

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Manusia sebagai makhluk yang memiliki akal selalu mengutamakan pendidikan, karena pendidikan merupakan sarana peningkatan kualitas sumber daya manusia agar dapat mengimbangi zaman yang semakin terkomputerisasi. Indonesia dengan sumber daya manusia yang secara mayoritas berpendidikan menengah merupakan sebagian kecil dari komunitas dunia yang memiliki tingkat pendidikan tinggi. Namun, kegiatan media pembelajaran di Indonesia belum dapat dimaksimalkan atau belum terlalu menarik minat para pelajar.

Penggunaan media pembelajaran yang belum dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar, membuat proses pembelajaran menjadi monoton dan membosankan. Media Pembelajaran ini contohnya powerpoint, video pembelajaran, multimedia interaktif, dan lain-lain. Mengingat hal tersebut Guru belum menggunakan media pembelajaran tersebut, guru masih menggunakan buku dan papan tulis sebagai media pembelajaran. Dan dalam kasus ini saya mengambil studi kasus di Wihara Dharmacakra Mandala Grha Jambi.

Wihara Dharmacakra Mandala Grha Jambi adalah salah satu wihara yang berada di lokasi daerah khususnya Jambi. Dalam menjalankan kegiatan seharinya, wihara masih menggunakan cara konvensional. Dalam pengajaran agama Buddha yang hanya dilakukan saat ada kakak pengajar dan sekali dalam seminggu sehingga

proses pembelajaran menjadi jarang, ditambah dengan cara mengajar yang sudah biasa sehingga tidak menarik dan membuat cepat bosan para umat yang mengakibatkan para umat tidak berkonsentrasi sehingga tidak dapat mencerna pelajaran agama Buddha dengan baik.

Maraknya minat belajar umat-umat wihara terutama yang masih dibawah 10 tahun dikarenakan beredarnya perangkat handphone yang semakin canggih sehingga mereka lebih suka bermain dibanding belajar. Proses pembelajaran merupakan kegiatan terpenting dalam pendidikan. pembelajaran tidak bisa dilakukan dengan mudah namun dengan bantuan teknologi sekarang, proses pembelajaran lebih mudah dengan adanya bantuan perangkat handphone yang sudah sangat umum pada masyarakat dengan sistem operasi yang biasa disebut *Android*.

Game edukasi merupakan permainan yang dikemas untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah. Teknik pembelajaran interaktif yang efektif bagi anak usia dini adalah dengan menggunakan game edukasi, hal ini dikarenakan sebagian besar anak di usia dini memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap semua yang berada di lingkungan sekitarnya. Salah satunya pengenalan terhadap agama Buddha, terlebih dengan pengenalan ini anak-anak diajarkan untuk lebih mengenal agama Buddha dan cerita sang Buddha lebih dalam. Terdapat beberapa masalah dalam penyampaian materi pelajaran pada usia dini salah satunya seperti kebosanan anak dalam belajar serta sulitnya konsentrasi dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh pengajar. Dengan adanya *Game* edukasi ini yang bertujuan untuk dapat mengatasi

masalah pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar, membantu perkembangan kecerdasan dan meningkatkan kemampuan anak dalam proses belajar anak di usia dini. Untuk itu diperlukan media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan menyenangkan sehingga penyampaian materi agama Buddha dengan bantuan game edukasi ini dapat dilakukan dengan bermain sambil belajar.

Oleh karena itu, dibuatlah sebuah perancangan aplikasi yang menerapkan pembelajaran tentang agama Buddha dengan cerita berbentuk video dan juga *game* edukasi yang mengasah daya ingat serta pengetahuan para anak-anak namun tetap menarik dan juga tidak membosankan. Aplikasi ini bertujuan untuk menambah wawasan serta meningkatkan ketertarikan para umat dalam mempelajari tentang agama Buddha terutama bagi anak-anak.

Aplikasi yang kami rancang ini dimaksudkan juga untuk dapat menarik minat anak-anak wihara untuk dapat belajar tentang Riwayat hidup dari Buddha Sidharta Gautama. *Aplikasi* ini juga dibuat sebagai Media Pembelajaran anak- anak. Dengan cara merancang aplikasi berbasis *Android*, yang dimana kebanyakan anak-anak jaman sekarang sudah memiliki *gadget/gawai*. Dibandingkan membiarkan mereka bermain *game* yang menghabiskan waktu dan tidak mengedukasi. Perancangan *Aplikasi gamifikasi* berbasis *Android* ini dibuat agar anak- anak wihara memiliki Media Pembelajaran berupa *gamifikasi*.

1.2 PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, dapat dirumuskan masalah penelitian ini adalah bagaimana merancang dan menerapkan sebuah aplikasi pembelajaran Agama Buddha dengan Gamifikasi agar menarik dan mudah dimengerti oleh pengguna, menggunakan aplikasi *Unity* dan *Aseprite*.

1.3 BATASAN MASALAH

Agar dalam penelitian ini dapat berjalan dengan baik dan terarah serta menghindari pembahasan diluar topik penelitian, maka penulis melakukan pembatasan masalah yaitu:

1. Perancangan aplikasi bertujuan untuk menambah wawasan tentang cerita sang Buddha untuk umat wihara.
2. Aplikasi yang dibuat berbasis *Android Nougat 7*.
3. Perancangan Aplikasi menggunakan *Unity* dan *Aseprite*.
4. Batasan masalah dalam penelitian ini yaitu hanya melibatkan subjek penelitian yang merupakan umat wihara DMG dengan rentang umur 3 – 10 tahun.
5. Pemodelan sistem menggunakan *UML Use Case Diagram* dan *Activity Diagram*.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini yaitu merancang aplikasi yang dapat menambah wawasan dan mengenalkan Riwayat Buddha Gautama kepada umat wihara.

Adapun manfaat yang diharapkan setelah melakukan penelitian ini yaitu:

1. Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan pengguna lebih tertarik dan mudah dalam mempelajari Agama Buddha yang disertai dengan visual yang menarik .
2. Memudahkan proses pembelajaran agama Buddha dengan game sehingga lebih menarik dan tidak cepat membuat bosan.
3. Memberikan referensi bagi peneliti selanjutnya, khususnya pembahasan mengenai aplikasi *Android* dengan gamifikasi.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk mempermudah dalam memahami penulisan laporan penelitian ini, maka penulis menyajikan sistematika penelitian ini yaitu sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini dibahas mengenai Latar Belakang Masalah, Perumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian serta Sistematika Penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini memuat konsep-konsep teoritis yang digunakan sebagai kerangka atau landasan yang digunakan untuk mendukung pemahaman terhadap penelitian yang penulis lakukan. Adapun

konsep-konsep teoritis yang digunakan yaitu mengenai perancangan, aplikasi, aplikasi *mobile*, pembelajaran, *Multimedia*, dan *Android*, serta konsep teoritis lain seperti, *usecase diagram*, dan *activity diagram*.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini penulis menguraikan tentang tahapan proses yang dilakukan, metode serta *tools* yang digunakan untuk menganalisa dan merancang aplikasi media pembelajaran agama Buddha menggunakan gamifikasi, baik *hardware* maupun *software*.

BAB IV : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini berisi tentang analisa aplikasi, analisa kebutuhan aplikasi, rancangan output, rancangan input, dan rancangan struktur aplikasi.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini berisi hasil implementasi dari rancangan aplikasi yang telah dibuat dan pengujian terhadap aplikasi yang telah dibangun.

BAB VI : PENUTUP

Pada bab ini menguraikan kesimpulan yang diperoleh dari proses-proses perancangan dan implementasi sistem yang telah dilakukan serta mengemukakan saran-saran bagi pembangunan dan pengembangan yang akan datang.