

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Islam merupakan agama yang dibawa oleh Nabi Muhammad Saw pada sekitar abad ke-7 Masehi yang berpusat di Mekah-Madinah. Agama ini berkembang dengan begitu cepat setelah kurang lebih 23 tahun dari kelahirannya. Setelah Rasulullah wafat kepemimpinan umat Islam diganti oleh Khalifah Abu Bakar al-Siddiq, lalu dilanjutkan Khalifah Umar bin Khattab. Pada masa Umar Islam mulai tersebar ke Syam, Palestina, Mesir, dan Irak. Kemudian pada masa khalifah Utsman bin Affan, Ali bin Abi Thalib, Bani Umayyah, dan Bani Abasiyyah Islam telah menyebar ke Tiongkok Cina bahkan ke seluruh penjuru dunia.

Umat Islam di Indonesia merupakan yang terbesar di dunia. Islam masuk ke negeri ini dengan jalan damai sesuai dengan misi Islam sebagai agama rahmatan li al-alamin. Ada lima teori masuknya Islam ke Nusantara, terutama jika dilihat dari aspek tempat asal pembawanya, yaitu teori Arab, teori Cina, teori Persi, teori India, dan teori Turki. Adapun strategi penyebaran Islam di Nusantara dilakukan melalui jalur perdagangan, dakwah, perkawinan, pendidikan, dan islamisasi kultural. Tokoh yang merupakan sentra penyebaran Islam di Nusantara ialah para ulama dan raja/sultan. Di tanah Jawa, ulama penyebar Islam tergabung dalam wadah Wali Songo (Afrizal, 2015).

Melihat sejarah islam di Indonesia sangat penting dan banyak disajikan dalam bentuk media cetak tetapi dengan berkembang nya era modern membuat media cetak mengalami penurunan minat baca anak karena anak-anak lebih sering memegang *smartphone*. Kemajuan teknologi saat ini tidak bisa dipisahkan dari kehidupan masyarakat. Berbagai informasi yang terjadi di berbagai belahan dunia

kini telah dapat langsung kita ketahui berkat kemajuan teknologi (globalisasi). Pengaruh globalisasi, sekarang ini tidak dapat dipungkiri lagi karena banyaknya kemajuan teknologi yang masuk kedalam Negara dan bangsa kita. Tentu kemajuan teknologi ini menyebabkan perubahan yang begitu besar pada kehidupan umat manusia dengan segala peradaban dan kebudayaannya. Perubahan ini juga memberikan dampak yang begitu besar terhadap transformasi nilai - nilai yang ada di masyarakat. Khususnya masyarakat dengan budaya dan adat ketimuran seperti Indonesia. Saat ini, di Indonesia dapat kita saksikan begitu besar pengaruh kemajuan teknologi terhadap nilai - nilai kebudayaan yang di anut masyarakat, baik masyarakat perkotaan maupun pedesaan (modernisasi). Kemajuan teknologi seperti televisi, telepon dan telepon genggam (HP), bahkan internet bukan hanya melanda masyarakat kota, namun juga telah dapat dinikmati oleh masyarakat di pelosok - pelosok desa (Wahyudi & Sukmasari, 2014).

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 1 Natar, Materi kelas 9 SMP tentang Sejarah Islam di Indonesia sebagai bahan dasar untuk melakukan penelitian. Karena sebelumnya pembelajaran Sejarah Islam di Indonesia untuk SMP Negeri 1 Natar masih menggunakan buku LKS yang dimiliki oleh siswa. Hal ini yang membuat siswa mengalami keterbatasan untuk mendalami materi lebih lanjut. Faktor lain yaitu permasalahan guru dalam mengembangkan bahan ajar selain alasan yang diuraikan sebelumnya adalah kemampuan guru dalam mengembangkan bahan ajar masih kurang.

Berdasarkan permasalahan diatas, penulis bertujuan membuat game yang dapat membantu anak khususnya siswa sekolah menengah pertama untuk belajar sejarah islam di Indonesia, penulis juga mengambil refrensi dari game yang sudah

ada di *playstore* dan mengambil beberapa fitur untuk di adaptasi. Oleh karena itu penulis mengangkat judul ***“Rancang Bangun Game Edukasi Sejarah Islam di Indonesia Berbasis Mobile Android”*** penelitian ini memiliki tujuan untuk menambah wawasan anak terhadap sejarah islam di indonesia ke dalam bentuk game yang berbasis *Operation System* android.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka permasalahan dapat dirumuskan yaitu bagaimana dapat merancang dan implementasikan game sebagai media pembelajaran sejarah islam di Indonesia berbasis android?

## **1.3 Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Game ini hanya dapat digunakan pada smartphone dengan *system operation* android.
2. Materi game di dapat dari buku cetak pendidikan agama islam sekolah menengah pertama.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan di dalam penelitian ini adalah merancang dan membangun game yang berisi materi sejarah islam di Indonesia untuk mengedukasi anak tentang sejarah islam yang ada di Indonesia.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

### **1.5.1 Bagi penulis**

Diharapkan anak-anak akan memiliki minat atau suka terhadap sejarah islam di Indonesia dengan adanya game untuk pembelajaran sejarah islam di

Indonesia. Dan penelitian ini juga sebagai syarat untuk menyelesaikan jenjang sarjana.

### **1.5.2 Bagi Masyarakat**

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan solusi permasalahan pengetahuan sejarah Islam di Indonesia dan dapat dikembangkan untuk pembelajaran lainnya.

### **1.5.3 Bagi Universitas Teknokrat Indonesia**

Universitas Teknokrat Indonesia memiliki UKM (Unit Kegiatan Mahasiswa) UKMI Ar-Rahman. Penelitian ini akan menghasilkan sebuah game untuk belajar sejarah Islam di Indonesia yang nantinya bisa digunakan oleh UKM tersebut untuk mengedukasi anak-anak di sekitar Universitas Teknokrat Indonesia tentang sejarah Islam.