

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada abad ini telah banyak mengalami perubahan secara signifikan. Dimulai dari masuknya era industri 4.0 yang dimana teknologi telah berkembang dengan pesat dan telah banyak digunakan pada berbagai macam aspek kehidupan, termasuk pendidikan itu sendiri. Meskipun wabah penyakit menular sedang berlangsung, hal ini bukannya menghambat perkembangan dan pemanfaatan teknologi, yang terjadi malah sebaliknya. Pendidikan pada masa pandemi di era industri 4.0 ini secara tidak langsung sudah merubah sistem pendidikan dari tradisional kepada sistem pembelajaran modern yang sarat akan literasi baru dan pemanfaatan teknologi terbaru. Meskipun begitu, pada pelaksanaannya, membutuhkan beberapa penyesuaian.

Dalam pembelajaran modern dibutuhkan tiga macam literasi baru sebagai pengganti literasi lama/tradisional. Adapun tiga macam literasi baru tersebut, yaitu 1) literasi teknologi, 2) literasi data, dan 3) literasi manusia. Literasi teknologi bertujuan untuk memberikan pemahaman pada cara kerja mesin dan aplikasi teknologi, literasi data diarahkan pada tujuan peningkatan kemampuan membaca, menganalisis, dan menggunakan informasi di dunia digital dan literasi manusia diarahkan pada peningkatan kemampuan berkomunikasi, penguasaan ilmu dan pembentukan karakter. (Aoun, 2017, hal. 55–60) Literasi baru yang diberikan diharapkan

menciptakan lulusan yang kompetitif dengan menyempurnakan gerakan literasi lama yang hanya fokus pada peningkatan kemampuan membaca, menulis, dan matematika. Adaptasi gerakan literasi baru dapat diintegrasikan dengan melakukan penyesuaian kurikulum dan sistem pembelajaran sebagai respon terhadap era industri 4.0.(Yahya, 2018, hal. 13–14)

Kurikulum harus mengelaborasi kemampuan peserta didik pada dimensi pedagogik, kecakapan hidup, kemampuan berkolaborasi, berpikir kritis dan kreatif. Selalu mengutamakan ‘*soft skills*’ dan ‘*transversal skills*’, keterampilan hidup dan keterampilan yang bersifat *universal*. Sehingga dapat bermanfaat pada banyak situasi pekerjaan seperti kemampuan berpikir kritis dan inovatif, keterampilan interpersonal, berwawasan luas, dan memiliki kompetensi literasi terhadap media dan informasi yang ada. Kurikulum juga harus mengacu pada pembelajaran modern seperti teknologi informasi, *internet of things*, *big data* dan komputerisasi, serta *entrepreneurship* dan *internship*. Hal ini perlu menjadi kurikulum wajib agar menghasilkan lulusan terampil dalam aspek literasi teknologi, literasi data dan literasi manusia.(Lase, 2019, hal. 35)

Selain penyesuaian kurikulum, peningkatan sumber daya manusia juga perlu dilakukan, yakni pendidik dan pelajar juga harus dapat memanfaatkan serta menggunakan teknologi yang ada dalam proses belajar mengajar. Karena dengan adanya penggunaan teknologi dalam pembelajaran, dalam hal ini adalah media pembelajaran, dapat mempengaruhi keberhasilan dalam proses belajar mengajar, khususnya dalam penyampaian suatu ilmu. Sehingga terjadinya variasi dalam proses

belajar-mengajar yang membuat siswa terhindar dari hilangnya motivasi untuk belajar. Dalam kegiatan belajar-mengajar diperlukan alat dan metode pembelajaran yang tepat, bervariasi dan cocok dengan tema pembelajaran yang akan dibahas agar pelajar tidak merasa bosan dan dapat menyerap ilmu dengan baik. Dengan menggabungkan teknologi tersebut dengan metode pembelajaran yang menyenangkan, kemampuan siswa dapat berkembang dengan secara optimal.

Edutainment (Education & Entertainment) merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat menjadi solusi dalam meningkatkan motivasi dan fokus pelajar karena memiliki elemen hiburan dan edukasi di dalamnya. Dengan menggabungkan edukasi dan hiburan dengan teknologi, pendidikan era industri 4.0 akan terwujud. Yang dimana pada era modern ini teknologi sudah banyak berkembang. *Edutainment* dapat menjadi alternatif dari media pembelajaran tradisional. Melalui game edukasi yang menggunakan teknologi media elektronik seperti komputer atau laptop dan *handphone* yang sekarang telah berkembang menjadi *smartphone*.

Hal ini diperkuat dengan statistik lembaga riset pemasaran digital perkiraan eMarketer tahun 2018 yang merilis data yang memaparkan bahwa jumlah pengguna *smartphone* di Indonesia telah mencapai lebih dari 100 juta orang (Wahyudi, 2020). Beberapa *startup* di Indonesia dalam bidang pendidikan seperti pada *platform* ruangguru, quipper dan zenius juga mengalami pelonjakan hingga 30 kali lipat sejak pihak sekolah oleh pemerintah diharuskan melakukan pembelajaran di rumah secara daring pada masa pandemi (Jatmiko, 2020). Bahkan berdasarkan studi oleh Pokkt,

Decision Lab dan Mobile Marketing Association (MMA) jumlah peminat game *smartphone* di Indonesia juga mengalami peningkatan yang signifikan, yang diperkirakan akan mencapai 100 juta pada tahun 2020 ini (Maulida, 2018). Hal tersebut menunjukkan potensi metode pembelajaran *edutainment* dan pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran berupa *game* edukasi via teknologi *smartphone* sebagai pendidikan alternatif di Indonesia era industri 4.0.

Sebagai negara dengan mayoritas muslim, selain pendidikan umum, pendidikan agama juga memiliki peran yang sangat penting. Dalam pendidikan Agama Islam di Indonesia, khususnya Sekolah Menengah Atas, terdapat tema pembelajaran yang menarik untuk dibahas di era industri 4.0 dan masa pandemi, yaitu tata cara pengurusan jenazah. Pada uji praktik ini, guru mungkin akan mengalami kendala apabila di kelas terdapat pelajar yang pernah kehilangan anggota keluarganya. Bukan hanya itu, bagi pelajar belum merasakan kehilangan orang yang disayanginya mungkin akan menganggap remeh pembelajaran ini dengan bersenda gurau saat menjalani praktik. Ditambah lagi dengan masa pandemi dan *social distancing* yang mengharuskan pelajar untuk melakukan pembelajaran secara daring atau jika terpaksa, melakukan pembelajaran di sekolah dengan menerapkan protokol kesehatan yang dianjurkan pemerintah.

Pengurusan jenazah pada dasarnya memang merupakan sesuatu hal yang sangat menyedihkan apabila almarhum merupakan anggota keluarga atau orang yang dikenal dan sayangi bahkan menjadi menakutkan apabila jika jenazah tersebut merupakan korban wabah penyakit menular. Akan

tetapi sebagai makhluk yang berakal, beradab dan beragama, memiliki kewajiban untuk menghargai, menghormati dan mengurus jenazah. Tidak ada satu orang pun yang tahu kapan kematian itu akan datang, semua makhluk hidup pasti akan merasakannya. Oleh karena itu, dalam ajaran agama Islam, dianjurkan untuk selalu ingat akan kematian dan senantiasa bertakwa.

Hal tersebut menyadarkan kepada umat Islam mengenai betapa pentingnya mempelajari tata cara pengurusan jenazah ini dengan baik dan benar sesuai syariat Islam. Karena bisa saja seseorang berada dalam situasi yang mengharuskan untuk mengurus jenazah. Apalagi di zaman yang penuh dengan wabah virus dan penyakit. Siap atau tidak sebagai manusia yang beragama dan beradab, harus mempunyai kemampuan dalam mengurus jenazah.

Penulis dalam hal ini memiliki ide untuk merubah penyampaian ilmu tata cara pengurusan jenazah dari tradisional ke modern dengan menggunakan media elektronik dengan prinsip pembelajaran *edutainment* (edukasi-entertainmen) yang lebih merangsang motivasi dan fokus pelajar agar ilmu tata cara pengurusan jenazah ini dapat tersampaikan dengan baik dan dapat berguna untuk anak didik pada masa pandemi maupun untuk masa yang akan datang.

Dengan ini penulis akan membuat sebuah game interaktif yang modern, yaitu *game virtual reality* tentang tata cara pengurusan jenazah. Adapun yang dimaksud dengan *Virtual Reality* ialah merupakan simulasi

suasana 3 dimensi buatan komputer (Linowes, 2015, hal. 2). Penulis mendapatkan inspirasi untuk menggunakan teknologi *Virtual Reality* ini karena teknologi ini telah banyak digunakan pada macam bidang pekerjaan seperti simulasi konstruksi dan medis. Hal ini tidak terkecuali untuk bidang pendidikan khususnya dalam hal ini, simulasi tata cara pengurusan jenazah.

Game ini nantinya akan dijalankan menggunakan *gadget* yang hampir semua orang memilikinya, yaitu *smartphone* “Android”, agar dapat dimainkan dimana saja sehingga menjadi lebih fleksibel. Semoga karya saya ini, yaitu *Game Virtual Reality* yang bertemakan tentang “Pengurusan Jenazah”, dapat berguna untuk pendidikan di Indonesia terutama dalam pengembangan media pembelajaran *edutainment*.

1.2 Masalah Perencanaan

1. Apakah yang dimaksud dengan media pembelajaran *edutainment*?
2. Bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran *edutainment*?
3. Apa itu *game virtual reality*?
4. Bagaimana cara membuat *game virtual reality*?
5. Bagaimana cara mengaplikasikan materi praktik PAI tentang tata cara penyelenggaraan pengurusan jenazah pada *game virtual reality*?

1.3 Tujuan Perencanaan

Adapun tujuan saya merencanakan membuat karya ini ialah sebagai berikut.

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran *edutainment*.
2. Untuk mempelajari langkah-langkah dalam pembuatan *game virtual reality*.
3. Sebagai salah satu contoh dari implementasi materi praktik PAI, dalam hal ini, tentang tata cara penyelenggaraan pengurusan jenazah pada *game virtual reality*.

1.4 Manfaat Karya

Adapun manfaat yang didapat dari karya ini ialah sebagai berikut.

1. Secara akademis, dapat dijadikan gambaran sebagai potensi dari teknologi *Virtual Reality* sebagai bagian dari pengembangan media pembelajaran dengan metode *Edutainment*.
2. Secara praktis, mengetahui tata cara serta langkah-langkah yang harus dilakukan ketika membuat game edukasi berbasis *Virtual Reality* secara garis besar, khususnya tentang tata cara pengurusan jenazah.

1.5 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan makalah ini peneliti membagi kedalam tiga bagian, yaitu bagian awal, tengah dan akhir. Bagian awal terdiri dari halaman sampul, judul, lembar pengesahan, abstrak, kata pengantar dan daftar isi. Bagian tengah atau inti berisi pendahuluan, kerangka konsep, langkah-langkah karya dan aplikasi. Sedangkan pada bagian akhir terdiri atas daftar pustaka dan lampiran-lampiran. Pada makalah ini penulis

membagi kedalam lima bab. Pada tiap bab terdapat sub-sub bab yang menjelaskan rincian pokok bahasan dari bab yang bersangkutan.

Bab I dalam makalah yang dibuat berisi gambaran-gambaran umum yang berisi latar belakang, masalah perencanaan, tujuan perencanaan dan manfaat perencanaan. Kemudian dilanjutkan dengan sistematika penulisan.

Bab II dari makalah ini berisi tinjauan pustaka yang berhubungan dengan karya yang akan dibuat penulis dan landasan teori sebagai landasan pengerjaan karya.

Bab III memuat prosedur berdasarkan referensi ilmiah sampai konfirmasi sesuai target berupa langkah-langkah pembuatan game. Dan batasan karya agar karya yang dibuat penulis tidak memakan banyak waktu dan biaya.

Bab IV berisikan penjabaran dari aplikasi berdasarkan langkah-langkah karya yang diajukan di Bab III. Bedanya, pada bab ini aplikasi karya pada beberapa konsentrasi sudah pada tahapan *prototype/dummy*, dimulai dari tahapan proses. (Tim Thesis S-1, 2013, hal. 19–20)

Bab V kesimpulan dari karya yang sudah dibuat yang disertai dengan rekomendasi perbaikan karya dari pengujian dan implikasi dari dibuatnya karya tersebut terhadap pendidikan, khususnya media pembelajaran *edutainment*. Kemudian dilanjutkan dengan daftar pustaka dan daftar lampiran.