

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan salah satu hal terpenting bagi anak-anak dalam kehidupan sehari – hari untuk mengembangkan Sumber Daya Manusia (SDM), karena tanpa pendidikan manusia tidak bisa memiliki dan mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni. Hal ini sesuai dengan (Undang-Undang nomor 20 tahun 2003) tentang Sistem Pendidikan Nasional (Simdiknas) yang menyatakan pendidikan merupakan usaha yang terencana dalam mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa atau peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan juga keterampilan yang diperlukan bagi diri sendiri, masyarakat, bangsa dan negara (Depdiknas:2003:2). Peningkatan dalam bidang pendidikan merupakan suatu upaya yang terus dilakukan dan merupakan unsur terpenting dalam rangka peningkatan sumber daya manusia. Hal yang perlu diperhatikan adalah masalah prestasi belajar, sejalan dengan peningkatan sumber daya manusia. Masalah umum yang dihadapi oleh siswa yaitu masih banyak siswa yang belum mendapatkan nilai yang memuaskan karena bahan ajar hanya terbatas pada buku

cetak sehingga cenderung berpengaruh terhadap hasil prestasi belajar siswa (Khotimah, 2017).

Pendidikan agama merupakan aset yang paling penting bagi bangsa atau negara yang mempercayai ketuhanan. Pendidikan agama sudah diajarkan sejak anak mulai tumbuh dan berkembang. Kepercayaan tersebut terbukti dengan adanya pendidikan agama di semua jenjang sekolah mulai dari Taman Kanak-Kanak sampai Perguruan Tinggi. Selain itu, orangtua siswa juga merespon positif dengan adanya materi agama yang sudah disajikan secara kompleks diberikan pada setiap sekolah. Sesuai Standar Kompetensi Lulusan untuk satuan Pendidikan Dasar dan Menengah bahwa kelompok mata pelajaran agama dan akhlak mulia bertujuan untuk membentuk siswa agar tumbuh dan berkembang menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia (Sirna, 2018). Pendidikan agama khususnya Agama Hindu ditujukan agar siswa mampu mengembangkan spiritual dan nilai keagamaan sehingga menjadi pribadi yang baik.

Berdasarkan hasil wawancara bersama guru di SD Negeri 1 Kalibukbuk, dilakukan pada tanggal 8 Agustus 2019 bahwa dalam proses belajar mengajar, guru mendidik menggunakan metode ceramah tanpa didukung alat yang menunjang kegiatan belajar. Guru masih menggunakan media buku untuk mengajarkan materi pembelajaran di kelas. Selain itu, guru juga menerapkan media gambar dalam membangkitkan motivasi belajar siswa. Guru di SD Negeri 1 Kalibukbuk juga sudah bisa menerapkan media pembelajaran seperti slide presentasi, namun guru belum mampu membuat media presentasi yang menarik karena masih banyak teks yang ditampilkan. Hal tersebut membuat banyak siswa

yang kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran dan merasa cepat bosan atau jenuh karena tidak ada hal yang menarik, sehingga materi dari guru tidak tersampaikan sepenuhnya dengan baik dan diterima oleh siswa. Selain itu, peneliti juga melakukan preliminary study berupa analisis kebutuhan pada tanggal 9 Agustus 2019 kepada 20 siswa kelas 6 di SD Negeri 1 Kalibukbuk untuk menganalisa kebutuhan siswa terhadap mata pelajaran Agama Hindu. Hasil analisis menyatakan bahwa 70% dari 20 siswa mengalami kesulitan memahami materi-materi dari guru dan 80% dari 20 siswa sangat berminat dalam penggunaan video pembelajaran sebagai media dalam proses pembelajaran.

Media video memiliki tujuan untuk menarik minat belajar peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan sehingga peserta didik bisa membayangkan secara langsung materinya. Menurut (Putri, 2017) Media berfungsi sebagai alat penyampaian pesan dari pemberi kepada penerima pesan, media biasanya berupa benda fisik yang didesain secara khusus maupun digunakan apa adanya dengan tujuan menyampaikan pesan dalam pembelajaran. Jadi, pemilihan media pembelajaran dalam proses belajar memiliki banyak jenis, sehingga guru hanya menyesuaikan antara tujuan pembelajaran dengan karakteristik media tersebut. Jenis - jenis media yang beragam tersebut mengalami perkembangan yang pesat dari segi penyajian yang semakin hari semakin inovatif.

Menurut (Karo-Karo & Rohani, 2018) bahwa pemanfaatan media yang relevan di dalam kelas dapat mengoptimalkan proses pembelajaran dan membantu mengkonkritkan konsep atau gagasan serta membantu memotivasi peserta belajar aktif. Bagi siswa, media dapat menjadi jembatan untuk berpikir kritis. Pernyataan yang beririsan dengan manfaat media pengajaran dalam proses belajar peserta

didik antara lain: (1) Pembelajaran akan terlihat lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, (2) bahan pembelajaran akan terlihat maknanya dan akan lebih dipahami oleh setiap peserta didik dan memungkinkan peserta didik untuk menguasai tujuan pembelajaran lebih baik, (3) Metode pembelajaran akan lebih banyak variasi, dan (4) Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar karena tidak hanya mendengarkan materi dari guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Berdasarkan manfaat media pengajaran di atas, media pengajaran sangat sesuai untuk mengembangkan media video pada pembelajaran di SD Negeri 1 Kalibukbuk, karena dengan menggunakan media video setiap siswa yang masih dirasa lambat memahami materi bisa diatasi dengan menggunakan media video untuk dapat memikat perhatian siswa dan media video dapat menguasai daya indera serta dapat merangsang dan memotivasi kegiatan belajar siswa.

Agama Hindu merupakan salah satu mata pelajaran yang diterapkan di Indonesia dengan tujuan membentuk siswa agar tumbuh dan berkembang menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia. Banyak materi dalam mata pelajaran Agama Hindu yang dapat diimplementasikan ke dalam media pembelajaran, salah satunya materi yang berkaitan dengan karakter pribadi manusia adalah *Sad Ripu*. Banyak permasalahan yang terjadi yang berkaitan dengan karakter manusia, contohnya terdapat kasus perkelahian antar pelajar, kasus bullying di sekolah yang mengakibatkan anak putus sekolah. Hal tersebut dikarenakan pelajar tidak mampu mengendalikan emosinya dan hanya mementingkan kepentingan individu tanpa

menghiraikan dampak yang terjadi. *Sad Ripu* berasal dari kata “*Sad*” yang berarti enam, dan “*Ripu*” yang berarti musuh. Dengan demikian *Sad Ripu* artinya enam musuh yang ada di dalam diri manusia. Enam musuh itu ialah (1) *Kama* artinya hawa nafsu; (2) *Lobha* artinya loba; (3) *Krodha* artinya kemarahan; (4) *Moha* artinya kebingungan; (5) *Mada* artinya kemabukan; (6) *Matsarya* artinya iri hati. *Sad Ripu* terdapat pada setiap orang, hanya saja dalam ukuran yang berbeda beda. Karena *Sad Ripu* merupakan musuh dari dalam diri manusia, maka perlulah kita kuasai/taklukan agar ia tidak mengganggu lagi (Subagia, 2016).

Hal ini dipertegas oleh penelitian (Manik, 2017; Mulia & Sugiarto, 2017; Jerry et al 2018), yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif serta media berupa video pembelajaran mampu membantu siswa dalam proses pembelajaran dan membantu meningkatkan fokus siswa sehingga proses pembelajaran lebih inovatif. Berdasarkan permasalahan di atas dan berbagai solusi yang sudah di tawarkan dari peneliti sebelumnya maka dikembangkannya sebuah media dalam menunjang proses pembelajaran agama khususnya Agama Hindu. Dalam rancangan membangun sebuah media pengajaran, peneliti mengembangkan sebuah media berupa video pembelajaran animasi 2 dimensi mata pelajaran Agama Hindu mengenai *Sad Ripu*.

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

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

1. Kurangnya varian media pembelajaran dalam penyampaian materi Agama Hindu.

2. Media yang digunakan masih berupa gambar-gambar pendukung pembelajaran dan media *power point*.
3. Siswa merasa jenuh karena media yang digunakan kurang menarik.
4. Motivasi belajar siswa masih rendah.

1.3 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan pemaparan identifikasi permasalahan diatas, maka dirumuskan permasalahan yaitu sebagai berikut:

- 1) Bagaimana rancangan dan implementasi dari Pengembangan Video Pembelajaran Animasi 2 Dimensi Mata Pelajaran Agama Hindu Mengenai *Sad Ripu* untuk kelas VI di SD Negeri 1 Kalibukbuk ?
- 2) Bagaimana respon siswa kelas VI terhadap Pengembangan Video Pembelajaran Animasi 2 Dimensi Mata Pelajaran Agama Hindu Mengenai *Sad Ripu* layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk kelas VI SD Negeri 1 Kalibukbuk ?

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan yang diharapkan dapat dicapai dari dikembangkannya video pembelajaran animasi 2 dimensi mata pelajaran Agama Hindu mengenai *Sad Ripu* adalah sebagai berikut :

- 1) Untuk mengembangkan Video Pembelajaran Animasi 2 Dimensi Mata Pelajaran Agama Hindu mengenai *Sad Ripu*.
- 2) Untuk mengetahui respon siswa terhadap Video Pembelajaran Animasi 2 Dimensi Mata Pelajaran Agama Hindu mengenai *Sad Ripu*.

1.5 BATASAN MASALAH

Batasan permasalahan dalam video pembelajaran animasi 2 dimensi mata pelajaran Agama Hindu mengenai *Sad Ripu* meliputi :

1. Sumber pelajaran yang digunakan sebagai acuan dalam pembuatan video pembelajaran ini adalah buku paket Agama Hindu Kelas VI materi *Sad Ripu*.
2. Bahasa yang digunakan di setiap adegan video pembelajaran ini menggunakan bahasa Indonesia.
3. Video pembelajaran yang dihasilkan pada penelitian ini berupa file dengan *type format* MP4 yang sudah terkompresi, *type format* MP4 dipilih karena didukung pada setiap aplikasi pemutar video.

1.6 MANFAAT PENELITIAN

Pengembangan Video Pembelajaran Animasi 2 Dimensi Mata Pelajaran Agama Hindu Mengenai *Sad Ripu* ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan, bisa memahami dan dapat menerapkan teori-teori yang diperoleh selama proses perkuliahan.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi sekolah

Pengembangan Video Pembelajaran ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai media pembelajaran yang lebih baik disbanding media lainnya pada pelajaran *Sad Ripu*.

b. Manfaat bagi siswa

Tersedianya media pembelajaran sebagai motivasi belajar siswa dan sebagai sumber belajar siswa.

c. Manfaat bagi peneliti

Peneliti dapat mengimplementasikan ilmu yang telah didapat selama perkuliahan melalui pengembangan video pembelajaran ini serta dapat menambah wawasan peneliti tentang *Sad Ripu*.

