

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan Keagamaan merupakan unsur pembentukan kemoralan dalam kehidupan manusia. Dalam pembentukan kemoralan adalah untuk membedakan antara perilaku baik dan perilaku yang tidak baik. Hal ini juga selaras dengan tujuan pendidikan secara umum. Salah satu langkah dalam meningkatkan kualitas dibidang pendidikan adalah dengan cara mencetak sumber daya manusia yang berkualitas. Dimana sumber daya manusia dapat mengimbangi perkembangan teknologi yang mengalami revolusi.

Ketersediaan media dan bahan ajar mendukung kegiatan belajar mengajar, sehingga tercapainya tujuan pembelajaran. Berkembangnya media pembelajaran menjadi alat bantu dalam proses pengajaran. Dengan adanya media pembelajaran yang interaktif, maka gaya pembelajaran akan lebih menarik perhatian bagi peserta didik, dibandingkan dengan pendidikan secara konvensional yang kurang memanfaatkan media sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar terutama pada tingkat sekolah dasar.

Media Pembelajaran terdiri dari beberapa macam, yaitu media visual, media audio, media audio visual, dan multimedia. Multimedia merupakan gabungan dari jenis media visual (gambar), audio (suara), dan audio visual (video). Selain itu, multimedia bisa disebut gabungan dari beberapa media. Dengan adanya multimedia, proses pembelajaran akan jauh lebih baik dibandingkan satu jenis media. Pernyataan ini didukung pendapat Mayer (dalam Novianto, 2019:258) yang menyatakan bahwa “orang akan belajar lebih baik dengan menggunakan audio, gambar, animasi, video dan teks dari pada dengan teks, audio, video, gambar, dan animasi saja”.

Multimedia interaktif yang menarik akan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran, sehingga menumbuhkan ketertarikan dan motivasi siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran, Buddha juga pernah menggunakan media dalam mengajar murid-Nya. Salah satunya adalah ketika Buddha mengajarkan kepada *Bhikkhu* Culapanthaka sehingga menjadi *Arahat*, setelah mengamati bagaimana selembar kain yang digosok – gosoknya sambil berulang – ulang mengucapkan kata “bersih dari kotoran (*rajoharanam*)” akhirnya menjadi bersih (*Dhp.A. 25*).

Pada saat melakukan wawancara observasi pada siswa dan guru, peneliti mendapat jawaban yang menarik dari guru pendidikan agama Buddha bahwa jumlah siswa tiap kelas yang menganut agama bervariasi. Sehingga guru dituntut menggunakan media pembelajaran. Akan tetapi, pada saat wawancara observasi, guru Pendidikan Agama Buddha menjawab beberapa pertanyaan dari peneliti, diantaranya guru Pendidikan Agama Buddha hanya menggunakan bahan ajar buku. Selain itu, guru kurang memanfaatkan sarana yang ada, seperti proyektor. Guru Pendidikan Agama Buddha juga kurang terampil menggunakan media pembelajaran.

Proses pembelajaran yang minimnya penggunaan media membuat siswa merasa bosan. Penggunaan media bermanfaat dalam memperjelas informasi yang disampaikan, meningkatkan motivasi belajar siswa, memungkinkan metode pembelajaran yang bervariasi, penggunaan waktu dan tenaga lebih efisien, dan meningkatkan kualitas belajar. Melihat dari permasalahan yang ada dan manfaat penggunaan multimedia, peneliti tertarik membuat media pembelajaran interaktif, agar siswa lebih berantusias mengikuti proses pembelajaran.

Melalui multimedia interaktif ini diharapkan agar siswa lebih mudah dalam materi *Tri Ratna*. Sehingga, peneliti tertarik untuk mengembangkan multimedia interaktif dalam materi *Tri Ratna*. Tujuannya adalah untuk membantu guru dalam menyampaikan materi, dan dapat digunakan sebagai acuan pengembangan media pada materi lain. Dalam penelitian ini, peneliti mengambil materi *Tri Ratna*, karena materi *Tri Ratna* kurang dipahami oleh siswa. Maka dari itu, peneliti mengambil judul “Pengembangan multimedia interaktif berbasis *adobe flash* pada materi *Tri Ratna* kelas IV Pendidikan Agama Buddha di Sekolah Dasar (SD) Bodhisattva Bandar Lampung”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut

1. Guru Pendidikan Agama Buddha hanya menggunakan bahan ajar buku.
2. Guru Pendidikan Agama Buddha kurang terampil menggunakan media pembelajaran
3. Sarana dan Prasarana kurang dimanfaatkan.
4. Proses pembelajaran yang minim penggunaan media membuat siswa merasa bosan.

## **C. Batasan Masalah**

Peneliti membatasi ruang lingkup penelitian pada:

1. Materi *Tri Ratna* di kelas IV pada Pendidikan Agama Buddha di Sekolah Dasar (SD Bodhisattva Bandar Lampung).
2. Kelayakan multimedia interaktif yang diciptakan mutlak ditentukan oleh hasil penilaian pakar atau ahli yang menjadi validasi.

3. *Software* yang digunakan dalam pembuatan multimedia interaktif adalah *Adobe Flash CS 6*.

#### **D. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut

1. Bagaimana prosedur pengembangan multimedia berbasis *adobe flash* materi *Tri Ratna*?
2. Apakah multimedia yang dikembangkan telah layak digunakan untuk pembelajaran agama Buddha?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian dan pengembangan berupa model multimedia interaktif pada materi *Tri Ratna*, dijabarkan seperti dibawah ini :

1. Secara umum tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah untuk mengembangkan multimedia yang digunakan guru menjadi multimedia interaktif berbasis *adobe flash* materi *Tri Ratna*.
2. Menghasilkan multimedia pembelajaran interaktif memenuhi kelayakan untuk pembelajaran agama Buddha.

#### **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 multimedia interaktif.
- b. Hasil Penelitian dapat dijadikan sebagai bahan masukan bagi Sekolah Dasar (SD) Bodhisattva untuk mengembangkan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran pendidikan agama Buddha.
- c. Dapat dipergunakan siswa dan guru dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Buddha materi *Tri Ratna*.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Memberikan solusi nyata sebagai upaya untuk mengembangkan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran agar menjadi efektif dan efisien.
- b. Menjadi stimulus minat siswa untuk belajar pendidikan agama Buddha.
- c. Bahan referensi untuk menambah kelengkapan perpustakaan kampus Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha (STIAB) Jinarakkhita, serta sumber ilmu bagi mahasiswa untuk menggali informasi tentang pentingnya penerapan multimedia interaktif.
- d. Hasil penelitian dapat dijadikan bahan acuan bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian serupa.

## **G. Spesifikasi Produk**

Saat proses pembelajaran, diperlukan alat bantu untuk memperlancar kegiatan pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Penggunaan media pembelajaran digunakan oleh guru masih bersifat monoton dan kurang menarik. Perlunya pengembangan akan media menjadi multimedia dikemas dalam satu produk

diindikasikan dapat meningkatkan mutu pembelajaran, Spesifikasi produk dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Multimedia interaktif

Bahan ajar ini didesain khusus agar dapat dipelajari siswa baik secara klasikal maupun individual.

- a. Isi bahan ajar diorganisasi dengan menggunakan model Bord & Gall. Selanjutnya, Bord & Gall mengaplikasikan sembilan langkah penyusunan bahan ajar sistematik dan lengkap.
- b. Bahan ajar dilengkapi dengan komponen-komponen:
  - 1) Petunjuk penggunaan
  - 2) Kompetensi dan kompetensi dasar
  - 3) Kerangka isi
  - 4) Uraian materi