuti proses belajar mengajar di kelas. Game menjadi salah satu contoh multimedia yang dapat dipadukan dengan pembelajaran yang biasa disebut dengan permainan yang bertujuan untuk pembelajaran (education game). Media pembelajaran ini dapat membantu seorang anak dalam memahami pelajaran yang diberikan meskipun pada dasarnya, game merupakan permainan yang bersifat menyenangkan dan menghibur.

Seringkali game juga dimanfaatkan untuk menghilangkan stress karena dianggap seru dan menyenangkan. Ada berbagai genre game yang bisa dipilih mulai dari yang tingkatannya mudah sampai ke tingkatan yang sulit. Bagi sebagian orang yang merasa jenuh akan memilih permainan yang mudah karena permainan dengan tingkat kesulitan lebih tinggi akan dianggap lebih membosankan. Tetapi hal ini tentu saja tergantung pada selera masing-masing orang dan faktor usia yang mempengaruhi. Target usia siswa yang memainkan game ini adalah umur 13-15 tahun. Terdapat beberapa genre pada game, seperti aksi, strategi, olahraga, horror, puzzle, petualangan, edukasi, dan lain sebagainya.

Video game juga memiliki banyak genre, salah satunya adalah edukasi. Permainan edukatif semacam ini bertujuan untuk merangsang minat anak dalam mempelajari mata pelajaran sejarah sambil bermain, sehingga anak memiliki rasa senang, dengan harapan anak dapat lebih mudah memahami topik yang disajikan.

Tipe ini sebenarnya lebih ke isi dan tujuan permainannya, bukan tipe sebenarnya. Game ini mempunyai tampilan berbentuk 2 dimensi dan dimainkan dengan menggunakan PC atau laptop. Dalam game ini akan dibuat beberapa chapter yang dimulai dari chapter 1 hingga selesai.

Dalam pengembangan game kebijaksanaan dakwah sunan kalijaga metode yang digunakan adalah metode desain *UML De Lope dkk* yang dikenal karena kemampuannya dalam merancang sistem dengan struktur yang terorganisir dengan baik. Dengan mengadopsi notasi grafis yang standar dan terstandarisasi seperti diagram use case, diagram class, dan diagram sequence, penulis dapat lebih mudah memahami struktur dan interaksi antar komponen game. Hal ini memungkinkan pemain untuk berkomunikasi secara efektif, mengidentifikasi kebutuhan, dan merencanakan pengembangan dengan lebih terperinci, yang pada gilirannya dapat mengurangi risiko kesalahan dan meningkatkan proses pengembangan game.

Berbeda dengan game sebelumnya yang hanya menceritakan perjalanan tokoh, game ini menempatkan pemain sebagai Adit, seorang anak yang sedang mencari tahu cara berdakwah yang bijaksana ala Sunan Kalijaga. Pemain akan menghadapi berbagai situasi dakwah, berinteraksi dengan karakter lain, dan dituntut untuk membuat keputusan yang tepat agar dapat menyampaikan pesan dakwah secara efektif.

Untuk mendukung pengalaman belajar yang lebih interaktif, game ini menggunakan pendekatan branching storyline, yaitu alur cerita bercabang yang memungkinkan pemain memilih jalannya sendiri. Setiap pilihan yang diambil pemain akan membawa konsekuensi yang berbeda, memengaruhi perkembangan karakter Adit serta pemahaman nilai-nilai dakwah. Pendekatan ini memungkinkan pemain untuk belajar secara aktif, mengeksplorasi berbagai cara berdakwah, dan merasakan dampak dari keputusan mereka, sehingga pembelajaran menjadi lebih personal dan imersif.

Salah satu tema yang kaya akan nilai-nilai dakwah, agama, dan budaya di Indonesia adalah kisah *Walisongo*. *Walisongo* adalah sembilan tokoh ulama yang memiliki peran penting dalam penyebaran agama Islam di wilayah Nusantara. Kisah perjalanan dan dakwah mereka tidak hanya memiliki nilai sejarah, tetapi juga nilai-nilai moral, etika, dan kearifan lokal yang dapat diambil hikmahnya oleh

generasi muda Indonesia. Salah satu dari sembilan wali tersebut ialah Sunan Kalijaga. Sunan Kalijaga dikenal sebagai salah satu tokoh sentral dalam sejarah Islam di Indonesia, yang terkenal karena kebijaksanaan dan pendekatannya yang lembut dalam menyebarkan ajaran Islam.

Dalam upaya memperkenalkan cara dakwah Sunan Kalijaga kepada generasi muda dengan cara yang menarik dan relevan, pengembangan game edukasi menjadi alternatif yang menjanjikan. Game edukasi tentang Sunan Kalijaga dapat memberikan pengalaman interaktif kepada pemain, memungkinkan mereka untuk menjelajahi dunia virtual yang mencakup tempat-tempat bersejarah, mengalami peristiwa-peristiwa penting, dan berinteraksi dengan tokoh-tokoh dalam cerita tersebut.

Penggunaan teknologi dan media pembelajaran inovatif dapat menjadi solusi untuk meningkatkan minat belajar siswa pada sejarah, salah satunya adalah dengan memanfaatkan game edukasi bertema *Dakwah Walisongo*. Game edukasi yang berjudul "*Kebijaksanaan Dakwah Sunan Kalijaga*" dirancang khusus untuk mengajarkan sejarah penyebaran agama Islam oleh Sunan Kalijaga di wilayah Nusantara secara interaktif dan menarik, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami dan mengingat materi pembelajaran.

Kurangnya ketersediaan game edukasi bertema dakwah *walisongo* yang berkualitas dan memadai menjadi alasan dibuatnya game ini. Game edukasi adalah game digital yang dirancang untuk pengayaan pendidikan (mendukung pengajaran dan pembelajaran), menggunakan teknologi multimedia interaktif [2]. Maka dibutuhkan pengembangan game edukasi dakwah *Walisongo* sebagai media pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan minat belajar siswa pada sejarah. Diharapkan, dengan adanya pengembangan game edukasi dakwah *Walisongo*, siswa dapat belajar dakwah dengan lebih efektif dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan-permasalahan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penerapan metode desain *UML De Lope dkk.* dalam pengembangan game edukasi naratif tentang kebijaksanaan dakwah Sunan

Kalijaga?

2. Bagaimana pemain game dapat merasakan dampak kehilangan dakwah Sunan Kalijaga dalam pengalaman bermain?

1.3. Tujuan

Tujuan dari pengembangan ini antara lain yaitu :

1. Mengevaluasi efektivitas metode desain *UML De Lope dkk.* dalam membantu menciptakan alur cerita yang interaktif dan edukatif mengenai kebijaksanaan dakwah Sunan Kalijaga.
2. Menggambarkan potensi dampak kehilangan dakwah Sunan Kalijogo terhadap pemahaman dan pengalaman bermain game.

1.4. Manfaat

Manfaat dari pengembangan ini yaitu menyediakan alternatif pembelajaran inovatif menggunakan teknologi dan media yang menarik bagi generasi muda serta memberikan kontribusi terhadap pengembangan game edukasi yang dapat digunakan sebagai alat pembelajaran dakwah Sunan Kalijaga. Selain itu, penggunaan metode *UML De Lope dkk* berbasis branching storyline pada pengembangan ini diharapkan dapat menjadi referensi siswa untuk mendalami bagian dari kebijaksanaan dakwah sunan kalijaga.

1.5. Batasan Masalah

Agar lingkup pengembangan tidak melebar, maka usulan pengembangan ini dibatasi pada beberapa poin berikut:

1. Fokus pada pengembangan game edukasi Kebijakan Dakwah Sunan Kalijaga.
2. Menggunakan metode *UML De Lope dkk* berbasis branching storyline sebagai pendekatan utama dalam menghadirkan konten dakwah *Walisongo* yang menarik.
3. Mengimplementasikan Unity sebagai media pembelajaran inovatif untuk menyajikan game edukasi.
4. Pengembangan tersebut tidak mencakup evaluasi mendalam tentang keefektifan game edukasi, melainkan berfokus pada pengembangan konten dan pengalaman pemain.