

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses belajar adalah proses mengubah tingkah laku untuk mempelajari hal-hal baru. Proses belajar dapat terjadi melalui interaksi dengan lingkungan, dan hasil pembelajar (apa yang dipelajari) akan menjadi lebih bermakna dan efisien (Woolfolk & Margetts, 2016:136). Kemajuan dalam proses belajar dapat diukur melalui pencapaian pengetahuan, kemampuan, dan sikap yang positif. Proses belajar memiliki peran yang penting dalam perkembangan individu dan kemajuan masyarakat karena keberhan dalam belajar dapat diukur melalui kemampuan individu dalam memperoleh pengetahuan, mengembangkan keterampilan dan memperlihatkan sikap positif yang bisa diimplementasikan secara praktis dalam kehidupan sehari-hari.

Terdapat dua faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar. Faktor pertama adalah faktor internal yaitu berupa motivasi, intelegensi, dan kemauan serta daya tangkap. Kedua adalah faktor eksternal, faktor ini berhubungan dengan media pembelajaran, metode, lingkungan belajar serta sarana dan prasarana (Nofitasari & Sihombing, 2017: 46). Kehadiran media mampu memberi motivasi dan membangkitkan minat dan perhatian dari pembelajar terhadap materi (Ekiz & Kulmetov, 2016: 23). Hal ini menunjukkan bahwa faktor eksternal, termasuk media pembelajaran, memiliki peran penting dalam meningkatkan hasil pembelajaran siswa.

Memanfaatkan media dalam kegiatan pembelajaran dapat memberikan banyak manfaat dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa manusia memperoleh pengetahuan melalui interaksi antara berbagai indera, seperti penglihatan dengan benda, pendengaran dengan suara, rasa dengan lidah, aroma dengan hidung, sentuhan dengan kulit, dan pikiran dengan pengalaman batin (S.IV.15). Media pembelajaran saat ini mulai berkembang, tidak hanya berupa alat peraga saja melainkan dikembangkan dengan memanfaatkan kemajuan dari teknologi.

Pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran memberikan pengalaman yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif yang menarik, motivasi belajar dapat tercipta sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat dengan mudah dipahami. Oleh karena itu, penggunaan multimedia dalam pembelajaran agama Buddha dapat memenuhi kebutuhan dalam proses kegiatan pembelajarann (Pebrianto dkk, 2021: 1263).

Kegiatan belajar yang ideal dapat terlaksana apabila memperhatikan karakteristik peserta didik secara menyeluruh. Ada pun hal-hal yang harus di perhatikan dalam melakukan proses pembelajaran yakni kebutuhan belajar peserta didik dan lingkungan belajar peserta didik sehingga peserta didik dapat memaknai proses belajar, sehingga pengalaman yang tidak bisa hilang dalam ingatan dari peserta didik. Sebagai fasilitator, tugas guru (pendidik) harus bisa menciptakan sebuah lingkuan belajar yang kondusif dengan memanfaatkan

kehadiran alat/media pembelajaran dapat mengatasi berbagai hambatan yang di jumpai dalam kegiatan belajar mengajar (Lesort dkk, 2020: 54).

Pendidikan pada masa globalisasi ini telah terpengaruh secara signifikan oleh kemajuan teknologi yang cepat, salah satu bentuk pengaruh teknologi terhadap pendidikan adalah melalui media pembelajaran berbasis android. Fakta yang terjadi di lapangan, masih banyak pendidik yang enggan untuk membuat media pembelajaran tersebut dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Salah satu alasan utamanya adalah karena kekhawatiran tentang efek negatif dari penggunaan teknologi pada proses pembelajaran. Selain itu, kurangnya pemahaman tentang teknologi dan cara menggunakannya secara efektif juga menjadi faktor yang memengaruhi.

Selain adanya dampak negatif tentu Penggunaan media pembelajaran berbasis android dalam proses pembelajaran memberikan banyak manfaat positif yang dapat dinikmati. penggunaan media pembelajaran berbasis android dapat meningkatkan motivasi belajar, hasil belajar, serta keterampilan berpikir kritis siswa (Andriani & Suratman, 2021: 63-64). Selain itu, media pembelajaran berbasis android juga dapat meningkatkan interaksi siswa dan guru selama proses pembelajaran. Penelitian lain yang dilakukan oleh Kurniawan (2020), penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, memperkuat retensi informasi, serta memudahkan pemahaman materi pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran juga dapat membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan kognitif dan kreativitas mereka.

Penggunaan media dari penelitian tersebut menunjukan bahwa pembelajaran memiliki dampak positif pada proses pembelajaran siswa. Penggunaan media pembelajaran, terutama media berbasis android, dapat meningkatkan motivasi belajar, hasil belajar, serta keterampilan berpikir kritis siswa. Selain itu, media pembelajaran dapat memudahkan pemahaman materi dan meningkatkan kemampuan kognitif dan kreativitas siswa. Interaksi antara siswa dan guru juga dapat ditingkatkan dengan penggunaan media pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran dapat menjadi pilihan yang tepat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran siswa.

Tuntutan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti yang kreatif dan inovatif menjadi tantangan bagi guru Pendidikan Agama Buddha terutama pada Kurikulum Merdeka Belajar. Guru sebagai elemen inti dalam dunia pendidikan, mempunyai kebebasan dalam menginterpretasikan kurikulum sebelum diajarkan kepada peserta didik. Dengan memahami kurikulum yang telah ditetapkan, guru dapat memenuhi kebutuhan peserta didik selama proses belajar-mengajar (Bahar & Sundi, 2020:2). Melalui kurikulum merdeka belajar, guru Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti diharapkan mampu mengembangkan potensinya seperti merencanakan pembelajaran dengan menarik, menyenangkan, dan bermakna.

Berdasarkan paparan tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis android yang berlandaskan Pendidikan Agama Buddha di jenjang SMP. Pendidikan Agama Buddha merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah formal. Pembelajaran Pendidikan

Agama Buddha merupakan salah satu usaha sadar yang dilakukan secara terencana dan kontinyu dalam rangka mengembangkan kemampuan peserta didik agar dengan pemahaman terhadap Buddha Dharma yang diperoleh di sekolah dapat diterapkan dalam tingkah laku sehari-hari.

Pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan bermakna dapat dikembangkan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif yang sesuai. Media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti sangat dibutuhkan dalam mewujudkan pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan bermakna. Memiliki kurikulum merdeka belajar adalah kurikulum baru, masih jarang sekali media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti tersedia.

Materi yang diambil dalam media pembelajaran ini adalah “Etika dan Moralitas” Pada materi tersebut masih banyak siswa yang belum sepenuhnya menguasai materi "Etika dan moralitas secara mendalam, yang dapat diindikasikan dari rendahnya tingkat partisipasi siswa dalam diskusi dan keterampilan penyelesaian tugas terkait materi tersebut. Pemilihan materi tersebut juga belum adanya pengembangan media pembelajaran berbasis android pada materi “Etika dan Moralitas”. Materi ini menggambarkan berbagai prinsip etika dan nilai moral yang menjadi dasar ajaran agama Buddha. Selain itu, materi ini juga membahas tentang pentingnya budi pekerti atau perilaku baik yang dihargai tinggi dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran Pendidikan Keagamaan Buddha dalam materi tersebut, terdapat ajaran-ajaran kunci agama Buddha yang mengarahkan individu untuk

menjalani kehidupan dengan penuh etika dan moral yang baik. Kasih sayang, kedamaian, kesederhanaan, kejujuran, dan kebajikan merupakan nilai-nilai yang menjadi fokus dalam berinteraksi dengan sesama manusia dan lingkungan sekitar. Dengan demikian, siswa diharapkan dapat memahami dan mempraktikkan nilai-nilai tersebut agar dapat menjadi individu yang bertanggung jawab, penuh kasih, dan memberikan kontribusi positif dalam masyarakat. Materi ini menjadi landasan penting dalam membentuk kepribadian yang baik dan menyadari dampak positif dari tindakan-tindakan yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari.

Memandang fenomena tersebut pada pembelajaran Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti kelas VII, peneliti tertarik untuk melakukan Penelitian dan Pengembangan (Research and Development) menggunakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis android pada jenjang untuk kelas VII dengan materi Etika dan Moralitas pada tahun pembelajaran 2022/2023.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan dapat diidentifikasi masalah-masalah berikut:

1. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis android dalam proses pembelajaran,
2. Pendidikan di beberapa SMP belum menggunakan media pembelajaran berbasis android secara maksimal.
3. Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang mampu mendukung kegiatan pembelajaran.

4. Peserta didik belum bisa merasakan kemajuan teknologi untuk hal-hal yang bermanfaat dan menambah pengetahuan mereka.
5. Belum adanya media pembelajaran berbasis android pada Etika dan Moralitas Buddhaku Pendidikan Keagamaan Buddha dan Budi Pekerti kelas VII SMP.

C. Batasan Masalah

Peneliti membatasi masalah tersebut pada pengembangan media pembelajaran berbasis android pada materi Etika dan Moralitas kelas VII di SMP Kabupaten Gladagsari

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan Batasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses pembelajaran Pendidikan Keagamaan Buddha pada materi Etika Dan Moralitas kelas VII sebelum menggunakan produk yang dikembangkan?
2. Bagaimana pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis android pada materi Etika dan Moralitas Pendidikan Keagamaan Buddha dan Budi pekerti Kelas VII?
3. Bagaimana kelayakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis android pembelajaran Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti materi Etika dan Moralitas Kelas VII?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui proses pembelajaran Pendidikan Keagamaan Buddha pada materi Etika Dan Moralitas kelas VII sebelum menggunakan produk yang dikembangkan?
2. Mengembangkan media pembelajaran berbasis android pembelajaram Pendidikan Keagamaan Buddha dan Budi Pekerti materi Etika dan Moralitas Kelas VII SMP.
3. Mengetahui hasil uji kelayakan media pembelajaran berbasis android Pendidikan Keagamaan Buddha dan Budi Pekerti materi Etika dan Moralitas Kelas VII SMP di kecamatan Gladagsari.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang hendak dicapai dari penelitian dan pengembangan media ini antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumber informasi, wawasan dan pengetahuan di media pembelajaran, khususnya menyangkut Pengembangan Media Pembelajaran Berbasisi Android Pada Materi Etika dan Moralitas Pendidikan Agama Buddha Dan Budi Pekerti Kelas VII SMP Se-Kecamatan Gladagsari.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Hasil penelitian menjadi cara untuk lebih meningkatkan pengalaman dan pemahaman dalam menciptakan sebuah multimedia yang tepat untuk pembelajaran khususnya Pendidikan Agama Buddha.

b. Bagi Pendidik

Hasil penelitian menjadi masukan bagi pendidik untuk lebih meningkatkan penggunaan multimedia pembelajaran serta menciptakan sebuah multimedia pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran materi Etika dan Moralitas Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti Kelas VII SMP.

c. Bagi Sekolah dan Pembelajaran

Bagi sekolah menjadi masukan bagi sekolah untuk membuat aturan dan kebijakan yang berkaitan dengan pengembangan multimedia pembelajaran. Bagi pembelajaran khususnya yang dilakukan pendidik dan peserta didik, hendaknya mempertimbangkan kesesuaian multimedia dengan materi yang digunakan.

G. Kebaharuan dan Orisinalitas Penelitian (*State of the Arts*)

Penelitian ini mengkaji tentang Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Materi Etika Dan Moralitas Kelas VII SMP Di Kecamatan Gladagsari. Hasil penelusuran terhadap penelitian terdahulu dan penelitian dengan tema sejenis menunjukkan bahwa penelitian terdahulu dan penelitian dengan tema sejenisnya Hanya mengkaji tentang pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran lain bukan untuk mata pelajaran Pendidikan keagamaan Buddha di ranah formal. Penjelasan lebih detail tentang kebaharuan dan orisinalitas penelitian disajikan dalam Bab II penelitian.

H. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini berupa media pembelajaran berbasis android pada materi Etika dan Moralitas Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti Kelas VII SMP dengan format fail *.apk* yang dapat diinstall dan digunakan secara personal melalui telepon genggam yang menggunakan sistem operasi android.

Media pembelajaran yang dimaksud yaitu sekumpulan teks, gambar, audio, dan video yang berisikan materi pembelajaran, tujuan pembelajaran, evaluasi pembelajaran, latihan, dan beberapa menu lainnya yang disusun dalam aplikasi yang dapat dijalankan di telepon genggam dengan sistem operasi android.

I. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran berbasis android ini mengacu pada beberapa asumsi meliputi:

- a. Media pembelajaran berbasisi android dengan materi Etika dan Moralitas ini mampu meningkatkan minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran,
- b. Media pembelajaran ini dapat menjadi pedoman guru untuk menciptakan pembelajaran yang menarik.
- c. Media pembelajaran ini dapat memberikan suasana dan pembelajaran baru bagi peserta didik.

d. Media pembelajaran ini dapat meningkatkan keaktifan dan minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

2. Keterbatasan pengembangan

a. Aplikasi tersebut hanya dapat digunakan di telepon genggam yang mempunyai sistem operasi android.

b. Penggunaan media pembelajaran berbasis android ini hanya terbatas pada materi Etika dan Moralitas.

