

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam kehidupan, terkadang seorang muslim berlomba – lomba mengejar nikmat duniawi, hingga menjadi lupa akan kewajiban terhadap Allah SWT. Padahal kenikmatan manusia di dunia hanyalah sementara, sementara kehidupan di akhirat akan jauh lebih kekal. “Dan tiadalah kehidupan dunia ini melainkan senda gurau dan main – main. Dan sesungguhnya akhirat itulah yang sebenarnya kehidupan, kalau mereka mengetahuinya (Al Ankabut 64).” Surat tersebut semakin mempertegas bahwa hanya mengejar kehidupan duniawi tidaklah cukup.

Dari sekian banyaknya muslim yang mengutamakan kehidupan duniawi, salah satunya ialah generasi muda Islam. Terkadang karena terlalu sibuk dengan kegiatannya generasi muda Islam lupa dengan ibadahnya. Walau sesibuk apapun kegiatannya, seharusnya generasi muda Islam harus tetap menjalankan kewajibannya seperti melaksanakan kegiatan sholat, mengaji, sedekah, dan menjauhi segala larangan-Nya.

Jika terus dibiarkan generasi – generasi muda Islam yang selalu mengejar kenikmatan duniawi akan lupa dengan kewajibannya sebagai seorang muslim. Untuk mengatasi hal tersebut, salah satu alternatif untuk mengajarkan generasi muda adalah dengan menggunakan metode *Game-Based Learning*. *Game-Based Learning* adalah penggunaan *video game* sebagai metode pembelajaran. Banyak penelitian tentang *Game-Based Learning* yang memberikan hasil positif. Sebagai contoh, berdasarkan hasil – hasil penelitian (Papastergiou, 2009; Jiau, Chen, Ssu, 2009; Kazigmolu, Kiernan, Bacon, MacKinnon, 2012; Jong, Lai, Hsia, Lin, Lu, 2013), *Game-Based Learning* dapat meningkatkan motivasi pelajar dalam proses pembelajaran. Kemudian Gee dan Shaffer (2010) menyatakan, bahwa *video game* baik untuk pembelajaran karena *game* dapat membuat dunia – dunia *virtual* dimana pemain menyelesaikan simulasi dari masalah dunia nyata.

Melihat potensi dari *Game-Based Learning*, penulis berinisiatif merancang konsep *Game-Based Learning* berbasis desktop untuk membantu generasi muda Islam dalam menyeimbangkan kegiatan duniawi dan akhirat. Diharapkan dengan *game* tersebut dapat mengingatkan generasi muda Islam untuk selalu beribadah dan beramal sholeh.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang terurai diatas, permasalahan dalam penelitian adalah banyaknya generasi muda Islam yang selalu mengejar kenikmatan duniawi dan lupa dengan kewajibannya sebagai seorang muslim.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini adalah merancang konsep *Game-Based Learning* yang dapat membantu generasi muda Islam tentang pentingnya menyeimbangkan kehidupan akhirat dan duniawi.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat Penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

1. Generasi muda Islam selalu mengingat kewajibannya sebagai seorang muslim.
2. Generasi muda Islam bisa memaksimalkan waktu dalam bekerja dan beribadah.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika yang digunakan dalam laporan penelitian agar mempermudah pembaca dalam memahami laporan ini. Adapun sistematika dari penulisan ini adalah sebagai berikut:

BAB I. PENDAHULUAN

menjelaskan secara singkat mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan, manfaat, sistematika penulisan serta cara pengumpulan data mulai dari penelitian wawancara, dan studi pustaka.

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

menjelaskan tentang tinjauan pustaka yaitu penelitian yang pernah dilakukan oleh orang atau lembaga lain dan dilengkapi dengan informasi tentang hasilnya. Kemudian dijelaskan juga tentang konsep dari teori yang digunakan. menjelaskan tentang peralatan pendukung (*tools system*) yang akan membantu memecahkan masalah di dalam penyusunan laporan tugas akhir ini.

BAB III. PERANCANGAN

menjelaskan tentang proses merancang *game* untuk menyelesaikan masalah yang sedang dihadapi.

BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

menjelaskan tentang hasil yang diperoleh dari rancangan *game* yang telah dibuat, serta melakukan pengujian mengenai penerapan *Game-Based Learning* pada *game*.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Merupakan bab penutup dalam tugas akhir ini, dimana akan dijelaskan kesimpulan mengenai hasil dari merancang *game* yang telah dilakukan serta memberikan saran yang mungkin di jadikan bahan pertimbangan.