

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 55 Tahun 2007 tentang pendidikan agama dan pendidikan keagamaan pasal 1 ayat 1 menyebutkan “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”.

Mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang ada pada semua jenjang pendidikan. Salah satunya yaitu Sekolah Dasar (SD). Sekolah Dasar (SD) yang menerapkan mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti tersebut adalah SD Negeri 3 Anturan pada kelas 1 Sekolah Dasar. Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan Ibu Luh Sudiartii, S.Pd.SD. selaku guru mata pelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti di SD Negeri 3 Anturan terdapat beberapa masalah dalam melakukan pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu Dan Budi Pekerti, salah satunya adalah media pembelajaran yang tidak interaktif. Guru mengajar hanya menggunakan papan tulis sebagai media pembelajaran yang membuat siswa

kurang tertarik saat mempelajari mata pelajaran tersebut Serta guru mengalami kesulitan untuk memfokuskan siswa untuk memahami materi yang diberikan karena niat belajar siswa sangatlah kurang. Khususnya siswa kelas 1 Sekolah Dasar mereka kurang suka untuk disuruh membaca karena ada beberapa siswa yang belum bisa membaca ditambah ketika mereka membaca akan mengeja dan pemahaman mereka tentang apa yang dibaca akan jauh dari harapan. Salah satu materi pelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu Dan Budi Pekerti untuk jenjang Sekolah Dasar (SD) kelas 1 adalah Tri Kaya Parisudha yaitu tentang tiga perbuatan atau perilaku yang harus disucikan. Dalam penerapannya saat ini guru hanya memberikan contoh berupa cerita untuk menggambarkan contoh-contoh Tri Kaya Parisudha tersebut. Pembelajaran seperti ini cenderung membuat siswa merasa bosan dan bingung karna guru hanya menyampaikan cerita secara lisan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, salah satu alternative yang digunakan untuk menjawab permasalahan adalah memanfaatkan media pembelajaran, dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, penyampaian, data dengan menarik, dan mendapatkan informasi yang ingin di sampaikan (Suarmika, 2018). Terdapatnya berbagai jenis media pembelajaran salah satunya yaitu media film. Media film pembelajaran dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa dan mengembangkan imajinasi peserta didik (Hartini, 2017). Film adalah alat untuk menyampaikan berbagai pesan kepada khalayak melalui sebuah media cerita (Sukma, 2017). Oleh karenanya, film memberikan kesan yang impresif bagi pemirsanya. Film pembelajaran memiliki beberapa kelebihan yaitu: Film pembelajaran memberikan pesan yang dapat diterima secara lebih merata oleh siswa, sangat bagus untuk menerangkan suatu proses, mengatasi keterbatasan

ruang dan waktu. Lebih realistis, dapat diulang-ulang dan dihentikan sesuai dengan kebutuhan, memberikan kesan yang mendalam dan dapat mempengaruhi sikap siswa dan dapat menumbuhkan minat serta motivasi belajar siswa. Sedangkan kelebihan media pembelajaran animasi 3 dimensi yaitu agar dalam media pembelajaran mempunyai kesan yang berbeda, bervariasi, interaktif dan menciptakan belajar yang menyenangkan (Saputra, 2016). Namun adanya kelemahan dari animasi 3 Dimensi yaitu membutuhkan proses yang lama saat pembuatannya, dari permasalahan tersebut maka adanya kombinasi dari film dan animasi 3 Dimensi yaitu penggabungan live shot dan 3 dimensi yang mempunyai kelebihan yaitu lebih fleksibel dan terlihat seperti nyata dan juga penggabungan live shot dan 3 dimensi memiliki konsep visual yang berbeda dengan 3D lainnya, yang membuat karakter 3 dimensi Nampak seperti didunia nyata (Lanang, 2019).

Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik untuk mengajukan topik penelitian sebagai jawaban/troboan atas kendsala yang di paparkan dari hasil beberapa permasalahan tersebut. Adapun topik yang penulis angkat adalah "Pengembangan Film Pembelajaran Live Shot Mengenai Tri Kaya Parisudha Dalam Mata Pelajaran Agama Hindu untuk kelas 1 Sekolah Dasar Negeri 3 Anturan".

1.2. RUMUSAN MASALAH

1. Bagaimana pengembangan Film Pembelajaran Live Shot mengenai Tri Kaya Parisudha dalam mata pelajaran Agama Hindu kelas 1 Sekolah Dasar Negeri 3 Anturan.

2. Bagaimana respon siswa kelas 1 Sekolah Dasar terhadap Film Pembelajaran Live Shot mengenai Tri Kaya Parisudha dalam mata pelajaran Agama Hindu.

1.3. TUJUAN PENELITIAN

1. Untuk Pengembangan Film Pembelajaran Live Shot mengenai Tri Kaya Parisudha dalam mata pelajaran Agama Hindu kelas 1 Sekolah Dasar Negeri 3 Anturan.
2. Untuk mengetahui respon siswa kelas 1 Sekolah Dasar terhadap Film Pembelajaran Live Shot mengenai Tri Kaya Parisudha dalam mata pelajaran Agama Hindu.

1.4. BATASAN MASALAH PENELITIAN

1. Film yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini adalah film dengan materi Tri Kaya Parisudha yang terdapat di kelas 1 SDN 3 Anturan.
2. Penggunaan bahasa pada film pembelajaran ini menggunakan bahasa indonesia.
3. Karakter yang di gunakan dalam film pengembangan ini adalah karakter 3D anak perempuan sekolah dasar yang bersifat menjadi penasehat.

1.5. MANFAAT PENELITIAN

Adapun manfaat yang bisa diambil dari penelitian dan pengembangan media film pembelajaran Agama Hindu ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat bagi guru
 - a. Memudahkan guru dalam penyampaian materi terkait dengan materi Tri Kaya Parisudha.
2. Manfaat bagi peserta didik

- a. Menambah wawasan peserta didik terkait Tri Kaya Parisudha
 - b. Peserta didik dapat belajar dengan situasi yang lebih variatif dengan suasana yang santai
3. Manfaat bagi sekolah
- a. Menambah media pembelajaran yang berbasis IT
 - b. Meningkatkan citra sekolah kepada masyarakat
4. Manfaat bagi peneliti
- a. Penelitian ini adalah untuk melengkapi persyaratan dalam menyelesaikan perkuliahan program sarjana dan mengimplementasikan ilmu yang telah didapat selama perkuliahan melalui pengembangan film pembelajaran
 - b. Mampu membuat cerita dan memvisualisasikan serta menuangkan ide kedalam bentuk film pembelajaran.

