

BAB I

PENDAHULUAN

Hal-hal yang diuraikan pada bab ini, yaitu (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat pengembangan, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan (10) definisi istilah

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam pengertian yang sederhana, guru atau tenaga pendidik sebagai wadah ilmu yang akan diberikan kepada anak didiknya atau kepada siswa-siswanya. Tenaga pendidik dipandang oleh masyarakat sebagai penopang anak-anaknya untuk mendapatkan ilmu untuk masa depan siswa kelak. Pelaksanaan pendidikan dilakukan di beberapa tempat tertentu tidak harus di tempat pendidikan formal, mengajar juga bisa dilaksanakan di tempat non formal seperti tempat les, rumah maupun pasraman. Guru memiliki peran yang sangat penting di dalam dunia pendidikan, figur guru selalu terlibat di dalam pembahasan mengenai pendidikan formal di sekolah. Figur guru sangat penting ditunjukkan terutama di dalam pembelajaran agama hindu, ini sangat diharapkan guru memiliki karakteristik yang ideal sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan. Di era sekarang cara belajar mengajar sudah semakin canggih.

Kegiatan belajar sangat mempengaruhi pemahaman siswa dan ketertarikan siswa pada saat belajar, seperti sekarang belajar tidak cukup hanya dengan buku, apalagi dengan model belajar yang monoton, siswa menginginkan pembelajaran

yang menarik dan mudah dipahami. Media pembelajaran seperti audio visual sangat penting dalam menunjang pembelajaran pasalnya setiap pembelajaran pastinya siswa akan menginginkan pembelajaran yang menarik agar siswa bersemangat dan fokus untuk belajar. Adapun hasil wawancara di SD Negeri 5 Banjar Anyar kepada ibu Ni Nyoman Adi Sujati, S.Pd.SD dan ibu Ni Gst. A. Putu Purnamayanti, S.Pd.H pada tanggal 16 Februari 2021 terdapat beberapa kendala, kendala yang paling utama yaitu yang dijelaskan oleh ibu kepala sekolah dan salah satu guru yaitu terdapat pada kuota, jika pada saat pembelajaran memberikan media yang cukup menguras kuota. Tidak semua orang tua siswa memiliki pekerjaan yang sama, ada sebagian orang tua siswa yang bekerja sebagai PNS ada sebagian orang tua siswa yang bekerja di swasta, perekonomian mereka tidak sama, Tuntutan sekolah anak pun menjadi kendala, karena orang tua harus membeli kuota untuk pembelajaran anaknya. Selain kendala yang terdapat pada kuota, kendala berikutnya juga terjadi pada pelaksanaan pembelajaran, sehingga pelaksanaan kegiatan pembelajaran menjadi kurang efektif, karena kebanyakan siswa masih menggunakan handphone orang tuanya, dan media yang diberikan juga belum maksimal. Guru hanya memberikan materi yang ada di buku, media yang digunakan biasanya menggunakan buku yang ada di sekolah, setelah siswa disuruh membaca materi yang terdapat di buku selanjutnya siswa diberikan tugas oleh gurunya. Media pembelajaran video sangat jarang digunakan oleh guru untuk diberikan kepada siswanya dikarenakan guru-guru belum sepenuhnya menguasai pembuatan media pembelajaran seperti video. Harapannya disini dalam pembelajaran guru berharap agar siswa dapat menerima pembelajaran dengan baik tetapi kenyataannya siswa

tidak sepenuhnya memahami materi yang diberikan oleh guru, karena banyak terdapat kendala yang ada pada saat pembelajaran.

Dari hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa kekurangan terdapat pada media pembelajaran, maka perlu diadakan suatu pembaharuan dengan model pembelajaran yang bisa melengkapi kekurangan pada saat kegiatan pembelajaran untuk membuat media pembelajaran untuk mata pelajaran agama hindu pada mata materi catur guru semester 1 kelas 5 SD di SD Negeri 5 Banjar Anyar. Setelah membuat media pembelajaran, diharapkan siswa dapat menerima dengan baik dan memahami media yang diberikan yang sesuai dengan apa yang sudah diharapkan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka identifikasi masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Belum adanya media video untuk mata pelajaran Agama Hindu
2. Media pembelajaran yang digunakan kurang inovatif sehingga siswa menjadi cepat bosan.
3. Penggunaan media dalam pembelajaran yang kurang maksimal.
4. Fasilitas yang digunakan siswa dalam proses pembelajaran yang sangat terbatas.
5. Pengetahuan dalam menggunakan media bagi tenaga pendidik masih kurang.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar pembahasan penelitian tidak meluas, maka penelitian ini memerlukan pembatasan masalah agar penelitian dapat difokuskan. Pada penelitian ini, fokus

masalah yang diteliti yaitu penggunaan media yang digunakan pada saat proses belajar mengajar. Penelitian ini merancang sebuah media pembelajaran dalam bentuk media video yang ditujukan untuk mempermudah siswa siswi kelas 5 SD Negeri Banjar Anyar Tabanan.

1.4 Rumusan Masalah

Merujuk pada latar belakang dan pembatasan masalah yang dipaparkan maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah rancang bangun pengembangan media video pembelajaran pada mata pelajaran Agama Hindu kelas 5 SD Negeri 5 Banjar Anyar?
2. Bagaimanakah hasil uji validasi media video pembelajaran pada mata pelajaran Agama Hindu siswa kelas 5 SD Negeri 5 Banjar Anyar?

1.5 Tujuan Pengembangan

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas, maka tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun pengembangan media video pembelajaran yang diterapkan untuk siswa siswi kelas 5 SD Negeri 5 Banjar Anyar dalam pembelajaran Agama Hindu.
2. Untuk mengetahui hasil uji validasi media video pembelajaran pada mata pelajaran agama hindu kelas 5 SD Negeri 5 Banjar Anyar.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoretis

Produk penelitian ini secara teoritis memberikan kontribusi terhadap penambahan ilmu pengetahuan yang lebih relevan yang didapatkan dari observasi yang dilakukan dalam penelitian. Selain itu, secara teoritis, produk penelitian ini juga berdampak pada pengimplementasian ilmu pengetahuan yang didapatkan ketika menempuh kuliah.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

Manfaat untuk siswa yaitu pembelajaran dengan menggunakan media ini membantu siswa agar lebih mudah dalam memahami maupun mengerti atas materi yang sedang didiskusikan di dalam kelas sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan lebih inovatif dan kreatif.

2. Bagi Guru

Manfaat untuk guru yaitu media ini dapat digunakan untuk melaksanakan pembelajaran setiap melaksanakan pembelajaran pada mata pelajaran agama hindu. Selain itu, guru dapat mengurangi metode pembelajaran ceramah yang membuat siswa menjadi bosan dalam proses pembelajaran dan menggantinya dengan pengimplementasian media pembelajaran.

3. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini bisa dijadikan sebagai tolok ukur dalam penelitian sejenis serta masukan dalam membuat media yang lebih kreatif dan inovatif.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media video presentasi pembelajaran Agama Hindu, berikut spesifikasi produk yang diharapkan.

1. Nama Produk

Produk pengembangan yang dihasilkan yaitu media video pembelajaran agama Hindu untuk peserta didik kelas 5 SDN 5 Banjar Anyar yang dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE

2. Konten Produk

Dalam produk yang dikembangkan ini, beberapa konten seperti identitas, kompetensi dasar, indicator capaian, petunjuk belajar, materi dan evaluasi yang terdapat di menu utama.

3. Kelebihan Produk

Produk yang dikembangkan ini memiliki kelebihan yaitu secara perdana diimplementasikan pada saat proses pembelajaran yang disajikan dalam bentuk video pembelajaran. Pengimplementasian media ini dapat membantu siswa lebih aktif dalam belajar, karena media ini mengkombinasikan teks dan gambar sehingga dapat membantu siswa dalam belajar di kelas menjadi menyenangkan.

4. *Software*

Untuk menciptakan media pembelajaran dalam penelitian pengembangan ini, beberapa *software* digunakan seperti *software Microsoft Power Point* sebagai *software* utama dan *software Microsoft*

Office dan *Wondershare Filmora* ikut serta dilibatkan sebagai *software* pembantu.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Sejauh ini sumber belajar yang digunakan pada pembelajaran Agama Hindu SD Negeri 5 Banjar Anyar Tabanan masih sangat kurang. Hal ini berdasarkan kurangnya metode pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan guru untuk mengajar sehingga menyebabkan siswa bosan dalam mengikuti pembelajaran. Untuk itu perlu adanya modifikasi media pembelajaran sebagai salah satu solusi untuk menjadikan kegiatan pembelajaran Agama SD Negeri 5 Banjar Anyar Tabanan sehingga menambah rasa kenyamanan dan rasa senang siswa dalam mengikuti pembelajaran.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi Pengembangan

1. Pengembangan media pembelajaran Agama Hindu ini memiliki signifikansi yang lebih jika dibandingkan dengan pengimplementasian media lain yang bersifat lebih sederhana. Hal ini disebabkan oleh kombinasi media yang digunakan dalam membuat media ini, seperti penggunaan kombinasi teks dan gambar. Kombinasi ini membantu siswa untuk lebih bisa mengingat materi yang disajikan karena menggunakan media gambar yang menarik sehingga nantinya proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan menyenangkan.
2. Dirancangnya media yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat menjadi alternative sebagai sumber belajar bagi siswa yang sangat

berguna untuk memfasilitasi pemahaman mereka terhadap pelajaran Agama Hindu.

3. Guru dan peserta didik dapat menggunakan produk pengembangan media presentasi pembelajaran agama Hindu ini.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

1. Media yang dikembangkan pada penelitian kali ini terbatas pada subjek yang menggunakannya. Dikarenakan perancangan media ini disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa kelas 5 SD maka produk ini hanya diperuntukkan untuk siswa siswi kelas 5 di SDN 5 Banjar Anyar saja.
2. Untuk mengembangkan sebuah produk, dibutuhkan sebuah model pengembangan yang akan menjadi dasar pengembangan, dimana pengembangan pada penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE.

1.10 Definisi Istilah

Diperlukannya definisi istilah yaitu bertujuan untuk menghindari makna ganda ataupun kesalahpahaman terhadap makna dari sebuah istilah sehingga batasan-batasan definisi perlu diperhatikan sebagai berikut.

1. Pengembangan yaitu sebuah hal yang mengarah pada proses untuk mengembangkan sesuatu seperti produk produk media pembelajaran, materi pembelajaran, desain media, ataupun alat yang digunakan untui memfasilitasi proses belajar mengajar. Proses pengembangan ini kemudian tidak langsung dapat digunakan melainkan harus divalidasi terlebih dahulu.

2. Media merupakan sebuah sarana yang digunakan oleh komunikator untuk berinteraksi dalam menyampaikan sebuah pesan kepada penerima pesan.
3. Hasil belajar merupakan pencapaian yang diraih oleh peserta didik setelah melakukan proses belajar dan menerima pengalaman belajar.

