

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran merupakan (Gede dkk. 2021) salah satu perihal krusial dalam kehidupan setiap orang. Sehingga setiap orang berhak untuk tumbuh dari pembelajaran yang berguna untuk dirinya, keluarganya, serta masyarakat di lingkungannya. Pembelajaran pendidikan agama, termasuk pendidikan agama Hindu di era teknologi dan globalisasi belum maksimal dalam memanfaatkan suatu media yang tepat untuk memberdayakan indera-indera siswa yang bertipe visual, audio, atau gambar. Pembelajaran pendidikan agama Hindu dengan menggunakan media yang tepat dan memiliki kesesuaian antara materi pembelajaran dengan kehidupan keseharian siswa akan lebih mudah dipahami atau dimengerti.

Aplikasi dapat diartikan sebagai suatu program berbentuk perangkat lunak yang berjalan pada suatu sistem tertentu yang berguna untuk membantu berbagai kegiatan yang dilakukan oleh manusia (Huda dan Priyatna, 2019).

Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu, aplikasi pembelajaran sebagai salah satu penunjang pembelajaran. Untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran Pendidikan Agama Hindu, perlu dikembangkan berbagai model pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Berbicara tentang pembelajaran, Media pembelajaran dapat dijadikan sebagai perantara antara materi bahasan kepada seseorang dalam proses belajar, sehingga materi dapat tersampaikan dengan lebih efisien dan efektif. Agar materi dapat tersampaikan dengan efektif

dan memiliki kesesuaian antara materi pembelajaran dengan keseharian siswa, penelitian ini bertujuan untuk membangun “Aplikasi Pembelajaran Sembahyang Hindu Menggunakan *Construct 2* Berbasis *Android*”. Setelah membuat media pembelajaran, diharapkan siswa dapat menerima dengan baik dan memahami media yang diberikan yang sesuai dengan apa yang sudah diharapkan (Bagus Brama Barnawa dkk., 2019).

Dari hasil wawancara ibu Desi puspitasari S.Pd selaku guru agama di SD Negeri 1 Trimurjo dapat disimpulkan bahwa kekurangan terdapat pada media pembelajaran, maka perlu diadakan suatu pembaharuan dengan model pembelajaran yang bisa melengkapi kekurangan pada saat kegiatan pembelajaran untuk membuat media pembelajaran untuk mata pelajaran agama hindu pada materi memahami makna sembahyang dan mempraktekan trisandya atau sembahyang kelas 3 SD di SD Negeri 1 Trimurjo.

1.2 Rumusan Masalah

Perumusan masalah pada penelitian ini ialah pada saat proses kegiatan belajar mengajar siswa – siwi kurang mudah memahami materi yang disampaikan. Sehingga, bagaimana merancang Aplikasi Pembelajaran sembahyang hindu berbasis *Android* sebagai sarana media pembelajaran untuk siswa-siswi di SD Negeri 1 Trimurjo?

1.3 Batasan Masalah

Terdapat batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Dibuat dengan *construct 2*
2. Hanya bisa digunakan di *platform android*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan “Aplikasi Pembelajaran Sembahyang Hindu Menggunakan *Construct 2* Berbasis *Android*” agar para siswa-siswi mudah belajar doa, dan persembahyangan sehari-hari dengan aplikasi pembelajaran sembahyang.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Dapat mempermudah proses pembelajaran siswa-siswi belajar karna hanya menggunakan ponsel yang telah dipasangkan aplikasi edukasi ini.
2. Mempermudah siswa-siswi untuk mengingat doa-doa yang ada pada aplikasi pembelajaran sembahyang hindu berbasis android.