

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG MASALAH**

Pendidikan sudah harus dimulai sejak usia dini agar tidak terlambat dalam mengenal dunia pendidikan, khususnya dalam pendidikan agama. Agama memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan umat manusia. Agama menjadi pemandu dalam upaya untuk mewujudkan suatu kehidupan yang bermakna, damai, dan bermartabat. Menyadari bahwa peran agama sangat penting bagi kehidupan umat manusia maka penghayatan agama dalam kehidupan setiap pribadi menjadi sebuah keyakinan yang ditempuh melalui pendidikan di lingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat. Hal tersebut diperkuat oleh tujuan Pendidikan Nasional yang tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, terutama pada penjelasan Pasal 37 Ayat (1) bahwa pendidikan agama dimaksudkan untuk membentuk siswa menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Dengan demikian, pendidikan agama dapat menjadi perekat bangsa dan memberikan anugerah yang sebesar-sebesarnya bagi kemajuan dan kesejahteraan bangsa.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia nomor 55 tahun 2007 tentang pendidikan agama dan pendidikan keagamaan terutama pada penjelasan Pasal 44 bahwa Sekolah Minggu Buddha merupakan kegiatan belajar mengajar nonformal yang dilaksanakan di Vihara atau Cetya setiap hari Minggu secara rutin. Sekolah

Minggu Buddha bertujuan untuk menanamkan saddha/sraddha dan bhakti peserta didik dalam rangka meningkatkan keimanan umat Buddha secara berkesinambungan. Sekolah Minggu Buddha merupakan pelengkap atau bagian dari pendidikan agama pada satuan pendidikan formal.

Vihara Amrta merupakan salah satu tempat ibadah bagi umat beragama Buddha yang diresmikan pada tanggal 16 Oktober 1994 yang berlokasi di Kota Jambi. Vihara Amrta memiliki berbagai kegiatan keagamaan dalam bidang kerohanian dan pendidikan. Kerohanian merupakan kegiatan keagamaan dengan praktek langsung dalam beribadah (kebaktian), sedangkan bidang pendidikan merupakan kegiatan belajar mengajar mengenai pendidikan agama Buddha yang dilaksanakan setiap hari minggu setelah kegiatan kerohanian selesai yang biasanya disebut dengan Sekolah Minggu Buddha. Untuk jenjang pendidikan yang diajarkan di sana dimulai dari tingkat Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), hingga Sekolah Menengah Atas (SMA) dan atau Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

Proses belajar mengajar di Sekolah Minggu Buddha Vihara Amrta saat ini, khususnya dalam mempelajari pendidikan agama Buddha adalah dengan guru menjelaskan dan siswa memperhatikan, lalu melakukan tanya jawab. Guru memberikan catatan penting untuk dicatat oleh siswa dan akan memberikan kuis setelah materi yang dijelaskan selesai. Sistem ini masih menimbulkan masalah seperti kejenuhan dan menurunkan semangat siswa dalam mengikuti pelajaran serta masih banyak siswa yang kurang memahami materi yang diberikan. Hal-hal

tersebut mengakibatkan tidak optimalnya penyerapan pelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa yang mengikuti pelajaran.

Pada era yang serba digital seperti sekarang ini, teknologi seperti *smartphone* berbasis android telah banyak digunakan oleh semua kalangan pengguna mulai dari anak-anak hingga dewasa. Pemanfaatan *smartphone* saat ini tidak hanya sebagai alat komunikasi melainkan dapat digunakan sebagai media bermain *game*. Bermain *game* merupakan salah satu sarana pembelajaran. Game edukasi adalah *game* yang khusus dirancang untuk mengajarkan *user* suatu pembelajaran tertentu, pengembangan konsep dan pemahaman serta membimbing mereka dalam melatih kemampuan mereka. Sehingga dapat mengembangkan pola pikir lebih kreatif dengan bermain sambil belajar dan menghasilkan pembelajaran yang lebih mudah dipahami serta dapat mengarahkan pengguna *smartphone* khususnya siswa ke hal-hal yang lebih positif terutama di bidang pendidikan. Akan tetapi aplikasi game edukasi mengenai pendidikan agama masih jarang kita dapatkan, khususnya game edukasi mengenai pendidikan agama Buddha.

Berdasarkan permasalahan di atas, penulis memiliki ide untuk merancang suatu aplikasi game edukasi berbasis multimedia sebagai media pembelajaran pengenalan materi dasar dalam pendidikan agama Buddha untuk siswa Sekolah Dasar. Oleh karena itu penulis memilih judul skripsi dengan judul **“Perancangan Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Pendidikan Agama Buddha Berbasis Multimedia (Studi Kasus : Sekolah Minggu Buddha Vihara Amrta Jambi)”**.

## 1.2 PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat penulis rumuskan permasalahan dari penelitian ini yaitu “Bagaimana merancang sebuah aplikasi game edukasi pengenalan pendidikan agama Buddha berbasis multimedia?”.

## 1.3 PEMBATAAN MASALAH

Batasan masalah dalam penelitian ini antara lain :

1. Aplikasi *game* ini berisi materi pengenalan pendidikan agama Buddha untuk siswa kelas 1 s/d III Sekolah Dasar di Sekolah Minggu Buddha Vihara Amrta Jambi berdasarkan buku pedoman Ehipassiko.
2. Aplikasi *game* ini berisi konten yaitu sejarah singkat dan hari besar agama Buddha, pengenalan lambang buddhis dan tebak lambang buddhis.
3. Aplikasi ini digunakan pada *smartphone* Android dengan minimum sistem operasi Android versi 4.1 Jelly Bean dan menginstall *software* Adobe Air sebagai pendukung aplikasi.
4. Aplikasi ini dibuat menggunakan *software* Adobe Flash Profesional CS6, Photoshop, Audition, dan Illustration.
5. Model perancangan sistem dengan menggunakan UML (*Unified Modeling Language*) yaitu usecase diagram, activity diagram, dan class diagram.

## 1.4 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini antara lain :

1. Mengetahui masalah dalam sistem belajar mengajar yang sedang berjalan.
2. Menganalisis kebutuhan informasi dalam pembelajaran agama Buddha.
3. Merancang game edukasi pengenalan pendidikan agama Buddha berbasis multimedia.

### **1.5 MANFAAT PENELITIAN**

1. Bagi guru

Membantu guru dalam memberikan penjelasan mengenai sejarah singkat agama Buddha dan materi lambang buddhis.

2. Bagi siswa

Meningkatkan pemahaman dan pengetahuan, serta memotivasi siswa dalam hal belajar pendidikan agama Buddha khususnya mengetahui sejarah singkat agama Buddha dan mengenal lambang buddhis dalam bentuk game edukasi.

3. Bagi peneliti

Menambah pengetahuan dan wawasan serta dapat mengaplikasikan dan mensosialisasikan teori yang telah diperoleh selama perkuliahan.

### **1.6 SISTEMATIKA PENELITIAN**

Laporan penelitian ini dibuat dalam sistematika yang sesuai dengan kaidah penulisan ilmiah yang benar dan dibagi dalam bab-bab sebagai berikut :

## **BAB I        PENDAHULUAN**

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

## **BAB II      LANDASAN TEORI**

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

## **BAB III     METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini berisi tahapan proses yang dilakukan selama mengerjakan penelitian, metode yang digunakan, dan alat bantu yang digunakan untuk mengembangkan program baik hardware maupun software.

## **BAB IV     ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini berisi analisis game yang terdiri dari analisis domain masalah, tujuan dan konsep game; analisis kebutuhan aplikasi game yang terdiri dari analisis fungsi yang dibutuhkan, analisis output, analisis input dan analisis kebutuhan data; rancangan layout; rancangan input; rancangan struktur data yang digunakan; rancangan struktur program; dan rancangan algoritma program.

## **BAB V      IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

Bab ini berisi proses menterjemahkan rancangan menjadi program aplikasi yang dapat digunakan oleh user yang terdiri dari hasil implementasi, pengujian sistem dan analisis hasil yang dicapai oleh perangkat lunak.

## **BAB VI      PENUTUP**

Bab ini merupakan penutup dari penelitian ilmiah ini yang berisi kesimpulan dari pembahasan bab-bab sebelumnya dan saran yang berguna bagi pihak-pihak yang bersangkutan dalam penelitian ilmiah ini.

