BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini dipaparkan sepuluh hal pokok yang berkaitan dengan pendahuluan pada penelitian ini, yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat hasil penelitian, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu unsur penting pembentuk perkembangan manusia. Dalam aspek kehidupan, pendidikan dikaitkan dengan kegiatan proses belajar dan pembelajaran. Belajar adalah kegiatan yang dilakukan sebagai bentuk dari apresiasi mencari sesuatu yang belum diketahui atau menambah pemahaman akan sesuatu. Media pembelajaran yang sangat berperan bagi perkembangan diri seseorang baik dibidang ilmu pengetahuan maupun keterampilan. Penyampaian media pembelajaran dapat dilakukan dengan pendekatan dan metode yang bervariasi. Seperti dibangku sekolah maupun perguruan tinggi yang diajarkan oleh guru, dosen maupun instruktur, menggunakan buku teks, media internet berperan aktif menambah wawasan serta pengetahuan seseorang tentang informasi yang dibutuhkan.

Menurut UU RI No.20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 20 berisi Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut Hamdani (2011: 219) dalam (Triasanti, 2014), modul adalah alat pembelajaran yang dirancang secara sistematis dan menarik yang dapat

digunakan mandiri terdiri dari materi dan batasannya, petunjuk, latihan, dan cara evaluasi agar mencapai target yang diharapkan. Berdasarkan jurnal, Fashard (2012) mengemukakan pembelajaran jarak jauh adalah pembelajaran yang dipilih oleh hampir semua peserta didik karena fleksibilitas tanpa batasan tempat, waktu dan sebagainya, peserta didik dapat mempertajam kemampuan mereka dengan belajar secara mandiri dan berlatih. (Suharmanto, 2011) menjelaskan bahwa modul pembelajaran interaktif merupakan sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik.

Menurut (Rusli, 2017), pendidikan agama Hindu adalah salah satu mata pelajaran yang wajib diterapkan di seluruh jenjang dan jenis lembaga pendidikan formal, baik negeri maupun swasta, dari Taman Kanak- kanak hingga Perguruan Tinggi. Sama seperti halnya dengan mata-mata pelajaran yang lain. Pendidikan Agama senantiasa diarahkan untuk mewujudkan Tujuan Pendidikan Nasional, dan pada akhirnya untuk mewujudkan tujuan nasional negara RI sebagaimana tercantum pada alinea IV Pembukaan UUD 1945. Kompetensi lulusan suatu jenjang pendidikan sesuai dengan tujuan pendidikan nasional mencakup komponen pengetahuan, keterampilan, kecakapan, kemandirian, kreativitas, kesehatan, akhlak, ketakwaan dan kewarganegaraan. Semua komponen pada tujuan pendidikan nasional harus tercermin pada kurikulum, sistem pembelajaran dan sistem penilaian. Kelompok mata pelajaran ini dan kepribadian ini dimaksudkan untuk meningkatkan kesadaran dan wawasan peserta didik akan status, hak dan kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara serta kehidupan beragama dan kepercayaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa. Terkait

dengan eksistensi pendidikan Agama Hindu dalam kerangka kurikulum tingkat satuan pendidikan sebagaimana terurai di atas, parisada Hindu Dharma Indonesia pusat (1993:6) menjelaskan bahwa “pendidikan agama Hindu pada dasarnya adalah merupakan penunjang dalam mencapai cita-cita pembangunan dan tujuan nasional melalui pembangunan fisik dan mental spiritual”. Sejalan dengan hal tersebut, Departemen Pendidikan Nasional dalam rumusan standar kompetensi mata pelajaran pendidikan Agama Hindu untuk kurikulum 2004 memberikan pengertian mengenai Pendidikan Agama Hindu sebagai upaya sadar dan terencana guna menyiapkan peserta didik mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani, bertakwa dan berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran agama Hindu dari sumber utamanya yaitu kitab suci Sruti, Smerti, Sila, Acara dan Atmanastuti. (Suradarma, 2019) menyatakan pendidikan agama mempunyai posisi yang penting dalam sistem pendidikan nasional. Menjadi materi yang wajib diajarkan pada setiap sekolah. (Suatra, 2019) menyatakan pendidikan agama pada prinsipnya memberikan pembelajaran yang menanamkan nilai-nilai spiritualitas pada peserta didik agar menjadi manusia yang berakhlak, beretika serta berbudaya sebagai bagian dari tujuan pendidikan nasional. Pendidikan agama itu sendiri memiliki ruang lingkup untuk mewujudkan keserasian, keselarasan, dan kesinambungan hubungan dengan Tuhan, diri sendiri, sesama manusia dan makhluk ain, maupun dengan lingkungan (Tri Hita Karana). Dengan demikian pendidikan agama Hindu adalah suatu upaya dalam rangka turut serta menyukseskan pembangunan nasional dalam bidang keagamaan yang dilaksanakan secara luas, terencana dan terus menerus guna mengajak umat Hindu untuk mempelajari, memahami, menghayati, mengamalkan ajaran agamanya sehingga dapat menumbuhkan sikap dan

kepribadian umat Hindu yang baik, berbudi pekerti yang luhur serta selalu bhakti kehadapan Ida Sang Hyang Widhi Wasa.

Berdasarkan wawancara dengan ibu Sudarmi selaku Kepala Sekolah dan ibu Sumarheni pada Sabtu, 08 Maret 2021, beliau menyampaikan fasilitas belajar seperti komputer, LCD, dan fasilitas yang menunjang pembelajaran lainya sudah dimiliki oleh sekolah namun hanya saja pemanfaatannya yang belum optimal. Dalam pembelajaran daring yang sudah berjalan hampir 2 semester ini pendidik atau guru sulit memantau kinerja siswa apalagi di kelas rendah seperti kelas VI rata-rata masih menggunakan smartphone orang tuanya. Hal tersebut membuat proses pembelajaran menjadi agak sulit. Pendidik sulit memantau sejauh mana siswa memahami materi yang diberikan karena materi pelajaran, tugas, atau pr juga hanya diberikan pada *whatshapp group*. Jadi pendidik atau guru sulit memantau hal tersebut. Selain itu ada beberapa guru yang masih belum bisa membuat bahan ajar seperti video, modul dan hal lainnya. Apalagi mengingat bahan ajar mata pelajaran Agama Hindu juga belum banyak ada yang mengembangkan.

Selain itu guru di kelas pada umumnya hanya memperhatikan target pembelajaran yang harus dikuasai siswa, tanpa menyadari bahwa di kelas VI SD masih sulit memahami pelajaran Agama Hindu yang pada kelas tinggi lebih banya praktek. Ketidakmampuan siswa dalam memecahkan masalah aktifitas disebabkan juga oleh pembelajaran yang berorientasi pada guru (*teacher learning center).* Kemudian guru masih memberikan pembelajaran hanya pada tingkat verbalisme (ceramah). Melihat berbagai fenomena diatas untuk memecahkan permasalahan tersebut peneliti mengembangakan sebuah media pembelajaran berbasis modul

interaktif yang mengemas mata pelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti kelas VI SD sesuai permintaan ibu Kepala Sekolah SD tersebut.

1.2 Identifikasi Masalah

Permasalahan yang ditemukan peneliti pada mata pelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti kelas VI SD Negeri 1 Banjar Bali berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada guru kelas VI pada mata pelajaran Agama Hindu yaitu:

1. Dalam pembelajaran daring siswa menjadi seenaknya mengumpulkan tugas.
2. Minimnya media pembelajaran yang digunakan untuk mendukung mata pembelajaran agama hindu khususnya bahan ajar yang dapat digunakan siswa belajar secara mandiri dirumah ataupun disekolah.
3. Kurangnya sumber yang relevan terhadap materi agama hindu. Dikelas VI hanya ada 1 buku panduan untuk guru dan 1 buku paket yang dibawa oleh setiap siswa.
4. Modul pembelajaran interaktif pada mata pelajaran agama hindu belum ada dikembangan pada sekolah yang diteliti..
5. Pendidik atau guru juga masih belum bisa membuat atau memberikan bahan ajar yang menyenangkan dan mudah dipahami siswa saat pembelajaran dirumah.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan idenfitikasi masalah yang di ajukan diatas maka pembatasan masalah pada penelitian ini menitikberatkan pada pendidik atau guru masih belum bisa membuat atau memberikan bahan ajar yang menyenangkan dan mudah

dipahami siswa saat pembelajaran dirumah khususnya pada saat pembelajaran daring sehingga modul yang akan dikembangkan oleh peneliti menjadi relevan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Bagaimanakah proses pengembangan modul pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti siswa kelas VI di SD 1 Banjar Bali tahun pelajaran 2021/2022?
2. Bagaimanakah hasil validasi produk modul pembelajaran interaktif pelajaran mata pelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti siswa kelas VI di SD 1 Banjar Bali tahun pelajaran 2021/2022?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian pengembangan ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan media modul interaktif pada mata pelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti siswa kelas VI di SD 1 Banjar Bali tahun pelajaran 2021/2022
2. Untuk mengetahui hasil validasi produk modul pembelajaran interaktif pelajaran mata pelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti siswa kelas VI di SD 1 Banjar Bali tahun pelajaran 2021/2022

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini memiliki beberapa manfaat yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis. Manfaat teoretis merupakan manfaat jangka panjang dalam

pengembangan teori pembelajaran. Manfaat praktis memberikan dampak langsung terhadap pembelajaran.

1. **Manfaat Teoretis**

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi perkembangan teknologi pendidikan khususnya dalam pengembangan model-model pembelajaran dalam sistem pendidikan formal atau persekolahan.

2. **Manfaat Praktis**

   a. **Bagi Siswa**

      Hasil penelitian ini diharapkan dapat sebagai sumber belajar bagi siswa untuk lebih aktif dalam belajar serta dapat meningkatkan motivasi belajar.

   b. **Bagi Guru**

      Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik sehingga hasil pembelajaran lebih dinamis dan efektif sehingga hasil belajar Agama Hindu peserta didik akan meningkat dan mencapai hasil sesuai yang diharapkan.

   c. **Bagi Kepala Sekolah**

      Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan masukan berharga dalam membuat kebijakan yang paling tepat dalam membina guru-guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih relevan dengan karakteristik peserta didik.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan masukan bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian yang lebih mendalam dan atau lebih luas dalam meneliti model pengembangan produk modul pembelajaran Interaktif dalam pada pelajaran agama Hindu.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini, produk yang dihasilkan adalah modul interaktif pada mata pelajaran Agama Hindu. Adapun spesifikasi produk yaitu sebagai berikut:

1. Nama Produk

   Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah modul pembelajaran interaktif mata pelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti siswa kelas VI di SD Negeri 1 Banjar Bali tahun pelajaran 2021/2022

2. Konten Produk

   Dalam modul pembelajaran interaktif ini terdapat menu utama pendahuluan, petunjuk belajar, materi, rangkuman, kuis, evaluasi, video pembelajaran, dan profil pengembang.

3. Kelebihan Produk

   Kelebihan produk ini adalah pelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti dikemas dalam suatu model pembelajaran interaktif yang memang belum pernah ada dikelas, dengan modul pembelajaran interaktif ini membantu siswa lebih aktif belajar walaupun dalam masa pembelajaran *daring.*

4. *Software*

   Dalam pengembangan produk modul pembelajaran interaktif ini menggunakan *corel draw* sebagai *software* utama dengan bantuan beberapa software lain seperti, *microsoft office word* dan aplikasi editing video dan audio yang lain.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pembelajaran Agama Hindu yang dilaksanakan di kelas lebih menekankan pada metode ceramah (verbalisme), sehingga siswa mudah jenuh dalam mengikuti pembelajaran apalagi di masa pandemi *Covid-19* dan pembelajaran daring seperti ini, siswa kesulitan dalam memahami materi yang diberikan. Untuk itu perlu adanya modifikasi media pembelajaran sebagai salah satu solusi untuk menjadikan kegiatan belajar siswa lebih terarah pada tujuan pembelajaran. Dalam proses belajar di kelas guru juga menemukan contoh pada materi. Seringkali materi yang dijelaskan guru masih bersifat abstrak sehingga dibutuhkan media seperti modul interaktif yang membantu merangsang siswa untuk belajar.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi Pengembangan

1. Modul pembelajaran interaktif Agama Hindu ini unggul dalam beberapa aspek jika dibandingkan dengan media sederhana lainya, salah satu keunggulan modul ini dirancang dengan mengkombinasikan beberapa media seperti teks, gambar, audio dan video pembelajaran yang dapat meningkatkan daya ingat siswa dan menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan bagi siswa.

2. Modul pembelajaran interaktif Agama Hindu ini dirancang sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa dalam memahami mata pelajaran agama hindu.
3. Baik siswa maupun guru dapat menggunakan produk dari pengembangan media belajar modul pembelajaran interaktif pada mata pelajaran agama hindu ini.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

1. Modul pembelajaran interaktif ini dikembangkan berdasarkan pada kebutuhan dan karakteristik siswa kelas VI SD Negeri 1 Banjar Bali, sehingga produk yang dibuat oleh pengembang hanya diperuntukkan bagi siswa kelas VI SD Negeri 1 Banjar Bali tahun pelajaran 2021/2022.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap istilah-istilah kunci yang akan digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu untuk memberikan Batasan-batasan sebagai berikut:

1. Pengembangan adalah sebagai suatu proses untuk mengembangkan dan menvalidasi produk-produk yang berupa materi, media, alat, atau desain media pembelajaran yang akan digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.
2. Model ADDIE merupakan model atau kerangka pengembangan yang memiliki keunikan prosedural pada setiap tahapan dan fase pengembangan produk.

3. Modul Interaktif adalah bahan ajar yang berisi materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi atau tujuan dalam suatu proses pembelajaran.
4. Agama Hindu merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di tingkat sekolah dasar (SD) yang mempelajari tentang ilmu keagamaan khususnya Agama Hindu.
5. Budi Pekerti merupakan mata pelajaran yang ada di tingkat sekolah dasar (SD) yang mempelajari ilmu tentang kesadaran dan prilaku manusia dilingkungan sehari-hari