



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Otib Satibi Hidayat pada buku Pendidikan Karakter Anak, pendidikan karakter terdiri dari 3 hal yakni moral, moralitas, dan etika. Ketiga istilah tersebut menciptakan gambaran tentang masalah aturan berperilaku manusia di kehidupannya (2020, hlm. 1). Pada era saat ini diperlukannya penguatan pendidikan karakter pada kegiatan pembelajaran anak agar anak tidak secara terus menerus dihadapkan pada efek negatif karena perkembangan teknologi yang semakin maju. Pemerintah juga telah mencanangkan religiusitas ke dalam 5 pendidikan karakter inti yang diterapkan kepada anak-anak (2020, hlm. 38-42).

Agama Buddha adalah salah satu agama yang diakui di Indonesia. Dikutip dari buku *Handbook of Moral and Character* karya Larry Nucci (2014, hlm. 41), terdapat tiga ajaran agama Buddha tentang moral salah satunya adalah Pancasila Buddhis. Berbeda dengan Pancasila Indonesia sebagai pilar ideologis negara Indonesia, Pancasila Buddhis berisikan perilaku moral yang mendorong individu untuk bersikap sesuai moral dalam agama Buddha. Sayangnya topik Pancasila Buddhis hanya diajarkan tanpa penjelasan lebih lanjut. Menurut hasil survei dan wawancara kepada anak-anak Buddhis, masih banyak diantara mereka yang hanya mengetahui tanpa memahami makna Pancasila Buddhis. Tak sedikit dari mereka juga tidak mengetahui apa itu Pancasila Buddhis.

Menurut Susanto dalam Jurnal Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* pada Materi Pancasila Buddhis dan Pancadhamma Pendidikan Agama Buddha Kelas VII SMP di Kabupaten Pesawaran, anak-anak yang tidak paham Pancasila Buddhis ini dikarenakan pembelajaran yang masih berpusat pada guru. Teknik belajar yang dilakukan guru bukan berbasis pada pendekatan masalah sehari-hari. Pembelajaran menggunakan

media pendamping masih sangat jarang dilakukan pada pendidikan agama Buddha dan hanya menggunakan media buku dan *slide* Powerpoint (2019, hlm.51-52).

Salah satu media pendamping yang dapat menjelaskan Pancasila Buddhis dalam bentuk simulasi adalah penggunaan media interaktif. Menurut Iwan Binanto dalam buku *Multimedia Digital Dasar Teori*, multimedia atau media interaktif sangatlah penting dan dibutuhkan di sekolah agar pembelajaran menjadi lebih lengkap dan menarik. Selain itu keberadaan media interaktif juga dapat membantu para pengajar dalam memberikan dan memahami topik lebih baik lagi (2010, hlm. 4).

Melalui permasalahan yang ada, penulis menarik kesimpulan bahwa dalam agama Buddha memiliki pendidikan karakter tersendiri yakni Pancasila Buddhis. Sayangnya kurangnya media pendamping pada pendidikan agama Buddha menyebabkan anak-anak tidak paham tentang materi Pancasila Buddhis.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan permasalahan dari penelitian ini ialah sebagai berikut.

1. Bagaimana cara merancang media interaktif dengan tema Pancasila Buddhis untuk anak-anak usia 6-12 tahun?

1.3 Batasan Masalah

Bersumber dari yang telah ditulis dalam latar belakang dan rumusan permasalahan, dapat dibuat batasan masalah dalam penelitian sebagai berikut:

1. Ruang Lingkup

Ruang lingkup penelitian hanya meliputi Pancasila Buddhis sebagai acuan nilai moral beriman untuk pendidikan karakter kepada anak-anak.

2. Subjek / Target Audiens

- a. Demografis

1. Usia : 6-12 tahun

2. Pendidikan : SD
 3. Etnis : Semua etnis
 4. Suku : Semua suku
 5. Agama : Buddha
 6. Status Ekonomi : SES B
 7. Kewarganegaraan : WNI
- b. Geografis : Urban
- c. Psikografis : Anak-anak yang sudah mempelajari Pancasila Buddhis tetapi belum paham di sekolah.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari penelitian ini ialah merancang sebuah media interaktif yang bersifat pendamping dalam menjelaskan Pancasila Buddhis kepada anak-anak dalam bentuk simulasi.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

1. Manfaat bagi Penulis

Manfaat perancangan media interaktif ini adalah mengerti tentang moral dalam agama Buddha dan belajar merancang media interaktif edukasi untuk anak-anak serta persyaratan memperoleh gelar Sarjana Desain.

2. Manfaat bagi orang lain

Manfaat perancangan media interaktif ini adalah mengenalkan kepada anak-anak Buddhis tentang Pancasila Buddhis lebih dalam sehingga memiliki karakter yang baik dalam bersosialisasi dan memiliki moral yang baik.

3. Manfaat bagi universitas

Manfaat perancangan media interaktif ini sebagai sumber referensi mahasiswa tingkat akhir Universitas Multimedia Nusantara di masa depan.