

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Pendidikan di dalam agama Hindu dikenal dengan istilah aguron-guron atau asewaka dharma, yaitu suatu tahapan kehidupan bagi seorang sisya kerohanian dalam menerima ilmu pengetahuan dari seorang guru. Kemampuan manusia untuk mengembangkan dirinya dengan menambah dan mengambangkan ilmu sangat positif menjadikan hidup manusia lebih baik lagi, tetapi lebih dari itu pengembangan pengetahuan hendaknya pula dapat mengembangkan kepribadian seseorang.

*Abhyam Sattva Samsuddhir Jnayoga Vyavasthitih Dhanam Damasca Yajinca
Scadhyasyas Tapa Arjavam*

(Bhagawaita XVI-1 3) Yang artinya

Tak gentar, suci hati, bijaksana, mendalami yoga, dan ilmu pengetahuan, dermawan menguasai indria, berpacara, kebhatinan, mempelajari kitab-kitab sastra, hidup sederhana, dan berbuat dengan jujur. Begitu yang tersurat dalam bhagawadgita, yang dimana artinya siswa hendaknya menjadi pribadi yang jujur, suci hati, bijaksana dan memiliki ilmu pengetahuan. Sehingga siswa harus benar dalam belajar agama

hindu agar dapat menjadi tauladan yang jujur dan bijaksana.

Kenyataannya masih banyak siswa yang kurang pemahaman ajaran agama tersebut. Ini dilihat dari banyaknya perilaku yang menyimpang dari ajaran agama yang dilakukan oleh siswa dan generasi muda saat ini. Peran dari semua pihak sangat diharapkan dapat membantu dalam mengurangi perilaku yang kurang sesuai dari siswa, salah satunya dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu sudah saatnya pendidikan agama didesain sebaik mungkin guna memberikan pemahaman konsep-konsep dasar agama sekaligus untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, (Kurniawan, 2016).

Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala SD Negeri 3 Batur yakni Ibu Ni Kadek Rudiani, S.Pd mengatakan bahwa Agama Hindu merupakan salah satu mata pelajaran yang masih diakui di SD Negeri 3 Batur. Menurut beliau Agama Hindu adalah salah satu mata pelajaran wajib. Namun kenyataan yang terjadi dilapangan, banyak siswa kurang tertarik dan cenderung merasa bosan, kurang tertariknya siswa dapat dibuktikan dengan nilai ulangan Agama Hindu pada sub materi tokoh tokoh Mahabharata rata-rata paling rendah dari pada sub materi yanglain, dikarenakan kurangnya media yang dapat menarik minat dan perhatian siswa dalam belajar karena dalam proses pembelajaran guru masih mengajar dengan model konvensional. Sebagian besar guru-guru masih menggunakan media LKS (lembar kerja siswa) dan buku paket untuk menjelaskan materi pembelajaranyang ada. Ditambahkan juga oleh Ibu Ni Kadek Rudiani, S.Pd salah satu materi yang sulit dipahami adalah mahabharata, karena karakter karakter mahabharata yang masih abstrak sulit siswa mevisualisasikan ke dalam pola pikirnya. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah di sampaikan, dapat dinyatakan bahwa penyampaian materi “Tokoh – tokoh utama dalam Cerita Mahabharata” masih belum efektifnya proses pembelajaran

berlangsung, karena pada proses pembelajaran masih mengandalkan LKS (lembar kerja siswa) dan buku paket. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru agama yang bersangkutan yakni Pak Wayan Mantik bahwa beliau sangat memerlukan media ini agar dapat menunjang pembelajaran lebih efektif dan lebih gampang dimengerti oleh siswa.

Melihat kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran saat ini, maka guru sebagai pendidik perlu menciptakan perangkat pembelajaran baru yang dapat memotivasi siswa dalam mengikuti pelajaran, seperti media pembelajaran yang digunakan. Media merupakan suatu sarana yang berfungsi sebagai motivasi 4 dalam penyalur pesan, merangsang pikiran, perasaan dan keinginan peserta didik dalam belajar, sehingga peserta didik termotivasi dan bisa mengikuti pembelajaran dengan baik. Juga disampaikan oleh Wiratama, A. A. S., (2015). Dimana dalam meningkatkan literasi suatu bidang mata pelajaran, terdapat berbagai cara salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran sendiri berfungsi memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan memudahkan siswa dalam memahami materi dalam pelajaran agar terjadinya proses pembelajaran yang baik dan dapat memberkan hasil belajar yang baik.

Media merupakan alat atau perantara yang digunakan untuk membantu guru atau pendidik dalam proses pembelajaran. Fungsi media itu sendiri dapat menyampaikan informasi – informasi yang bermanfaat bagi peserta didik, agar dapat memotivasi dan meningkatkan minat belajar peserta didik. Jadi media merupakan salah satu sarana sebagai perantara untuk menyampaikan suatu informasi dari guru kepada peserta didik sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan keinginan peserta didik untuk menyimak pembelajaran dan bisa termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran lebih efektif dan efisien, sedangkan fungsi media didalam media

pembelajaran sangat berperan penting di dalam proses belajar mengajar, karena media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan informasi-informasi yang diberikan oleh guru kepada siswa sehingga siswa merasa termotivasi dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam proses belajar mengajar (Surjono, 2017). Dalam upaya untuk meningkatkan motivasi peserta didik, adalah bagaimana caranya membuat media tersebut menarik perhatian peserta didik. Salah satu media yang saat ini banyak digunakan adalah berupa media interaktif. Terdapat beberapa multimedia interaktif yang dapat digunakan untuk menarik perhatian peserta didik, seperti berupa teks, suara, grafik, animasi, dan video yang memungkinkan pengguna untuk bertindak aktif memilih adegan yang diinginkan, peserta didik juga dapat bermain dengan dan permainan yang disediakan (Isran Rasyid Karo-Karo, 2018).

Definisi multimedia secara terminologis adalah kombinasi berbagai media seperti teks, gambar, suara, animasi, video dan lain-lain secara terpadu dan sinergis melalui komputer atau peralatan elektronik lain untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam pengertian ini terdapat dua kata kunci yakni terpadu dan sinergis. Hal ini menunjukkan bahwa komponen-komponen multimedia haruslah terpadu atau terintegrasi dan satu sama lain harus saling mendukung secara sinergis untuk mencapai tujuan tertentu. Di samping itu, dalam pengertian tersebut mengandung makna bahwa tiap komponen multimedia harus diolah dan dimanipulasi serta dipadukan secara digital menggunakan perangkat komputer atau sejenisnya (Bayu Saputro, 202). Multimedia interaktif berpengaruh pada keaktifan peserta didik di dalam kelas karena didukung dengan adanya interaksi antara peserta didik dengan media yang digunakan di dalamnya. Media interaktif dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan karena merupakan media yang

mempunyai unsur suara dan gambar. Dengan media interaktif siswa menjadi mudah memahami suatu materi karena memberi gambaran dan informasi yang lebih nyata dan jelas. Media pembelajaran adalah media yang digunakan pada proses pembelajaran sebagai penyalur pesan antara guru dan siswa agar tujuan pengajaran tercapai (Yolanda febrita, 2019). Media pembelajaran adalah alat, sarana, perantara, dan penghubung untuk menyebar, membawa atau menyampaikan sesuatu pesan dan gagasan, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perbuatan, minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi pada diri siswa (Cahyadi, 2017).

Oleh karena itu dibutuhkan media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan motivasi belajar serta pemahaman siswa. Dari permasalahan tersebut maka peneliti termotivasi untuk mengembangkan media pembelajaran dengan judul pengembangan multimedia interaktif berbasis 2d pada materi tokoh-tokoh utama dalam cerita mahabharata dalam mata pelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti untuk siswa kelas III di SD Negeri 3 Batur.

Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat diidentifikasi permasalahannya sebagai berikut:

1. Penerapan mata pelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti pada sub materi Tokoh-tokoh utama dalam cerita mahabharata masih belum terealisasi dengan baik dikarenakan dalam kehidupan sehari-hari peserta didik masih belum mengamalkan sikap tokoh tokoh teladan di Mahabharata.
2. Belum adanya peran teknologi atau masih bersifat konvensional didalam penyampaian materi pembelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti.
3. Kegiatan belajar mengajar masih bersifat pasif dengan guru sebagai pusat

pembelajaran sehingga menyebabkan peserta didik kurang tertarik pada materi yang disajikan.

4. Kurangnya motivasi peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
5. Minimnya media yang digunakan oleh guru dalam mengajar.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana rancangan dan implementasi dari Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis 2D pada materi Tokoh-tokoh Utama dalam Cerita Mahabharata dalam Mata Pelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti untuk siswa kelas III di SD Negeri 3 Batur?
2. Bagaimana respon guru dan peserta didik kelas III terhadap Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis 2D pada materi Tokoh-tokoh Utama dalam Cerita Mahabharata dalam Mata Pelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti untuk siswa kelas III di SD Negeri 3 Batur?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk menghasilkan Multimedia Interaktif Berbasis 2D pada materi Tokoh-tokoh Utama dalam Cerita Mahabharata dalam Mata Pelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti untuk siswa kelas III di SD Negeri 3 Batur.
2. Untuk mendeskripsikan respon guru dan peserta didik terhadap Multimedia Interaktif Berbasis 2D pada materi Tokoh-tokoh Utama dalam Cerita Mahabharata dalam Mata Pelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti untuk siswa

kelas III di SD Negeri 3 Batur.

1. 4 BATASAN MASALAH

Batasan masalah dalam Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis 2D Pada Materi Tokoh-tokoh Utama Dalam Cerita Mahabharata Dalam Mata Pelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti Untuk Siswa Kelas III Di Sd Negeri 3 Batur antara lain:

1. Sumber pelajaran yang digunakan sebagai acuan dalam membuat Media ini adalah buku paket kelas III dan materi dari guru mata pelajaran yang terkait sesuai dengan Silabus dan RPP.
2. Kelas yang digunakan dalam penelitian hanya kelas III.
3. Materi pembelajaran dalam media interaktif yang akan dikembangkan hanya menyangkut materi Tokoh-tokoh Utama Dalam Cerita Mahabharata pada KD 3.3

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis 2D Pada Materi Tokoh-tokoh Utama Dalam Cerita Mahabharata Dalam Mata Pelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti Untuk Siswa Kelas III di Sd Negeri 3 Batur ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam mengembangkan multimedia interaktif melalui penggunaan 2D dalam proses pembelajaran

2. Manfaat Bagi Peserta Didik

Dapat meningkatkan hasil belajar dan memotivasi peserta didik untuk belajar.

Serta tersedia media pembelajaran yang lebih bervariasi.

3. Manfaat Bagi Sekolah

Agar dengan adanya media interaktif ini dapat dijadikan alternative media dalam proses pembelajaran sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien, bermanfaat sebagai media pembelajaran yang lebih baik dari media lainnya pada mata pelajaran Agama Hindu.

4. Manfaat Bagi Peneliti

Untuk melengkapi persyaratan dalam menyelesaikan perkuliahan program sarjana dan mengimplementasikan pengetahuan yang telah didapatkan selama mengikuti perkuliahan melalui Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis 2D pada Materi Tokoh-tokoh Utama dalam Cerita Mahabharata dalam Mata Pelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti Untuk Siswa Kelas III di Sd Negeri 3 Batur.

