

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Indonesia memiliki tujuan yang tertuang dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 Bab I Pasal 1, yaitu: pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa 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. Menurut Warman (Ribab, 2016: 3), untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia sangat tergantung pada kualitas pendidikan.

Seiring berjalannya waktu, perkembangan teknologi dan informasi semakin maju dan memiliki peranan penting bahkan sampai ke dunia pendidikan. Melalui perkembangan teknologi dan informasi, pembelajaran dikemas dengan efektif dan efisien dengan menggunakan media pembelajaran sebagai salah satu produk dari kemajuan zaman. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk merangsang siswa supaya terjadi proses belajar (Hamiyah, 2014: 260). Melalui media pembelajaran diharapkan akan mempermudah penyampaian materi abstrak menjadi lebih konkrit. Sehingga materi yang disampaikan dapat dipahami dengan baik oleh siswa.

Pendidikan di Indonesia sendiri dimulai sejak dini, sedangkan pendidikan formal di Indonesia secara umum dimulai dari pendidikan anak usia dini kemudian dilanjutkan di jenjang sekolah dasar, sekolah menengah pertama, dan sekolah menengah atas (Ima, 2015:1). Pilar atau tiang pendidikan adalah sekolah dasar. Sekolah dasar

merupakan pendidikan awal dimana anak mulai mengenal dunia pendidikan tidak seperti di Taman kanak-kanak atau di Pendidikan Anak Usia Dini yang di dalam pelajarannya hanya cenderung berisi permainan dan bernyanyi. Namun pada tingkat dasar ini anak mulai mengenal berbagai macam sikap dan keterampilan. Anak juga dituntut untuk menguasai beberapa mata pelajaran seperti Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial, Bahasa Indonesia, Pendidikan Agama, dan sebagainya.

Salah satu pelajaran yang menjadi dasar adalah pendidikan agama. Pendidikan agama memiliki peran penting untuk menjadikan anak memiliki akhlak mulia. Pendidikan agama menolong seseorang untuk menghentikan segala bentuk kejahatan (Wijaya, 2006: 305). Sebagai salah satu pendidikan agama, Pendidikan Agama Buddha memuat materi yang berkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari seseorang, oleh karenanya penyampaian materi harus dijelaskan dan digambarkan secara konkrit agar siswa mampu menerapkannya secara nyata. Sehingga, diperlukan pemahaman agar tidak menimbulkan kesalahan dalam pengartian maupun kelak dalam penerapannya.

Penerapan yang diharapkan tak lain adalah praktik perbuatan yang baik, sehingga akan berdampak pada hasil yang baik pula. Dengan adanya bantuan media akan memudahkan dalam memberikan pemahaman yang baik pada suatu aspek pengetahuan sehingga mendorong keinginan untuk mempraktikkan. Dalam *Anggutara Nikaya, Dasaka Nipata* Sang Buddha menggunakan perumpamaan media dadu, yaitu: “..Seperti lemparan dadu yang sempurna ketika dilemparkan keatas akan terjatuh dengan mantap dimanapun jatuhnya, seperti itu keberhasilan didalam kehidupan yang disebabkan oleh keinginan yang baik (A.X.206)”.

Penyampaian materi Pendidikan Agama Buddha pada Sekolah Dasar sebagian besar disampaikan secara tekstual atau berpaku pada buku pedoman, materi terkesan sulit untuk dimengerti karena berbentuk wacana panjang atau kumpulan teks. Seperti

halnya pada materi “berdana” kelas V terdiri dari berbagai wacana penjelasan mengenai arti *dana*, macam-macam *dana* dan cara melaksanakannya. Tentunya materi ini membutuhkan tampilan dan kemasan yang lebih efektif agar lebih mudah dipahami oleh anak-anak usia sekolah dasar. Selain itu, dibutuhkan pula alternatif solusi agar siswa 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 perkembangan *smartphone* atau *gad-ged* yang hampir semua kalangan memilikinya. Dikalangan anak-anak sekolah menengah penggunaan *smartphone* sebagian besar digunakan untuk mengakses berbagai media sosial belum dimanfaatkan untuk keperluan pendidikan. Sedangkan pada anak-anak Sekolah Dasar penggunaan *smartphone* sebagai besar digunakan untuk hiburan melalui permainan digital.

Penyampaian materi “berdana” pada kelas V dapat dilakukan dengan memanfaatkan alat bermain siswa, yaitu mengalihkan sebagai alat atau sarana bermain menjadi sarana untuk belajar. Materi “berdana” dikembangkan dengan mengkombinasikan multimedia menjadi media pembelajaran yang interaktif agar siswa mampu memahami materi dengan baik dan lebih mudah. Dengan demikian siswa diharapkan akan lebih mudah menangkap pesan dan mampu memahami secara nyata serta menerapkannya dalam kehidupan sehar-hari.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti pada hari Rabu tanggal 21 Maret 2018, didapatkan informasi bahwa penyampaian materi Pendidikan Agama Buddha (PAB) di Sekolah Dasar Padma Jaya Palembang, belum secara maksimal

menggunakan media pembelajaran. Penyampaian materi pembelajaran masih sepenuhnya menggunakan buku. Metode yang digunakan adalah metode ceramah dan materi sepenuhnya diambil dari buku pelajaran. Sese kali guru menggunakan media pembelajaran berupa musik dan lagu-lagu *Buddhis* untuk merilekskan siswa. Tentunya media musik tersebut, belum membantu guru menyampaikan materi secara maksimal.

Dari hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan para siswa, didapatkan informasi bahwa para siswa rata-rata memiliki *smartphone*. Akan tetapi para siswa belum memanfaatkan atau mengarahkan *smartphone* tersebut sebagai alat penunjang belajar melainkan digunakan sebagai alat bermain dan komunikasi antar teman. Dalam mempelajari materi pendidikan agama Buddha, siswa secara penuh belajar dari buku pedoman yang didapatkan dari guru Pendidikan Agama Buddha.

Selain dari hasil observasi tersebut, melihat hasil penelitian dari peneliti-peneliti sebelumnya, seperti penelitian yang dilakukan oleh Annas Ribab Sibalana pada Tahun 2016 yaitu mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Kelas XI SMA N 2 Malang telah terbukti menarik dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan pada hasil angket dan tanggapan validator, yaitu pada validasi ahli materi sebesar 73,5%, ahli media sebesar 86,6%, ahli pelajaran 1 sebesar 88,1%. Hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami peningkatan hasil belajar setelah proses belajar dibantu dengan media.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti memiliki inovasi untuk merancang suatu media pembelajaran Pendidikan Agama Buddha pada materi *berdana*. Sehingga, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Pada Materi *Berdana* Kelas V Sekolah Dasar Padma Jaya Palembang Tahun Ajaran 2017/2018”.

1.2 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
2. Penggunaan *smartphone* untuk mengakses *game*.
3. Pembelajaran belum menggunakan media secara maksimal
4. Masih sedikit guru yang melakukan pengembangan media pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, peneliti membatasi masalah yang akan diteliti yaitu hanya akan melakukan Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Pada Materi *Berdana* Kelas V Sekolah Dasar Padma Jaya Palembang Tahun Ajaran 2017/2018. Peneliti juga membatasi langkah-langkah pengembangan yaitu kelayakan multimedia interaktif yang diciptakan mutlak ditentukan oleh hasil penilaian pakar atau ahli yang menjadi validator.

Ruang lingkup uji coba yang digunakan oleh peneliti yaitu hanya dilakukan dua kali yaitu uji coba terbatas dan uji coba operasional (tempat penelitian). Selain itu, dikarenakan produk yang dihasilkan merupakan produk semi-original, maka peneliti tidak melakukan produk ke arah penjualan aplikasi (*play store*).

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas maka dapat dirumuskan beberapa rumusan masalah seperti berikut :

1. Bagaimana proses Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Pada Materi *Berdana* Kelas V?

2. Apakah multimedia interaktif yang diciptakan layak digunakan berdasarkan penilaian para ahli?
3. Apakah multimedia interaktif memiliki nilai kebermanfaatan setelah diterapkan dalam proses pembelajaran?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, adapun tujuan penulisan ini terdiri dari tujuan umum dan tujuan khusus, yaitu sebagai berikut:

1. Untuk menjelaskan proses Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Pada Materi *Berdana* Kelas V Sekolah Dasar Padma Jaya Palembang Tahun Ajaran 2017/2018.
2. Untuk mengetahui kelayakan multimedia interaktif yang sudah diciptakan dalam menunjang proses pembelajaran.
3. Untuk mengetahui nilai kebermanfaatan multimedia interaktif setelah diterapkan dalam proses pembelajaran.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, 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 multimedia interaktif berbasis android
 - b) Hasil penelitian dapat dijadikan sebagai bahan masukan bagi Sekolah Dasar Padmajaya Palembang untuk mengembangkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Buddha.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi nyata sebagai upaya untuk mengembangkan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran agar menjadi lebih efektif dan efisien. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan mampu menjadi media yang merangsang minat siswa belajar Pendidikan Agama Buddha. 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 multimedia interaktif dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan kemajuan zaman yaitu menggunakan android. Selain itu, hasil penelitian ini dapat pula dijadikan bahan acuan bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian serupa.

1.7 Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini yaitu berupa media pembelajaran, dan dirancang menggunakan *Software Adobe Flash Profesional CS6*. Media pembelajaran ini merupakan multimedia pembelajaran interaktif karena didalam media ini mengkombinasikan antara teks, audio, dan video, multimedia ini dikatakan interaktif karena pengguna dapat mengontrol media pembelajaran sesuai keinginan.

Produk multimedia pembelajaran interaktif ini dapat dijalankan pada *smartphone* yang sudah berbasis Android. Media pembelajaran hasil pengembangan di konversi menjadi file bertipe **Apk*, sehingga pengguna bisa menginstall pada *smartphone* masing-masing. Konten-konten pada media pembelajaran ini meliputi pendahuluan, materi, soal, evaluasi, lagu, video inspirasi, cerita dan permainan. Materi yang terkandung dalam media pembelajaran ini disesuaikan dengan silabus pada materi *berdana* kelas V Sekolah Dasar.