

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG**

Dunia pendidikan di era perkembangan teknologi seperti sekarang ini, memiliki standar pendidikan masing – masing di setiap jenjangnya. Karena perkembangan teknologi yang sangat pesat, di jenjang SMK guru dituntut untuk dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi serta menggunakan multisumber belajar dalam proses pembelajaran. Guna dapat membantu guru dan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Hal tersebut diatur pada Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 34 Tahun 2018 Tentang Standar Nasional Pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan. Yang isi dari peraturan tersebut adalah Dalam melakukan proses pembelajaran di SMK, guru/instruktur harus memperhatikan dan menerapkan prinsip pembelajaran sebagai berikut : 1. menggunakan multisumber belajar, 2. memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, 3. menerapkan metode pembelajaran yang mendorong peserta didik lebih aktif, inovatif, dan kreatif, 4. menerapkan berbagai model pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai. Peraturan yang sudah jelas terkait prinsip dan standar proses pembelajaran.

Tetapi yang terjadi di SMK Negeri 1 Sawan belum sesuai dengan harapan pemerintah, yang peneliti temukan dilapangan adalah guru belum memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, proses pembelajaran masih berpusat pada guru, dan media yang digunakan oleh guru hanya menggunakan media buku. Hal tersebut membuat banyak peserta didik yang kurang tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran, padahal siswa memiliki kewajiban untuk menuntut ilmu. Dalam ajaran Agama Hindu yang disebut dengan Catur Asrama sudah ada jenjang atau tahapan yang harus dijalankan, yaitu masa menuntut ilmu atau disebut sebagai Brahmachari. Kenyataan yang terjadi, proses pembelajaran agama hindu di sekolah cenderung membosankan, karena kurangnya inovasi dari cara guru mengajar yang tidak menyesuaikan dengan perkembangan teknologi seperti sekarang ini, sehingga dapat menyebabkan pembelajaran agama hindu kurang diminati siswa. Guru sebagai pendidik perlu menciptakan perangkat pembelajaran yang lebih inovatif agar dapat memotivasi peserta didik dalam mengikuti pelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru mata pelajaran Agama Hindu, dengan Ibu Igusti Agung Ayu Puspita Dewi S, Pd (lampiran 10) Mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran Agama Hindu di SMK Negeri 1 Sawan, kurang menarik dan bervariasi, karena beliau hanya menggunakan media buku paket dalam proses pembelajaran, penyampaian materi pembelajaran masih kurang dan terbatas dalam hal media dan sumber belajar, serta masih bersifat satu arah, dan beliau mengatakan materi – materi Agama Hindu khususnya Catur Asrama yang abstrak dan teoritis sulit dijelaskan hanya dengan penjelasan verbal karena tidak dapat menjelaskan materi dengan baik. Sehingga menurut beliau hal tersebut yang

membuat motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran rendah, menyebabkan peserta didik kurang memahami materi yang dibawakan. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil survei yang dilakukan peneliti di SMK Negeri 1 Sawan, didapatkan hasil bahwa 83 % peserta didik merasa bosan dengan media yang digunakan oleh guru, dan 90 % peserta didik merasa termotivasi dengan penggunaan media video saat proses pembelajaran Agama Hindu berlangsung (lampiran 9). Dari permasalahan tersebut peneliti menemukan suatu solusi yaitu, Proses pembelajaran pada mata pelajaran Agama Hindu materi Catur Asrama dengan menggunakan media berbasis video *live shot* untuk menjelaskan materi Catur Asrama dengan contoh contoh di dunia nyata.

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. “Media merupakan suatu sarana yang berfungsi sebagai motivasi dalam penyalur pesan, merangsang pikiran, perasaan dan keinginan peserta didik dalam belajar, sehingga peserta didik termotivasi dan bisa mengikuti pembelajaran dengan baik” (Illahi, *et. al.* 2018).

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi memiliki pengaruh yang sangat besar dalam berbagai bidang kehidupan manusia. Dalam dunia pendidikan perlu memanfaatkan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, agar mampu mencapai tujuannya secara efektif dan efisien. Hujair (2009) menyampaikan bahwasanya “pembelajaran di sekolah mulai disesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi, sehingga terjadi perubahan dan pergeseran paradigma pendidikan”. Hal ini

mengindikasikan bahwa penggunaan teknologi informasi dalam proses pembelajaran di kelas, sudah menjadi suatu kebutuhan sekaligus tuntutan di era global ini. Guna dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, dalam mata pelajaran Agama Hindu perlu dikembangkan berbagai model pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Hal ini dilakukan agar proses pembelajaran tidak terkesan kurang menarik, monoton dan membosankan. Oleh karena itu, peran teknologi dalam proses pembelajaran menjadi penting karena akan menjadikan proses pembelajaran tersebut menjadi lebih bervariasi dan tidak membosankan.

Multimedia digunakan untuk mendukung teknologi itu sendiri sebagai salah satu sarana dalam proses belajar mengajar. Multimedia adalah kombinasi atau gabungan dari beberapa komponen media yang menggunakan bentuk informasi seperti teks, animasi, audio, video, grafik, dan animasi, yang digunakan untuk menyampaikan informasi. Dalam bidang pendidikan multimedia memiliki dampak yang besar seperti membantu pendidik dalam mengembangkan cara mengajar, sehingga menghasilkan hasil yang maksimal. Dengan adanya multimedia diharapkan mempermudah peserta didik dalam memahami pelajaran atau materi yang disampaikan.

V. Costello (2017) menegaskan “multimedia dibagi menjadi dua yaitu Multimedia Interaktif dan Multimedia Linier”. Multimedia Interaktif adalah Multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol serta dapat dikendalikan oleh pengguna, Multimedia ini juga dapat berkomunikasi secara dua arah, Sedangkan Multimedia Linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan

sekuensial (berurutan), contohnya: TV dan film. Peserta didik diharapkan lebih termotivasi dan tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran dengan adanya bantuan media dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Salah satu media pembelajaran dalam multimedia linier yaitu berbasis *videolive shot*.

Pemilihan *liveshot* dalam pengembangan media Agama Hindu ini, *Live Shot* cocok untuk materi Catur Asrama, karena dapat menggambarkan objek secara nyata dengan contoh – contohnya secara langsung di dunia nyata atau kejadian – kejadian yang terjadi dimasyarakat tanpa harus mengilustrasikan objek yang akan ditampilkan yang mana materinya meliputi Brahmacari, Grahasta, Wanaprastha, dan Bhiksuka/Sanyasin. Pengertian *Live Shot* itu sendiri, Aziz (2019) berpendapat *live shot* adalah teknik pengambilan gambar yang bergerak secara langsung, dipadukan dengan kejadian yang dramatis serta disusun dengan proses *editing* yang diperankan oleh beberapa karakter orang dan menciptakan suatu adegan sehingga menciptakan sebuah alur cerita. Pemilihan video *Live shot* didasarkan pada penggunaan dapat menggambarkan obyek atau contoh secara nyata tanpa harus mengilustrasikan objek yang akan ditampilkan.

*Live shot* yang dikemukakan oleh Jatmiko (2014) adalah serentetan perekaman secara langsung tentang orang-orang, atau makhluk hidup lainnya, di dalam video tersebut paling tidak ada satu atau lebih karakter yang diperankan oleh seseorang atau beberapa orang yang kemudian menciptakan suatu adegan yang dramatik, serta dilakukannya suatu proses *editing*, kemudian semuanya disatukan dapat menciptakan sebuah alur cerita yang bisa membuat penontonnya terhanyut dan terhibur. Dari beberapa pernyataan terkait *live shot* diatas, berarti *live shot* adalah



pengambilan gambar bergerak secara langsung. *Liveshot* juga dapat dikatakan sebagai video *shooting* yang memerlukan proses *editing* untuk menyempurnakan hasil dari video yang sudah di shooting.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Putra, et. al. (2014) yang berjudul :Pengembangan media video pembelajaran dengan Model ADDIE pada pembelajaran bahasa inggris di SDN 1 Selat. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video pembelajaran yang dapat meningkatkan daya tarik siswa dan mampu memahami isi materi pembelajaran lebih maksimal. Pengembangan media ini menggunakan model ADDIE, yang memiliki beberapa tahapan antara lain : Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluasi. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa penyampaian materi dengan menggunakan media video lebih menarik, menyenangkan, memotivasi siswa dalam proses pembelajaran, dan menambah sumber belajar.

Penelitian yang dilakukan oleh Safitri (2019) yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Mata Pelajaran Pekerjaan Dasar Teknik Mesin Kelas X Tpm Smk Negeri 2 Palembang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Research & Development). Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa produk pengembangan media pembelajaran berbasis video yang dikembangkan ternyata “efektif” untuk dapat dipergunakan dalam proses pembelajaran, hal ini didukung dengan hasil data angket yang didapatkan dari small group mendapatkan skor yaitu 88% dan field test mendapatkan skor yaitu 90%.

Dari beberapa penelitian diatas menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis video sangat efektif dalam penyampaian materi, meningkatkan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, dan dapat memotivasi siswa.

Berdasarkan hasil wawancara (lampiran 10) dan observasi (lampiran 11) yang peneliti lakukan dilapangan, dinyatakan bahwa penyampaian materi “Catur Asrama” pada mata pelajaran Agama Hindu masih belum efektif dancenderung membosankan saat proses pembelajaran berlangsung, karena pada proses pembelajaran masih mengandalkan buku paket, dan minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran relatif rendah. Maka dari itu peneliti memberikan solusi sebuah mediayang menarik dalam proses pembelajaran,agardapat meningkatkan motivasi belajar serta pemahaman peserta didik, dengan media pembelajaran yang berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AGAMA HINDU BERBASIS VIDEO LIVESHOT KELAS X SMK NEGERI 1 SAWAN”**.

## **1.2 IDENTIFIKASI MASALAH**

Berdasarkan latar belakang diatas dapat di identifikasi permasalahanya sebagai berikut:

1. Kurangnya penggunaan media pada mata pelajaran Agama Hindu dalam penyampaian materi “Catur Asrama” (lampiran 12).
2. Peserta didik susah memahami materi (lampiran 12).
3. Hanya menggunakan buku paket dalam proses pembelajaran(lampiran 27).
4. Rendahnya motivasi belajar peserta didik (lampiran 12).

5. Guru menyampaikan pelajaran masih menggunakan metode ceramah (lampiran 12).

### 1.3 RUMUSAN MASALAH

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

1. Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video *Live shot* Pada Mata Pelajaran Agama Hindu Kelas X Di SMK Negeri 1Sawan?
2. Bagaimana respon guru dan peserta didik kelas X terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video *Live shot* Pada Mata Pelajaran Bahasa Agama Hindu Kelas X Di SMK Negeri 1 Sawan?

### 1.4 TUJUAN PENELITIAN

Dari permasalahan yang dikemukakan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Video *Liveshot* Pada Mata Pelajaran Agama Hindu Kelas X Di SMK Negeri 1 Sawan.
2. Untuk Mendeskripsikan respon guru dan siswa kelas X terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video *Liveshot* Pada Mata Pelajaran Agama Hindu Kelas X Di SMK Negeri 1 Sawan



## 1.5 BATASAN MASALAH PENELITIAN

Batasan masalah dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video *Live shot* Pada Mata Pelajaran Agama Hindu Kelas X Di SMK Negeri 1 Sawan antara lain:

1. Media dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini adalah video dengan materi Catur Asrama kelas X yang terdapat di semester 2 di SMK Negeri 1 Sawan.
2. Materi pembelajaran disajikan di setiap video, baik dalam bentuk audio maupun visual.
3. Materi pembelajaran dalam video pembelajaran yang akan dikembangkan hanya menyangkut materi Catur Asrama dalam 1 BAB

## 1.6 MANFAAT HASIL PENELITIAN

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video *Live shot* Pada Mata Pelajaran Agama Hindu Kelas X Di SMK Negeri 1 Sawan ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam mengembangkan multimedia interaktif melalui penggunaan video *live shot* dalam proses pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat Bagi Peserta didik

Dapat meningkatkan hasil belajar dan memotivasi peserta didik untuk belajar. Serta tersedia media pembelajaran yang lebih bervariasi

b. Manfaat Bagi Sekolah

Agar dengan adanya video *live shot* ini dapat dijadikan alternatif media dalam proses pembelajaran sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien, bermanfaat sebagai media pembelajaran yang lebih baik dari media lain pada mata pelajaran Agama Hindu.

c. Manfaat Bagi Peneliti

Untuk melengkapi persyaratan dalam menyelesaikan perkuliahan program sarjana dan mengimplementasikan pengetahuan yang telah didapatkan selama mengikuti perkuliahan melalui Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video *Live shot* Pada Mata Pelajaran Agama Hindu Kelas X Di SMK Negeri 1 Sawan

