

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Dengan semakin berkembangnya teknologi terutama pada bidang informasi di lingkungan masyarakat, memberikan berbagai dampak seperti dampak positif serta dampak negatif bagi masyarakat itu sendiri. Terutama dalam bidang Pendidikan Agama, yang dimana banyak dari masyarakat yang tidak mendapatkan Pendidikan Agama secara maksimal. Maka dari itu diperlukan Pendidikan Agama serta penanaman nilai moral sejak usia dini agar diri dapat sesuai didalam lingkungan manapun.[1]

Salah satu cara untuk mendapatkan Pendidikan Agama Buddha selain dari pembelajaran disekolah, anak-anak juga bisa mendapat pembelajaran Pendidikan Agama Buddha dari Vihara. Menurut [2] Sekolah Minggu Buddha (SMB) adalah sekolah non formal yang biasa dilaksanakan oleh masyarakat, organisasi ataupun lembaga Agama Buddha dengan tujuan agar dapat memberi bekal berupa pengetahuan dan juga penanaman nilai-nilai moral sejak usia dini. Adapun pada Sekolah Minggu Buddhis Vihara Jaya Manggala, anak-anak akan mempelajari berbagai pengetahuan mengenai Pendidikan Agama Buddha melalui buku pelajaran ataupun kuis yang diberikan, namun seringkali anak-anak tidak memiliki minat dalam proses belajar mengajar dikarenakan proses belajar yang cenderung membosankan

sehingga pembelajaran biasanya akan diulang terus menerus yang menjadikan pembelajaran menjadi kurang efektif.

Pemahaman siswa dalam proses belajar mengajar juga dapat terpengaruh dari beberapa faktor, salah satunya yaitu adanya motivasi bagi siswa, seperti halnya menurut [3] *motivation refers to a desire that directs a person to achieve a goal* berarti bahwa motivasi mengacu kepada sebuah keinginan yang mengarahkan seseorang untuk mencapai suatu tujuan. Selain motivasi siswa, media pembelajaran juga dapat mempengaruhi minat dan juga tingkat pemahaman siswa selama proses belajar mengajar.

Media pembelajaran menurut Hasan et al. [4] adalah apapun yang dapat digunakan sebagai perantara dalam penyampaian informasi antar guru dan siswa yaitu pemberi informasi kepada siswa atau sebagai penerima informasi. Ada berbagai macam media pembelajaran yang umum digunakan oleh guru salah satunya melalui buku. Menurut [5] *as technology advances, learning does not only come from reading books or looking at printed pictures, there are many ways that can be used in teaching* bahwa semakin berkembangnya teknologi, pembelajaran tidak hanya dari membaca buku ataupun melihat gambar yang dicetak, ada banyak sekali cara yang dapat digunakan dalam mengajar, salah satunya yaitu melalui *game* edukasi.

Berdasarkan [6] *traditional classroom learning is usually monotonous where the teacher only provides material through books and the internet so that students are less involved* bahwa artinya pembelajaran di kelas secara tradisional biasanya bersifat monoton dimana guru hanya memberikan materi

melalui buku dan juga internet sehingga kurang melibatkan siswa. Sehingga siswa kurang memiliki minat dalam proses belajar mengajar Pendidikan Agama Buddha, dikarenakan metode pembelajaran yang belum beragam dan interaktif. Pembelajaran melalui *game* edukasi menurut M. Priyaadharshini et al. bahwa *educational games have high potential in facilitating learning and achieving achievement* artinya yaitu *game* edukasi mempunyai potensi tinggi dalam memfasilitasi pembelajaran dan pencapaian sebuah prestasi, dari suatu proses pembelajaran yang telah diikuti.[7][8] Yang dimana dengan media pembelajaran ini anak-anak akan lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan dengan tampilan yang menarik serta interaktif.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka Peneliti ingin melakukan sebuah penelitian yang akan dijadikan kedalam bentuk Tugas Akhir dengan judul **“Perancangan *Game* Edukasi *Platformer* Untuk Anak Sekolah Minggu Buddhis”**. Agar dapat membuat proses belajar mengajar Pendidikan Agama Buddha di sekolah Minggu Buddhis menjadi lebih mudah dan interaktif dengan mengacu pada buku Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti.

1.2 PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan dari permasalahan yang telah disampaikan di latar belakang, maka akan dibahas permasalahan yaitu “Bagaimanakah cara agar dapat merancang *game* edukasi untuk pembelajaran anak Sekolah Minggu Buddhis (SMB)?”

1.3 BATASAN MASALAH

Agar penelitian yang dihasilkan dapat menjadi baik dan sesuai, diperlukan batasan masalah yaitu sebagai berikut:

1. *Game* edukasi ini menggunakan konsep *game platform* yang dimana pemain dapat menjalankan karakter, berbagai pertanyaan sebagai kuis, hingga dapat melihat pernyataan dari item yang ditemukan seputar Pendidikan Agama Buddha.
2. *Game* edukasi menampilkan berupa materi Pendidikan Agama Buddha untuk siswa dari kelas 1 sampai kelas 3 dengan berbasis *desktop*.
3. Dalam pembuatan *game* edukasi ini akan menggunakan beberapa software yaitu, Unity 2021, Visual Studio 2019, dan Clip Studio Paint.
4. *Game* edukasi akan dimainkan oleh guru dan anak-anak (guru akan menggerakkan karakter dan anak-anak akan menjawab kuis secara bersama).

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Agar dapat mengetahui metode pembelajaran yang ada pada Sekolah Minggu Budhhis di Vihara Jaya Manggala.
2. Untuk dapat membantu anak-anak di Sekolah Minggu Buddhis (SMB) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Buddha dengan penggabungan game beserta teori”.

1.4.2 MANFAAT PENELITIAN

Adapun penelitian ini memiliki manfaat,yaitu :

1. Mendapatkan minat anak-anak agar tertarik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Buddha dengan menggunakan media yang interaktif.
2. Menambah pengetahuan dan juga pemahaman anak-anak mengenai Pendidikan Agama Buddha.
3. Menunjang pembelajaran Pendidikan Agama Buddha kepada anak-anak di Sekolah Minggu Buddhis Vihara Jaya Manggala.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Proposal ini disusun secara sistematis dengan susunan serta penjelasan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini terdapat latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta juga sistematika dari penulisan mengenai perancangan *game* edukasi yang dibuat.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini terdapat teori-teori dasar yang dapat menunjang penelitian, dengan kutipan yang dapat berasal dari buku, jurnal, dan sebagainya.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini terdapat tahapan proses, metode yang dipakai, dan *tools* (alat) yang dipakai selama dilakukannya penelitian (perancangan *game* edukasi).

BAB IV: ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini terdiri dari analisis mengenai apa yang diperlukan dalam perancangan *game* edukasi, dari segi fungsi, konsep dan input serta output dari merancang *game* edukasi.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini terdapat deskripsi serta implementasi dan pemakaian *game* edukasi, serta melaksanakan pengujian dan juga menganalisis hasil dari *game* edukasi.

BAB VI : PENUTUP

Pada bab ini terdapat kesimpulan serta saran dari penelitian *game* edukasi yang telah dibuat.