

## **UPAYA PENGEMBANGAN MULTIMEDIA DALAM PEMBELAJARAN AGAMA HINDU DI SEKOLAH**

### **I. Pendahuluan**

Ilmu pengetahuan dan teknologi di era global ini berkembang sangat pesat. Perkembangan ini berpengaruh terhadap pendidikan nasional, terutama yang berkaitan dengan teknologi informasi dan komunikasi. Seiring dengan perkembangan tersebut, pemerintah berupaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan nasional melalui perubahan dan pengembangan kurikulum termasuk pengembangan instrumen yang terkait dalam penyelenggaraan pendidikan. Pemberlakuan Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) dan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) masih belum menunjukkan hasil yang memuaskan, terbukti hasil pemantapan ujian nasional tahun pelajaran 2008/2009 yang diselenggarakan oleh Dinas Provinsi Bali baru menunjukkan kelulusan kurang lebih 60%. Hal ini tentu membuat penyelenggara pendidikan dan masyarakat merasa resah dan bertanya-tanya.

Rendahnya hasil belajar atau rendahnya kualitas pendidikan nasional, ditengarai akibat di dalam kegiatan pembelajaran siswa tidak memperoleh makna dari apa yang mereka pelajari, sehingga siswa tidak mampu menghubungkan materi pelajaran dengan kehidupan keseharian mereka. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru kurang memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran. Kegiatan pembelajaran lebih sering menekankan pada penyelesaian materi pelajaran saja, sehingga proses pembelajaran menjadi kehilangan makna.

Guru sering kali mengabaikan persiapan atau rencana pembelajaran dalam melaksanakan proses pembelajaran, sehingga kegiatan pembelajaran yang dilakukan menjadi kehilangan arah dan berdampak kurang baik terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Di samping hal tersebut, guru kurang kreatif dalam proses pembelajaran, masih terpaku pada pola-pola pembelajaran tradisional. Pola-pola pembelajaran yang monoton akan kurang menarik dan membosankan bagi peserta didik. Tentu hal ini akan berpengaruh dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

Sekolah sebagai penyelenggara pendidikan terdepan dan guru sebagai pelaksana pembelajaran hendaknya selalu kreatif dan inovatif dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan., seperti salah satunya melalui pengembangan multimedia dalam pembelajaran sehingga dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Berdasarkan uraian di atas, maka yang menjadi bahasan dalam penelitian ini adalah masalah bagaimana upaya sekolah sebagai penyelenggara pendidikan terdepan dan guru sebagai pelaksana pembelajaran di kelas dalam pengembangan multimedia sebagai media pembelajaran Agama Hindu di sekolah?

## **II. Pembahasan**

Pembelajaran dengan multimedia adalah pembelajaran dengan memanfaatkan lebih dari satu media. Lebih dari satu media yang dimaksud adalah kombinasi dari dua media atau lebih yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan, atau isi pelajaran. Multimedia dimaksudkan adalah kombinasi media ditekankan kepada kendali komputer sebagai penggerak keseluruhan gabungan media tersebut. Setiap siswa memiliki kepekaan yang berbeda-beda di dalam menerima suatu pesan tergantung sensitivitas indera dari masing-masing siswa. Dengan menggunakan Multimedia, siswa memiliki kesempatan untuk menghubungkan dan berinteraksi dengan media yang paling efektif sesuai dengan kebutuhan belajar siswa masing-masing.

Pendidikan Agama Hindu di sekolah ialah suatu upaya untuk membina pertumbuhan jiwa raga anak didik sesuai dengan ajaran Agama Hindu. Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu merupakan suatu proses pembelajaran ke arah perubahan tingkah laku yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang untuk memperoleh pengalaman baru melalui penanaman nilai-nilai yang terkandung dalam ajaran Agama Hindu. Pemahaman, penghayatan, dan penerapan nilai-nilai Agama Hindu terhadap lingkungannya, menunjukkan bahwa seseorang itu dalam usaha menemukan jati diri.

## **2.1 Upaya Sekolah sebagai Penyelenggara Pendidikan Terdepan**

Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal mempunyai tanggung jawab dalam menyelenggarakan pendidikan sesuai dengan yang diamatkan dalam Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional. Agar penyelenggaraan pendidikan dapat berjalan dengan maksimal, sekolah mengupayakan fasilitas-fasilitas penunjang kegiatan pembelajaran dan pelatihan-pelatihan sumber daya manusia (SDM).

### **2.1.1 Pengadaan fasilitas sumber belajar**

Fasilitas sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat menjadi sumber informasi dalam kegiatan belajar, seperti media cetak, media audio, internet, multimedia, dan media lainnya. Di era global, teknologi komputer merupakan media belajar yang memiliki informasi yang lengkap. Teknologi komputer dapat mengakses informasi diinternet. Melalui komputer seorang guru dapat merancang multimedia pembelajaran dan mentransformasi informasi kepada peserta didik.

### **2.1.2 Pelatihan pemanfaatan multimedia**

Pembelajaran dengan multimedia sangat menguntungkan guru dan peserta didik. Guru dengan mudah dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik dan bagi peserta didik akan lebih cepat memahami informasi yang diterimanya. Hal ini karena multimedia dapat memenuhi tipe indera-indera dari masing-masing peserta didik, seperti tipe audio, tipe visual dan tipe audiovisual.

Pemanfaatan multimedia tidak serta merta akan memudahkan bagi guru dan peserta didik dalam pembelajaran, karena diperlukan keterampilan seorang guru di dalam merancang dan mengelola multimedia dalam pembelajaran. Untuk memiliki keterampilan tersebut, seorang guru harus mampu mengoperasikan komputer. Kemampuan mengoperasikan komputer harus dilalui melalui pelatihan-pelatihan teknologi informatika, seperti pelatihan memahami dan mengoperasikan aplikasi-aplikasi yang ada di komputer yang mendukung kegiatan guru dalam pembelajaran.

## **2.2 Upaya Guru sebagai pelaksana pembelajaran**

Ada beberapa upaya yang dapat dilakukan oleh seorang guru untuk pengembangan multimedia dalam pembelajaran, yaitu: persiapan atau perencanaan pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran, pelaksanaan pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran, dan penilaian hasil belajar.

### **2.2.1 Persiapan atau Perencanaan**

#### 1) Menentukan tujuan pembelajaran

Tujuan pembelajaran ditentukan berdasarkan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) yang tercantum dalam silabus. Berdasarkan SK dan KD, guru dapat menyusun indikator-indikator yang menjadi acuan dalam pembelajaran.

#### 2) Menentukan materi pelajaran

Menentukan materi pelajaran sangat penting bagi guru untuk memudahkan dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

#### 3) Menentukan sumber/media pembelajaran

Sumber/media pembelajaran yang dimaksud adalah sumber informasi dan media pembelajaran lainnya yang dapat mendukung dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Menentukan media pembelajaran harus mempertimbangkan kesesuaian materi pelajaran dan tujuan pembelajaran serta dapat memenuhi berbagai tipe peserta didik di dalam memahami materi pelajaran, misalnya menyajikan materi pelajaran dengan memanfaatkan multimedia presentasi power point yang dapat memenuhi semua tipe peserta didik.

#### 4) Merancang multimedia

Multimedia merupakan kombinasi beberapa media. Pembelajaran dengan multimedia dalam hal ini dimaksudkan merancang multimedia presentasi power point. Penggunaan media jenis ini tidak serta merta dapat memuluskan pencapaian

tujuan pembelajaran. Multimedia yang baik harus dirancang secara sistematis, interaktif dan komunikatif.

### **2.2.2 Pelaksanaan**

#### 1) Pengelolaan

Multimedia yang telah dirancang dengan baik hendaknya diimbangi dengan pengelolaan yang baik juga dalam pelaksanaan pembelajaran. Di samping mampu mengelola kelas, seorang guru harus mampu mengelola media yang digunakan dalam pembelajaran sehingga menjadi suguhan yang menarik bagi peserta didik.

#### 2) Menumbuhkan motivasi

Menyajikan materi pelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran terlebih lagi menggunakan multimedia hendaknya mampu menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan atau meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Tentu hal ini harus dipersiapkan pada saat merancang multimedia dan termasuk juga pada saat pengelolaan multimedia di kelas.

#### 3) Interaktif/komunikasi

Pada pelaksanaan pembelajaran, multimedia yang digunakan hendaknya mudah dipahami dan dapat merangsang peserta didik untuk mengajukan pertanyaan atau memberikan suatu tanggapan.

#### 4) Ringkasan materi pelajaran

Setiap akhir dari suatu pokok bahasan, hendaknya guru dan peserta didik secara bersama-sama menyimpulkan materi pelajaran yang telah dipelajari, sehingga tujuan yang ingin dicapai akan lebih jelas.

### **2.2.3 Penilaian**

Penilaian dilakukan untuk mengetahui kemampuan peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran dan termasuk untuk mengetahui keefektifan

penggunaan multimedia dalam pembelajaran. Penilaian dapat dilakukan dengan mengajukan pertanyaan kepada peserta didik baik lisan ataupun tulis.

### **III. Penutup**

Kesimpulan yang dapat disampaikan dalam upaya pengembangan multimedia dalam pembelajaran agama Hindu di sekolah, antara lain:

3.1 Upaya sekolah sebagai penyelenggara pendidikan terdepan, yaitu:

- 1) Pengadaan fasilitas sumber belajar (menyediakan sarana-sarana yang mendukung pemanfaatan multimedia, seperti hardware dan software).
- 2) Pelatihan pemanfaatan multimedia (pelatihan sumber daya manusia dalam penguasaan TI).

3.2 Upaya guru sebagai pelaksana pembelajaran, yaitu:

- 1) Persiapan atau Perencanaan (menentukan tujuan pembelajaran, menentukan materi pelajaran, menentukan sumber/media pembelajaran, dan merancang multimedia)
- 2) Pelaksanaan (pengelolaan, menumbuhkan motivasi, interaktif/komunikasi, dan ringkasan materi pelajaran)
- 3) Penilaian