

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Indonesia memiliki tujuan untuk memberikan pengetahuan, pemahaman, serta pengajaran. Pernyataan tersebut tertuang dalam Undang-undang No. 20 tahun 2003 Bab I Pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan merupakan investasi penting yang menentukan masa depan bangsa.

Pendidikan agama memiliki peran penting untuk menjadikan anak memiliki akhlak mulia. Pendidikan dalam agama Buddha diperoleh dalam terminologi *Sikkhā* yang menyiratkan bahwa pendidikan merupakan proses belajar, pelatihan pelajaran, mempelajari, pengembangan dan pencapaian penerangan (*Vin.IV.23*). Kemudian dikombinasikan dengan *pada* menjadi *sikkhāpada* yang secara umum dikenal dengan sebutan *sekhapatipada* yaitu pelatihan bagi pelajar (*M.I.354*), dengan demikian Buddha memberikan kebebasan bagi seorang pendidik untuk mengembangkan pendidikan keranah yang lebih baik. Menurut Mukti (2006: 305) pendidikan agama menolong seseorang untuk menghentikan segala bentuk kejahatan. Karena Pendidikan Agama Buddha memuat materi yang berkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari seseorang. Berdasarkan pengertian tersebut, maka penyampaian materi harus dijelaskan dan digambarkan secara konkrit agar siswa mampu menerapkannya secara nyata. Sehingga,

siswa memiliki pemahaman yang baik agar tidak menimbulkan kesalahan dalam pengartian maupun kelak dalam penerapannya.

Saat ini perkembangan teknologi dan informasi semakin maju dan memiliki peranan penting sampai kedalam ranah pendidikan. Melalui perkembangan teknologi dan informasi, pembelajaran dikemas dengan efektif dan efisien dengan menggunakan media pembelajaran sebagai produk dari kemajuan zaman. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk merangsang peserta didik supaya terjadi proses belajar (Hamayah, 2014: 260). Menurut Daryanto (2015: 54) manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar mengajar dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat mudah dilakukan. Berdasarkan pernyataan para ahli tersebut media pembelajaran menempati posisi yang baik dalam proses pembelajaran, karena menjadi perantara penyampaian informasi pengetahuan dari guru kepada siswanya. Sehingga melalui media pembelajaran diharapkan akan mempermudah penyampaian materi dari abstrak menjadi lebih konkrit.

Sebagian besar materi di Sekolah Minggu Buddha (SMB) Dharma Citra disampaikan secara tekstual atau berpaku pada buku pedoman, materi terkesan sulit untuk dimengerti karena berbentuk wacana panjang. Seperti halnya pada materi Pancasila Buddhis terdiri dari berbagai wacana penjelasan mengenai pengertian Pancasila Buddhis, macam-macam Pancasila Buddhis dan cara melaksanakannya. Tentunya materi ini membutuhkan tampilan dan kemasan yang lebih menarik agar mudah dipahami oleh anak-anak usia sekolah dasar. Selain itu, dibutuhkan pula alternatif solusi agar peserta didik menyenangi materi-materi yang terdapat dalam muatan kurikulum, sehingga dibutuhkan inovasi dalam mengembangkan pembelajaran.

Seiring dengan perkembangan arus globalisasi, dalam proses pembelajaran dapat memanfaatkan teknologi yang berkembang sebagai alat atau media untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dapat memanfaatkan produk teknologi, salah satunya adalah berupa video. Penyampaian materi Pancasila Buddhis dapat dilakukan dengan memanfaatkan media *projector* dan *Sound Sistem* sebagai sarana untuk belajar. Materi Pancasila Buddhis dikembangkan dengan mengkombinasikan multimedia menjadi media pembelajaran yang interaktif agar peserta didik mampu memahami materi dengan baik dan lebih mudah. Sehingga peserta didik diharapkan akan lebih mudah menangkap pesan dan mampu memahami secara nyata dan dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan informasi yang diterima bahwa di Sekolah Minggu Buddha (SMB) Dharma Citra, dalam proses pembelajaran belum menggunakan media pembelajaran secara maksimal. Penyampaian materi pembelajaran masih sepenuhnya menggunakan buku. Metode yang digunakan guru untuk menyampaikan materi adalah metode ceramah, bermain, dan materi sepenuhnya diambil dari buku pelajaran. Guru sekolah minggu juga menggunakan media berupa musik dan lagu-lagu Buddhis untuk memberikan semangat peserta didik dalam belajar. Tentunya media tersebut belum membantu guru untuk menyampaikan materi secara maksimal.

Melihat dari permasalahan yang muncul, peneliti memiliki inovasi untuk merancang suatu media pembelajaran untuk Sekolah Minggu Buddha (SMB) pada materi Pancasila Buddhis. Selain itu, terdapat penelitian yang dilakukan oleh (Fadhli:2015) yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar, dan telah terbukti berhasil memperoleh nilai hasil belajar rata-rata 71,3. Sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Interaktif Pada Materi

Pancasila Buddhis di Sekolah Minggu Buddha (SMB) Vihara Dharma Citra Bandar Lampung Tahun 2019”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada, adapun masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran belum bervariasi dan masih terfokus dengan metode ceramah dan bermain
2. Belum menggunakan media dengan maksimal
3. Penyampaian materi hanya menggunakan buku
4. Menggunakan media musik dan lagu-lagu Buddhis (sesekali)
5. Belum adanya pengembangan media pembelajaran berbasis video interaktif
6. Pengembangan Media pembelajaran video interaktif di indikasi dapat meningkatkan presentase tersampainya materi secara lebih baik karena siswa melakukan dan melihat secara mandiri.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Pada Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Interaktif Materi Pancasila Buddhis di Sekolah Minggu Buddha (SMB) Vihara Dharma Citra Bandar Lampung Tahun 2019.
2. Langkah-langkah pengembangan yaitu kelayakan multimedia yang diciptakan mutlak ditentukan oleh hasil penilaian pakar atau ahli yang menjadi validator.
3. Ruang lingkup uji coba yang digunakan oleh peneliti yaitu hanya dilakukan dua kali yaitu uji coba terbatas dan uji coba operasional (tempat penelitian). Setelah dinyatakan layak maka hasil dari pengembangan multimedia dapat di produksi masal dan digunakan secara luas.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis video interaktif pada materi Pancasila Buddhis?
2. Apakah media yang dikembangkan layak digunakan untuk pembelajaran?
3. Apakah media yang dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Pancasila Buddhis?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk menjelaskan proses Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Interaktif Pada Materi Pancasila Buddhis Di Sekolah Minggu Buddha (SMB) Vihara Dharma Citra Bandar Lampung Tahun 2019.
2. Untuk mengetahui kelayakan multimedia yang sudah diciptakan dalam menunjang proses pembelajaran.
3. Untuk mengetahui media yang dikembangkan dapat memberikan hasil belajar yang signifikan dalam proses pembelajaran.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis maupun praktis kepada beberapa pihak, antara lain:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Menambah pengetahuan, wawasan, pemahaman dan bahan rujukan yang berkaitan dengan media pembelajaran berbasis video interaktif.
 - b. Hasil penelitian dapat dijadikan sebagai bahan masukan bagi Sekolah Minggu Buddha (SMB) Dharma Citra untuk mengembangkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran pendidikan agama Buddha.

2. Manfaat Praktis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi nyata sebagai upaya untuk mengembangkan media pembelajaran dalam proses belajar agar menjadi lebih efektif dan efisien.
- b. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan mampu menjadi media yang merangsang minat siswa untuk belajar pendidikan agama Buddha.
- c. Bagi Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha (STIAB) Jinarakkhita, dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk menambah kelengkapan perpustakaan kampus serta sumber ilmu bagi mahasiswa untuk menggali pengetahuan tentang pentingnya pengembangan media dalam proses pembelajaran.
- d. Hasil penelitian ini dapat pula dijadikan bahan acuan bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian serupa.

G. Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini yaitu berupa video pembelajaran yang dibuat menggunakan *Software Adobe Photoshop CS6, Powtoon, Kinemaster, n-Track 8, Movavi Video Suite 18*. Media pembelajaran ini merupakan media pembelajaran interaktif, karena didalam media ini mengkombinasikan antara teks, audio, dan visual. Selain itu, media ini dapat dikatakan interaktif karena video pembelajaran ini mengajak siswa untuk mengikuti perintah yang ada dalam video tersebut.

Produk video pembelajaran yang dihasilkan berformat **mp4* sehingga dapat dijalankan pada perangkat elektronik seperti *smartphone, CD (Compact Disc), dan VCD (Digital Versatile Disc)*, serta media elektronik lainnya yang mendukung pemutaran video. Materi yang terkandung dalam media pembelajaran ini disesuaikan dengan kebutuhan materi Sekolah Minggu Buddha (SMB).