

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan suatu proses belajar untuk mengetahui sesuatu yaitu keterampilan, pengetahuan untuk meningkatkan kemampuan dibidang yang diinginkan serta mengembangkan kualitas diri dan cara berfikir. Melalui pendidikan seorang siswa dapat memperoleh pengetahuan yang berguna untuk di kehidupannya sehari-hari. Itu dapat dilakukan melalui jenjang pendidikan yang akan seseorang tempuh, demi mendapatkan suatu pengakuan dari masyarakat. Pendidikan juga mempunyai tujuan untuk siswa dapat bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berilmu, kreatif dan menjadi warga negara yang baik dan benar.

Dalam system pendidikan nasional penerapan pendidikan semestinya tidak membedakan antar siswa, sehingga hak asasi setiap siswa untuk menerima pendidikan. Oleh karena itu di dalam dunia pendidikan perlu adanya suatu upaya untuk mencerdaskan peserta didik dalam aspek kecerdasan intelektual, emosional, maupun spiritual. Ketiga aspek ini memiliki keterkaitan satu sama lain sehingga perlu diberikan perhatian agar terjadi keseimbangan antar aspek tersebut, jika tidak keseimbangan itu terjadi maka akan berbahaya khususnya kecerdasan spiritual.

Sistem pendidikan nasional telah memberikan sarana dalam mengembangkan kecerdasan tersebut melalui Pendidikan agama yang diberikan di sekolah-sekolah dalam mata pelajaran agama. Pada saat ini pendidikan agama merupakan mata pelajaran yang wajib diajarkan di seluruh jenjang pendidikan dari mulai taman kanak-kanak sampai perguruan tinggi karna agama sangat berperan penting dalam pembentukan karakter dan kepribadian seseorang.

Agama hindu merupakan salah satu agama yang di akui di Indonesia agama hindu mayoritas pemeluk agamanya berada di Bali. Khususnya di SMK 1 Sukasada mengajarkan mata pelajaran agama hindu untuk dipelajari peserta didiknya, salah satu materi yang di pelajari yaitu Yajna.

Yajna memiliki arti yang sangat luas. Menurut etimologi, kata yajna berasal dari kata yaj yang berarti menyembah atau mengorbankan atau mensucikan. Yajna adalah suatu perbuatan dan kegiatan yang dilakukan dengan penuh keikhlasan untuk mempersembahkan sesajen kepada Sang Hyang Widhi/Tuhan Yang Maha Esa yang dalam pelaksanaannya mengandung unsur Karya (perbuatan), reya (keikhlasan yang tulus), Budhi (kesadaran), dan Bhakti (persembahan).

Berdasarkan hasil wawancara dan penyebaran angket (google form) di SMK 1 Sukasada pada siswa dan juga guru pengampu mata pelajaran yang bernama bapak I Nyoman Alit,S.pd (guru agama hindu kelas X) di dapatkan informasi bahwa proses pembelajaran yang dilakukan pada saat ini yaitu menggunakan pembelajaran daring (online). Kondisi di lapangan saat ini menunjukkan bahwa pembelajaran daring, atau pembelajaran yang dilakukan dirumah dengan bimbingan orang tua memiliki beberapa kendala, kendala-

kendala tersebut berasal dari peserta didik, guru maupun orang tua. Kurangnya bimbingan guru merupakan kendala yang paling utama dialami peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran daring sehingga banyak dari siswa yang mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran salah satunya yaitu memahami materi yang diajarkan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan pada salah satu guru pengampu mata pelajaran Agama Hindu di peroleh informasi bahwa proses pembelajaran saat ini dilakukan melalui LMS (*Learning Management System*) <https://smkn1sksd.melajah.id>, *zoom meeting* dan whatsapp grup, dengan menggunakan media pembelajaran berbasis PPT. Selain itu informasi yang didapat dalam proses pembelajaran online yaitu siswa mengalami penurunan minat belajar dikarenakan kurangnya penjelasan yang diperoleh oleh siswa akibat dari adanya pembelajaran berbasis daring. Selain dari pada itu jika melalui kelas *zoom meeting* materi pembelajaran dijelaskan dengan metode ceramah tanpa menggunakan konten pembelajaran sehingga membuat siswa kesulitan dalam memahami dan mengerti dari setiap materi yang di ajarkan, sehingga dibutuhkan konten pembelajaran interaktif yang memuat materi yang akan dijelaskan kepada siswa yang terdiri dari gambar, video ,audio, dan teks dan lain sebagainya yang akan menjadi satu.

Berdasarkan uraian di atas, maka diperlukan suatu pengembangan konten pembelajaran interaktif berbasis Authoring Tools, sebagai sarana yang digunakan dalam melakukan proses pembelajaran. Konten pembelajaran interaktif ini nantinya akan diolah dan dimanipulasi menggunakan salah satu Authoring Tools yaitu aplikasi Articulate Storyline 3. Authoring Tools merupakan perangkat

lunak yang digunakan untuk membuat presentasi yang didalamnya terdapat berbagai fitur yang mendukung untuk melakukan berbagai macam perancangan proyek multimedia yang mencakup gambar, suara, video, teks, dan animasi.

Alasan dari digunakannya aplikasi Articulate Storyline 3 dibandingkan dengan aplikasi Authoring Tools lainnya seperti Macromedia Flash adalah Articulate Storyline 3 memiliki antarmuka yang lebih sederhana serta fitur- fitur yang lebih lengkap dengan performa yang mumpuni untuk membuat konten pembelajaran interaktif, adanya fitur trigger yang berfungsi mengarahkan tombol ketempat yang kita inginkan, selain itu juga memiliki berbagai format publish seperti LMS, html5, Articulate Storyline Online, cd, dan word sehingga hasilnya produk terlihat lebih komprehensif, interaktif dan efektif. Software ini juga memiliki layar kerja berupa scene dan slide serta memiliki fitur audio, video, gambar, character. Articulate Storyline 3 ini dapat digunakan pada pc, laptop, dan smartphone sehingga memudahkan siswa belajar.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan konten pembelajaran menggunakan salah satu aplikasi Authoring Tools yaitu Articulate Storyline 3 dengan judul **Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Berbasis Authoring Tools Pada Mata Pelajaran Agama Hindu Materi Yajna Berstrategi *Blended Learning* pada kelas X Perhotelan 2 di SMK Negeri 1 Sukasada**. Dengan dikembangkannya konten pembelajaran tersebut diharapkan dapat menjadi solusi dari permasalahan yang ada, sehingga mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1.2.1 Bagaimana rancangan dan implementasi Pengembangan Konten Pembelajaran Berbasis *Authoring Tools* Pada Mata Pelajaran Agama Hindu Materi Yajna Berstrategi *Blended Learning* pada Kelas X Perhotelan 2 di SMK Negeri 1 Sukasada?
- 1.2.2 Bagaimana respon pendidik dan peserta didik terhadap Pengembangan Konten Pembelajaran Berbasis *Authoring Tools* Pada Mata Pelajaran Agama Hindu Materi Yajna Berstrategi *Blended Learning* pada Kelas X Perhotelan 2 di SMK Negeri 1 Sukasada?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan yang diharapkan dapat dicapai dan dikembangkannya Pengembangan Konten Pembelajaran Berbasis *Authoring Tools* Pada Mata Pelajaran Agama Hindu Materi Yajna Berstrategi *Blended Learning* pada Kelas X Perhotelan 2 di SMK 1 Sukasada ini adalah sebagai berikut.

- 1.3.1 Untuk menghasilkan rancangan dan mengimplementasikan Pengembangan Konten Pembelajaran Berbasis *Authoring Tools* Pada Mata Pelajaran Agama Hindu Materi Yajna Berstrategi *Blended Learning* pada Kelas X Perhotelan 2 di SMK Negeri 1 Sukasada.
- 1.3.2 Untuk mengetahui respon pendidik dan peseta didik terhadap proses Pengembangan Konten Pembelajaran Berbasis *Authoring Tools* Pada Mata Pelajaran Agama Hindu Berstrategi *Blended Learning* pada Kelas X Perhotelan 2 di SMK Negeri 1 Sukasada.

1.4 MANFAAT PENELITIAN

Pengembangan Konten Pembelajaran Berbasis *Authoring Tools* Mata Pelajaran Agama Hindu Kelas Berstrategi *Blended Learning* pada X Perhotelan 2 di SMK Negeri 1 Sukasada diharapkan memberikan beberapa manfaat sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

- a. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan akan mampu menambah wawasan, dapat memahami serta dapat menerapkan teori-teori yang didapat selama proses perkuliahan.
- b. Bagi penelitian sejenis, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai kajian untuk peneliti yang ingin mengembangkan konten pembelajaran interaktif sejenis ini.

1.4.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi masyarakat umum, pengembangan konten pembelajaran interaktif ini memiliki manfaat sebagai wadah atau media Edukasi agar masyarakat lebih mudah dalam memahami pembelajaran yadnya pada materi Agama Hindu.
- b. Bagi peneliti, dapat mengimplementasikan ilmu yang telah dipelajari selama perkuliahan melalui Pengembangan Konten Pembelajaran Berbasis *Authoring Tools* Pada Pembelajaran Agama Hindu Kelas X Perhotelan 2 di SMK Negeri 1 Sukasada serta dapat menambah wawasan peneliti dalam bidang pengembangan modul *e-learn*