

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Pendidikan agama merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia, oleh karena itu pendidikan agama harus ditanamkan sejak usia dini dari jenjang TK, SD, SMP, SMA/SMK sampai pada jenjang Perguruan Tinggi. Hal tersebut dapat dilihat dari Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang tercantum dalam pasal 36 ayat 3 yang menyatakan bahwa kurikulum disusun sesuai dengan jenjang pendidikan dalam kerangka Negara Kesatuan Republik Indonesia dengan memperhatikan diantaranya: peningkatan iman dan taqwa, peningkatan akhlak mulia dan agama. Kemudian dalam pasal 37 ayat 1 ditetapkan mengenai isi kurikulum setiap jenis jenjang dalam pendidikan baik dari sekolah dasar, sekolah menengah maupun pendidikan tinggi wajib memuat yang diantaranya pendidikan agama. Pendidikan Sebagai bagian dari pendidikan nasional, pendidikan agama mempunyai peran yang sangat penting dan strategis dalam rangka mewujudkan fungsi dan tujuan pendidikan nasional (Marzuki, 2013).

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. Ditinjau dari

ajaran agama Hindu, orang yang berkarakter mulia selalu berpijak pada kebenaran, kebajikan, kebijaksanaan, cinta kasih, dan kedamaian dan dalam memenuhi keinginan serta mendapatkan harta selalu dikendalikan oleh dharma (Redi, 2013). Salah satu cara untuk membentuk karakter, cinta kasih dan kedamaian tersebut salah satunya dengan cara belajar “Dharmagita”. Dharmagita merupakan suatu karya seni keagamaan yang menggunakan media suara atau vokal dalam agama Hindu, di dalamnya terdapat syair-syair yang sudah diringkas sedemikian rupa dan dengan penuh ajaran keagamaan. Melalui dharmagita seseorang dapat menghayati ajaran agama secara mendalam, sehingga perasaan, pikiran dan budi menjadi tulus serta meningkatkan sradha bakti terhadap Tuhan Yang Maha Esa. Menurut Parmajaya (2007:4) dinyatakan bahwa seni suara dalam ungkapan seni vokal biasanya disebut dengan istilah Dharmagita.

Dharmagita merupakan salah satu budaya Hindu yang perlu dikembangkan untuk meningkatkan kualitas kehidupan beragama di kalangan umat Hindu khususnya bagi generasi muda terutama bagi anak-anak pelajar. Dharmagita terdiri atas: sekar rare, sekar alit, sekar madya, sekar agung. Dharmagita sebagai nyanyian keagamaan bagi umat Hindu yang dipergunakan dalam kegiatan keagamaan khususnya yang berhubungan dengan ritual atau yadnya. Untuk itu pelaksanaan Dharmagita perlu dimulai sejak dini untuk memberikan pendidikan serta pemahaman kepada siswa Hindu terhadap pentingnya Dharmagita.

Berdasarkan hasil observasi langsung yang dilakukan dengan guru agama Hindu di SD Negeri 2 Sinabun bahwa dalam proses pembelajaran khususnya kelas satu sekolah dasar pada saat mempelajari materi Dharmagita masih banyak siswa yang kurang fokus dalam pelajaran. Hal ini dikarenakan siswa masih suka bermain

dengan teman sebangkunya. Seperti yang kita ketahui siswa Sekolah Dasar masih memiliki sifat yang sangat gemar dalam bermain bersama teman-temannya sehingga siswa tersebut kurang memperhatikan tentang pembelajaran yang diberikan oleh guru. Siswa juga memiliki karakteristik yang berbeda, dan kebanyakan karakter siswa itu tidak cepat dalam memahami materi yang diberikan. Guru berharap pembelajaran Dharmagita dikemas dengan menarik sehingga siswa tidak cepat bosan dalam belajar. Selain itu juga dipertegas oleh permasalahan yang dihadapi siswa berdasarkan hasil penyebaran angket yang telah dilakukan diantaranya yang pertama (1) Penggunaan media pembelajaran masih bersifat konvensional seperti menggunakan media buku, LKS, media gambar. (2) Penyampaian guru yang kurang interaktif tanpa memberikan ilustrasi tentang materi Dharmagita. (3) Suasana pembelajaran kurang menyenangkan sehingga mengakibatkan proses belajar siswa hanya bermain sendiri. Oleh sebab itu dirasa perlu adanya pengembangan sebuah media pembelajaran yang menarik dan inovatif guna untuk menunjang proses pembelajaran dan menarik minat siswa yang ingin mempelajari agama Hindu mengenai Dharmagita. Selain itu media yang dibuat dapat meningkatkan konsentrasi dan fokus siswa dalam belajar Dharmagita dengan menyenangkan berbantuan teknologi. Dengan teknologi informasi media pembelajaran yang telah berkembang saat ini maka dapat diwujudkan dengan dibuatkan media pembelajaran interaktif.

Multimedia interaktif sebagai media alternatif baru sudah mulai banyak digunakan di sekolah-sekolah umum. Sesuai dengan namanya multimedia ini mampu menggabungkan dua media atau lebih, seperti teks, grafik, gambar, audio, video dan animasi secara terpadu. Sedangkan multimedia interaktif adalah

multimedia yang dapat dikontrol langsung oleh penggunanya dalam hal ini oleh guru. Media interaktif bisa menjadi media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa karena dengan media interaktif bisa memberikan gambaran visual yang menarik dan siswa bisa bermain serta belajar. Penggunaan multimedia interaktif untuk anak siswa kelas 1 Sekolah Dasar dinilai jauh lebih baik dibandingkan penggunaan pembelajaran dengan ceramah atau penggunaan *textbook*. Hal ini mampu mengatasi beberapa permasalahan teknis seperti visual kurang menarik, mampu menggambarkan atau memberikan ilustrasi tentang suatu proses kejadian, dan proses pembelajaran menjadi menyenangkan.

Media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan, sedangkan animasi 2D merupakan penciptaan gambar bergerak dalam ruang digital 2 dimensi, animasi 2 dimensi tentunya memberikan nilai tambah guna membuat media pembelajaran menjadi terlihat lebih menarik. Animasi merupakan salah satu bentuk media yang memadukan unsur gambar, teks, audio, dan video. Animasi adalah pembuatan gambar atau isi yang berbeda-beda pada setiap frame, kemudian dijalankan rangkain frame tersebut menjadi sebuah motion atau gerakan sehingga terlihat seperti sebuah film (Sastrawan, 2017). *Live Shoot* adalah serentetan perekaman tentang orang-orang, atau makhluk hidup lainnya, paling tidak ada satu atau lebih karakter yang diperankan oleh seseorang atau beberapa orang yang kemudian menciptakan suatu adegan yang dramatik, yang dipadu dengan kejadian dramatik lainnya dan disusun pada suatu proses editing dan semuanya ini apabila disatukan dapat menciptakan sebuah alur cerita yang bisa membuat penontonya terhanyut. Dalam rancangan membangun media pembelajaran peneliti mengembangkan media pembelajaran

mengenai pengenalan Dharmagita dalam bentuk media pembelajaran interaktif berupa animasi 2 Dimensi dan *Live Shoot*. Media pembelajaran berbasis animasi 2 Dimensi dan *Live Shoot* ini merupakan media yang paling tepat untuk mengatasi permasalahan dalam proses belajar di kalangan anak sekolah dasar karena media ini bertujuan untuk menarik minat belajar siswa dalam memahami materi yang disampaikan agar siswa dapat membayangkan dan mempraktekkan secara langsung materi yang disampaikan. Hal ini dipertegas penelitian sebelumnya oleh Arfani et al., (2017) yaitu penelitian tentang pengaruh penggunaan multimedia interaktif berbasis adobe flash terhadap peningkatan prestasi belajar tema 5 anak tunagrahita ringan kelas V di SLB negeri Surakarta tahun pelajaran 2016/2017. Dari hasil penelitian tersebut bahwa multimedia interaktif berbasis *Adobe Flash* dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, memotivasi, meningkatkan antusias anak dalam belajar, meningkatkan daya ingat anak serta dapat berpengaruh signifikan terhadap peningkatan prestasi belajar. Selain itu penelitian dari Pradnyana et al., (2020) juga menyatakan bahwa multimedia pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi dan focus siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut, maka penulis memandang perlu mengembangkan topik ini dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Animasi 2D dan Live Shoot Pengenalan Dharmagita Siswa Kelas I SD Negeri 2 Sinabun.

1.2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti mengajukan beberapa permasalahan yaitu:

- a) Bagaimana rancangan dan implementasi media pembelajaran animasi 2D

dan live shoot pada mata pelajaran Agama Hindu materi Dharmagita siswa kelas I di Sekolah Dasar Negeri 2 Sinabun?

- b) Bagaimana respon siswa tentang media pembelajaran animasi 2D dan live shoot pada mata pelajaran Agama Hindu materi Dharmagita siswa kelas I di Sekolah Dasar Negeri 2 Sinabun?

1.3. TUJUAN

Secara umum adapun tujuan penelitian ini bertujuan sebagai berikut.

- a) Untuk merancang dan mengimplementasikan media pembelajaran animasi 2D dan live shoot pada mata pelajaran Agama Hindu materi Dharmagita siswa kelas I di Sekolah Dasar Negeri 2 Sinabun.
- b) Untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap proses pembelajaran dengan adanya bantuan media pembelajaran animasi 2D dan live shoot pada mata pelajaran Agama Hindu materi Dharmagita siswa kelas I di Sekolah Dasar Negeri 2 Sinabun.

1.4. BATASAN MASALAH

Batasan masalah untuk penelitian yang berjudul “Media Pembelajaran Animasi 2D dan Live Shoot Pengenalan Dharmagita Siswa Kelas I SD Negeri 2 Sinabun” ini adalah:

1. Pengembangan media pembelajaran animasi 2D dan live shoot ini menjelaskan bagian dari Dharmagita diantaranya Sekar Rare, Sekar Alit dan Sekar Madya.
2. Dalam media pembelajaran animasi ini dibuat dengan animasi 2D dan Live Shoot.

3. Subjek dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah siswa pada kelas 1 di SD Negeri 2 Sinabun.

1.5. MANFAAT HASIL PENELITIAN

Secara umum terdapat dua manfaat yang diperoleh dari pengembangan ini yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1.5.1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya dan menambah ilmu pengetahuan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran tentang pengenalan Dharmagita melalui media pembelajaran media pembelajaran animasi 2D dan live shoot.

1.5.2. Manfaat Praktis

- 1) Bagi siswa. Penelitian ini diharapkan dapat merasakan gaya belajar yang baru sehingga diharapkan dapat memberikan daya tarik atau menambah minat siswa untuk mempelajari agama Hindu khususnya Dharmagita.
- 2) Bagi guru. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternative sebagai variasi dalam mengajar mata pelajaran agama Hindu khususnya Dharmagita.
- 3) Bagi sekolah. Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai media pembelajaran yang lebih baik pada pelajaran Dharmagita.
- 4) Bagi Peneliti. Dapat mengimplementasikan ilmu yang telah didapat di bangku kuliah melalui pengembangan Media Pembelajaran Animasi 2D dan Live Shoot. Dapat menambah wawasan peneliti tentang Dharmagita.