

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Pendidikan memiliki peranan sentral dalam membentuk individu yang cerdas, berkarakter, serta mampu bertahan dan berkembang dalam kehidupan bermasyarakat. Pendidikan sebagai aset bangsa harus ditanamkan sejak dini melalui teladan orang tua agar anak tumbuh dengan sikap dan perilaku positif dalam kehidupannya (Rizky Asrul Ananda et al., 2022). Lebih dari sekadar transfer ilmu pengetahuan, pendidikan juga berfungsi sebagai sarana internalisasi nilai-nilai moral, spiritual, dan budaya yang menjadi dasar kehidupan berbangsa (Hendri et al., 2022). Oleh karena itu, pendidikan harus dirancang secara sadar dan terarah agar dapat menggali serta mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh, baik aspek jasmani maupun rohani.

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, sistem pembelajaran saat ini mengalami pergeseran paradigma yang cukup signifikan. Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) saat ini sedang mengalami perkembangan yang begitu luar biasa, khususnya teknologi yang dapat mempengaruhi kehidupan masyarakat Indonesia. Hal tersebut memberikan dampak yang begitu besar terutama generasi muda yang tak lepas dari teknologi (Azizah & Dewi, 2022). Menurut F. Mulyani & Haliza (2021) pada penelitiannya juga menyatakan bahwa Ilmu Pengetahuan dan Teknologi semakin canggih dan mendukung terciptanya teknologi-teknologi baru. Proses belajar mengajar yang

semula bersifat konvensional kini diarahkan pada pendekatan yang lebih interaktif, kreatif, dan menyenangkan. Teknologi informasi dan komunikasi memberikan peluang besar bagi dunia pendidikan untuk menghadirkan suasana belajar yang inovatif, efisien, sekaligus memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran. Salah satu bentuk inovasi yang berkembang pesat adalah penggunaan media digital berbasis video animasi. Penelitian Dewi et al (2023) menunjukkan bahwa media animasi yang dikembangkan untuk mata pelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti dinilai sangat valid dan efektif meningkatkan minat serta pemahaman siswa.

Media pembelajaran merupakan alat yang dapat mendukung proses belajar mengajar sehingga materi yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Dengan adanya media pembelajaran, proses belajar mengajar menjadi mudah dan menarik sehingga siswa dapat memahami dan menyerap pengetahuan, kreativitas dan mengembangkan potensi yang dimiliki (Saleh et al., 2023). Hal ini sangat relevan dalam pembelajaran Agama Hindu yang sarat akan nilai spiritual, simbol, dan budaya. Menurut Gunawan & Saputra (2021) Salah satu upaya agar pembelajaran pendidikan agama Hindu lebih bermakna dan efektif efisien melalui penggunaan media pembelajaran, seperti media pembelajaran berbasis digital. Salah satu materi penting adalah pengenalan Manifestasi Dewa sebagai manifestasi Ida Sang Hyang Widhi Wasa. Materi ini tidak hanya berkaitan dengan aspek pengetahuan agama, tetapi juga erat kaitannya dengan pelestarian identitas budaya Hindu Bali. Namun, karena sifatnya yang abstrak, materi tersebut seringkali sulit dipahami oleh siswa jika hanya disampaikan melalui metode ceramah.

Hasil penelitian (Yanti et al., 2023) memperkuat hal ini, di mana penggunaan video pembelajaran dalam pelajaran Agama Hindu terbukti mampu mengatasi kejenuhan akibat metode ceramah yang monoton serta meningkatkan aktivitas belajar siswa secara signifikan. Selain itu, penelitian oleh S. M. Dewi & Amalijah (2019) mengenai Media Video Pembelajaran Budaya Masyarakat Hindu Bali juga menemukan bahwa media video pembelajaran berbasis budaya lokal mampu meningkatkan hasil belajar siswa sekaligus memperkuat pemahaman mereka terhadap budaya Hindu Bali. Dengan demikian, pemanfaatan media berbasis animasi tidak hanya berkontribusi pada pencapaian aspek kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran Agama Hindu di SD Negeri 1 Penyabangan, diketahui bahwa guru telah memanfaatkan berbagai media pembelajaran seperti gambar, poster, PowerPoint, LCD proyektor, dan laptop dalam proses pembelajaran. Penggunaan media tersebut mampu meningkatkan perhatian dan partisipasi siswa selama pembelajaran berlangsung. Namun demikian, materi Manifestasi Dewa dalam Agama Hindu masih menjadi salah satu materi yang cukup menantang untuk dipahami siswa karena berkaitan dengan konsep teologi Hindu yang bersifat abstrak. Guru menyampaikan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami ciri-ciri, fungsi, serta makna dari masing-masing Manifestasi Dewa apabila materi hanya dijelaskan melalui buku atau penjelasan verbal.

Hasil observasi terhadap 30 siswa kelas III menunjukkan bahwa seluruh siswa (100%) mengikuti pelajaran Agama Hindu dan memiliki ketertarikan untuk mempelajari materi Manifestasi Dewa dalam Agama Hindu. Meskipun demikian,

sebanyak 57% siswa mengaku mengalami kesulitan dalam mempelajari materi tersebut, sedangkan 43% siswa menyatakan masih kesulitan memahami materi apabila hanya dijelaskan oleh guru. Data ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa tergolong tinggi, namun masih terdapat kendala dalam pemahaman materi yang dipelajari. Lebih lanjut, seluruh siswa (100%) menyatakan bahwa penggunaan media video sepertinya akan dapat membantu mereka memahami materi Manifestasi Dewa dengan lebih mudah. Sebanyak 100% siswa juga menyatakan tertarik belajar menggunakan media animasi dan merasa bahwa video animasi 2 dimensi akan mempermudah mereka dalam memahami materi. Temuan ini menunjukkan adanya kebutuhan yang tinggi terhadap media pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, pengembangan video pembelajaran animasi 2 dimensi dipandang sebagai solusi yang tepat untuk membantu siswa memahami materi Manifestasi Dewa dalam Agama Hindu secara lebih efektif dan menyenangkan.

Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk mengembangkan media pembelajaran yang kontekstual, menarik, dan mudah dipahami siswa. Pengembangan video animasi 2 dimensi menjadi salah satu solusi yang relevan karena mampu menyajikan materi secara visual dan auditif, sehingga informasi lebih mudah diterima siswa. Hal ini sejalan dengan teori multimodal learning yang menekankan pentingnya penyajian materi melalui berbagai saluran indera untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dengan dukungan visualisasi animasi, siswa dapat lebih mudah mengidentifikasi ciri khas masing-masing dewa, memahami makna filosofisnya, serta menghubungkan pembelajaran agama dengan kehidupan budaya sehari-hari.

Oleh karena itu, penelitian ini mengambil judul “Pengembangan Video Pembelajaran Animasi 2 Dimensi Mata Pelajaran Agama Hindu Materi Manifestasi Dewa” Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam peningkatan kualitas pembelajaran Agama Hindu di sekolah dasar, membantu guru dalam menyampaikan materi yang kompleks, serta menumbuhkan minat dan pemahaman siswa terhadap nilai spiritual dan budaya Hindu sejak usia dini.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Dari latar belakang di atas, dapat di identifikasikan masalah yang dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Materi Manifestasi Dewa dalam Agama Hindu masih sulit dipahami oleh sebagian siswa karena materi bersifat abstrak dan memerlukan visualisasi yang lebih menarik serta mudah dipahami.
2. Belum tersedia media video pembelajaran animasi 2 dimensi yang secara khusus membahas materi Manifestasi Dewa dalam Agama Hindu sesuai karakteristik siswa sekolah dasar.

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimana mengembangkan video pembelajaran animasi 2 dimensi pada mata pelajaran Agama Hindu mengenai Manifestasi Dewa di SD Negeri 1 Penyabangan?
2. Bagaimana respon guru agama dan siswa terhadap penggunaan video pembelajaran animasi 2 dimensi pada mata pelajaran Agama Hindu mengenai Manifestasi Dewa di SD Negeri 1 Penyabangan?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan yang diharapkan dari penelitian ini dengan di kembangkannya ”Video Pembelajaran Animasi 2 Dimensi Mata Pelajaran Agama Hindu Mengenai Manifestasi Dewa dalam Agama Hindu” sebagai berikut:

1. Mengembangkan media video pembelajaran animasi 2 dimensi mengenai Manifestasi Dewa pada mata pelajaran Agama Hindu di SD Negeri 1 Penyabangan.
2. Mengetahui respon guru dan siswa terhadap penggunaan video pembelajaran animasi 2 dimensi pada mata pelajaran Agama Hindu mengenai Manifestasi Dewa di SD Negeri 1 Penyabangan

1.4 BATASAN MASALAH PENELITIAN

Dalam Pengembangan Video Pembelajaran Animasi 2 Dimensi Mata Pelajaran Agama Hindu Materi Manifestasi Dewa dibatasi oleh hal-hal sebagai berikut.

1. Media yang dikembangkan terbatas pada video animasi 2 dimensi, yang dapat di gunakan sebagai media/penunjang pembelajaran untuk mempermudah guru dalam materi Manifestasi Dewa, bukan jenis media lain.
2. Materi yang digunakan hanya pada pokok bahasan Manifestasi Dewa dalam agama Hindu kelas III SD Negeri 1 Penyabangan.
3. Manifestasi Dewa yang akan di buat hanya Dewa Trimurti (Brahma, Wisnu, dan Siwa) serta beberapa dewa/dewi lainnya yaitu Dewi saraswati, Dewa Ganesha dan Dewi Laksmi.

1.5 MANFAAT HASIL PENELITIAN

Pengembangan Video Pembelajaran Animasi 2 Dimensi Mata Pelajaran Agama Hindu Materi Manifestasi Dewa ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, seperti:

1. Manfaat Teoritis.

- a. Penelitian ini memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi digital pada mata pelajaran Agama Hindu.
- b. Hasil penelitian dapat menjadi rujukan bagi penelitian selanjutnya terkait pengembangan media pembelajaran berbasis animasi 2 dimensi untuk mata pelajaran lain di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat Bagi Guru

Membantu guru dalam menyampaikan materi Manifestasi Dewa secara lebih menarik, efisien, dan mudah dipahami melalui media visual yang interaktif.

b. Manfaat Bagi Siswa

Media video animasi 2 dimensi diharapkan dapat membantu siswa memahami konsep Manifestasi Dewa yang bersifat abstrak melalui visualisasi yang menarik sehingga meningkatkan pemahaman, minat belajar, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Agama Hindu

c. Bagi Peneliti Sekolah

Memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif dan dapat digunakan secara berkelanjutan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar

d. Bagi Peneliti Sejenis

Penelitian ini dapat menjadi referensi dan acuan bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan media pembelajaran serupa, baik pada mata pelajaran Agama Hindu maupun mata pelajaran lain. Penelitian ini juga membuka peluang untuk pengembangan lanjutan ke arah media pembelajaran yang lebih interaktif.

