

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Anak-anak pada zaman sekarang terlahir di era teknologi digital seperti *gadget* atau komputer. Maka dari itu penggunaan *gadget* pada saat ini semakin banyak termasuk anak-anak. Berdasarkan survei yang dilakukan Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia.



Gambar 1 Penggunaan *Smartphone* Tidak Terhubung Internet

Sumber : (Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia 2017)

Berdasarkan gambar 1 diatas dapat disimpulkan bahwa saat *gadget* tidak terhubung dengan internet. Aktifitas penggunaan *gadget* 95,68% untuk komunikasi, 41,06% untuk hiburan, 17,52% untuk bekerja, dan 13,97% untuk belajar.



Gambar 2 Penggunaan *Smartphone* Terhubung Internet

Sumber : (Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia 2017)

Berdasarkan gambar 2 dari hasil di atas dapat dikatakan bahwa saat *gadget* terhubung dengan internet. Aktifitas penggunaan *gadget* 93,46% untuk komunikasi, 65,29% untuk hiburan, 27,51% untuk belajar, dan 25,70% untuk bekerja. Maka dari itu salah satu bentuk upaya yang dilakukan penulis dalam memanfaatkan *gadget* adalah dengan membuat media pembelajaran yang menarik yang berguna untuk menarik anak-anak untuk meningkatkan dalam belajar.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online, profesi merupakan bidang pekerjaan yang dilandasi pendidikan keahlian seperti keterampilan, kejuruan, dan yang lainnya.

Dalam mencapai suatu keahlian harus memiliki pengetahuan yang luas, keterampilan khusus, dan mempunyai pendidikan. Setiap orang yang memiliki profesi mempunyai keahlian yang berbeda-beda dibidangnya masing-masing seperti guru, polisi, dokter, dan sebagainya. Profesi sangat perlu diperkenalkan ke anak-anak, sehingga mereka dapat memahami profesi apa saja yang dapat dijadikan untuk cita-

citanya. Biasanya para orang tua hanya mengenalkan profesi secara umum saja dan paling dikenal di kalangan masyarakat.

Tidak salah jika anak-anak ditanya tentang cita-citanya ingin menjadi siapa dan menjawab profesi sebagai dokter, polisi, tentara atau lainnya karena profesi yang disebutkan memiliki peran penting dalam masyarakat (Rasmalina 2013). Menurut (Hanafri, Ramdhan, and Nisa 2017) bahwa tujuan dari pengenalan profesi kepada anak-anak yaitu dapat mengetahui fungsi peranan di bidang profesi, serta anak-anak dapat menghargai dan tidak memandang rendah profesi seseorang dan menggali potensi dari anak-anak.

Profesi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah lebih menekankan profesi dalam bidang teknologi informasi. Secara umum pekerjaan di bidang Teknologi Informasi (TI) terbagi dalam 4 kelompok. Kelompok pertama, di bidang perangkat lunak (*software*), seperti sistem analis, *programmer*, *web designer*, *web programmer*. Kelompok kedua, di bidang perangkat keras (*hardware*), seperti *technical engineer* dan *networking engineer*. Kelompok ketiga, dibidang operasional sistem operasi, seperti *EDP operator*, *system administrator*, *MIS director*. Kelompok keempat, di bidang pengembangan bisnis Teknologi Informasi (Ginting 2010).

Dalam perspektif Islam, pekerjaan dibagi menjadi tiga bagian. Pertama, pekerjaan ibadah. Pekerjaan pertama bagi seorang muslim adalah beribadah, baik ibadah mahdhah maupun ghair mahdhah. Kedua, pekerjaan dakwah. Pekerjaan kedua yang harus dilakukan berdakwah menyeru kepada kebaikan dan meninggalkan kemungkaran. Ketiga, pekerjaan profesi. Dalam Al-Qur'an surah Al-Araf ayat 10, Allah SWT berfirman (Ibnu et al. 2010) :

وَلَقَدْ مَكَّنَّاكُمْ فِي الْأَرْضِ وَجَعَلْنَا لَكُمْ فِيهَا مَعْيِشًا قَلِيلًا مَّا تَشْكُرُونَ

Artinya : “ Sesungguhnya Kami telah menempatkan kamu sekalian di muka bumi dan Kami adakan bagimu di muka bumi (sumber) penghidupan. Amat sedikitlah kamu bersyukur.”

Perkembangan revolusi industri dewasa ini semakin mendorong perkembangan teknologi menjadi lebih maju. Dunia kini telah memasuki era Revolusi Industri 4.0. Salah satu ciri revolusi industri 4.0 ditandai dengan hubungan antara manusia dengan perangkat melalui *internet of people/internet of things*. Perkembangan teknologi pada

era revolusi industri 4.0 saat ini segala sesuatu dilakukan serba digital (Adiansah et al. 2019). Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin maju pengenalan profesi dalam bidang TI diperlukan pada anak SMA. Karena sebagai gambaran saat mereka mengambil keputusan dalam memilih jurusan di bidang teknologi informasi saat kuliah.

Seiring perkembangan teknologi pada era sekarang membuat perusahaan atau pekerjaan membutuhkan profesi di bidang TI semakin banyak. Macam-macam profesi yang dikenalkan pada aplikasi yang dibuat pada skripsi ini meliputi *data analyst, software engineer, web developer, database administrator, dan security engineer*.

Target dalam penelitian ini adalah siswa SMA dengan rentang usia 15-19 tahun. Pendidikan SMA merupakan pendidikan tingkat akhir dalam pendidikan dasar. Rentang usia 15-19 tahun biasanya anak-anak yang menempuh pendidikan SMA yang akan melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Sesuai dengan minat dan bakat masing-masing anak-anak untuk profesi di masa depannya (Azmi et al. 2018).

Dalam perspektif Islam, pengertian anak dibagi menjadi empat fase menurut ahli fiqh, Abu Zahrah, yaitu *Ash-Shobiy* atau *At-Tifl* (anak kecil). *Mumayyiz* (mampu membedakan sesuatu), *Murahiq* (menjelang usia baligh). Serta *baligh* (mampu diberi beban hukum, bagi anak laki-laki ditandai dengan mimpi basah atau ihtilam dan bagi perempuan ditandai dengan darah haid)(Khusni 2018).

Orang tua merupakan pendidik utama dan pertama bagi anak dan keluarga merupakan lingkungan pertama yang dialami anak dalam berinteraksi. Oleh karena itu, orang tua mempunyai tanggung jawab untuk memberikan nilai – nilai dan kebiasaan baik yang sesuai dengan ajaran – ajaran agama Islam. Prinsip tanggung jawab dalam Islam berdasarkan atas perbuatan seseorang itu sendiri sebagaimana ditegaskan dalam surah Al-Muddassir ayat 38 (Yasin et al. 2018) :

كُلُّ نَفْسٍ بِمَا كَسَبَتْ رَهِيْنَةٌ

Artinya : “Tiap-tiap diri bertanggung jawab atas apa yang telah diperbuatnya”

Orang tua memegang peranan yang penting dan sangat berpengaruh atas pendidikan anak sehingga Allah SWT memperingatkan kepada para orang tua agar menjaga anaknya sebagaimana ditegaskan dalam surah At-Tahrim ayat 6 :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا قُوا أَنفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ غِلَاظٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ  
 اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ

Artinya : “ Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu; penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, keras, dan tidak mendurhakai Allah terhadap apa yang diperintahkan-Nya kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan”.

Adapun tanggung jawab orang tua terhadap anak diantaranya memelihara dan membesarkannya, melindungi dan menjamin kesehatannya, mendidiknya dengan berbagai ilmu pengetahuan dan keterampilan yang berguna di hidupnya, dan membahagiakan anak dunia akhirat serta memberi pendidikan agama sesuai dengan ketentuan Allah (Yasin et al. 2018). Orang tua dapat memberikan pendapat atau saran kepada sang anak dalam menentukan profesi yang ingin diambilnya.

Adanya kemajuan pada bidang teknologi seperti *gadget*, maka aplikasi yang dibuat dapat menarik bagi pengguna. Gamifikasi merupakan metode pembelajaran yang memanfaatkan unsur-unsur dalam *game* atau *video game* untuk merangsang proses belajar siswa dan memaksimalkan kesenangan belajar dan rasa partisipasi mereka. Selain itu, media juga dapat digunakan untuk menjangking minat anak-anak. Hal-hal yang menggugah minatnya. terus belajar (Jusuf 2016). Gamifikasi yang diterapkan pada penelitian ini terdapat pada fitur kuis. Tujuannya agar siswa dapat mengetahui seberapa jauh profesi yang dikenalkan.

Maksud dari peneliti membuat aplikasi ini adalah untuk memperkenalkan profesi di bidang Teknologi Informasi (TI) agar siswa SMA dapat mengetahui informasi tentang profesi di bidang Teknologi Informasi (TI). Selain itu siswa SMA bisa mendapatkan gambaran seperti apa profesi di bidang Teknologi Informasi (TI). Dan dapat mengetahui kemampuan dan keahlian apa yang dibutuhkan dalam bidang profesi tersebut.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka penulis ingin membuat “**Aplikasi Pengenalan Profesi TI Pada Siswa SMA Menerapkan Gamifikasi Berbasis Android Serta Tinjauan Menurut Islam**”. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah profesi yang dikenalkan lebih ke bidang Teknologi Informasi (TI). Fitur yang terdapat dalam aplikasi ini ada dua yaitu fitur profesi dan fitur kuis. Fitur profesi meliputi nama profesi, ruang lingkup tugas dan tanggungjawab serta kompetensi yang harus dimiliki profesi dan sertifikat pendukung profesi jika ada. Untuk fitur kuis berisi pertanyaan seputar materi dari profesi tersebut.

### **1.2 Identifikasi Masalah**

1. Kebanyakan anak-anak hanya mengetahui profesi umum yang terkenal di lingkungan masyarakat.
2. Sedikitnya anak-anak menggunakan *gadget* sebagai alat untuk pembelajaran.

### **1.3 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana membuat sebuah aplikasi pengenalan profesi TI menerapkan gamifikasi berbasis android ?
2. Bagaimana mengukur pemahaman anak tentang profesi dalam bidang Teknologi Informasi (TI) ?
3. Bagaimana tinjauan Islam terhadap Aplikasi Pengenalan Profesi TI Pada Siswa Menerapkan Gamifikasi Berbasis Android ?

### **1.4 Batasan Masalah**

Oleh karena itu dalam pembuatan aplikasi pengenalan profesi penulis melakukan pembatasan masalah agar tidak terlalu jauh, meliputi :

- a. Aplikasi hanya menampilkan nama profesi, tugas dan tanggungjawab, serta kompetensi yang harus dimiliki.
- b. Aplikasi terdapat kuis berisi materi tentang profesi.
- c. Aplikasi dibuat untuk perangkat berbasis Android saja.
- d. Profesi yang disampaikan meliputi *data analyst, software engineer, web developer, database administrator*, dan *security engineer*.
- e. Menerapkan gamifikasi berupa skor, feedback, level di dalam kuis.
- f. Aplikasi hanya bisa digunakan di android versi 4 keatas.

### **1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Menghasilkan sebuah aplikasi pengenalan profesi dalam bidang teknologi informasi berbasis android
2. Memberikan informasi atau pengetahuan kepada anak untuk nama profesi, tugas dan tanggungjawab, serta kompetensi yang harus dimiliki dan sertifikat pendukung profesi jika ada.
3. Mengetahui pandangan Islam terhadap Aplikasi Pengenalan Profesi TI Pada Siswa SMA Menerapkan Gamifikasi Berbasis Android

Manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Memperkenalkan profesi dalam bidang Teknologi Informasi (TI).
2. Siswa dapat mengetahui nama profesi serta tugas dan kemampuan yang dimiliki oleh profesi tersebut.
3. Siswa dapat mengetahui kompetensi yang harus dimiliki.

### **1.6 Sistematika Penulisan**

Dalam penulisan pada skripsi penulis menyusun sistematika penulisan sebagai berikut:

- |        |  |
|--------|--|
| BAB 1: | <b>PENDAHULUAN</b><br>Dalam bab ini membahas tentang latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, serta sistematika penulisan. |
| BAB 2: | <b>LANDASAN TEORI</b><br>Dalam bab ini membahas mengenai studi literatur, landasan teori yang digunakan, dan flowchart .                                     |
| BAB 3: | <b>METODE PENELITIAN</b><br>Dalam bab ini membahas metode pengembangan sistem yang digunakan, bahan dan cara untuk penelitian dan jadwal penelitian.         |
| BAB 4: | <b>HASIL DAN PEMBAHASAN</b><br>Dalam bab ini membahas hasil dari implementasi aplikasi dan pembahasan dari setiap prosesnya.                                 |
| BAB 5: | <b>PEMBAHASAN DITINJAU DARI SUDUT PANDANG ISLAM</b><br>Dalam bab ini berisi sudut pandang islam tentang judul penelitian ini                                 |
| BAB 6: | <b>PENUTUP</b>   |

Dalam bab ini berisi kesimpulan dari semua bab yang telah dikerjakan dan saran untuk penelitian ini.