

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan di Indonesia memiliki tujuan yang terdapat dalam UU Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 Bab 1 Pasal 1, yaitu: Pendidikan adalah pondasi yang sangat penting untuk membangun anak bangsa dan negara. Hal ini bertujuan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, kepribadian, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan dalam agama Buddha diperoleh dalam terminologi *Sikkha* yang menyiratkan bahwa pendidikan merupakan proses belajar, mempelajari, pengembangan dan pencapaian penerangan (*Vin.IV.23*). Kemudian dikombinasikan dengan *pada* menjadi *sikkhapada* yang secara umum dikenal *sekhapatipada* yaitu pelatihan bagi pelajar (*M.I. 354*), dengan demikian Buddha memberikan kebebasan bagi pendidik untuk mengembangkan pendidikan keranah yang lebih baik. Pendidikan keagamaan diberikan pada jenjang tingkat dasar, menengah, hingga tingkat tinggi. Pendidikan agama menolong seseorang untuk menghentikan segala bentuk kejahatan. Karena pendidikan agama buddha memuat materi yang berkaitan erat dengan seseorang (Mukti, 2006: 305). Berdasarkan pengertian tersebut, maka penyampaian materi harus dijelaskan secara konkrit supaya siswa mampu memahami dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Perkembangan teknologi dan informasi semakin maju dan memiliki peran penting hingga 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 (Hamiyah, 2014: 260).

Menurut Daryanto (2015:54) manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu dalam mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar mengajar dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar mudah dilakukan. Berdasarkan pernyataan para ahli tersebut media pembelajaran menempati posisi yang baik dalam pembelajaran, karena dapat mempermudah guru dalam penyampaian materi pembelajaran.

Sekolah Minggu Buddha (SMB) merupakan pendidikan keagamaan yang bersifat nonformal atau kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan di Wihara atau *cetiya* setiap hari minggu. Kegiatan Sekolah Minggu Buddha (SMB) bertujuan menanamkan keyakinan (*saddha*) dan meningkatkan moral umat Buddha secara berkelanjutan, hal ini akan didapatkan melalui proses pembelajaran Sekolah Minggu Buddha (SMB). Sekolah Minggu Buddha (SMB) memiliki silabus yang didalamnya memuat materi-materi pendidikan agama Buddha salah satunya yaitu materi hukum karma. Materi hukum karma mencakup arti yang luas dan sulit, selain itu pembelajaran yang dilakukan hanya menggunakan buku dan metode ceramah sehingga cenderung membosankan. sehingga pada saat penyampaian materi hukum karma siswa sulit untuk memahami. Hal ini diketahui saat melakukan observasi tanggal 23 Februari 2020 di Wihara Buddha Jayanti.

Berdasarkan pengamatan dan interaksi penulis dengan siswa Sekolah Minggu Buddha (SMB) Wihara Buddha Jayanti maka peneliti membuat inovasi baru dengan menggunakan media pembelajaran pada saat pembelajaran berlangsung. Materi hukum karma dikemas dan dikembangkan menjadi sebuah media pembelajaran berbasis video

interaktif. Hal dilakukan supaya siswa mampu memahami materi dengan baik dan lebih mudah.

Melalui uraian latar belakang diatas, peneliti memiliki inovasi untuk membuat suatu media pembelajaran pendidikan agama Buddha pada materi hukum karma. Sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Interaktif Pada Materi Hukum Karma Di Sekolah Minggu Buddha (SMB) Buddha Jayanti Kabupaten Pesawaran Tahun 2020”.

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Materi lebih luas dan sulit.
2. Metode pembelajaran yang belum bervariasi .
3. Pengembangan media pembelajaran berbasis video interaktif masih sangat terbatas untuk anak didik Sekolah Minggu Buddha (SMB).

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, peneliti membatasi masalah yang akan diteliti yaitu hanya untuk pengembangan media pembelajaran berbasis video interaktif pada materi hukum karma di Sekolah Minggu Buddha (SMB) Wihara Buddha Jayanti Kabupaten Pesawaran tahun 2020. Peneliti juga membatasi langkah-langkah pengembangan yaitu kelayakan media pembelajaran berbasis video interaktif yang diciptakan mutlak ditentukan oleh hasil penilaian pakar atau ahli yang menjadi validator.

1.4 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis video interaktif pada materi hukum karma di Sekolah Minggu Buddha (SMB) Wihara Buddha Jayanti?
2. Apakah media pembelajaran berbasis video interaktif yang diciptakan layak digunakan berdasarkan penilaian para ahli?

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 media pembelajaran berbasis video interaktif pada materi hukum karma di Sekolah Minggu Buddha (SMB) Wihara Buddha Jayanti Pesawaran.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis video interaktif yang sudah diciptakan dalam menunjang proses pembelajaran.

1.6 Manfaat

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, hasil penelitian ini diharapkan 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 masukan bagi Sekolah Minggu Buddha (SMB) di Wihara Buddha Jayanti pesawaran.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi nyata sebagai upaya untuk mengembangkan media video interaktif dalam proses pembelajaran agar menjadi efektif dan efisien. Bagi anak didik Sekolah Minggu Buddha (SMB) penelitian ini diharapkan mampu menjadi media yang merangsang minat para siswa untuk belajar di Sekolah Minggu Buddha (SMB). 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 pembelajaran berbasis video interaktif dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian ini dapat pula dijadikan bahan acuan bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian serupa. Selain itu, media video interaktif pada materi hukum karma dapat digunakan secara berkelanjutan dan tidak memiliki batas waktu tertentu.

1.7 Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini yaitu berupa media pembelajaran, dan dibuat menggunakan *Software Movavi, Kine Master* dan *Animaker*. Media pembelajaran merupakan media interaktif yang didalamnya mengkombinasikan antara teks, audio dan visual. Media pembelajaran ini berupa video interaktif, sehingga pengguna bisa mengaplikasikan pada media elektroniknya. Konten-konten pada media pembelajaran ini meliputi pendahuluan, materi, pesan moral dan penutup. Materi yang terkandung dalam media pembelajaran ini disesuaikan dengan kebutuhan materi dalam Sekolah Minggu Buddha (SMB).