

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

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. Namun di era sekarang yang penuh dengan hal-hal yang mendegradasi sisi humanisme. Pendidikan yang seharusnya melahirkan anak yang memiliki karakter baik, justru sebaliknya melahirkan manusia yang berperilaku buruk. 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 (Armini, 2017). Pendidikan berkaitan erat dengan pembangunan nasional dan diarahkan untuk pembangunan seluruh rakyat Indonesia. Pedoman normatif arah pembangunan ini mewujudkan tekad yang hendak dicapai bangsa Indonesia melalui pembangunan nasional terkait dengan rangka budaya dan sistem nilai bangsa Indonesia, yaitu menjaga nilai-nilai Ketuhanan Yang Maha Esa (arini, et al., 2021). Dimana Pendidikan merupakan sebuah dasar yang baik dalam pembelajaran sumber daya manusia SDM, dengan pendidikan yang bermutu tinggi akan menghasilkan sumber daya manusia yang baik pula, dari segi belajar dan materi yang perlu diajarkan kepada peserta didik akan mempengaruhi hasil sumber daya manusia setelah menyelesaikan pendidikan. Untuk saat ini sistem pendidikan ini berorientasi pada siswa yang bisa melakukan pembelajaran mandiri dengan 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.

Tetapi pada kenyataannya untuk peserta didik sangat sedikit memiliki niat dalam belajar melalui media internet, ada beberapa 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. Pendidikan agama yang penting bagi setiap peserta didik karena memiliki pengaruh yang sangat positif terhadap perkembangan dan kemajuan karakter dan kepribadian. Atas dasar itu, pendidikan agama dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi tampaknya sangat *urgent*, dan perlu untuk dipelajari sedini mungkin untuk membentuk dan mengembangkan pribadi yang berakhlak mulia (arini, et al., 2021). Pada pembelajaran Agama peserta didik bingung untuk belajar dari awal karena tidak ada yang membimbingnya secara khusus agar tidak mendapatkan informasi yang salah terhadap materi Agama yang didapatkan diinternet.

Terkhusus penganut Agama Hindu tersebar luas diIndonesia, dengan populasi pemeluk Agama Hindu yang dikatakan sebagai salah satu minoritas diIndonesia. Menurut situs databook.katadata.co.id sebanyak 4,67 juta (1,71%) beragama Hindu di Indonesia. Dengan jumlah penganut Agama Hindu hanya sebanyak itu, Terkadang kita juga menemukan disebuah sekolah hanya menemukan sekelompok kecil ataupun satu atau dua anak yang beragama Hindu dalam suatu sekolah. 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 dikarenakan sekolah tidak memiliki tenaga pendidik yang memiliki kompetensi dalam hal tersebut terlebih lagi dalam mengajar Agama Hindu.

Karena perihal tersebut dimulainya penelitian untuk membuat 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. Atas masalah tersebutlah saya membuat penelitian ini, yang diharapkan bisa menyelesaikan permasalahan ini dengan menerapkan metode game dalam sebuah pembelajaran. Sehingga peserta didik memiliki kesenangan dan minat belajar yang lebih tinggi dalam belajar Agama Hindu dan peserta didik yang sebelumnya tidak mendapatkan pelajaran Agama Hindu bisa belajar mandiri dengan game ini dengan materi yang mudah dipahami dan dikemas dalam penyampaian ilmu yang lebih mudah dipahami. Dengan lokasi objek penelitian yaitu SD N 2 Wirata Agung

1.2 Rumusan Masalah

Penelitian ini dibuat atas adanya masalah, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah menyelesaikan Perancangan User Experience Aplikasi Game Belajar Agama Hindu dengan Metode Human Centered Design

1.3 Batasan Penelitian

Adapun penelitian dibuat memiliki batasan masalah dalam penelitiannya, batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Perancangan produk ini hanya sampai tahap prototype desain game.
2. Perancangan desain berfokus pada *User experience* UX.
3. Pengujian kegunaan aplikasi menggunakan metode usability testing.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah untuk perancangan sebuah tahapan pembuatan produk aplikasi/game yang diawali dengan eksplorasi dari desain pengalaman pengguna untuk dapat menghasilkan produk yang tepat guna dan mengacu pada penelitian ini, dengan membuat sebuah desain game yang bisa mudah dimengerti dan pahami oleh *User/orang* pada saat memakai aplikasi yang dirancang untuk membantu menyelesaikan masalah pada latar belakang. Penelitian ini untuk dapat menyelesaikan sebuah rancangan *User Experience* Aplikasi Game Belajar Agama Hindu Dengan Metode *Human Centered Design*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini, untuk dapat membantu menyelesaikan masalah kurangnya tenaga pendidik disekolah-sekolah yang memiliki peserta didik yang beragama Hindu, tetapi tidak memiliki tenaga pendidik untuk mengajar pendidikan Agama Hindu.