

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Globalisasi telah membawa perubahan dalam kehidupan masyarakat dunia, termasuk Indonesia Globalisasi bisa berdampak positif, bisa juga berdampak negatif. Dibutuhkan sikap dan karakter yang kuat dalam menghadapi dampak negatif globalisasi, salah satunya melalui pendidikan agama. Pendidikan agama perlu diajarkan sejak usia dini, agar anak dapat tumbuh dan berkembang menjadi manusia yang memiliki kepribadian dan karakter yang baik.

Pada saat ini, dengan adanya kemajuan teknologi, dalam proses belajar mengajar telah menggunakan fasilitas internet sebagai media belajar anak-anak. Dengan adanya fasilitas tersebut di harapkan anak-anak dapat menggunakan fasilitas tersebut untuk mempermudah wawasan dalam mencari pengetahuan.

Sekolah minggu di adakan di Vihara Sakyakirti Jambi. Sekolah minggu Vihara Sakyakirti Jambi yang beralamatkan di Jalan Pangeran Diponegoro no.56 Jambi. Sekolah minggu tersebut dilaksanakan setiap hari minggu pukul 8 pagi.

Pembelajaran yang sedang berlangsung saat ini di sekolah minggu Vihara Sakyakirti Jambi masih menggunakan sistem konvensional. Sistem konvensional yang berjalan di sekolah minggu Vihara Sakyakirti di bantu oleh guru – guru agama Buddha dari sekolah-sekolah dan juga anak- anak dari oraganisasi Generasi Buddhis Sakyakirti Jambi.

Berdasarkan data yang didapat melalui wawancara dengan ketua sekolah minggu pada Vihara Sakyakirti Jambi, dijelaskan bahwa masih ada anak-anak yang datang ke vihara tetapi tidak mengikuti sekolah minggu. Hal ini dikarenakan ada anak yang malas mengikuti sekolah minggu dan ada orang tua yang tidak sempat menjemput pada saat pulang dari sekolah minggu, akibat yang terjadi dari keadaan di atas anak-anak yang mengikuti sekolah minggu berkurang. Cara pengajaran yang diterapkan pada saat ini adalah hanya menggunakan buku lalu menjelaskan lewat buku dan bermain di lapangan serta latihan bernyanyi.

Berdasarkan data yang didapat melalui kuesioner dengan anak-anak di sekolah minggu pada Vihara Sakyakirti, dijelaskan bahwa 84 persen anak-anak sering mengikuti ke Vihara tetapi 44 persen anak-anak tidak mengikuti sekolah minggu, maka dari itu anak-anak tersebut hanya 36 persen yang mengetahui tentang sejarah agama Buddha. Dikarenakan anak-anak tersebut jarang mengikuti sekolah minggu, maka anak-anak tersebut jarang membaca buku tentang agama Buddha.

Oleh karena itu, dari hasil wawancara dan kuesioner peneliti ingin membuat game edukasi yang menampilkan story dan game tentang agama Buddha untuk sekolah minggu Vihara Sakyakirti Jambi. Pada menu utama, anak-anak akan diberikan 2 pilihan yaitu story dan game. Pada masing-masing menu terdapat beberapa pilihan bab.

Dengan game edukasi ini, peneliti berharap dapat meningkatkan ketertarikan anak-anak pada pembelajaran agama Buddha.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Menurut latar belakang yang dinyatakan diatas, maka dapat dirumuskan masalah yang akan di bahas pada penelitian ini : “Bagaimana merancang game edukasi pembelajaran agama Buddha berbasis android pada sekolah minggu Vihara Sakyakirti Jambi?”.

1.3 BATASAN MASALAH

Berikut adalah batasan masalah untuk membatasi pokok permasalahan, maka peneliti membatasi ruang lingkup penelitian sebagai berikut :

- 1 Penelitian ini membahas pelajaran agama Buddha pada sekolah minggu Vihara Sakyakirti Jambi.
- 2 Pelajaran yang dibahas adalah pelajaran agama Buddha untuk kelas 4 sampai kelas 6 SD.
- 3 Pemodelan sistem menggunakan *UseCase*, *Acitivity*, dan *Class diagram*.
- 4 Penelitian ini menggunakan game berbasis Android yang dibuat dengan *Unity*.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini, yaitu :

- 1 Menganalisa sistem pembelajaran yang saat ini sedang berjalan pada sekolah minggu Vihara Sakyakirti Jambi.

- 2 Menciptakan game edukasi pembelajaran agama Buddha berbasis android pada sekolah minggu Vihara Sakyakirti Jambi yang menarik dan inovatif berbasis Android menggunakan *Unity*.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini, yaitu :

- a. Mengetahui permasalahan yang terjadi pada sistem pembelajaran di sekolah minggu Vihara Sakyakirti Jambi.
- b. Menarik minat anak-anak dalam pembelajaran agama Buddha.
- c. Membantu anak-anak dalam pembelajaran agama Buddha pada sekolah minggu Vihara Sakyakirti Jambi.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan ini akan menjelaskan secara jelas dan lebih rinci mengenai apa yang akan dibahas dalam setiap bab-bab yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya sesuai dengan ruang lingkup judul dari penelitian ini. Dimana didalam sistematika ini akan menjelaskan tentang lima bab yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan dan manfaat penulisan serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dikhususkan pembahasan teori yang berkaitan dengan topik yang akan dibuat seperti pembelajaran, game, edukasi, agama Buddha, *Activty Diagram*, *Use Case* dan *Activity Diagram*

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisikan tentang kerangka kerja penelitian, metode-metode yang digunakan untuk penelitian, mulai dari metode pengumpulan data sampai metode perancangan beserta alat bantu dan aplikasi pembantu yang digunakan untuk merancang aplikasi ini.

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang proses yang di lakukan terhadap objek analisa untuk menciptakan sebuah aplikasi dimulai dari Analisis Kebutuhan Sistem berupa input, Analisis Proses, Analisis Output, dan Rancangan *Interface* menjadi sebuah aplikasi.

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini peneliti menuliskan tentang hasil implementasi dari rancangan aplikasi yang dibuat, pengujian terhadap aplikasi yang telah rampung, dan analisis hasil dari apa yang telah dicapai oleh aplikasi tersebut dari pengujian.

BAB VI PENUTUP

Bab ini merupakan bagian terakhir dari pembahasan yang akan di bahas oleh peneliti. Dalam bab ini memuat tentang kesimpulan yang

diambil peneliti serta saran-saran dari peneliti yang mungkin akan bermanfaat bagi para pembaca.