

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pentingnya pembangunan bagi kemajuan suatu negara telah diakui secara luas oleh para ahli dan praktisi di berbagai bidang. Pembangunan mencakup proses perubahan seluruh sistem sosial seperti politik, ekonomi, infrastruktur, pertahanan, pendidikan dan teknologi, kelembagaan dan budaya (Simon et al., 2020). Pendidikan merupakan salah satu faktor yang penting dalam membangun suatu bangsa. Pendidikan diharapkan dapat menciptakan sumberdaya manusia pelaku pembangunan yang cerdas, produktif dan berdaya saing tinggi (Permendiknas 40/2007). Sejak tahun 1972 UNESCO (*United Nations Educational, Scientific, and Cultural Organizations*) menegaskan bahwa pendidikan memiliki fungsi sebagai kunci dalam membuka jalan dan memperbaiki suatu negara (Nurhuda, 2022). Melalui pendidikan seseorang diharapkan dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, nilai-nilai dan akhlak untuk menunjang keberhasilan pembangunan suatu bangsa.

Di dalam era perbatasan global suatu bangsa dengan tingkat kompetisi yang sangat ketat dan perubahan teknologi yang sangat cepat dan tidak bisa diduga, peranan pendidikan memegang peranan sangat penting dan menentukan keberhasilan suatu negara agar bisa bersaing dengan negara lain. Hal ini sesuai dengan pernyataan (Togatorop et al., 2022) bahwa teknologi digital kini sudah mulai digunakan di dalam lembaga pendidikan sebagai sarana untuk mendukung pembelajaran, baik sebagai alat informasi atau sebagai alat pembelajaran (sarana penunjang kegiatan belajar dan tugas). Terbukti negara-negara maju sekarang ini dalam perkembangan teknologinya seperti Jepang, Amerika Serikat, Singapura Korea Selatan dan Taiwan dikenal sebagai negara penghasil teknologi informasi dan digital terdepan yang saat ini termasuk digunakan di negara kita (Zen, 2019).

Dalam era pembangunan saat ini termasuk di bidang pendidikan sudah tidak dapat dipungkiri lagi mulai hadir Generasi Z disamping Generasi Milenial yang telah hadir lebih dahulu dan mendominasi peserta didik sekaligus pelaku pembangunan. Hasil sensus penduduk Biro Pusat Statistik tahun 2021 memperlihatkan Generasi Z sebesar 27,94% dibanding Generasi Milenial sebesar

25,87% dari jumlah penduduk Indonesia sebesar 270,20 juta jiwa, generasi yang lahir saat perkembangan teknologi informasi dan digital sudah sedemikian maju ini, harus diakui memiliki kecerdasan digital yang tinggi dibanding generasi-generasi sebelumnya (Toma & Hudea, 2024), sehingga agar proses pendidikan bisa berjalan lebih efektif perlu disesuaikan dengan harapan dan preferensi generasi ini. Diprediksi puncak kesuksesan generasi Z adalah pada tahun 2045, itulah mengapa Kusumaningtyas (et al., 2020) mengungkapkan bahwa mempelajari kebiasaan, karakteristik dan perilaku mereka menjadi hal yang sangat penting. Menurut Diyan Nur Rakhmah, Analisis Kebijakan dari Pusat Penelitian Kebijakan Kemendikbud-Ristek (2021), pemahaman karakteristik generasi dalam konteks pendidikan menjadi penting untuk menentukan strategi pembelajaran yang efektif dengan memanfaatkan teknologi.

Pada hakikatnya, pembangunan karakter bangsa merupakan pembangunan moral bangsa itu sendiri. Pembangunan karakter bangsa dapat dimulai dari pembangunan dari individu warga masyarakat. Dengan pendidikan moral, peradaban mulia suatu bangsa dapat tercapai (Muslim & Ranam, 2020). Apabila warga masyarakat memiliki moral yang baik, maka baiklah karakter bangsa suatu bangsa tersebut, begitupun sebaliknya. Pendidikan moral ini dapat diaplikasikan pada penanaman nilai-nilai agama di sekolah dengan melakukan pembelajaran agama.

Berdasarkan pengalaman dan pengamatan penulis sebagai mentor, pembelajaran agama bagi siswa Generasi Z yang hanya berfokus pada membaca Al-Qur'an dan menghafal ayat-ayat, tanpa memberikan pemahaman mendalam tentang makna dan aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari sering kali membuat siswa merasa bosan dan kurang tertarik untuk belajar. Menurut Ratnawati (2020) hambatan pembelajaran agama yang muncul meliputi metode pembelajaran yang monoton, strategi yang kurang tepat, sarana dan prasarana yang tidak memadai, kurangnya tenaga pendidik profesional, dan kurangnya inovasi pembelajaran berbasis teknologi.

Permasalahan serupa juga dialami oleh penulis selama menjadi mentor, di mana sebagian peserta didik menganggap bahwa belajar Al-Qur'an dengan metode ceramah kurang menarik dan tidak memotivasi mereka. Hasil wawancara dengan

guru-guru di SMA PGII 1 Bandung juga menunjukkan bahwa mereka mengalami kesulitan dalam menarik minat siswa melalui metode ceramah. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Astin Lukum (2019), yang mengungkapkan bahwa generasi Z cepat merasa bosan dengan metode ceramah yang diberikan oleh guru.

Mengingat karakteristik Generasi Z yang terbiasa dengan teknologi, Kusumaningtyas et al., (2020) menyoroti pentingnya untuk mengembangkan model dan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan preferensi mereka. Generasi Z juga cenderung lebih menyukai tugas dan latihan yang berfokus pada pemecahan masalah serta fleksibilitas dalam belajar sesuai kebutuhan mereka (Dudoit et al., 2016). Selain itu, Generasi Z memiliki kemampuan belajar visual yang lebih tinggi, yang didukung oleh pengalaman dengan video game dan media digital. Mereka juga mengharapkan sekolah dan pekerjaan yang menyenangkan, mirip dengan gaya hidup berbasis permainan (Ivanova & Georgiev, 2019).

Dalam konteks ini, gamifikasi menjadi pendekatan yang sangat relevan. Gamifikasi, yang mengintegrasikan elemen permainan ke dalam proses non-game, telah terbukti efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan menantang. Gamifikasi dan permainan edukasi tidak hanya mendukung perkembangan motivasi, tetapi juga aspek kognitif, sosial, dan emosional siswa (Licorish et al., 2018). Oleh karena itu, metode gamifikasi menjadi salah satu alternatif yang efektif dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar, terutama bagi Generasi Z.

Penerapan gamifikasi untuk meningkatkan motivasi pembelajaran telah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya. Penelitian yang dilakukan oleh Nurhikmah (2023) menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran memiliki dampak positif terhadap siswa di SMAN 1 Majene siswa yang menerima materi melalui metode gamifikasi memiliki pemahaman yang lebih mendalam dan konseptual dibandingkan dengan metode ceramah. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Ding ding (2017) juga mendukung temuan ini, dengan menyatakan bahwa Generasi Z lebih tertarik dengan pembelajaran berbasis game dibandingkan dengan metode ceramah, serta penggunaan gamifikasi terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kemudian pada gamifikasi, terdapat beberapa *framework* yang dapat digunakan, salah satunya adalah *octalysis framework* yang menyatakan bahwa dalam gamifikasi harus terdapat dorongan agar user ingin berinteraksi dan melakukan interaksi pada *game*. Pada penelitian yang dilakukan oleh Leon Christopher (2021) bahwa aplikasi gamifikasi pembelajaran dalam penelitian tersebut berhasil meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mempelajari bahasa pemrograman Java. Pada penelitian tersebut didapatkan bahwa skor *user acceptance test* mencapai rata-rata sebesar 74.27%. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan gamifikasi dapat secara signifikan mempengaruhi keterlibatan pengguna.

Untuk meningkatkan efektivitas implementasi gamifikasi, penting untuk memastikan bahwa konten yang disajikan selaras dengan kapabilitas dan preferensi pengguna. Penelitian oleh Sulianta & Iqbal (2017) menunjukkan bahwa pengguna sering mengalami kesulitan menemukan konten yang relevan di tengah banyaknya pilihan yang tersedia. Masalah ini dapat diatasi dengan menerapkan sistem rekomendasi berbasis content-based filtering, yang mampu menyarankan konten yang sesuai dengan minat pengguna (Licorish et al, 2018).

Penelitian terbaru oleh Anggara & Ridho (2024) memperkuat argumen ini dengan menyoroti bagaimana content-based filtering dapat digunakan secara efektif untuk memberikan rekomendasi pembelajaran yang tepat bagi generasi Z. Dalam penelitian tersebut, sebuah aplikasi dikembangkan untuk merekomendasikan course berdasarkan preferensi yang diungkapkan melalui jawaban kuesioner. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan content-based filtering tidak hanya efektif dalam menyajikan rekomendasi yang relevan, tetapi juga membantu generasi muda menavigasi pilihan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Lebih lanjut, Zakharia (2024) menegaskan bahwa content-based filtering mendukung personalisasi pembelajaran dan membantu mempertahankan motivasi belajar dengan menyediakan materi yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, Penulis menetapkan objek penelitian di SMA PGII I Bandung, mengingat saat ini Penulis masih bertugas sebagai mentor dalam Mentoring Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan permasalahan

yang dihadapi saat ini adalah metode pembelajaran konvensional yang kurang menarik bagi peserta didik Generasi Z. Gamifikasi dalam lingkungan belajar, penulis harapkan dapat menjadi alat yang ampuh untuk memperoleh pengetahuan dan meningkatkan keterampilan penting seperti pemecahan masalah, kolaborasi, dan komunikasi (Dicheva et al., 2015). Oleh karena itu, Penulis menggabungkan ide pembelajaran dan *game* dengan merancang bangun aplikasi gamifikasi pembelajaran dalam mempelajari al-Qur'an dan penerapan *content-based filtering* kedalam aplikasi. Penelitian ini akan mengukur tingkat penerimaan aplikasi ini dengan menggunakan metode SUS (*System Usability Scale*) dan mengukur skala implementasi Octalysis dengan menggunakan skala Octalysis. Aplikasi ini diharapkan dapat membantu peserta didik Generasi Z yang sedang mempelajari ilmu Al-Qur'an untuk mendapatkan ilmu dan juga meningkatkan motivasi, minat dan ketertarikan siswa dalam mempelajari Al-Qur'an.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, bahwa masalah pendidikan sangat berkaitan erat dengan keberhasilan pembangunan suatu bangsa karena akan mempengaruhi kualitas sumber daya manusia pelaku pembangunan. Efektivitas pendidikan sendiri dipengaruhi banyak faktor yang salah satunya adalah metode dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu penulis mencoba merumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana merancang aplikasi gamifikasi dengan implementasi Octalysis framework dalam pembelajaran Al-Qur'an dengan *content-based filtering*?
2. Bagaimana tingkat motivasi siswa dengan penilaian skala Octalysis?
3. Bagaimana hasil evaluasi aplikasi dengan penilaian *System Usability Scale* (SUS)?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan latar belakang dan rumusan masalah yang disampaikan di atas bahwa efektivitas proses belajar salah satunya adalah menyangkut metode pembelajaran yang harus disesuaikan dengan keberadaan peserta didik dalam hal ini Generasi Z. Dari hasil rancangan aplikasi gamifikasi dalam proses mentoring ini maka tujuan penulis melakukan penelitian ini adalah:

1. Merancang bangun aplikasi gamifikasi dengan mengimplementasikan *Octalysis framework* dalam aplikasi gamifikasi pembelajaran Al-Qur'an.
2. Mengetahui tingkat motivasi siswa dengan penilaian skala *Octalysis*.
3. Mengevaluasi aplikasi dengan penilaian *System Usability Scale (SUS)*.

1.4 Manfaat Penelitian

Dengan mencoba memanfaatkan kehadiran teknologi informasi digital dalam proses mentoring, maka diharapkan bisa memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Bagi peneliti, dapat memahami lebih lanjut mengenai proses perancangan aplikasi gamifikasi pembelajaran berbasis web.
2. Mengetahui keterkaitan metode proses belajar terhadap tingkat ketertarikan dan motivasi peserta didik dari kalangan Generasi Z.
3. Memperkaya wawasan tentang peranan teknologi informasi digital dalam meningkatkan efektivitas proses belajar bagi Generasi Z sebagai peserta didik dan pelaku pembangunan ke depan.
4. Lebih meningkatkan ketertarikan Generasi Z dalam belajar Al-Qur'an melalui gamifikasi disamping metoda belajar konvensional.

1.5 Batasan Masalah

Seperti disebutkan di atas bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi efektivitas proses pembelajaran adalah penggunaan strategi dan metoda pembelajaran. Salah satu strategi yang penulis gunakan adalah dengan memanfaatkan teknologi informasi digital dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode mentoring. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Jenis aplikasi yang dibangun adalah *Progressive Web Application (PWA)* sehingga diperlukan akses internet untuk membuka aplikasi tersebut.
2. Sampel dari penelitian ini adalah kelas 10 dan 11 pada Sekolah Menengah Atas (SMA) Pendidikan Persatuan Guru Islam Indonesia (PGII) 1 Kota Bandung provinsi Jawa Barat.
3. Mata pelajaran yang akan dijadikan sebagai objek penelitian ini adalah mentoring yang merupakan program pembelajaran yang wajib diikuti oleh peserta didik di SMA PGII 1 Kota Bandung.

1.6 Sistematika Penulisan

Berikut merupakan sistematika penulisan skripsi penelitian yang akan dibangun :

BAB I Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian yang akan dilakukan, manfaat yang diharapkan dari penelitian yang dilakukan, ruang lingkup masalah, dan sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan skripsi.

BAB II Kajian Pustaka

Bab ini berisi penjelasan tentang dasar teori yang digunakan dalam analisis, perancangan, dan implementasi perangkat lunak. Dengan adanya bab ini, pembaca dapat menjadikan bab ini sebagai referensi untuk mengetahui teori-teori dari penelitian yang digunakan.

BAB III Metodologi Penelitian

Pada bab ini menjelaskan langkah-langkah penelitian yang akan dilakukan, dimulai dari desain penelitian, fokus penelitian, kemudian alat dan bahan yang digunakan untuk penelitian dan metode penelitian

BAB IV Hasil dan Pembahasan

Pada bab ini menjabarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan analisisnya. Semua pertanyaan mengenai masalah yang diangkat dalam tema skripsi dibahas di sini. Yaitu tentang proses pengumpulan data, pengembangan mode, implementasi sistem, studi kasus, desain eksperimen, dan analisa.

BAB V Kesimpulan dan Saran

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran bagi peneliti selanjutnya dari hasil penelitian yang dilakukan.