

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan salah satu cara untuk mewariskan nilai-nilai kepada generasi yang akan datang. Nilai-nilai tersebut dapat disalurkan melalui proses belajar, karena belajar merupakan suatu proses yang kompleks yang terjadi seumur hidup. Pembangunan dibidang pendidikan adalah salah satu program pemerintah yang hingga kini masih terus dikembangkan demi penyempurnaan pendidikan(Yohana, 2011). 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.(Indonesia, 2007).

Pendidikan Agama Hindu sesungguhnya memiliki banyak sekali ajaran-ajaran tentang perilaku, model pendidikan,konsep,tata krama, maupun ajaran tentang tatanan berkehidupan(Kastana, 2018). Melalui pendidikan agama Hindu diharapkan para siswa mampu mengetahui dan memahami esensi dari ajaran Agama Hindu itu sendiri serta mampu mengaplikasikannya ke dalam sebuah

kepribadian yang utuh dan bersifat positif (Pratiwi, 2018). Namun, realita yang terjadi adalah banyak siswa yang belum memahami ajaran agama dengan baik. 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 observasi yang telah dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 1 Tagguwisia bahwa siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Tagguwisia menyatakan hasil responden 67 % siswa kurang mengerti tentang materi yang dijelaskan oleh guru dan 80 % siswa sangat tertarik menggunakan media video pembelajaran dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Observasi juga dilakukan dengan wawancara langsung ke guru pengampu mata pelajaran agama hindu beliau menyatakan bahwa (1) Minimnya media seperti buku siswa masih sangat terbatas di sekolah tersebut. (2) Selain itu kendala yang sering di hadapi oleh beliau dan guru-guru yang lain yaitu membawa peserta didik untuk fokus dalam belajar karena sebagian besar peserta didik masih memiliki keinginan untuk bermain. Dari permasalahan yang terjadi di atas, beberapa peneliti sebelumnya juga mengatasi permasalahan yang sama oleh (Kurniawan, 2016); (Suarmika, 2018); (Hartini, 2017); dan (Sukma, 2017); yaitu dari permasalahan yang terjadi beberapa peneliti sebelumnya menyediakan berupa media pembelajaran interaktif dan media video pembelajaran untuk membantu siswa dalam proses pembelajara.

Untuk mengatasi permasalahan yang ada, diperlukan beragam solusi yang bias dilakukan di antaranya: (1) Membantu siswa dalam menunjang proses belajar mengajar di kelas secara efektif dan efisien. (2) Dapat membantu guru dalam mengajar karena dapat menghemat tenaga dan pikiran sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Untuk mendukung solusi dalam membantu mempermudah proses belajar mengajar di kelas secara efektif dan efisien dapat menggunakan media pembelajaran berupa video. Menurut Munir (2012: 289), “Video adalah teknologi penangkapan, perekaman, pengolahan, dan penyimpanan, pemindahan, dan perekonstruksian urutan gambar diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik”. Video menyediakan sumberdaya yang kaya dan hidup bagi aplikasi multimedia. Video merupakan gambar yang bergerak. Jika objek pada animasi adalah buatan, maka objek pada video adalah nyata.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi dan beberapa solusi yang pernah di tawarkan peneliti sebelumnya perlu adanya media untuk menunjang proses pembelajaran agama. Dalam rancangan membangun media pembelajaran peneliti berencana mengembangkan video pembelajaran mengenai Tri Hita Karana dan Catur Guru dalam bentuk live shoot video & 3D Animation, karena menurut beberapa peneliti sebelumnya media berupa video pembelajaran yang paling tepat untuk mengatasi permasalahan dalam proses belajar di kalangan anak sekolah dasar adalah video pembelajaran berbasis live shoot video & 3D Animation.

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Kurangnya media interaktif yang di gunakan oleh guru saat menyampaikan materi pelajaran “Agama Hindu”
2. Siswa kurangnya trmotivaasi dalam mengikuti pembelajaran “Agama Hindu” karena media yang digunakan kurang menarik bagi siswa
3. Kurangnya buku penunjang materi pelajaran pada mata pelajaran “Agama Hindu”

1.3 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat dirumuskan permasalahan yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan video pembelajaran Tri Hita Karana dan Catur Guru dalam mata pelajaran agama hindu untuk anak sekolah dasar ?
2. Bagaimana respon siswa kelas V terhadap video pembelajaran Tri Hita Karana dan Catur Guru dalam mata pelajaran agama hindu layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk anak sekolah dasar?

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan yang diharapkan dapat dicapai dari dikembangkannya video pembelajaran Tri Hita Karana dan Catur Guru dalam mata pelajaran agama hindu ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan Video pembelajaran Tri Hita Karana dan Catur Guru dalam agama hindu.
2. Untuk mengetahui respon siswa terhadap Video pembelajaran Tri Hita Karana dan Catur Guru dalam agama hindu.

1.5 BATASAN MASALAH

Batasan Permasalahan dalam video pembelajaran Tri Hita Karana dan Catur Guru dalam agama hindu meliputi :

1. Sumber pelajaran yang digunakan sebagai acuan dalam pembuatan video pembelajaran ini adalah buku pendidikan agama dan budi pekerti kelas V tahun 2014 materi Tri Hita Karana dan Catur Guru.
2. Materi pembelajaran dalam video pembelajaran yang akan dikembangkan hanya menyangkut materi Tri Hita Karana dan Catur Guru.
3. Bahasa yang digunakan di setiap adegan video menggunakan bahasa Indonesia.
4. Materi Pembelajaran disajikan di setiap adegan video, baik dalam bentuk *audio* maupun *visual*

1.6 MANFAAT

Pengembangan video pembelajaran Tri Hita Karana dan Catur Guru ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Pengembangan video pembelajaran terdiri dari beberapa tahapan yaitu pra produksi video, produksi video, pasca produksi video dan validitasi video. Hasil dari pengembangan ini berupa media filem pembelajaran yang menampilkan materi secara visual dan audio. Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi guru dan siswa dalam memberikan sumbangan pengetahuan berupa materi hita karana dan catur guru dalam menunjang proses belajar mengajar di kelas secara efektif dan efisien. Mengingat masing-masing siswa tingkat pemahaman materi yang berbeda, maka dengan penggunaan video yang menampilkan materi baik secara visual maupun audio diharapkan memberikan

kesempatan kepada siswa untuk memahami materi lebih cepat dengan menggunakan berbagai cara yang bermakna bagi dirinya.

2. Manfaat Praktis

a) Manfaat bagi sekolah

Pengembangan video Pembelajaran ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai media pembelajaran yang lebih baik pada pelajaran Tri Hita Karana dan Catur Guru.

b) Manfaat bagi peneliti

Dapat mengimplementasikan ilmu yang telah didapat di bangku kuliah melalui pengembangan video ini. Dapat menambah wawasan peneliti tentang Tri Hita Karana dan Catur Guru.

c) Manfaat bagi siswa

Dapat tersedianya media pembelajaran sebagai sumber belajar mandiri dan sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

d) Manfaat bagi guru

Dapat membantu guru dalam mengajar karena dapat menghemat tenaga dan pikiran sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien.