

## ABSTRAK

### Perancangan User Experience Aplikasi Game Belajar Agama Hindu Dengan Metode Human Centered Design

I Putu Hari Saftana  
18312056

Pendidikan merupakan daya upaya untuk mewujudkan tumbuhnya budi pekerti anak (kekuatan batin, karakter, pikiran atau intelek) dan tubuh anak itu untuk mewujudkan kehidupan anak yang selaras dengan dunianya. Pendidikan psikologis jarang ditemukan dalam dunia pendidikan dewasa ini. Hal tersebut berakar pada diterapkan pada pendidikan yang didalamnya ada model dan yang tidak menyentuh sisi humanisme, dimana penerapan pendidikan hanya bersifat formalitas saja. diarahkannya siswa untuk mencari informasi yang diperlukan di media online, membuat sangat mudahnya mendapatkan ilmu karena didukung oleh teknologi yang mencukupi dan penyebaran jaringan internet hampir mencakup semua wilayah. faktor yang menyebabkan kurangnya niat untuk belajar belajar internet seperti kurangnya pengetahuan apa yang dipelajari, tidak menariknya bacaan yang tersaji, kemudian kekhawatiran terhadap informasi yang tidak tepat yang ada di media internet seperti pelajaran Agama. Terkhusus penganut Agama Hindu tersebar luas di Indonesia, dengan populasi pemeluk Agama Hindu yang dikatakan sebagai salah satu minoritas. Banyak sekolah yang tidak memiliki guru khusus mengajar Agama Hindu, yang menyebabkan sekelompok kecil pemeluk Agama Hindu ini tidak mendapatkan pelajaran Agama Hindu sebagaimana mestinya. Karena perihal tersebut penelitian ini dilakukan untuk menciptakan sebuah desain game pembelajaran Agama Hindu yang bisa digunakan oleh pemeluk Agama Hindu yang dimana sekolah tersebut tidak memiliki tenaga pendidik yang berkompeten dalam mengajarkan agama Hindu. Yang terbukti desain yang telah dirancang berhasil dan mendapatkan nilai yang baik dalam pengujian kepuasan dengan rate nilai menggunakan *system usability scale* dengan nilai 79.2 dengan *acceptable ranges* yaitu *acceptable* dan mendapat peningkatan *complication rate* yang meningkat dari 86.25% menjadi 94.44%. dan penurunan rata-rata waktu pengerjaan *task* dari 12.25 detik ke 7.37 detik, dan pada pengujian UX dengan menggunakan UEQ mendapatkan nilai evaluasi positif atau nilai mean dari skala UEQ > +0,8 dengan nilai 1.36, Kualitas Pragmatis 1.23, Kualitas Hedonis 1.24.

**Kata Kunci:** Pendidikan, Agama Hindu, Desain, SUS, System Usability Scale, UEQ