

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menghafal surat-surat pendek Al-Qur'an adalah bagian penting dari pendidikan agama Islam. Namun, siswa sering kesulitan mengingat bagian-bagian surat pendek tersebut.

Penggunaan teknologi dapat membantu siswa menghafal ayat-ayat pendek Al-Qur'an di era komputer dan internet saat ini. Pengembangan website quiz interaktif adalah salah satu contoh penggunaan teknologi dalam pendidikan agama Islam.

Website Hafiz Challenge dapat memberikan siswa pengalaman belajar yang dinamis dan menarik. Metode gamifikasi, yang mencakup penerapan aturan dan strategi permainan dalam permainan edukasi, diharapkan dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam belajar menghafal surat-surat pendek Al-Qur'an.

Industri game semakin berkembang karena kemajuan teknologi yang sangat cepat saat ini. Para ahli mulai menerapkan ide game tersebut ke dunia nyata saat game tersebut berkembang. Banyak bidang ilmu seperti marketing, bisnis, dan kesehatan telah menggunakan ide game dan komponennya untuk memecahkan masalah dengan tujuan meningkatkan ketertarikan penggunaannya. Gamifikasi adalah penerapan elemen game ke dalam konteks non-game untuk menyelesaikan masalah dengan tujuan memotivasi ini [1]. Gamifikasi dapat membantu pendidikan karena meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pelajaran, dan secara tidak langsung meningkatkan perolehan nilai siswa [2]. Gamifikasi menghasilkan peningkatan perolehan nilai siswa [3]. Akibatnya, gamifikasi menjadi pilihan yang menarik untuk manajemen aktivitas kelas dan perkuliahan.

Untuk meningkatkan antusiasme dan keterlibatan pengguna, juga penting untuk mempertimbangkan aturan dan teknik permainan yang tepat untuk permainan ini. Pembaca Al-Qur'an dapat lebih termotivasi dengan gagasan gamifikasi.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat dan membangun sebuah situs web berbasis quiz interaktif yang membantu siswa menghafal surat pendek Al-Qur'an. Diharapkan penelitian ini akan memberikan kontribusi positif dalam memperluas akses dan meningkatkan kualitas pembelajaran Al-Qur'an di era

internet dengan memadukan teknologi modern dan nilai-nilai agama.

1.2 Identifikasi Permasalahan

Identifikasi masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Aturan dan teknik permainan apa yang dapat digunakan dalam permainan ini untuk meningkatkan antusiasme dan keterlibatan pemain ?
2. Apakah gameplay keseluruhan dapat memotivasi user untuk lebih giat dalam menghafal surat pendek yang ada di Al-Qur'an ?

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana merancang bangun website edukasi quiz interaktif hafalan surat pendek Al-Qur'an menggunakan metode gamifikasi ?
2. Bagaimana cara game ini dapat meningkatkan minat pengguna dengan memasukkan fitur edukatif yang relevan, bacaan surat - surat pendek Al-Qur'an ?
3. Bagaimana gameplay keseluruhan dapat memotivasi user untuk lebih giat dalam menghafal surat pendek yang ada di Al - Qur'an ?

1.4 Batasan Permasalahan

Batasan yang ditetapkan untuk masalah penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi pengguna, pengembangan situs web akan berkonsentrasi pada penggunaan komponen gamifikasi seperti poin, level, tantangan, dan hadiah.
2. Fokus penelitian ini adalah pengembangan website yang menawarkan quiz interaktif untuk menghafal surat pendek Al-Qur'an; itu tidak mencakup pembelajaran bahasa Arab atau tafsir.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat dan membangun sebuah situs web interaktif yang menggunakan gamifikasi untuk membantu pengguna menghafal surat pendek Al-Qur'an. Tujuan penelitian khusus ini adalah:

1. Menciptakan sebuah platform di mana pengguna dapat belajar dan menghafal surat pendek Al-Qur'an dengan menggunakan elemen gamifikasi untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi pengguna.
2. Meningkatkan motivasi siswa untuk menghafal surat pendek Al-Qur'an.
3. Menciptakan sebuah gameplay lengkap yang dapat mendorong pengguna untuk menghafal surat pendek Al-Qur'an dengan rajin dan konsisten.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan akan memberikan banyak keuntungan pendidikan dan teknologi yang signifikan. Berikut adalah beberapa keuntungan yang diharapkan:

1. Siswa dapat termotivasi untuk belajar surat pendek Al-Qur'an dengan lebih baik jika website pendidikan menggunakan metode gamifikasi.
2. Dengan memasukkan fitur edukatif seperti membaca surat-surat pendek Al-Qur'an, pengguna akan lebih memahami konten yang siswa hafal dan lebih memahami konteks dan makna setiap ayat.
3. Diharapkan pengguna akan lebih tertarik dan mencintai Al-Qur'an sebagai hasil dari pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan tugas akhir ini terbagi menjadi lima bab, masing-masing dengan subbab terpisah. Bab-bab ini saling berhubungan dan diakhiri dengan bab kesimpulan dan saran, yang berisi kesimpulan dan rekomendasi. Berikut adalah ringkasan singkatnya:

- Bab 1 PENDAHULUAN

Dalam bab ini membahas mengenai latar belakang, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan, manfaat dan juga sistematika penulisan

- Bab 2 LANDASAN TEORI

Dalam bab ini membahas mengenai berbagai teori yang mendasari dari analisis permasalahan yang berhubungan dengan topik yang dibahas.

- Bab 3 METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab ini membahas mengenai metode penelitian yang digunakan dalam merancang dan membangun prototype sistem

- Bab 4 HASIL DAN DISKUSI

Bab ini berisi hasil uji coba dan pembahasan yang di peroleh dari penelitian.

- Bab 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisikan kesimpulan dan saran yang didapat dari hasil penelitian ini yang berguna untuk penelitian kedepannya.

