

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Dalam kehidupan seorang muslim terutama generasi-generasi muda islam masih banyak sekali yang terlena dengan kenikmatan duniawi sehingga lupa dengan kewajiban sebagai seorang muslim yaitu beribadah kepada Allah SWT. Kenikmatan duniawi yang banyak diinginkan oleh orang-orang hanyalah sebuah titipan dan bersifat sementara.

Teknologi telah banyak berkembang hampir di berbagai aspek kehidupan, sehingga terjadilah ketidakseimbangan antara dunia dan akhirat. Tidak sedikit juga umat muslim yang menjadi lalai dengan kewajibannya, karena banyak dari perkembangan teknologi-teknologi sekarang yang tidak mendidik umat muslim terutama generasi-generasi muda untuk mengingatkan kewajibannya. Oleh sebab itu, edukasi dinilai menjadi salah satu cara yang efektif untuk mengatasi masalah ketidak seimbangan antara dunia dan akhirat tersebut. Dengan begitu, dibutuhkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, sehingga dapat mengingatkan generasi-generasi muda supaya bisa menyeimbangkan antara kepentingan dunia dan kepentingan akhirat.

Jika terus dibiarkan generasi-generasi muda islam yang selalu mengejar kenikmatan duniawi akan lupa dengan kewajibannya sebagai seorang muslim.

Untuk mengatasi hal tersebut, penulis berinisiatif membuat tugas akhir dengan judul “PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN YANG ISLAMI BERBASIS GAME MENGGUNAKAN RPG MAKER VX ACE” yaitu sebuah

*game* yang berbasis *desktop* sebagai media pembelajaran yang islami dan menggunakan metode *Game-Based Learning*, secara definisi *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.

*Game* ini dibuat dengan menggunakan *game engine* RPG Maker VX Ace dengan bahasa pemrograman *Ruby*. *Game engine* RPG Maker VX Ace ini mengadopsi *system event script*, dimana *event-event* yang telah ditentukan di dalam *map* dapat dimasukkan *script* sesuai kebutuhan, pemrograman dapat dilakukan dengan dua acara yaitu melalui *mode event* maupun *mode editor*. Diharapkan dengan *game* ini dapat mengingatkan generasi muda islam untuk selalu beribadah dan beramal sholeh.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang terurai diatas, permasalahan dalam penelitian ini 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 mengembangkan *game based learning* mengenai penyeimbangan kepentingan dunia dan akhirat menggunakan RPG Maker VX Ace.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

- a. Agar generasi muda islam selalu mengingat kewajibannya sebagai seorang muslim.
- b. Agar generasi muda islam bisa menyeimbangkan kehidupan dunia dan akhirat.

### **1.5 Sistematika Penelitian**

Adapun sistematika dari penulisan adalah sebagai berikut:

## **BAB I. PENDAHULUAN**

Menjelaskan secara singkat mengenai latar belakang masalah, tujuan, ruang lingkup, 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 GAME**

Menjelaskan tentang rancangan pengembangan *game*, permasalahan yang sedang dihadapi, serta cara menyelesaikan masalah tersebut.

### **BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN**

Menjelaskan tentang implementasi dan pengujian dari rancangan game yang telah dibuat.

### **BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN**

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