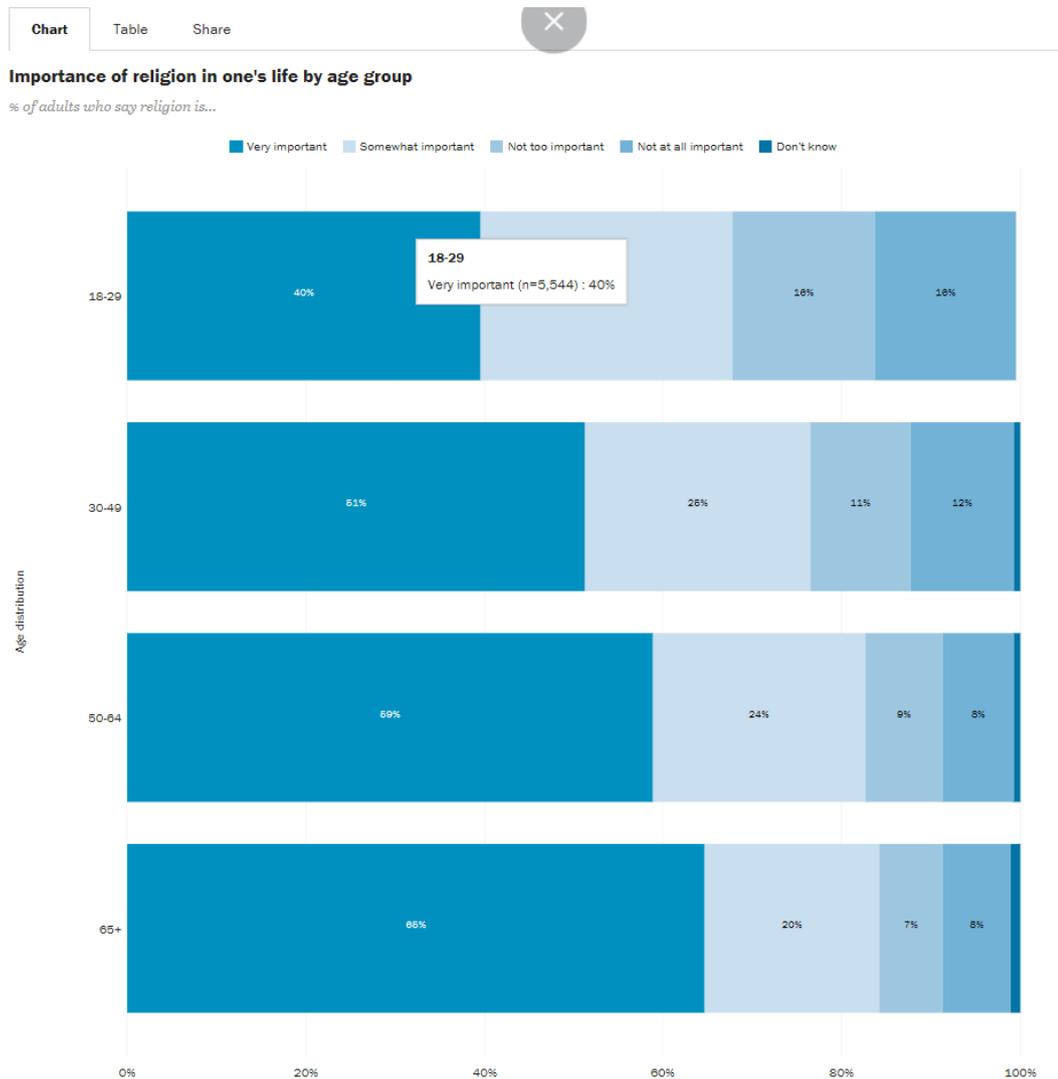


BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Selama bertahun-tahun, belajar mungkin bisa menjadi hal yang dianggap sebagai hal yang memberatkan bahkan membosankan. Banyak pelajar hanya mengandalkan buku sebagai sumber belajar. Beberapa sumber menyebutkan bahwa terdapat juga penurunan yang signifikan dalam keyakinan beragama pada kalangan anak-anak serta remaja, hal demikian juga dikarenakan akan kurangnya motivasi dalam eksplorasi dan pembelajaran pada keyakinan mereka. Selain itu *Pew Research Center* menemukan fakta bahwa hanya 40% dari remaja Amerika Serikat yang mengatakan agama sangat penting dalam kehidupan mereka (“Age Distribution - Religion in America: U.S. Religious Data, Demographics and Statistics | Pew Research Center” n.d.). Hal serupa juga dilaporkan oleh *National Secular Society*, di mana sebesar 58% dari kalangan generasi muda percaya bahwa pendidikan agama tidak penting dalam kurikulum mereka (“Most Brits Don’t Think Secondary School RE Is Important, Poll Finds | National Secular Society” n.d.). Tren ini menekankan bahwa perlu adanya hal inovatif, seperti gamifikasi untuk meningkatkan keterlibatan anak-anak dalam pendidikan agama demi memelihara minat mereka dalam aktivitas yang terkait dengan keyakinan pada agama.



Sample sizes and margins of error vary from subgroup to subgroup, from year to year and from state to state. You can see the sample size for the estimates in this chart on rollover or in the last column of the table. And visit [this table](#) to see approximate margins of error for a group of a given size. Readers should always bear in mind the approximate margin of error for the group they are examining when making comparisons with other groups or assessing the significance of trends over time. For full question wording, see the [survey questionnaire](#).

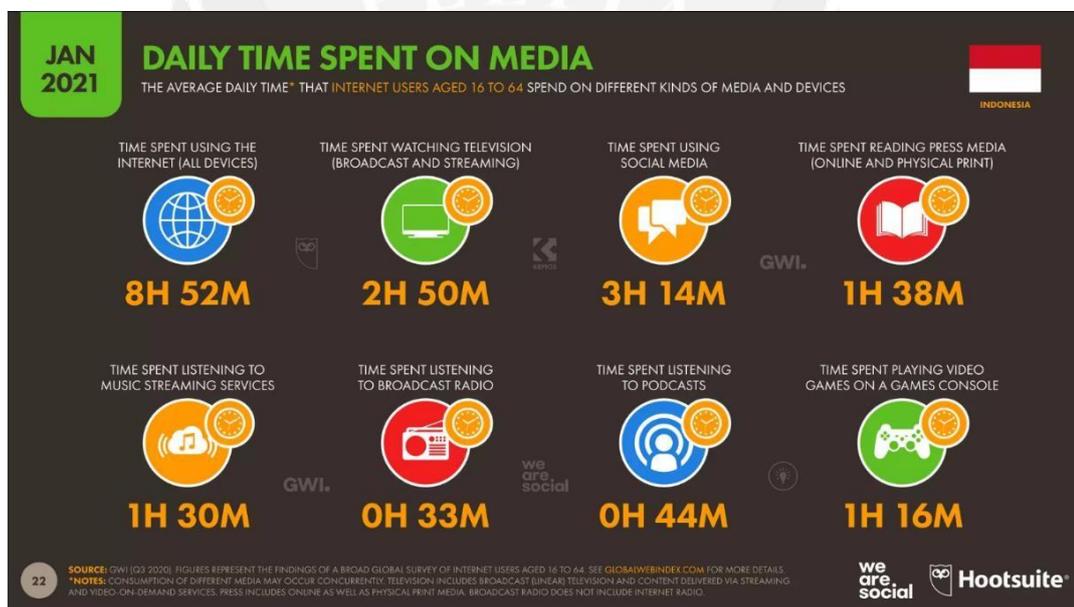
Gambar 1. 1 Grafik tingkat kepentingan agama

source: <https://www.pewresearch.org/religious-landscape-study/database/age-distribution/>

Berdasarkan Grafik tersebut terdapat bahwa pada umur 18-29 sebesar 40% yang percaya bahwa agama tidaklah penting dan semakin kelompok umur naik semakin besar pula kelompok yang percaya bahwa agama tidaklah penting

Sedangkan anak-anak secara global, termasuk Indonesia, semakin memusatkan perhatian mereka pada gawainya. Situs *We Are Social* dan *Hootsuite*

dalam laporan digital 2021, mempublikasikan bahwa anak-anak Indonesia menghabiskan rata-rata 8 jam 52 menit sehari untuk menggunakan internet (“Digital in Indonesia: All the Statistics You Need in 2021 — DataReportal – Global Digital Insights” n.d.). Berdasarkan fakta-fakta di atas, penulis melihat adanya potensi bahwa pembelajaran berbasis agama dapat diintegrasikan pada platform digital untuk menjangkau anak-anak secara efektif.



Gambar 1. 2 Data Jumlah Penggunaan waktu di media

source: <https://datareportal.com/reports/digital-2021-indonesia>

Berdasarkan pada grafik tersebut terdapat bahwa sebesar 8 jam 52 menit digunakan pada perangkat seluler mereka, kemudian 2 jam 50 menit untuk *streaming*, 3 jam 14 menit untuk *social media* 1 jam 38 menit pada berita, 1 jam 30 menit untuk mendengarkan musik, 33 menit untuk mendengarkan radio, 44 menit untuk mendengarkan *podcasts*, serta 1 jam 16 menit untuk bermain *video games*.

Salah satu ajaran Kristen yang perlu diajarkan kepada anak-anak sejak dini adalah pelajaran mengenai Buah Roh Kudus. Pelajaran tersebut memberikan kekuatan untuk melepaskan nafsu kedagingan kita dalam bimbingan Roh Kudus, serta dapat juga menjadi pedoman untuk menerapkan nilai-nilai kekristenan yang didapat dalam kehidupan keseharian (Pantan et al. 2021). Namun belajar dengan hanya duduk membaca dan mendengarkan dapat menyebabkan kebosanan (Putri, Prasida, and Prestiliano 2022). Maka pada riset ini akan mengeksplorasi potensi metode gamifikasi untuk mendorong para anak-anak untuk belajar dan berpotensi memotivasi anak untuk membuka Alkitab sendiri untuk mempelajari lebih lanjut tentang Buah Roh Kudus dan nilai-nilai kehidupan lainnya dalam Alkitab. Hal disebabkan bermain *game* itu menarik dan memiliki kekuatan yang mempengaruhi hampir semua orang yang menghabiskan lebih dari 90 menit untuk mencobanya (Scholtz 2005).

Meskipun gamifikasi pada topik yang mengajarkan tentang Buah Roh Kudus sudah ada, Frit *board-game* sebagai *medium* untuk mengajarkan Buah Roh Kudus dalam kehidupan sehari-hari, dan terdapat dampak positif terutama bagi anak-anak umur 10-12 tahun. Selain itu juga terdapat sebesar 89.7% dari anak-anak yang memainkan *board-game* Frit lebih memahami berbagai Buah Roh Kudus dan contoh tindakannya (Putri, Prasida, and Prestiliano 2022), namun solusi gamifikasi ini berupa *board-game*, dan *board-game*-nya tidak terdapat di pasaran. Sedangkan game digital lebih nyaman, mudah diakses, bebas kerusakan fisik, memerlukan lebih sedikit penyimpanan, dan lebih hemat biaya (Lee, Holmes, and Lobe 2016). Hal inilah yang menjadi alasan mengapa penelitian ini dibuat, dengan harapan dapat

memotivasi sekaligus mendidik para pemainnya terutama anak-anak untuk lebih mendalami Buah Roh Kudus melalui metode gamifikasi digital model 2D dengan mengimplementasi *game elements* yakni *points, badges* (Gallego-Durán et al. 2019) sehingga kedua elemen ini penting untuk membuat *game* dengan fitur yang menarik bagi anak-anak.

Hal demikian juga didorong oleh riset yang dilakukan oleh Oguz Ak, di mana para siswa yang menjadi responden pada riset beliau menemukan lingkungan *game* 2D lebih berharga daripada lingkungan *game* 3D (Ak and Kutlu 2017), hal demikian didorong oleh faktor *sense of control over actions is important* (Sweetser and Wyeth 2005). Maka dengan itu *game* 2D cocok untuk penelitian ini yang bertujuan mencari bagaimana memotivasi para pemain untuk mempelajari Buah Roh Kudus lebih lanjut, tidak hanya itu saja tetapi juga disebarkan melalui *online* sejak saat itu. permainan digital. Selain itu *game engine* unity akan dipakai, hal demikian didorong oleh fleksibilitas yang dimungkinkan oleh UI (*user interface*) unity untuk dapat mengatur lingkungan yang disesuaikan oleh kreativitas pengembang *game*.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

- a. Fitur-fitur apakah yang membuat sebuah *game* menjadi menarik?
- b. Bagaimana melakukan *gamification* digital dengan *game engine* unity?
- c. Bagaimana motivasi para pemain terhadap *game* yang dibangun?

1.3 Batasan Masalah

- a. Penelitian berfokus pada melakukan metode gamification yang akan membuat sebuah game berdasarkan buku tentang Buah Roh Kudus sebagai referensi untuk meningkatkan motivasi para pemainnya untuk membaca Alkitab dan mempelajari Buah Roh Kudus lebih lanjut.
- b. *Game* yang dibuat akan menggunakan unity sebagai game engine
- c. Penelitian ini akan mengevaluasi seberapa termotivasinya para pemain untuk mempelajari lebih lanjut tentang Buah Roh Kudus setelah memainkan *game* yang dibuat.

1.4 Tujuan Penelitian

- a. Membangun sebuah *game* mengenai Buah Roh Kudus dengan unity *game engine*.
- b. Mengukur peningkatan motivasi para pemain untuk mengeksplorasi lebih lanjut mengenai Buah-Buah Roh Kudus dan membaca Alkitab

1.3 Metodologi

Penelitian ini akan terbagi atas beberapa tahap, yaitu:

1. *Literature review* sebagai referensi untuk membangun *game*
2. Perancangan desain aplikasi akan dibuat sebagai pedoman dalam hal desain *game* tersebut.
3. Implementasi desain *game* yang telah dibuat pada *game design document* menjadi sebuah *game* menggunakan *game engine* unity.

4. Pengujian aplikasi.
 - a. Pengujian aplikasi ini akan menggunakan metode *convenience sampling*.
 - b. Responden akan terlebih dahulu membaca buku Buah Roh Kudus yang dijadikan referensi pembuatan *game*. Kemudian akan memainkan *game* yang sedang dibuat.
 - c. Responden akan mengisi kuesioner yang dibuat berdasarkan referensi dan teori *Instructional Materials Motivation Survey* (IMMS). Pengisian kuesioner dilakukan dalam 2 tahap yaitu sesudah responden membaca buku mengisi *pre-test* serta mengisi Post-test sesudah memainkan *game*.
5. Mengekstraksi hasil dan konklusi dari yang diperoleh dari pengujian tersebut.

1.5 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas yang latar-belakangi penelitian ini dengan judul “Gamifikasi Untuk Pembelajaran dan Peningkatan Motivasi

Dalam Eksplorasi Buah Roh Kudus” di mana perlu meningkatkan motivasi anak-anak dalam membaca Alkitab. Dibahas juga rumusan dan batasan masalah beserta juga tujuan dari penelitian ini dan metodologi untuk melakukan penelitian ini.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini terdapat berbagai landasan teori yang digunakan untuk tugas akhir ini. Teori-teori yang dimaksud adalah Gamifikasi, Buah Roh Kudus, IMMS (*Instructional Materials Motivation Survey*), ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*), Convenience Sampling, GDLC (*Game Development Life Cycle*), Motivasi Belajar, dan Unity.

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan membahas analisa dan perancangan untuk mengimplementasi materi ke dalam *game*, serta *flow* dari sistem *game* yang akan di bangun. Perancangan ini menggunakan GDLC (*Game Development Life Cycle*)

BAB IV IMPLEMENTASI DAN ANALISIS DATA

Pada bab ini akan membahas metode untuk implementasi materi ke dalam *game* yang telah dibuat. Serta membahas hasil uji statistik pada hasil data *pre-test* dan *post-test*.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini akan membahas kesimpulan dari penelitian beserta saran dari peneliti setelah melakukan penelitian ini.