

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Pembelajaran merupakan salah satu perihal krusial dalam kehidupan tiap orang yang mempunyai orientasi supaya menjadi individu yang memiliki tujuan. Sehingga setiap orang berhak untuk tumbuh dari pembelajaran yang berguna untuk dirinya, keluarganya, serta masyarakat di lingkungannya. Dengan pendidikan, manusia akan memiliki bekal untuk turut andil dalam perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni. Segaris dengan hal itu, Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 membahas tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sindiknas) menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran, pengendalian diri, budi pekerti, kecerdasan, keluhuran budi dan keterampilan yang diperlukan bagi diri dan masyarakat, dan negara. Dalam implementasi sistem pendidikan nasional, penyelenggaraan pendidikan harus merata dan tidak bertindak diskriminatif, menghormati hak asasi manusia, nilai agama, nilai budaya, dan pluralisme bangsa untuk mencapai kemajuan bangsa. Jadi, aspek aspek seperti intelektual, emosional dan spiritual akan tercapai dengan pendidikan. Semua aspek tersebut harus seimbang karena ketiga aspek tersebut saling berkaitan satu sama lain. Pemerintah telah berupaya dengan berbagai cara agar setiap aspeknya bisa dicapai dengan baik dan seimbang. Setiap aspek telah dihadirkan cara dengan menyediakan

sarana tersendiri agar tercapai. Dalam mencapai aspek kecerdasan spiritual, sistem pendidikan nasional (SINDIKNAS) telah menyediakan sarana untuk mengembangkannya melalui mata pelajaran agama di pada seluruh jenjang sekolah.

Pendidikan agama memiliki peranan yang berpengaruh dalam membentuk akhlak dan budi pekerti seseorang sehingga pendidikan agama memiliki kaitan erat dengan pendidikan dasar seseorang. Pendidikan agama mencakup ilmu - ilmu dasar bagaimana manusia bersikap dan berkepribadian, melalui mata pelajaran agama segala hal tentang disiplin ilmu, jenjang dan jenis pendidikan akan diberikan. Materi pada pelajaran agama yang diajarkan di sekolah ini akan dijadikan motor penggerak perilaku siswa dalam bertindak dan berkehidupan sehari-hari agar sesuai dengan norma – norma yang ada. Siswa dibimbing dan diberi arahan dengan aspek kebaikan dan etika yang diajarkan di kelas agama dan tentunya dengan praktik yang bisa menjadi bekal siswa ketika menjalani kesehariannya. Dalam pembelajaran agama banyak sekali nilai-nilai yang dapat dipetik dan diterapkan dalam upaya menjadikan siswa menjadi pribadi yang baik sesuai dengan ajaran agama.

Akan tetapi, realita pada lapangan masih belum sesuai dengan yang diekspektasikan dalam penerapan pelajaran agama yang diajarkan di sekolah karena implementasi nilai nilai pada pembelajaran agama masih belum terlihat dari siswa. Hal ini terlihat dari realita sekitar kita bahwa masih banyak siswa yang perilakunya menyimpang dari ajaran agama. Artinya siswa belum sepenuhnya memahami pelajaran agama yang diajarkan di sekolah. Sanjaya (2009) menyatakan bahwa beberapa faktor, seperti guru, siswa, media dan faktor

lingkungan mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Semua pihak harus berperan dalam membantu mengurangi perilaku asusila pada siswa, termasuk dengan meningkatkan kualitas pendidikan agama untuk siswa, yang tentu saja harus dilakukan secara berkesinambungan. Untuk itu, peningkatan kualitas mata pelajaran agama bisa diatasi salah satunya dengan memperbaiki teknik dan metode pengajaran yang terkesan masih monoton dan tidak inovatif. Oleh karena itu, ada baiknya penyampaian materi pendidikan agama disajikan dengan format terkini, semenarik mungkin agar siswa mampu menginterpretasi konsep fundamental agama sehingga dapat mencegah siswa melakukan tindakan asusila serta mampu meningkatkan prestasi akademik.

SDN 1 Kalibukbuk merupakan sekolah dasar yang terletak di lovina tepatnya di desa Kalibukbuk, kecamatan Banjar. Di sekolah tersebut terdapat 6 kelas yang dimana tiap jenjang kelas terdapat 1 kelas saja. Dalam proses pembelajaran, SDN 1 Kalibukbuk menerapkan kurikulum 2013, berdasarkan Permendikbud 2013 Nomor 67 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah, disebutkan bahwa: "Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar dapat hidup loyal, produktif, kreatif, inovatif, individu dan warga negara yang cakap dan cakap yang mampu memberikan sumbangan bagi kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan berbudaya kecerdasan dunia". Program 2013 bertujuan untuk melatih masyarakat Indonesia: Produktivitas, Inovasi dan Kreativitas dengan membangun: Sikap, Keterampilan dan Pengetahuan Terpadu (Ismawati, 2015: 252).

Salah satu dalam mata pelajaran agama Hindu adalah "Catur Marga

Yoga". Materi ini sarat ilmu karena mengajarkan tentang empat jalan atau jalan umat Hindu untuk menghormati dan mengikuti jalan Tuhan Yang Maha Esa atau Ida Sang Hyang Widhi Wasa. Klan Catur juga biasa disebut sebagai klan catur yoga. Asal usul ajaran suku catur diajarkan dalam kitab suci Bhagavadgita, khususnya trayodhyaya tentang karma yogamarga.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan ibu Ni Luh Supadi guru bidang di SDN 1 Kalibukbuk bahwa dalam proses pembelajaran agama hindu, peserta didik cepat merasakan kebosanan saat proses pembelajaran berlangsung karena media yang kurang menarik. Pada pembelajaran agama Hindu, metode ceramah masih digunakan oleh guru dan hanya memaparkan contoh-contoh yang masih susah untuk dijelaskan, sehingga siswa mudah bosan untuk mendengarkan penjelasan dari guru. Diketahui juga bahwa di SDN 1 Kalibukbuk belum pernah dilakukan penerapan media – media visual yang membantu pembelajaran, kemudian siswa yang belum bisa berpikir abstrak sehingga siswa sulit untuk memahami materi dan pembelajaran menjadi kurang efektif. Wawancara selanjutnya dengan ibu guru bidang di SDN 1 Kalibukbuk, Selama ini penyajian dokumen “Catur Marga Yoga” selalu menggunakan metode konservatif. Sebelumnya pernah menggunakan media powerpoint seperti pada umumnya dan juga gambar – gambar, materi yang disampaikan juga tidak didukung dengan media penunjang pembelajaran sehingga siswa terlihat merasa jenuh dan tidak berpartisipasi aktif pada saat proses belajar mengajar, karena konsentrasi siswa anak sekolah dasar hanya bertahan kurang lebih sampai 15 menit dari jam pelajaran menurut hasil wawancara dengan guru bidang. Dari wawancara yang dilakukan dan dipaparkan maka dapat disimpulkan bahwa

penyampaian materi “Catur Marga Yoga” dapat dikatakan kurang efektif dan menimbulkan kebosanan dalam proses pembelajaran sehingga dukungan dari pembelajaran menarik minat siswa untuk meningkatkan motivasi belajar.

Menurut Latuheru (1988: 14), media pembelajaran adalah semua alat alat pendukung atau benda yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar, dimaksudkan untuk menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran dari sumber lain, pengajaran atau sumber lain kepada penerima (dalam hal ini, siswa atau warga) Mengembangkan materi pembelajaran dalam bentuk multimedia tentu menarik minat siswa, multimedia tidak hanya berupa teks, suara dan gambar dimana film juga multimedia. Film dapat menyajikan materi tentang suatu proses atau peristiwa masa lalu dengan lokasi, aktor tertentu, dan suasana dapat ditampilkan di dalam kelas (Sobandi, 2008).

Berdasarkan paparan di atas, beberapa penelitian serupa telah dilakukan, salah satunya penelitian yang dilakukan oleh Budiarsini et al., (2020), yang melakukan pengembangan sendiri video animasi 3D sebagai bahan pembelajaran untuk kelas belajar Bahasa Bali Semester Ganjil 1 (Studi Kasus di : Sd Negeri 2 Tukadmungga) Guru bahasa Bali kelas 1 SD Negeri 2 Tukadmungga berpendapat bahwa siswa bahkan kurang termotivasi untuk belajar bahasa Bali, terutama topik tentang diri sendiri, oleh karena itu peneliti percaya bahwa penting untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat membantu dengan proses pembelajaran bahasa Bali. Ini merupakan pengembangan media pembelajaran video animasi 3D. Dengan dibangunnya materi pembelajaran ini akan memudahkan siswa dalam mempelajari Mata Pelajaran Mandiri. Model ADDIE mencakup lima fase yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan

evaluasi. Telah dilakukan beberapa uji untuk menganalisis seberapa efektif materi pembelajaran untuk mata pelajaran video animasi 3D Anda, termasuk tes ahli konten dengan hasil penilaian 100% sangat tinggi, tes ahli konten dengan rating 83,33% tinggi, tes efektif dengan Hasil 78% berarti sedang cukup efektif dan uji feedback pengguna dengan hasil 87% menunjukkan bahwa kendaraan ini berada pada kategori sangat aktif.

Penelitian terkait lainnya dilakukan oleh Sitaresmi & Devi, (2017) dengan judul “Perancangan Film Pendek Animasi 3 Dimensi Legenda Desa Penyarang” Penelitian ini bertujuan memperkenalkan kembali cerita rakyat Legenda desa Penyarang kepada masyarakat melalui film animasi. Legenda desa Penyarang merupakan salah satu cerita rakyat desa Penyarang, kabupaten Sidareja, bupati Cilacap. Legenda desa Penyarang menceritakan tentang asal usul desa Penyarang. Tokoh utama Legenda Desa Penyarang adalah Patih Ranggasena dari Sunda. Dalam cerita tersebut, Desa Penyarang disebut-sebut sebagai salah satu kerajaan kerajaan Mataram. Metode penelitian yang digunakan dalam pengembangan media ini adalah metode pengumpulan data, yang bertujuan untuk mengumpulkan data dan informasi terkait perancangan film animasi 3D tentang legenda desa Serangan. Data dan informasi diperoleh melalui observasi, wawancara, studi pustaka dan angket. Kemudian metode yang digunakan dalam perancangan animasi 3D ini menggunakan 3 tahapan yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi. Pada tahap pengujian dalam penelitian ini yang meliputi 2 tahap pengujian alpha dan beta, pengujian alpha dilakukan untuk memastikan tidak ada kesalahan teknis dan kesalahan dalam realisasi film animasi 3D ini. Sedangkan pengujian beta dilakukan pada ahli yang mengetahui legenda desa

burung walet. Pengujian beta juga dilakukan untuk memastikan bahwa materi film tersebut sesuai dengan legenda desa leluhur. Dari survey yang dibagikan kepada masyarakat sekitar desa peternakan burung walet, disimpulkan bahwa media animasi 3D ini cukup cocok digunakan sebagai sarana untuk mengenalkan kembali sejarah atau legenda desa peternakan burung walet.

Selanjutnya, penelitian terkait dilakukan oleh Andika, dkk., (2017), berjudul “Film Animasi 3D Belajar Bahasa Indonesia dengan Produksi” sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Orang Luar Negeri di Undiksha”. Program BIPA (Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing) adalah program pengajaran bahasa Indonesia untuk orang asing. Serial animasi 3D dengan judul “Belajar Indonesia Bersama Made” dikembangkan dengan tujuan menyokong proses pembelajaran BIPA di Universitas Pendidikan Ganesha dan diharapkan agar pemahaman mahasiswa terhadap bahasa Indonesia mampu mengalami peningkatan. Dalam mengembangkan penelitian ini, peneliti menggunakan metode R&D (Research and Development) dengan model ADDIE. Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang akan menghasilkan suatu produk tertentu dan mengontrolnya, memeriksa keefektifan produk yang akan dihasilkan tersebut. Fase-fase model ini meliputi lima fase, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Dalam studi pengembangan ini, alat yang digunakan untuk pengumpulan data adalah dokumen, wawancara, dan angket. Metode wawancara digunakan untuk mengungkap masalah atau kendala yang dihadapi dan dirasakan guru saat mengajar siswa BIPA. Penelitian ini mengarah pada beberapa hal termasuk penyebaran perangkat, implementasi animasi 3D, pengujian spesialis konten, pengujian spesialis media, dan pengujian

lapangan. Film animasi 3D ini mendapat respon positif dari mahasiswa BIPA Undiksha dengan skor rata-rata 68,58 dan ketika distandarisasi mencapai persentase rata-rata 91%. Berdasarkan analisis umpan balik dari 12 siswa, 3 siswa memberikan umpan balik sangat positif dan 9 siswa memberikan umpan balik positif, sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan animasi 3D sebagai media pembelajaran sudah tepat.

Julfaisal *et al.*, (2018) juga melakukan penelitian yang sama dengan mengangkat judul studi “Pengembangan Media Pembelajaran Pengenalan Tata Cara Wudhu Dan Shalat Berbasis Animasi 3 Dimensi”. Kurangnya motivasi siswa untuk mempelajari agama Islam, khususnya tata cara wudhu dan shalat, menjadi landasan penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan alat Bantu pembelajaran pengenalan tata cara wudhu dan shalat berbasis animasi 3D. Pengembangan dari aplikasi ini bertujuan untuk membantu siswa mempelajari tata cara wudhu dan shalat. Pengembangan bahan ajar pengenalan tata cara wudhu dan sholat berbasis animasi 3D menggunakan model ADDIE. Model ADDIE memiliki lima fase, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Sejumlah uji coba telah dilakukan untuk mengetahui seberapa efektif bahan ajar untuk pengenalan proses wudhu dan shalat, antara lain uji ahli isi, uji ahli media, uji keefektifan, uji guru, dan uji respon pengguna. Hasil uji ahli isi dengan hasil 100% benar, uji ahli media dengan pengulangan 100% benar, uji efektif dengan hasil 6,80% berarti media ini cukup efektif, uji guru dengan 46 hasil dengan kategori sangat positif dan pengecekan tanggapan pengguna dengan hasil 89,07% menunjukkan bahwa media ini termasuk dalam kategori sangat positif. Dan penelitian terkait materi pembelajaran berbasis animasi 3D sangat relevan. Tindak

lanjut studi terkait yang dilakukan oleh Andika et al., (2017) berjudul “3D Cartoon Series“ Belajar Bahasa Indonesia dengan Produksi” adalah Media Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing di Indonesia. Undiksha”. Program BIPA (Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing) adalah program pengajaran bahasa Indonesia untuk orang asing. Serial animasi 3D “Belajar Indonesia Bersama Buatan” dikembangkan untuk mendukung proses pembelajaran BIPA di Undiksha dan diharapkan dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap bahasa Indonesia. Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development) model yang digunakan adalah ADDIE. Penelitian dan pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk penelitian yang hasilnya adalah produk tertentu dan mengontrolnya, memeriksa keefektifan produknya. Fase-fase model ini meliputi lima fase, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Dalam studi yang dikembangkan oleh peneliti ini, alat yang digunakan untuk pengumpulan data adalah dokumen, wawancara, dan angket. Metode wawancara digunakan untuk mengungkap permasalahan yang dihadapi dan dirasakan guru saat melakukan proses pembelajaran siswa BIPA. Penelitian ini mengarah pada beberapa hal termasuk penyebaran perangkat, implementasi animasi 3D, pengujian spesialis konten, pengujian spesialis media, dan pengujian lapangan. Film animasi 3D ini mendapat respon positif dari mahasiswa BIPA Undiksha dengan skor rata-rata 68,58 dan ketika distandarisasi mencapai persentase rata-rata 91%. Berdasarkan analisis umpan balik dari 12 siswa, 3 siswa memberikan umpan balik sangat positif dan 9 siswa memberikan umpan balik positif, sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan animasi 3D sebagai media

pembelajaran sudah tepat.

Berdasarkan permasalahan di atas, penulis dapat memberikan solusi yaitu berupa **Pengembangan Media Film Pembelajaran “Catur Marga Yoga” pada Mata Pelajaran Agama Hindu Kelas V berbasis 3D di SD Negeri 1 Kalibukbuk** sehingga dapat menguatkan konsep guru terhadap materi yang disampaikan. Kunci utama siswa untuk mampu melaksanakan proses pembelajaran dengan semangat dan tidak merasa jenuh adalah dengan media pembelajaran yang tepat. Siswa kelas V kira-kira rentangan umur dari 10 – 11 tahun sangat menyukai film, entah itu film animasi kartun 2D ataupun 3D. Pengembangan media pembelajaran multimedia tentunya menarik bagi siswa, multimedia tidak hanya berupa teks, suara dan gambar saja tetapi film juga merupakan multimedia dan dalam perkembangannya film yang kini populer adalah film animasi 3D. Lembaga pendidikan yang peneliti amati, yaitu SD N 1 Kalibukbuk memiliki produktivitas yang baik. Alat bantu mengajar yang tersedia cukup baik yaitu Liquid Crystal Display (LCD) Proyektor, speaker dan laptop tentunya yang menjadi pegangan guru. Media pembelajaran menurut Rayandra (2011) berperan sangat penting yaitu suatu sarana atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran dalam proses pembelajaran. Sedangkan bahan ajar adalah bahan-bahan atau materi ajar yang disusun secara sistematis yang digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran (Paulina Pannen dan Purwanto, 2005). Pada penelitian ini, media film dibuat dengan menggunakan animasi 3D. Animasi 3D dalam film merupakan hal yang menarik perhatian siswa dan memperkuat motivasi belajar, dibandingkan dengan contoh yang mengawang-awang, animasi 3D memiliki kelebihan yaitu memvisualisasikan materi yang

sekiranya sulit untuk di pahami. Seperti pada materi catur marga yoga dimana setiap bagiannya sulit untuk dijelaskan hanya dengan contoh yang mengawang-awang. Dengan tambahan cerita yang menarik tentu akan menambah minat belajar siswa, dan semoga mendapat respon yang positif karena penelitian terkait dengan menggunakan metode ini relevan.

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan penjelasan dasar di atas, masalah-masalah berikut dapat diidentifikasi:

1. Proses pembelajaran agama Hindu di sekolah dasar masih menggunakan metode konservatif, yakni guru menjelaskan dengan ceramah.
2. Guru belum pernah menggunakan media ajar yang menarik dan hanya menggunakan contoh yang mengawang- ngawang.
3. Siswa cenderung cepat merasa jenuh saat proses pembelajaran, dikarenakan media yang digunakan kurang menarik.
4. Daya ingat siswa yang rendah dan belum bisa berfikir abstrak.
5. Motivasi siswa saat mengikuti pembelajaran masih rendah, karena kebanyakan siswa hanya fokus belajar selama 15 menit pada jam belajar.

1.3 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian definisi masalah, beberapa masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana rancangan dan implementasi Pengembangan Media Film Pembelajaran “*Catur Marga Yoga*” Mata Pelajaran Agama Hindu Kelas V di Sekolah Dasar dengan unsur *3D animasi* ?

2. Bagaimana respon siswa terhadap Media Film Pembelajaran “*Catur Marga Yoga*” Mata Pelajaran Agama Hindu Kelas V di Sekolah Dasar dengan unsur *3D animasi* ?

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Pengembangan media film 3D pembelajaran “*Catur Marga Yoga*” Mata Pelajaran Agama Hindu Kelas V di Sekolah Dasar memiliki tujuan yang diharapkan dapat tercapai adalah sebagai berikut:

1. Untuk merancang dan mengimplementasikan Pengembangan Media Film Pembelajaran “*Catur Marga Yoga*” Mata Pelajaran Agama Hindu Kelas V di Sekolah Dasar dengan unsur *3D animasi*.
2. Untuk mengetahui respon siswa terhadap Media Film Pembelajaran “*Catur Marga Yoga*” Mata Pelajaran Agama Hindu Kelas V di Sekolah Dasar dengan unsur *3D animasi*.

1.5 BATASAN PENELITIAN

Batasan Permasalahan dalam Media Film Pembelajaran “*Catur Marga Yoga*” Mata Pelajaran Agama Hindu Kelas V di Sekolah Dasar meliputi :

1. Media pembelajaran interaktif ini menjelaskan materi tentang *Catur Marga Yoga*.
2. Media Film pembelajaran ini menggunakan sumber buku (I Ketut Darta dan Duwijo. 2017), "*Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti*" Edisi revisi 2017 kelas V.
3. Implementasi dari media film pembelajaran ini berupa film pendek dengan tambahan 3 dimensi (*3D*).

1.6 MANFAAT PENELITIAN

Pengembangan Media Film Pembelajaran “*Catur Marga Yoga*” Mata Pelajaran Agama Hindu Kelas V di Sekolah Dasar ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan kontribusi untuk menambah pengetahuan mengenai media pembelajaran sinematik serta pemahaman teori 3D sebagai cara yang menyenangkan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Penguatan materi yang disampaikan guru dikemas dalam media video pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep materi yang disampaikan dan memotivasi guru agar pengajaran lebih efektif. . Kendaraan "Catur Marga Yoga" diperuntukkan bagi siswa kelas V SD.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi guru

Melalui pengembangan media pembelajaran ini peneliti berharap agar dapat bermanfaat sebagai media pembelajaran yang lebih baik dari sebelumnya, khususnya pada mata pelajaran agama Hindu, serta dapat membantu guru memberikan materi di depan kelas dan mempermudah dalam belajar agar siswa bersemangat dan menarik.

b. Manfaat bagi siswa

Diharapkan dengan pengembangan bahan ajar film dapat meningkatkan motivasi dan semangat siswa untuk mengikuti pembelajaran agama Hindu di kelas.

c. Manfaat bagi peneliti

Pengetahuan yang diperoleh di sekolah menengah dapat diimplementasikan melalui pengembangan alat peraga berbasis film dan dapat menambah wawasan peneliti tentang proses pembelajaran pendidikan Agama Hindu pada anak sekolah dasar.

