

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Dalam Bab I ini dibahas mengenai hal-hal berikut. (1) Latar Belakang Masalah, (2) Identifikasi Masalah, (3) Pembatasan Masalah, (4) Rumusan Masalah, (5) Tujuan Pengembangan, (6) Manfaat Hasil Pengembangan, (7) Spesifikasi Produk yang Diharapkan, (8) Pentingnya Pengembangan, (9) Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan, dan (10) Definisi Istilah.

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan usaha untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif sehingga dapat mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik dengan optimal, yang terjadi didalam maupun diluar lembaga pendidikan. Berdasarkan Undang Undang No 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 Tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 6 ayat (1) menyatakan bahwa kurikulum untuk jenis pendidikan umum, kejuruan, dan khusus pada jenjang pendidikan dasar dan menengah terdiri atas:

1. Kelompok mata pelajaran agama dan akhlak mulia.
2. Kelompok mata pelajaran kewarganegaraan dan kepribadian.
3. Kelompok mata pelajaran ilmu pengetahuan dan teknologi.

4. Kelompok mata pelajaran estetika.
5. Kelompok mata pelajaran jasmani, olahraga dan kesehatan.

Menurut Ki Hajar Dewantara (1889-1959), Pendidikan adalah daya upaya untuk memajukan bertumbuhnya budi pekerti (kekuatan batin, dan karakter), pikiran (intelekt) dan tubuh anak, dalam rangka kesempurnaan hidup dan keselarasan dengan dunianya. John Dewey (1859-1952), Pendidikan adalah sebuah kebutuhan hidup dan fungsi sosial, yang bertumpu pada masing-masing individu juga golongan/masyarakat, dengan kemungkinan mengalami kemajuan yang bisa diukur dengan kriteria-kriteria tertentu, secara demokratis bisa dinilai dari kualitas masyarakat yang ada. Menurut Friedrich Froebel (1782-1852), Pendidikan harus membimbing dan membina manusia untuk menemukan kejelasan yang berhubungan dengan dirinya dan yang ada pada dirinya. Menurut John Locke (1632-1704) pendidikan adalah sebuah proses membantu anak didik, yang dianggap kosong, yang bisa diisi apapun sesuai keinginan pendidik, juga dianggap sebagai pribadi dewasa yang belum sempurna yang membutuhkan pertolongan untuk keluar dari ketidaktahuan. Jadi dari pendapat beberapa ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa Pendidikan adalah usaha atau daya untuk membimbing dan membina anak didik menuju kemajuan dari yang tidak tahu menjadi tahu.

Berdasarkan Undang-Undang No 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3 Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang

demokratis serta bertanggung jawab. Tercapainya tujuan pendidikan tidak terlepas dari pendidikan agama. Pada Peraturan Pemerintah Nomor 55 Tahun 2007 tentang Pendidikan Agama dan Pendidikan Keagamaan juga dijelaskan Pendidikan agama adalah pendidikan yang memberikan pengetahuan dan membentuk sikap, kepribadian, dan keterampilan peserta didik dalam mengamalkan ajaran agamanya, yang dilaksanakan sekurang-kurangnya melalui mata pelajaran/kuliah pada semua jalur, jenjang, dan jenis pendidikan.

Pendidikan agama sangat penting, dimana pendidikan agama merupakan pondasi dasar bagi kehidupan manusia, upaya untuk mewujudkan suatu kehidupan yang bermakna, damai dan bermartabat. Setiap anak sejak usia dini belajar untuk mengembangkan dan menggunakan kekuatan mental, moral, dan fisik mereka. Semua itu mereka peroleh melalui pendidikan agama. Agama Hindu sebagai salah satu agama yang diakui di Indonesia harusnya sudah dipupuk, sejak dini bagi umat Hindu. Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti adalah wahana pembentukan karakter manusia yang bermoralitas tinggi. Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti adalah usaha yang dilakukan secara terencana dan berkesinambungan dalam rangka mengembangkan kemampuan peserta didik untuk memperteguh keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, serta peningkatan potensi spiritual sesuai dengan ajaran Agama Hindu. Agama Hindu adalah agama yang universal yang mengajarkan kepada umat manusia mengenai berbagai aspek kehidupan, baik duniawi maupun akhirat.

Dunia pendidikan pastinya memiliki kendala atau masalah begitu pula dalam Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti masalah yang sering terjadi dalam Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti disebabkan dari internal dan eksternal.

Permasalahan yang disebabkan oleh internal adalah kurangnya minat peserta didik untuk belajar tentang Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti, peserta didik kurang fokus saat belajar, interaksi yang kurang dari peserta didik, dan peserta didik tidak semangat atau memiliki motivasi untuk belajar, sedangkan permasalahan eksternal disebabkan oleh guru yang memberikan materi dengan metode ceramah, kurangnya media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti, serta sulitnya mencari bahan ajar Pendidikan Agama dan Budi Pekerti di *internet*.

Observasi dilaksanakan di Sekolah Dasar No. 2 Sangeh yang berada di Banjar Tegal Gerana, Desa Sangeh, Kecamatan Abiansemal, Kabupaten Badung. Observasi ini dilaksanakan dengan metode wawancara secara langsung dan virtual dengan Bapak I Made Sutamayasa, S.Pd. sebagai Kepala Sekolah dan Ibu Made Sulastini, S.Ag. sebagai Guru Pendidikan Agama dan Budi Pekerti. Hasil wawancara pada hari selasa, 16 Februari 2021 dengan Bapak I Made Sutamayasa, S.Pd, bahwa dalam proses pembelajaran *online* ini banyak memiliki kendala dari berbagai segi, seperti dari segi materi dimana para guru dituntut untuk membuat sebuah materi yang menggunakan media pembelajaran yang menarik secara *online* yang dapat diakses oleh peserta didik. Di Sekolah Dasar No. 2 Sangeh belum ada media video pembelajaran yang dikembangkan oleh guru. Keterbatasan media video pembelajaran berdampak pada proses pembelajaran *online*, sedangkan pada saat pembelajaran tatap muka dikelas kendala yang dihadapi yaitu dari proses pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah dan diskusi tanpa menggunakan media video pada pembelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti, maka dari itu dalam pembelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti ini

sangat membutuhkan media video untuk memotivasi dan penunjang proses pembelajaran.

Perkembangan teknologi di sekolah ini sudah baik dengan adanya laptop namun hanya untuk kelas VI yang merupakan bantuan dari pemerintah. Sekolah Dasar No. 2 Sangeh memiliki proyektor di setiap ruang kelasnya dan jaringan *Wi-fi* tetapi tidak digunakan secara maksimal karena tidak ada media video yang dapat disajikan pada proses pembelajaran.

Hasil wawancara yang dilaksanakan pada hari Jumat, 29 Oktober 2021 dengan Ibu Made Sulastini, S.Ag., bahwa pembelajaran secara *online* dan tatap muka memiliki kendala hampir sama dimana peserta didik tidak terlalu suka dalam proses pembelajaran, khususnya pembelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti karena pembelajaran yang kurang menarik. Proses pembelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti hanya menggunakan metode ceramah dan diskusi serta tidak menggunakan media selain buku paket. Materi pembelajaran yang dijelaskan hanya bersumber dari buku paket menyebabkan kurangnya minat siswa karena hanya dari satu sumber. Kurangnya penggunaan media video pembelajaran berpengaruh pada motivasi belajar siswa karena hanya mengandalkan metode ceramah dan diskusi dengan sumber materi yang terbatas. Peserta didik juga memiliki kendala dalam sarana pembelajaran karena di beberapa rumah belum terjangkau oleh jaringan *internet* dan *handphone* yang digunakan untuk pembelajaran masih menggunakan *handphone* milik orang tua sehingga sedikit keterlambatan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dan mengumpulkan tugas. Guru dalam pembelajaran *online* ini hanya memberikan tugas kepada peserta didik dengan cara mengirim foto soal dan mengirim foto materi yang ada dalam buku

paket ke *Whatsapp Group*, hal ini menyebabkan kurangnya interaksi antara guru dan peserta didik pada saat pembelajaran *online*. Guru juga mengalami kendala pada saat mencarikan media video di Youtube atau *internett* karena pembelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti sangat minim ada di *internett* dan kurang relevannya video pembelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti yang ada pada Youtube, oleh sebab itu guru tidak pernah menggunakan media pembelajaran dalam menjelaskan materi Pendidikan Agama dan Budi Pekerti. Salah satu sub bab materi yang susah dipahami oleh peserta didik adalah materi tentang Kitab Suci Weda dikarenakan penjelasannya sangat panjang. Pembelajaran seperti ini akan menyebabkan peserta didik merasa bosan, selain itu salah satu faktor utama adalah minat belajar peserta didik yang kurang sehingga diperlukannya media agar peserta didik lebih termotivasi dan semangat dalam pembelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti.

Berdasarkan permasalahan yang sudah dipaparkan maka akan dilakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Video Animasi pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti Peserta Didik Kelas V di Sekolah Dasar No. 2 Sangeh Tahun Ajaran 2021/2022”**.

Pengembangan media ini diharapkan dapat membantu peserta didik agar fokus dan termotivasi dalam proses pembelajaran. Media ini diharapkan dapat menarik perhatian peserta didik serta memudahkan guru dalam menjelaskan materi yang akan disampaikan. Video animasi ini berisikan gambar, teks dan suara yang dapat membuat peserta didik lebih mudah memahami materi. Media ini dikembangkan semenarik mungkin dengan desain yang sesuai. Video ini dapat dengan mudah diakses melalui *link* Youtube yang dibagikan pada *Whatsapp* serta

dapat ditampilkan di dalam kelas menggunakan proyektor. Materi yang terdapat dalam video ini sudah sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang diterapkan dengan berpedoman pada Kurikulum.

## 1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Kurangnya keinginan dan fokus belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran *online* dan tatap muka serta sulitnya peserta didik memahami materi saat pembelajaran *online* dan tatap muka pada mata pelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti.
2. Tidak adanya media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti di Sekolah Dasar No. 2 Sangeh.
3. Terbatasnya keberadaan media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti yang membahas tentang Kitab Suci Weda yang sesuai dengan RPP di Sekolah Dasar No. 2 Sangeh di *internet*. Karena Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti bukan pendidikan universal.
4. Pembelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti kurang menarik dan sulit dipahami karena guru menjelaskan atau memberikan materi hanya menggunakan metode ceramah dan diskusi.
5. Sumber pembelajaran peserta didik hanya menggunakan buku paket yang didapatkan dari sekolah serta belum pernah memanfaatkan atau membuat media yang mendukung pembelajaran di sekolah.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan pada identifikasi masalah, maka perlu untuk melakukan pembatasan masalah. Hal ini berfungsi agar masalah yang diteliti tidak terlalu luas, mendalam dan terperinci. Pembatasan masalah pada penelitian ini menekankan “Pengembangan Media Video Animasi pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti”.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat penulisan rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana proses pengembangan Media Video Animasi pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti Peserta didik Kelas V di Sekolah Dasar No. 2 Sangeh Tahun Ajaran 2021/2022?
2. Bagaimana validasi Pengembangan Media Video Animasi pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti Peserta didik Kelas V di Sekolah Dasar No. 2 Sangeh Tahun Ajaran 2021/2022?

### **1.5 Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan pada rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka dapat penulisan tujuan pengembangan sebagai berikut.

1. Mengetahui bagaimana proses Pengembangan Media Video Animasi pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti Peserta didik Kelas V di Sekolah Dasar No. 2 Sangeh Tahun Ajaran 2021/2022.



2. Mengetahui bagaimana validasi Pengembangan Media Video Animasi pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti Peserta didik Kelas V di Sekolah Dasar No. 2 Sangeh Tahun Ajaran 2021/2022.

### **1.6 Manfaat Hasil Pengembangan**

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, penelitian ini dapat bermanfaat sebagai penunjang pedoman atau landasan teori tentang pengembangan media video animasi.

#### **2. Manfaat Praktis**

##### **1. Bagi Peserta didik**

Peserta didik dapat belajar melalui Pengembangan pembelajaran dengan menggunakan video animasi yang baru dan bervariasi sehingga dapat menciptakan motivasi peserta didik untuk belajar lebih giat dan dapat menarik perhatiannya. Sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan kemampuan peserta didik mengenai materi yang disampaikan oleh guru Pendidikan Agama dan Budi Pekerti.

##### **2. Bagi Guru**

Penyampaian pembelajaran dengan menggunakan video animasi ini diharapkan dapat mendorong guru untuk berkreatifitas diri dalam menggunakan media pembelajaran yang bervariasi, menarik dan relevan sehingga dapat menarik minat dan motivasi peserta didik untuk belajar.

##### **3. Bagi Kepala Sekolah**

Dapat dijadikan sebagai bahan referensi tentang pengembangan media berbasis teknologi, sehingga dapat menambah wawasan baik dari guru, pegawai, maupun kepala sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kurikulum sekolah.

#### 4. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini bisa dijadikan sebagai bahan perbandingan dalam melakukan penelitian sejenis serta masukan dalam melakukan pengembangan media yang lebih kreatif dan inovatif.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan berupa media video animasi yang didalamnya membahas tentang pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti kelas V Sekolah Dasar mengenai Kitab Suci Weda. Media ini dapat ditampilkan dan diakses menggunakan proyektor dan *handphone*. Dengan dibagikannya sebuah *link* video yang otomatis akan menampilkan video pembelajaran. Materi yang digunakan pada media ini adalah materi Pendidikan Agama dan Budi Pekerti tentang Kitab Suci Weda kelas V Sekolah Dasar No. 2 Sangeh. Adapun spesifikasi produk sebagai berikut:

#### 1. Nama Produk

Produk penelitian yang dikembangkan adalah Media Video Animasi pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti Peserta didik Kelas V di Sekolah Dasar No. 2 Sangeh Tahun Ajaran 2021/2022”

#### 2. Konten Produk

Video pembelajaran ini terdapat *intro*/pembuka (tampilan depan video yang berisikan tentang judul materi), tujuan pembelajaran, isi materi (menjelaskan

materi tentang Kitab Suci Weda), penutup (berisikan profil dari pengembang media video animasi).

### 3. Kelebihan Produk

Kelebihan produk video pembelajaran animasi yang memuat tentang Kitab Suci Weda ini dikemas dan ditampilkan menggunakan video animasi yang dapat membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran secara relevan berdasarkan rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP), mudah digunakan oleh guru serta dapat diakses dimanapun dan kapanpun, dapat meningkatkan keinginan atau motivasi peserta didik untuk belajar karena di desain semenarik mungkin sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai, serta mempermudah peserta didik untuk memahami materi pembelajaran.

### 1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media sangat penting karena media pembelajaran adalah salah satu fasilitas atau pendukung dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran ini akan membuat peserta didik lebih tertarik dan tidak bosan dalam pembelajaran apalagi setiap peserta didik memiliki cara belajar tersendiri. Berdasarkan masalah yang ditemui, terdapat banyak kendala dalam proses pembelajaran seperti masih menggunakan metode ceramah, materi yang diberikan hanya berpedoman dari buku paket Agama Hindu Dan Budi Pekerti, kurang relevannya media video di Youtube, belum pernah menggunakan media, dan peserta didik bosan pada saat proses pembelajaran. Berdasarkan masalah tersebut sangat perlunya pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan materi yang akan disampaikan. Peneliti mengembangkan video pembelajaran berbentuk video animasi yang diharapkan

dapat memberikan bentuk pembelajaran yang lebih menarik dari sebelumnya, sehingga dapat membangun keinginan dan motivasi peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran.

Media video animasi ini dapat mendukung pembelajaran peserta didik secara *online* maupun tatap muka langsung karena media ini dapat digunakan di *handphone* sekaligus dapat digunakan di laptop melalui proyektor yang sudah tersedia di masing-masing kelas. Pengembangan media video animasi ini merupakan salah satu alternatif sumber belajar peserta didik dalam membantu kegiatan belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti, yaitu:

1. Penggunaan media video animasi ini, diharapkan dapat merangsang dan menarik perhatian serta membuat peserta didik tidak jenuh dalam mengikuti pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti.
2. Penggunaan media video animasi dalam penyampaian materi akan lebih menarik, menyenangkan, dan pembelajaran ini dapat diakses dimanapun dan kapanpun.
3. Pengembangan media video animasi ini membahas mata pelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti, dengan demikian adanya media ini akan memudahkan guru maupun peserta didik dalam proses pembelajaran.

### **1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

1. Asumsi Pengembangan
  - 1) Media pembelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti berbasis video dengan materi tentang Kitab Suci Weda mampu membuat peserta didik untuk lebih semangat dalam proses pembelajaran.

- 2) Peserta didik dapat dengan mudah memahami pembelajaran.
- 3) Validator yaitu guru Pendidikan Agama dan Budi Pekerti sebagai pembimbing penggunaan pengembangan media serta sebagai validator isi materi.
- 4) Item-item dalam angket validasi mencerminkan penilaian produk secara komprehensif, menyatakan layak dan tidaknya produk untuk dikembangkan dan digunakan.

## 2. Keterbatasan Pengembangan

- 1) Produk yang dihasilkan berupa media video animasi yang mengambil materi Kitab Suci Weda.
- 2) Pengembangan ini dibuat dengan analisis kebutuhan mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti di Sekolah Dasar No. 2 Sangheh untuk kelas V.

### 1.10 Definisi Istilah

#### 1. Penelitian pengembangan

Penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Jika adalah penelitian yang bertujuan untuk melakukan riset untuk mendapatkan informasi sesuai kebutuhan penelitian dan dipergunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu seperti prototipe, desain, materi pembelajaran, media, strategi, alat evaluasi pendidikan dalam proses pembelajaran.

#### 2. Model Pengembangan

Model pengembangan adalah pedoman dasar untuk merancang atau mengembangkan produk yang akan dihasilkan dalam sebuah penelitian.

### 3. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan pesan, ide atau gagasan berupa bahan ajar kepada peserta didik oleh guru.

### 4. Video pembelajaran

Video pembelajaran adalah media audio-visual dimana media ini dapat merangsang peserta didik melalui indra penglihatan dan pendengaran.

### 5. Animasi

Animasi merupakan suatu teknik dalam pembuatan karya audio visual yang berdasarkan terhadap pengaturan waktu dalam gambar. Gambar yang telah dirangkai dari beberapa potongan gambar yang bergerak sehingga terlihat nyata.

### 6. *Software*

Perangkat lunak (*Software*) merupakan suatu program *komputer* yang dapat membantu pengguna dalam mengoperasikan suatu sistem yang terdapat pada *komputer*.

### 7. Kitab suci Weda

Kitab suci Weda adalah ilmu pengetahuan suci yang mengandung kebenaran abadi, ajaran suci atau kitab suci bagi umat Hindu.