



PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA HINDU BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS BELAJAR SISWA DI SMA DHARMA PRAJA DENPASAR

Oleh

Ida Bagus Gede Raditya Oka Dharma, I Ketut Sudarsana, I Made Gede Anadhi

Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar

ibgrod@gmail.com, iketutsudarsana@uhnsugriwa.ac.id, anadhi@uhnsugriwa.ac.id

diterima 2 Februari 2021, direvisi 25 Februari 2021, diterbitkan 1 April 2021

Abstract

The use of information technology in the learning of Hindu religious education is an effort in developing students' learning creativity and improving the quality of learners' learning. The formulation of the issues that will be discussed include: 1) how is the design in the study of Hindu religious education based on information technology at SMA Dharma Praja Denpasar? 2) how is the application of Hindu religious education learning based on information technology at SMA Dharma Praja Denpasar? 3) what is the impact of the implementation of Hindu religious education learning based on information technology in developing students' learning creativity at SMA Dharma Praja Denpasar? The theories used are constructivism theory and behaviorism theory. Methods of data collection; observations and interviews. The data analysis technique used is skin analysis, with three models namely data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results showed 1) the design of Hindu religious education learning based on information technology at SMA Dharma Praja Denpasar is to develop IT-based RPP, among others: develop core competencies, basic competencies, learning indicators, objectives, materials, models, and learning media. 2) The application of Hindu religious education learning based on information technology at SMA Dharma Praja Denpasar, in its application is carried out in three stages, namely (a) the initial activity; (b) core activities; (c) final activities. 3) the impact of the application of Hindu religious education learning based on information technology in developing students' learning creativity at SMA Dharma Praja Denpasar, namely (a) positive impact; make it easier for teachers to deliver learning materials, develop students' learning creativity in processing learning materials to be more interesting to learn; (b) negative impacts; teacher limitations pay attention to student activities during the learner process and unstable internet network.

Keywords: *Hindu Religious Education, Information Technology, Learning Creativity.*



Abstrak

Penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran pendidikan agama Hindu adalah upaya dalam mengembangkan kreativitas belajar siswa dan meningkatkan kualitas belajar peserta didik. Adapun rumusan masalah yang akan dibahas antara lain: 1) bagaimana rancangan dalam pembelajaran pendidikan agama Hindu berbasis teknologi informasi di SMA Dharma Praja Denpasar? 2) bagaimana penerapan pembelajaran pendidikan agama Hindu berbasis teknologi informasi di SMA Dharma Praja Denpasar? 3) bagaimana dampak penerapan pembelajaran pendidikan agama Hindu berbasis teknologi informasi dalam mengembangkan kreativitas belajar siswa di SMA Dharma Praja Denpasar? Teori yang digunakan adalah teori konstruktivisme dan teori behaviorisme. Metode pengumpulan data; observasi dan wawancara. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kualitatif, dengan tiga model yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan 1) rancangan pembelajaran pendidikan agama Hindu berbasis teknologi informasi di SMA Dharma Praja Denpasar adalah dengan menyusun RPP berbasis TI antara lain: menyusun kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator pembelajaran, tujuan, materi, model, dan media pembelajaran. 2) Penerapan pembelajaran pendidikan agama Hindu berbasis teknologi informasi di SMA Dharma Praja Denpasar, dalam penerapannya dilakukan dengan tiga tahap yaitu (a) kegiatan awal; (b) kegiatan inti; (c) kegiatan akhir. 3) dampak penerapan pembelajaran pendidikan agama Hindu berbasis teknologi informasi dalam mengembangkan kreativitas belajar siswa di SMA Dharma Praja Denpasar yaitu (a) dampak positif; mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, mengembangkan kreativitas belajar siswa dalam mengolah materi pembelajaran menjadi lebih menarik untuk dipelajari; (b) dampak negatif; keterbatasan guru memperhatikan kegiatan siswa saat proses pembelajar berlangsung dan jaringan internet yang kurang stabil.

Kata Kunci: Pendidikan Agama Hindu, Teknologi Informasi, Kreativitas Belajar.

I. PENDAHULUAN

Dalam proses pembelajaran terdapat beberapa komponen yang harus ada seperti guru, siswa, buku atau referensi, dan saat ini yang sangat diperlukan oleh sebagian besar akademisi adalah teknologi informasi. Semua interaksi tersebut dipengaruhi atas peserta didik, pendidik, materi pembelajaran dan peralatan media pembelajaran (Arsyad, 2016: 1). Teknologi informasi memberikan peranan yang sangat penting untuk dipergunakan sebagai alat dalam proses pembelajaran di sekolah. Pada pembelajaran pendidikan agama Hindu pemilihan media pembelajaran yang tepat, dan berkualitas sangat mutlak diperlukan. Perkembangan dunia teknologi informasi yang semakin pesat, memberikan dampak yang positif bagi guru dan peserta didik dalam mengakses dan melakukan proses pembelajaran dengan efisien dan lebih kreatif. Tony Bates (dalam Munir, 2010: 19) menyatakan bahwa “teknologi dapat meningkatkan kualitas dan jangkauan bila digunakan secara bijak untuk pendidikan”.

Penggunaan teknologi informasi sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar adalah sebagai suatu kenyataan yang tidak bisa dipungkiri, karena saat ini teknologi informasi sudah memasuki seluruh bidang dan sebagian besar kehidupan manusia. Penggunaan teknologi informasi berfungsi untuk mengatasi kekurangan referensi dan membantu dalam hal kreativitas



belajar siswa supaya bisa membuat pembelajaran pendidikan agama Hindu yang tidak membosankan, lebih kreatif dan inovatif. Serta berfungsi untuk membantu guru dan siswa dalam membuat kreativitas baru dalam pembelajaran supaya tidak monoton. Penerapan dan pengembangan teknologi informasi dan komunikasi akan menjadi landasan sistem pendidikan masa yang akan datang yang mampu mengangkat harkat dan nilai-nilai kemanusiaan dengan terciptanya pendidikan yang lebih bermutu dan efisien, sehingga dapat memenuhi kebutuhan manusia (Munir, 2012: 34).

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru bidang studi agama Hindu di SMA Dharma Praja Denpasar, diperoleh informasi bahwa dalam pembelajaran agama Hindu di kelas X sudah mempergunakan teknologi informasi sebagai bahan dan media pembelajaran, akan tetapi masih belum maksimal dalam penggunaannya. Hal ini dapat dilihat dari kurangnya kreativitas belajar siswa untuk mengembangkan materi yang sudah diberikan oleh guru pada saat pembelajaran. Sehubungan dengan hal tersebut peneliti tertarik untuk mengkaji tentang penelitian dengan judul “Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu Berbasis Teknologi Informasi Dalam Mengembangkan Kreativitas Belajar Siswa Di SMA Dharma Praja Denpasar”.

II. METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah suatu pendekatan yang mengungkapkan situasi tertentu dengan mendeskripsikan kenyataan secara benar, dibentuk oleh kata-kata berdasarkan teknik pengumpulan dan analisis data yang relevan yang diperoleh dari suatu yang ilmiah dimana penelitian merupakan instrument kunci (Sugiono, 2012: 9). Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan Pedagogik. Penentuan informan ditentukan secara *purposive sampling* artinya penentuan berdasarkan tujuan. Penelitian ini menggunakan instrumen penelitian yaitu peneliti (*human instrument*) serta menggunakan instrumen penelitian berupa *recorder, camera digital*, dan pedoman wawancara. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan dua teknik yaitu observasi dan wawancara. Data yang dikumpulkan sebagian besar merupakan data kualitatif dan teknik analisis menggunakan teknik kualitatif. Dalam penelitian ini digunakan metode deskriptif dalam penyajian hasil penelitian, yaitu dengan penyusunan fakta-fakta dari suatu peristiwa atau gejala tertentu. Hasil penelitian disajikan secara informal (naratif) dan secara formal berupa skema tempat lokasi, foto dan gambar.

III. PEMBAHASAN

3.1. Rancangan Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu Berbasis Teknologi Informasi

Proses pembelajaran pada jaman sekarang ini dalam dunia pendidikan, mengalami banyak terobosan baru yang semakin bermunculan. Seperti terlihat sekarang ini semakin banyak bermunculan media-media yang bisa digunakan dalam dunia pendidikan sebagai media pembelajaran salah satunya dengan penggunaan media teknologi informasi, beberapa diantaranya adalah *Website, laptop, smartphone, Ms. Office, power point, gmail, google classroom, google meet, zoom, youtube, facebook, whatsapp*, dan masih banyak lagi.

Pembelajaran dengan multimedia adalah pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan beberapa jenis media seperti teks, gambar, video, audio/suara. Kombinasi beberapa media ini dapat disajikan dengan bantuan perangkat komputer melalui *software* dan



smartphone. Terakait dengan rancangan dalam penggunaan multimedia teknologi informasi dalam proses pembelajaran agama Hindu di SMA Dharma Praja Denpasar ini lebih lanjut diterangkan dari hasil penelitian yang dilakukan peneliti meliputi penyusunan rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang sudah dilakukan oleh guru bidang studi Pendidikan Agama Hindu di SMA Dharma Praja Denpasar.

Adapun beberapa rancangan yang disusun sebelum melakukan proses pembelajaran pendidikan agama Hindu adalah sebagai berikut:

3.1.1. Penyusunan Standar Kompetensi

Menyesuaikan dengan kurikulum yang digunakan oleh SMA Dharma Praja Denpasar yaitu kurikulum 2013 atau sering disebut K13, guru pendidikan agama Hindu di SMA Dharma Praja Denpasar juga harus menyesuaikan standar dalam proses penyusunan rancangan dalam pembelajaran. Menurut hasil observasi penelitian, guru pendidikan agama Hindu di SMA Dharma Praja Denpasar tidak lagi menggunakan standar kompetensi sebagai acuan dalam menyusun kompetensi dasar dan indikator akan tetapi sudah menggunakan kompetensi inti yang sudah disusun dan disediakan oleh kurikulum 2013 dan dikembangkan kembali menjadi silabus oleh musyawarah guru mata pelajaran (MGMP) pendidikan agama Hindu.

Hal ini di tegaskan oleh guru pendidikan agama Hindu kelas X, Kompyang Sri Wahyuningsih, S.Ag (hasil wawancara pada tanggal 15 Juni 2021 pukul 10.00 WITA)

“Karena di SMA Dharma Praja Denpasar menggunakan K13 jadi menggunakan kompetensi inti yang sudah disusun oleh musyawarah guru mata pelajaran (MGMP) pendidikan agama Hindu, oleh sebab itu guru pendidikan agama Hindu hanya melaksanakan dari apa yang sudah ditentukan berdasarkan point-point kompetensi inti tersebut”.

Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat peneliti simpulkan bahwa guru pendidikan agama Hindu tidak langsung menyusun kompetensi inti akan tetapi sudah mengikuti hasil yang telah disusun dan disepakati oleh musyawarah guru mata pelajaran (MGMP) pendidikan agama Hindu.

Tugas sekolah dalam perencanaan kurikulum adalah: 1) memahami standar kompetensi dan silabus yang berlaku secara nasional dan local yang sudah dikembangkan oleh Depdiknas dan Dinas Pendidikan Kabupaten, 2) mengembangkan silabus sesuai dengan kondisi siswa dan kebutuhan masyarakat sekitar sekolah, 3) mengembangkan materi ajar, 4) merumuskan indikator pencapaian kompetensi, dan 5) mengembangkan instrument penilaian (Joko, 2010: 155)

Penyusunan silabus mengacu pada Kurikulum Berbasis Kompetensi dan perangkat komponen-komponennya yang disusun oleh Pusat Kurikulum, Badan Penelitian dan Pengembangan, Departemen Pendidikan Nasional. Sekolah yang mempunyai kemampuan mandiri dapat menyusun silabus yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhannya setelah mendapat persetujuan dari Dinas Pendidikan setempat (provinsi, kabupaten/kota) (Mulyasa, 2010: 64).

Dapat disimpulkan dalam penyusunan standar kompetensi yang hanya mengutamakan nilai kognitif (KTSP) atau Kompetensi Inti yang memiliki beberapa aspek nilai yaitu afektif, kognitif, dan psikomotorik (K13) pada proses analisis standar kompetensi mata pelajaran



sebagaimana yang tercantum pada standar isi, harus memperhatikan hal-hal berikut: (1) Urutan berdasarkan hierarki konsep disiplin ilmu atau tingkat kesulitan materi, (2) keterkaitan antar standar kompetensi dan kompetensi dasar dalam mata pelajaran.

3.1.2. Penyusunan Kompetensi Dasar

Kompetensi dasar adalah konten atau kompetensi yang terdiri dari sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang bersumber pada kompetensi inti yang harus dikuasai peserta didik. Kompetensi tersebut dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik peserta didik, kemampuan awal, serta ciri dari suatu mata pelajaran. Mata pelajaran sebagai sumber dari konten untuk menguasai kompetensi bersifat terbuka dan tidak selalu diorganisasikan berdasarkan disiplin ilmu yang sangat berorientasi hanya pada filosofi esensial dan perenialisme. Kompetensi dasar adalah pengetahuan, keterampilan dan sikap minimal yang harus dicapai oleh siswa untuk menunjukkan bahwa siswa telah menguasai standar kompetensi yang telah ditetapkan, oleh karena itulah maka kompetensi dasar merupakan penjabaran dari kompetensi inti. (Joko, 2007:120).

Menurut Kompyang Sri Wahyuningsih, S.Ag, guru pendidikan agama Hindu kelas X (hasil wawancara pada tanggal 15 Juni 2021 pukul 10.00 WITA)

“Untuk penyusunan kompetensi dasar itu kita lihat dulu aspek nilainya misalnya kognitif kompetensi intinya adalah menerapkan nilai-nilai yadnya dalam kehidupan sehari-hari maka KD atau kompetensi dasarnya adalah bagaimana siswa dapat beryadnya dalam kehidupan sehari-hari, kemudian bisa juga bagaimana siswa dapat memahami pengertian dari yadnya tersebut. kemudian bisa juga siswa mengamalkan bentuk-bentuk yadnya dalam kehidupan sehari-hari”.

Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa untuk menentukan kompetensi dasar harus melihat terlebih dahulu aspek nilai-nilai dari kompetensi intinya supaya kompetensi dasar bisa selaras dan sesuai dengan tujuan pembelajaran nantinya, sehingga memberikan efek yang baik dalam setiap proses pembelajaran dan guru juga akan tahu apakah materi yang disampaikan berhasil atau tidak.

3.1.3. Indikator Pembelajaran

Setelah menyusun kompetensi dasar, berdasarkan hasil observasi rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP) pendidikan agama Hindu kelas X, guru pendidikan agama Hindu kelas X akan menyusun indikator pembelajaran sebagai acuan ketercapaian hasil belajar peserta didik yang meliputi afektif, kognitif dan psikomotorik. Indikator pembelajaran merupakan turunan dari aspek nilai sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang mengacu pada kompetensi dasar yang sudah dirancang oleh guru bidang studi pendidikan agama Hindu kelas X berdasarkan observasi terhadap materi bahan ajar dan karakteristik peserta didik. Indikator merupakan penanda pencapaian kompetensi dasar yang ditandai oleh perubahan perilaku yang dapat diukur yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan, indikator dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik, mata pelajaran, satuan pendidikan, potensi daerah dan dirumuskan dalam kata kerja operasional yang terukur dan atau dapat diobservasi.

Menurut Kompyang Sri Wahyuningsih, S.Ag, guru pendidikan agama Hindu kelas X (hasil wawancara pada tanggal 15 Juni 2021 pukul 10.00 WITA)



“Dalam menyusun indikator pembelajaran, kita harus melihat terlebih dahulu kompetensi dasar yang sudah ditentukan melalui tahapan observasi karena indikator pembelajaran adalah turunan dari aspek nilai kompetensi dasar, dari aspek afektif nilai sikap spiritual dan sosial, aspek nilai kognitif atau pengetahuan dan aspek nilai psikomotorik atau keterampilan. Berdasarkan aspek nilai tersebut kita bisa menjabarkan indikator pembelajaran dengan menggunakan kata kerja operasional”.

Berdasarkan hasil wawancara diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa menyusun indikator pembelajaran harus berdasarkan hasil observasi guru terlebih dahulu dan tentunya guru harus tahu bagaimana karakteristik dan kemampuan peserta didik yang disesuaikan dengan bobot materi. Berikut adalah langkah- langkah penyusunan indikator pembelajaran secara umum antara lain:

1. Mengkaji kompetensi dasar tersebut untuk mengidentifikasi indicator dan rumuskan indikator yang dianggap relevan tanpa memikirkan urutannya lebih dahulu juga tentukan indikator-indikator yang relevan dan tuliskan sesuai urutannya.
2. Kaji apakah semua indicator tersebut telah mempresentasikan kompetensi dasarnya, Apabila belum lakukanlah analisis lanjut untuk menemukan indicator-indikator lain yang kemungkinan belum teridentifikasi.
3. Tambahkan indicator lain sebelumnya dan rubahlah rumusan yang kurang tepat dengan lebih akurat dan pertimbangkan urutannya.

Berikut adalah langkah-langkah penyusunan indikator pembelajaran berbasis teknologi informasi antara lain:

1. Mengkaji kompetensi dasar secara umum, lihat kembali point-point dalam ketiga aspek yang akan dicapai dengan mengkombinasikan dengan pemanfaatan media teknologi informasi sebagai alat bantu untuk tercapainya hasil pembelajaran pendidikan agama Hindu.
2. Kembangkan setiap point aspek terutama pada aspek kognitif dan psikomotorik, (1) aspek kognitif / pengetahuan; gunakan media teknologi informasi seperti aplikasi *perpusnas*, *e-book*, dan aplikasi kitab suci dan buku elektronik (2) aspek psikomotorik/keterampilan; gunakan media teknologi informasi sebagai alat bantu siswa untuk mengerjakan tugas yang diberikan, misalnya contoh tugas yang diberikan adalah membuat video drama terkait nilai-nilai yang terkandung dalam kisah Ramayana. Dengan memanfaatkan media *video recorder*, *camera*, *voice recording*, *platform kinemaster pro*, dan lain sebagainya.
3. Pengumpulan hasil tugas ini bisa di unggah di media sosial seperti *youtube*, hal ini sangat bisa merubah prespektif bahwa belajar agama Hindu itu mengasyikkan dan tidak membosankan. Sedangkan proses penilaian dari hasil tugas yang sudah diberikan dengan cara *online* pengamatan oleh guru melalui unggahan di media sosial, nilai bisa langsung muncul dan dilihat oleh siswa dengan menggunakan media teknologi *google worksheet*, sehingga siswa akan tahu nilai yang didapatkan.

3.1.4. Tujuan Pembelajaran

Dalam setiap proses pembelajaran tentu seorang guru harus menentukan tujuan dari hasil pembelajaran yang akan dicapai. Guru pendidikan agama Hindu kelas X di SMA Dharma Praja



Denpasar tentu sudah merancang tujuan pembelajaran sebelum proses pembelajaran dimulai, tujuan pembelajaran biasanya sudah terdapat di susunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang akan digunakan pada pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Di dalam tujuan pembelajaran terdapat tiga aspek atau tiga domain yang harus disesuaikan dengan ketentuan kurikulum 2013 yang digunakan oleh SMA Dharma Praja Denpasar diantaranya adalah aspek Afektif, Kognitif dan Psikomotorik.

Menurut Kompyang Sri Wahyuningsih, S.Ag, guru pendidikan agama Hindu kelas X (hasil wawancara pada tanggal 15 Juni 2021 pukul 10.00 WITA)

“Tujuan pembelajaran ini penting ya karena kita ingin tahu mau dibawah kemana materi ini kemudian adalah siswa ini mengetahui, memahami, mempraktikan materi. Nah, untuk tujuan pembelajaran ini dalam penyusunannya adalah kita lihat indikator pembelajarannya, dari indikator itu kita bisa melakukan, kita bisa menyusun dari *goal* nya apa. Siswa mampu menerapkan apa yang dia pelajari, misalnya kalau materinya *catur varna* jadi siswa mampu atau mengetahui apa itu *catur varna*, siswa mampu mengklasifikasikan perbedaan dari pembagian *catur varna*, kemudian siswa mampu mempraktikkan ajaran *catur varna* tersebut dalam kehidupan sehari-hari”.

Tujuan pembelajaran yang merupakan bagian dari tujuan kurikuler, dapat didefinisikan sebagai kemampuan yang harus dimiliki oleh anak didik setelah Mereka mempelajari bahasan tertentu dalam bidang studi tertentu dalam satu kali pertemuan. Akrena hanya guru yang memahami kondisi lapangan termasuk memahami karakteristik siswa yang akan melakukan pembelajaran di suatu sekolah, maka menjabarkan tujuan pembelajaran adalah tugas guru. Sebelum guru melakukan proses belajar mengajar, guru perlu merumuskan tujuan pembelajaran yang harus dikuasai oleh anak didik setelah Mereka selesai mengikuti pelajaran. (Tim Penyusun, 2011: 48)

Menurut Bloom, dalam bukunya yang sangat terkenal *Takxonomy Educational Ibjectives* yang terbit pada 1965, bentuk perilaku sebagai tujuan yang harus dirumuskan dapat digolongkan ke dalam tiga klasifikasi atas tiga domain (bidang), yaitu domain kogniitf, afektif, dan psikomotor (Tim Penyusun, 2011: 48)

(Tim Penyusun, 2011: 150) Tujuan pembelajaran khusus dirumuskan oleh guru dengan maksud agar tujuan lebih spesifik dan mudah diukur tingkat ketercapaiannya. Berikut adalah patokan untuk merumuskan tujuan pembelajaran:

- (1) Menggunakan kata kerja operasional. Contohnya: siswa dapat menerapkan ajaran...., bukan siswa dapat memahami ajaran.....
- (2) Harus dalam bentuk hasil belajar, bukan apa yang dipelajari. Contohnya: siswa dapat menjelaskan....., bukan siswa dapat mengetahui cara-cara mengubah kalimat aktif menjadi kalimat pasif.
- (3) Harus berbentuk tingkah laku siswa, bukan tingkah laku guru. Contohnya: siswa dapat....., bukan guru dapat menjelaskan.....
- (4) Hanya meliputi satu jenis kemampuan, agar mudah dalam menilai pencapaian tujuan, bila lebih dari satum dan setelah diadakan tes, tujuan instruksional khusus tersebut tidak tercapai karena siswa tidak dapat mengerjakan dengan benar, maka guru yang akan mengalami kesulitan dalam menentukan kemampuan mana yang belum dikuasai dan mana yang sudah dikuasai.



3.1.5. Materi Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran tentu memerlukan materi pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru. Materi pembelajaran yang digunakan oleh guru pendidikan agama Hindu kelas X di SMA Dharma Praja Denpasar sudah menggunakan buku paket atau buku yang disediakan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Guru hanya menyusun dan mengembangkan materi pembelajaran berdasarkan buku paket sebagai sumbernya setelah itu guru melakukan pengembangan dari materi pembelajaran dikombinasikan dengan sumber referensi buku lain supaya materi pembelajaran lebih baik dan inovatif.

Menurut Kompyang Sri Wahyuningsih, S.Ag, guru pendidikan agama Hindu kelas X (hasil wawancara pada tanggal 15 Juni 2021 pukul 10.00 WITA)

“Untuk materi pembelajaran, kita menggunakan buku paket atau buku LKS yang sudah disediakan oleh Kementerian Pendidikan, dari buku paket ini materi apa yang akan disampaikan itu disusun kembali dan dikombinasikan dengan buku referensi lain supaya lebih baik lagi materinya”.

Bila dirinci lebih lanjut, isi kurikulum atau bahan pembelajaran itu dapat dikategorikan menjadi enam jenis, yaitu fakta, konsep/teori, prinsip, proses, dan nilai, serta keterampilan, tugas guru adalah memilih dan mengembangkan bahan pembelajaran. Dalam pengembangan dan pemanfaatan bahan pembelajaran, guru dapat melakukan dengan dua acara, yakni: *resource by design*, yaitu sumber-sumber belajar yang dirancang dan dikembangkan untuk kepentingan pembelajaran, dan *resource by utilization*, yaitu sumber-sumber belajar yang ada di lingkungan sekitar yang dapat digunakan dan dimanfaatkan bagi kepentingan pembelajaran (Tim Penyusun, 2011: 153).

3.1.6. Model Pembelajaran

Model pembelajaran yang digunakan oleh guru pendidikan agama Hindu kelas X di SMA Dharma Praja Denpasar adalah *discovery learning*. Dimasa pandemic *Covid-19* ini guru pendidikan agama Hindu kelas X di SMA Dharma Praja Denpasar lebih sering menggunakan model *discovery learning* dibandingkan dengan model pembelajaran lainnya.

Menurut Kompyang Sri Wahyuningsih, S.Ag, guru pendidikan agama Hindu kelas X (hasil wawancara pada tanggal 15 Juni 2021 pukul 10.00 WITA)

“Untuk saat ini kita menggunakan metode *discovery learning*, jadi kita memberikan kesempatan bagi siswa untuk berkreasi, jadi *discovery learning* ini bagaimana kita bisa menemukan sendiri permasalahan yang kita sudah analisa dengan tampilan yang kreatif sehingga butuh yang namanya teknologi ya, jadi siswa itu bisa menampilkan dengan apa yang siswa itu buat, sepertinya ini akan mengasyikkan bagi siswa karena anak-anak jaman sekarang ini kalau diberikan kebebasan kreatif siswa itu mau untuk belajar”.

Ciri utama model *discovery learning* adalah (1) berpusat pada siswa; (2) mengeksplorasi dan memecahkan masalah untuk menciptakan, menghubungkan, dan menggeneralisasi pengetahuan; serta (3) kegiatan untuk menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah ada (Kristin, 2016: 92). Darmadi (2017: 113-114) menyebutkan langkah-langkah pengaplikasian model *discovery learning* yaitu (1) menentukan tujuan pembelajaran; (2) melakukan identifikasi karakteristik siswa; (3) menentukan materi pelajaran; (4) menentukan



topik-topik yang harus dipelajari siswa secara induktif; (5) mengembangkan bahan-bahan dengan memberikan contoh, ilustrasi, tugas dan sebagainya untuk dipelajari siswa; (6) mengatur topik-topik pelajaran berawal dari yang sederhana ke yang kompleks, dari yang konkret ke abstrak, dan dari tahap enaktif, ikonik sampai ke tahap simbolik; serta (7) melakukan penilaian proses dan hasil belajar siswa. Syah (dalam Darmadi, 2017: 114-117) terdapat prosedur yang harus digunakan dalam mengaplikasikan model *discovery learning*, yaitu (a) *stimulation* (pemberian rangsangan); (b) *problem statement* (identifikasi masalah); (c) *data collection* (pengumpulan data); (d) *data processing* (pengolahan data); (e) *verification* (pembuktian); dan (f) *generalization* (menarik kesimpulan).

Cara penentuan metode atau model pembelajaran di setiap kelas menurut Kompyang Sri Wahyuningsih, S.Ag, guru pendidikan agama Hindu kelas X (hasil wawancara pada tanggal 15 Juni 2021 pukul 10.00 WITA)

“Cara penentuan metode pembelajaran di setiap kelas, itu yang pertama kita harus tahu materi karena itu berpengaruh pada metode apa yang akan kita gunakan, misalnya pokok materinya seperti filsafat, kita pakai metode *game* sehingga anak-anak tertarik, kemudian metode diskusi mungkin ada hal-hal yang siswa ingin tahu didalamnya, kemudian metode ceramah ada mungkin kita ingin memberikan diskusi tentang apapun, dan itu semua bisa dikombinasikan”.

Berdasarkan hasil wawancara diatas lebih ditegaskan kembali tentang bagaimana model pembelajaran. Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat kita gunakan untuk merancang pembelajaran tatap muka di dalam kelas atau di dalam latar tutorial dan dalam membentuk materiil-materiil pembelajaran termasuk buku-buku, film-film, pita kaset, program media computer dan kurikulum.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam rangka memahami dan menyelenggarakan pembelajaran, dasar pijakan kita adalah Pasal 2 Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Pasal 32 UUD 1945. Atas dasar itu pula, bahwa kriteria pemilihan model pembelajaran hendaknya didasarkan kepada kesesuaiannya dengan hal sebagai berikut: 1) tujuan pembelajaran atau tujuan pendidikan yang ingin tercapai; 2) peranan guru dan siswa yang diharapkan dalam mencapai tujuan pembelajaran. 3) karakteristik mata pelajaran dan bidang studi; 4) kondisi lingkungan belajar, yaitu keadaan lingkungan serta keadaan sarana dan waktu pembelajaran yang tersedia (Tim Penyusun, 2011: 216).

3.1.7. Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran pendidikan agama Hindu kelas X di SMA Dharma Praja Denpasar adalah *power point* dan video pembelajaran. Dalam proses pembelajaran secara (daring) guru bidang studi pendidikan agama Hindu menggunakan media *power point* sebagai alat bantu guru untuk memberikan dan menjelaskan materi yang akan disampaikan. Di dalam *slide power point* sudah berisi point-point materi yang akan disampaikan sehingga media ini memberikan efek yang lebih jelas daripada hanya membaca buku yang penuh dengan tulisan saja. *Slide power point* juga bermanfaat bagi peserta didik



dalam memahami isi dari materi yang dijelaskan karena peserta didik harus benar-benar memperhatikan guru pada saat menjelaskan materi.

Video pembelajaran yang dimaksud disini adalah *video conferens* yaitu guru menjelaskan dan memaparkan materi ajar dalam sebuah *platform zoom* sehingga dalam situasi pandemic seperti saat ini, guru tetap bisa melakukan proses pembelajaran walaupun hanya melalui *video conferens*. Tetapi hal ini tidak menyurutkan semangat guru dan siswa dalam melakukan pembelajaran karena video pembelajaran ini dikemas dengan sangat apik dan tidak membosankan. Sehingga suasana kelas saat guru mengajar menjadi lebih kreatif dan inovatif.

Menurut Kompyang Sri Wahyuningsih, S.Ag, guru pendidikan agama Hindu kelas X (hasil wawancara pada tanggal 15 Juni 2021 pukul 10.00 WITA)

“Kalau *offline* kemarin sebelum pandemic biasanya di kelas itu ibu tampilkan *slide show* berupa *powerpoint* ya, kemudian untuk saat ini pandemic kita kan belajarnya *online* itu biasanya kita pakai *platform google classroom* untuk memberikan tugas dan penilaian disitu dan untuk ulangnya juga disitu, kemudian untuk diskusi atau presentasi biasanya ibu menggunakan *platform zoom meeting*, jadi itu media yang ibu gunakan selama proses pembelajaran baik *offline* maupun *online*”.

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa untuk menentukan media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar, hal-hal yang harus kita pertimbangkan adalah situasi dan kondisi, sarana dan prasarana, waktu, kemampuan seorang guru dan siswa. Dari beberapa pertimbangan tersebut bisa kita gunakan untuk menentukan media pembelajaran apa yang tepat dan bisa digunakan dalam proses pembelajaran sehingga bisa membantu mencapai dari tujuan pembelajaran yang sudah disusun oleh guru bidang studi.

Media yang biasanya digunakan oleh guru pendidikan agama Hindu kelas X adalah media audio visual, media ini merupakan kombinasi audio dan visual, atau biasa disebut media pandang-dengar. Dengan menggunakan media ini, penyajian bahan ajar kepada para siswa akan semakin lengkap dan optimal. Selain itu dengan media ini, dalam batas-batas tertentu dapat menggantikan peran dan tugas guru. Dalam hal ini, guru tidak selalu berperan sebagai penyaji materi (*teacher*) tetapi karena penyajian materi bisa diganti oleh media, maka peran guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar, yaitu memberikan kemudahan bagi para siswa untuk belajar. Contoh dari media audio-visual diantaranya program video/ televisi pendidikan, video/televise instruksional, dan program slide suara (*sound slide*) (Tim Penyusun, 2011: 163).

3.2. Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu Berbasis Teknologi Informasi

Terkait penggunaan media Teknologi Informasi dalam penerapan pembelajaran Pendidikan Agama Hindu di SMA Dharma Praja Denpasar lebih lanjut diuraikan dari hasil penelitian yang dilakukan peneliti meliputi tiga tahap yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

3.2.1. Kegiatan Awal

Dalam kondisi *Pandemi Covid-19* ini, guru melakukan proses pembelajaran di sekolah dan siswa melakukannya di rumah masing-masing. Dengan keterbatasan ini guru dituntut untuk bisa dan mampu membuat suasana kelas tetap berjalan selakryaknya pembelajaran tatap muka langsung di dalam kelas seperti biasanya. Guru harus mampu menguasai teknologi informasi



sebagai media dalam melakukan proses pembelajaran. Proses pembelajaran akan berjalan dengan baik apabila guru dapat mengkondisikan kegiatan pembelajaran secara efektif dan efisien. Kondisi belajar jarak jauh ini juga disebut dengan daring (dalam jaringan), kondisi ini dilakukan seperti layaknya di dalam kelas, akan tetapi dengan keterbatasan-keterbatasan yang ada.

Pembelajaran daring juga tetap harus berpedoman pada RPP yang sudah dirancang oleh guru. Kegiatan belajar mengajar dimulai dari tahap pendahuluan atau awal pembelajaran. Dalam langkah awal pembelajaran, guru pendidikan Agama Hindu melakukan salam pembukaan atau pangananjali umat “*Om Swastyastu*” dan dilanjutkan dengan berdoa bersama dengan puja matram Saraswati. Setelah itu guru menanyakan kabar dan kesiapan belajar para siswanya pada hari itu. Lalu guru menyampaikan kepada siswa untuk mengisi daftar hadir di kolom komentar.

Dalam kegiatan awal pembelajaran ini, peserta didik diberikan bayangan tentang materi pembelajaran secara umum agar peserta didik memahami gambaran yang ditayangkan dalam media *slide power point* yang sudah ditayangkan melalui *screen platform zoom*.

Kegiatan awal ini juga menyampaikan tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran dapat memotivasi siswa selama belajar. Jadi dalam kegiatan awal ini guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang dilakukan oleh guru pada saat itu, diikuti dengan penyampaian cakupan materi agar terdapat kejelasan didalam penyampaian tujuan-tujuan pembelajaran yang telah dijabarkan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

Berdasarkan uraian diatas, bahwa dalam kegiatan awal yang dilaksanakan dalam proses pembelajaran pendidikan Agama Hindu di SMA Dharma Praja Denpasar, guru menayangkan gambaran umum pokok bahasan tentang konsep *catur varna* beserta kewajiban setiap golongannya. Dengan langkah awal ini, siswa lebih termotivasi dan tertantang untuk mencari tahu materi mengenai konsep *catur varna* beserta kewajiban setiap golongannya. Siswa juga dituntut untuk mengetahui lebih mendalam materi yang sesungguhnya yang ditampilkan melalui media *slide power point*. Langkah awal ini juga sebagai stimulus bagi siswa untuk meningkatkan daya pikir dan refrensi untuk bersama-sama memahami hakikat dari materi yang akan disampaikan.

3.2.2. Kegiatan Inti

Kegiatan Inti merupakan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang akan dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk secara aktif menjadi pencari informasi, serta emberikan ruang yang cukup bagi kretaivitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik (Prastowo, 2015: 27).

Berkaitan dengan kegiatan inti ini, guru menyajikan materi pelajaran dengan media teknologi informasi berupa *slide power point*. Selama kegiatan inti ini berlangsung, siswa memperhatikan dan menyimak dengan seksama penjelasan dari guru bidang studi mengenai konsep *catur varna* beserta kewajiban setiap golongannya.

Setelah guru memberikan materi pelajaran mengenai *konsep catur varna* beserta kewajiban setiap golongannya. Guru memberikan ruang bagi siswa untuk melakukan sesi diskusi mengenai materi yang sudah dijelaskan.



3.2.3. Kegiatan Akhir

Berkaitan dengan kegiatan akhir setelah guru pendidikan agama Hindu selesai memberikan materi yang dibahas dengan menyimak materi di *slide power point*, guru bidang studi juga memberikan evaluasi berupa membuka ruang diskusi bagi siswa untuk menyampaikan argumentasinya setelah menyimak materi ajar yang sudah disampaikan, dua pertanyaan yang diajukan kepada siswa ini berfungsi untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang sudah disampaikan dan memberikan stimulus bagi siswa untuk berfikir aktif dan kreatif mengembangkan daya pikirnya terhadap apa yang sudah disimak bersama-sama.

Sebelum proses pembelajaran selesai dan guru mematikan *video conferens*, guru memberikan nasehat terhadap siswa dan guru bersama siswa mengakhiri proses pembelajaran tersebut dengan salam penutup atau *paramasanti* “*Om Santih, Santih, Santih, Om*”.

Penggunaan multimedia presentasi berupa teks, gambar, audio dan video pada saat kegiatan belajar mengajar dapat memnagsang dan menumbukan motivasi siswa untuk mempelajari dan memahami isi dari materi yang diberikan oleh guru. Penggunaan multimedia presentasi telah memberikan kontribusi terhadap proses pembelajaran utamanya pada saat pembelajaran daring seperti ini, diantaranya mempermudah dan memperjelas materi yang begitu padat menjadi lebih ringkas dan langsung ke inti pembahasan pokok.

Walaupun dengan banyak keterbatasan dengan menggunakan *video conference*, guru membuat pembelajaran dengan interaktif karena adanya diskusi guru dan siswa sehingga pembelajaran bisa lebih hidup dan kreatif. Multimedia presentasi yang digunakan dalam pembelajaran pendidikan agama Hindu di SMA Dharma Praja Denpasar, dapat mempermudah guru menyampaikan materi yang akan dibahas memberikan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan.

3.3. Dampak Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu Berbasis Teknologi Informasi

Sebagai seorang guru di jaman era globalisasi seperti ini dituntut harus bisa menggunakan teknologi informasi. Semakin kedepan jaman akan semakin maju dalam segala hal. Seorang guru pendidikan agama Hindu harus bisa mengoperasikan dan terampil dalam menggunakan laptop dan berbagai *platform* media pembelajaran. Sebagai alat yang digunakan untuk membantu dalam menunjang proses pembelajaran, maka media pembelajaran dalam penggunaannya harus dipersiapkan secara benar agar tujuan proses pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

Dalam perkembangan era globalisasi sekarang ini perkembangan teknologi informasi berdampak terhadap penemuan metode mengajar dan media pembelajaran yang baru sehingga guru dituntut agar mampu menguasai dan profesional dalam mengajar. Namun dalam perkembangan teknologi informasi seperti ini tidak selalu berdampak positif bagi guru, siswa maupun masyarakat. Seperti halnya penggunaan *platform zoom, google classroom* dan lain sejenisnya yang digunakan dalam proses pembelajaran pendidikan agama Hindu dengan daring (jarak jauh) di SMA Dharma Praja Denpasar disamping memiliki dampak positif juga memiliki dampak yang negatif di dalam proses pembelajaran.



3.3.1. Dampak Positif

Dalam penggunaan media Teknologi Informasi dalam pembelajaran pendidikan agama Hindu di SMA Dharma Praja Denpasar memiliki dampak yang positif bagi sekolah, guru dan siswa. Seperti yang dituturkan oleh informan Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum, I Wayan Pageh (hasil wawancara pada tanggal 6 Mei 2021 pukul 10.00 WITA)

”Dampak yang pertama dilakukannya pembelajaran secara daring secara teknologi guru dan siswa harus siap belajar menggunakan teknologi, Nah, dampak positif nya akhirnya yang dulu guru yang belum menguasai teknologi sekarang dituntut untuk belajar dan mengikuti *workshop-workshop* terkait pembelajaran daring dengan menggunakan teknologi. Dampak positifnya teknologi sekarang ini benar-bener bisa memberlakukan proses pembelajaran secara cepat dan pembelajaran bisa dilakukan darimana saja”.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wakil kepala sekolah bidang kurikulum ini, peneliti mendapatkan hasil bahwa ternyata media Teknologi Informasi sangat membantu sekali dalam proses pembelajaran dimasa pandemic saat ini karena sekolah tidak diperkenankan untuk melakukan proses pembelajaran tatap muka langsung di dalam kelas, Kepala SMA Dharma Praja Denpasar sudah mendukung dan memberikan fasilitas kepada guru untuk bisa mengelola kelas secara daring agar siswa tetap mendapatkan pelajaran seperti biasanya.

Peneliti juga melakukan wawancara kepada Wakil Kepala Sekolah Bidang Sarana dan Prasarana terkait dengan fasilitas yang diberikan kepada guru untuk menunjang guru supaya bisa melaksanakan kegiatan belajar mengajar secara maksimal. Seperti yang dituturkan oleh informan Wakil Kepala Sekolah Bidang Sarana Dan Prasarana, I Nyoman Yuda Artana (hasil wawancara pada tanggal 6 Mei 2021 pukul 10.00 WITA)

“Dalam fasilitas penunjang untuk kegiatan disekolah ada dua yaitu untuk proses pembelajaran dan administrasi sekolah, untuk proses pembelajaran sekolah sudah menyediakan laptop, jaringan internet, LCD, semua media ini bisa digunakan oleh semua warga sekolah untuk menunjang kegiatan belajar. Media penunjang ini diberikan bersumber dari dana bos salah satunya dan dari kas sekolah”.

Mencermati hasil wawancara dengan wakil kepala sekolah bidang sarana dan prasarana SMA Dharma Praja Denpasar, peneliti dapat menyimpulkan bahwa dari fasilitas yang sudah diberikan sekolah kepada guru dan siswa untuk menunjang kegiatan belajar mengajar ini, memberikan dampak yang positif karena fasilitas media ini bisa digunakan untuk menunjang kreativitas guru maupun siswa untuk mengembangkan dunia pendidikan jauh lebih baik kedepannya.

Dampak positif yang bisa dilihat dalam proses pembelajaran setelah menggunakan multimedia Teknologi Informasi antara lain yaitu mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, memberikan pengalaman belajar yang asik dan tidak monoton, mengefesienkan waktu, membuat suasana kelas lebih interaktif di masa pandemic, dan dapat mengembangkan kreativitas belajar siswa dalam mengolah materi pembelajaran menjadi lebih menarik untuk dipelajari.



3.3.1.1. Mempermudah Guru Dalam Menyampaikan Materi Pembelajaran dan Mengefisienkan Waktu

Penggunaan multimedia teknologi informasi dalam pembelajaran pendidikan agama Hindu berupa teks, gambar, dan audio video mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Upaya untuk menyiapkan peserta didik yang berkualitas tidak pernah berhenti pada satu titik tertentu karena terus berkembangnya untuk memenuhi kehidupan bermasyarakat. Dalam tuntutan itu guru mengupayakan dan terus berusaha mempelajari semua bidang teknologi informasi yang berhubungan dengan berlangsungnya proses kegiatan belajar mengajar di sekolah supaya lebih efisien dan efektif. Seperti yang dituturkan oleh informan guru bidang studi pendidikan agama Hindu, Kompyang Ayu Wahyuningsih (hasil wawancara pada tanggal 6 Mei 2021 pukul 10.00 WITA)

“Untuk peranan teknologi ya, jadi sangat-sangat mempermudah pembelajaran agama Hindu karena apa? Karena dengan adanya teknologi seperti itu bisa mengefektifkan waktu, bisa menarik pembelajaran, bisa juga membuat suasana kelas lebih interaktif dan juga siswa lebih responnya dengan menggunakan media teknologi dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Ceramah begitu saja akan membuat siswa akan cepat bosan daripada kita menggunakan teknologi, lebih interaktif, jadi sangat membantu sekali”.

Berdasarkan hasil penjelasan diatas, bahwa teknologi informasi memang sangat membantu para guru khususnya bidang studi agama Hindu dalam menyampaikan materi pelajaran dengan lebih inovatif dibandingkan tidak menggunakan media teknologi sama sekali. Dimasa pandemic seperti ini teknologi informasi mempunyai dampak yang positif bagi guru maupun siswa untuk melaksanakan proses pembelajaran dengan tidak harus datang langsung ke sekolah. Siswa sudah bisa mendapatkan materi pelajaran darimana pun dan kapanpun.

Dengan menggunakan media teknologi informasi sebagai media pembelajaran pendidikan agama Hindu, guru lebih mudah untuk memberikan informasi terkait bahan ajar, sumber referensi dan sumber-sumber terkait materi yang akan disampaikan, siswa pun dipermudah karena bisa melakukan kegiatan belajar dengan tidak terpaku hanya satu sumber melainkan dengan berbagai sumber antara lain dengan menggunakan *microsoft*, *perpusnas*, *e-book*, dan lain sebagainya sebagai alat untuk mengembangkan keterampilan yang diberikan oleh guru kepada siswa terkait materi pelajaran. Guru saat menyampaikan materi dengan berbagai media teknologi informasi berupa *slide power point*, *live streaming video pembelajaran*.

3.3.1.2. Mengembangkan Kreativitas Siswa Dalam Mengolah Materi Pembelajaran Menjadi Lebih Menarik Untuk Dipelajari

Penggunaan media teknologi informasi mapu membawa dampak positif terhadap guru pada saat proses pembelajaran, tentu hal itu tidak cukup, karena dengan menggunakan teknologi informasi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran yang diharapkan juga adalah berdampak positif juga bagi siswa, hal ini diharapkan karena tujuan adanya proses pembelajaran, guru mengajar, serta media pembelajaran adalah untuk membantu dan membuat siswa lebih mengerti dan paham akan materi yang diberikan. Sehingga bisa mengembangkan kreativitas siswa dalam belajar dan mau ikut serta berpartisipasi aktif dalam selama pembelajaran berlangsung. Hal ini disampaikan oleh informan Ni Putu Anggelina Prattiwi (hasil wawancara pada tanggal 6 Mei 2021 pukul 10.00 WITA)



“Saya lebih senang menggunakan media teknologi *Zoom Meeting* ini ketika belajar karena materi yang disampaikan oleh guru langsung pada materi pokok bahasan, kalau kita belajar hanya dari buku saja itu membuat kita malas membaca materi pelajaran. Dan waktu belajar kalau kita pakai aplikasi *Zoom* hanya sebentar kalau di dalam kelas itu lama jadi membuat kita cepat bosan. Guru juga memberikan waktu untuk kita berdiskusi mengenai materi Catur Varna ini, sehingga membuat kita aktif untuk mencari jawaban dari buku dan bisa langsung menjawab di kolom komentar”.

Mencermati hasil wawancara diatas bahwa dampak dari penggunaan teknologi presentasi dan ruang diskusi memberikan dampak positif bagi peserta didik. Karena mampu membuat peserta didik untuk termotivasi aktif dalam mengembangkan kreativitas nya untuk menggunakan teknologi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran dimasa pandemic.

3.3.2. Dampak Negatif

Dampak negatif dalam penggunaan media teknologi informasi dalam proses pembelajaran pendidikan agama Hindu yaitu guru tidak bisa memperhatikan siswa full seperti pembelajaran tatap muka langsung di dalam kelas dan jaringan internet yang kurang stabil.

3.3.2.1. Guru Tidak Bisa Memperhatikan Kegiatan Siswa Saat Proses Pembelajaran Berlangsung

Dalam proses pembelajaran sangat diperlukan beberapa komponen yang sangat penting yaitu guru, siswa, metode dan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, karena komponen-komponen ini mempunyai peran yang saling berhubungan untuk terjadinya suatu proses pembelajaran yang baik dan berkualitas. Pemilihan metode mengajar dan media pembelajaran perlu juga disesuaikan dengan keadaan guru, siswa dan situasi pada saat pembelajar akan berlangsung. Jika dalam memilih media pembelajaran kurang tepat maka akan berdampak negatif bagi guru dan siswa. Hal ini dituturkan oleh informan, Kompyang Ayu Wahyuningsih (hasil wawancara pada tanggal 6 Mei 2021 pukul 10.00 WITA)

“Ya dari sekian hal-hal positif yang ada dan tentu ada hal-hal negatifnya, salah satunya adalah guru tidak bisa selalu memperhatikan siswa full apalagi ini pembelajaran daring. Bisa saja siswa tersebut mengakses internet dengan luas begitu ya, bisa saja Mereka mengakses berita-berita yang tidak layak mereka akses. Misalnya pornografi, tentang berita-berita hoax, kemudian tentang berita-berita sensitive tentang agama yang saat ini hangat dibicarakan dimedia begitu tentang sampradaya juga, jadi dapak negatifnya Mereka mendapat informasi yang belum tentu benar. Kemudian Mereka tidak bijak bersosial media sehingga bisa memperkeruh suasana”.

Dari hasil wawancara ini, dijelaskan bahwa guru tidak bisa memberikan perhatian yang lebih karena keterbatasan pembelajaran secara daring ini. Teknologi informasi hanyalah satu-satunya jalan supaya proses belajar mengajar tetap bisa berlangsung. Pada saat belajar dilakukan pun guru tidak bisa mengontrol apa yang sedang dilakukan oleh siswa di rumah maupun saat siswa sedang melakukan proses pembelajaran. Hal ini terlihat ketika siswa mematikan video pada saat proses belajar sedang dilakukan. Siswa bisa saja hanya *join* di dalam kelas meeting untuk mengisi daftar hadir, setelah itu guru sudah tidak bisa lagi mengontrol



kemana siswa melakukan pembelajaran karena keterbatasan ini lah memberikan dampak yang negatif untuk siswa menerima materi pembelajaran dengan maksimal.

3.3.2.2. Jaringan Internet Yang Kurang Stabil

Dalam proses pembelajaran secara daring, jaringan internet adalah salah satu komponen pokok yang menentukan kualitas baik buruknya proses belajar mengajar antara guru dan siswa. Karena ketika jaringan internet bermasalah atau tidak stabil maka video guru saat memberikan materi pun tidak akan sampai dengan baik. Seperti terputusnya suara, video yang terhenti, *log out video meeting*.

Keadaan seperti ini tidak bisa dipungkiri karena tempat yang kurangnya jangkauan internet, ditambah lagi dengan siswa yang belajar di rumah masing-masing, membuat guru menjadi kesulitan saat melakukan kegiatan belajar. Seperti dituturkan oleh informan, I Wayan Paged (hasil wawancara pada tanggal 6 Mei 2021 pukul 10.00 WITA)

“Baik kendala dalam proses pembelajaran daring ini selama kurang lebih 1 tahun diantaranya ada beberapa siswa yang tidak memiliki laptop, jaringan internetnya, karena siswa berada di jangkauan tertinggal nah, itu salah satunya”.

Dari hasil penjelasan diatas, salah satu dampak negative yang berpengaruh kepada guru dan siswa adalah jaringan internet, karena jaringan internet pada pembelajaran daring seperti ini memang mempunyai peranan yang amat penting. Berdasarkan hasil pengamatan wakil kepala sekolah bidang kurikulum juga menerangkan bahwa pembelajaran daring seperti ini sudah membosankan karena siswa dan guru tidak bisa leluasa dalam melakukan proses pembelajaran. Wakil kepala sekolah bidang kurikulum ini mendapatkan informasi terkait hal ini langsung dari siswa dan guru pendidikan agama Hindu di SMA Dharma Praja Denpasar. Seperti yang dijelaskan oleh informan, Ni Kadek Yuniasih (hasil wawancara pada tanggal 6 Mei 2021 pukul 10.00 WITA)

“Yang saya rasakan ketika belajar daring menggunakan Teknologi *Zoom Meeting* ini, adalah jaringan internet yang kurang stabil. Jadi kita gak bisa memahami dan menyimak materi yang diberikan oleh guru dengan maksimal. Video yang teputus-putus dan kadang suka log out sendiri membuat kita malas untuk belajar”.

Berdasarkan penjelasan informan diatas bahwa memang jaringan internet memberikan dampak yang negatif untuk siswa ketika sedang melakukan pembelajaran pendidikan Agama Hindu, Apabila jaringan internet buruk dan kurang stabil maka hasil belajar dan kreativitas siswa pun menjadi terbatas.

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian kualitatif pembelajaran pendidikan agama Hindu berbasis Teknologi Informasi dalam meningkatkan kreativitas siswa di SMA Dharma Praja Denpasar dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Rancangan pembelajaran pendidikan agama Hindu berbasis teknologi informasi di SMA Dharma Praja Denpasar. Hal-hal yang harus disiapkan dalam proses perancangan pembelajaran adalah menyusun RPP antara lain: (a) menyusun kompetensi inti; (b) menyusun kompetensi dasar dengan mengkaji pada setiap aspek pencapaian; (c) menyusun indikator pembelajaran, mengkombinasikan indikator hasil pencapaian siswa



- dengan media teknologi Informasi sebagai alat bantu dalam point pencapaiannya; (d) menyusun tujuan pembelajaran, dengan mempertimbangkan tiga aspek yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan; (e) menyusun materi pembelajaran; (f) menyiapkan model pembelajaran, dengan mempertimbangkan materi pembelajaran dan karakteristik siswa; (g) menyiapkan media pembelajaran.
2. Penerapan pembelajaran pendidikan agama Hindu berbasis teknologi informasi di SMA Dharma Praja Denpasar. Bahwa dalam penerapannya dilakukan dengan tiga tahap yaitu (a) kegiatan awal dilakukan sebagai kegiatan untuk memberikan motivasi belajar siswa dan membuat siswa tertaring dengan materi pelajaran; (b) Kegiatan inti dilakukan dengan memfasilitasi pelaksanaan proses pembelajaran dengan media teknologi informasi berupa *slide power point* yang meliputi kegiatan penyajian, materi pelajaran, interaktif, dan diskusi; (c) Kegiatan akhir dilakukan dengan mengakhiri pembelajaran dan memberikan evaluasi untuk mengukur tingkat keberhasilan proses pembelajaran dengan menggunakan teknologi daring.
 3. Dampak penerapan pembelajaran pendidikan agama Hindu berbasis teknologi informasi dalam mengembangkan kreativitas belajar siswa di SMA Dharma Praja Denpasar yaitu memiliki (a) Dampak positif antara lain mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan mengefesienkan waktu serta mengembangkan kreativitas belajar siswa dalam mengolah materi pembelajaran menjadi lebih menarik untuk dipelajari; (b) Dampak negatif antara lain guru tidak bisa memperhatikan kegiatan siswa saat proses pembelajar berlangsung dan jaringan internet yang kurang stabil.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad.Azhar. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Darmadi. (2017). *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Joko Susilo, Muhammad. (2007). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan: Manajemen Pelaksanaan dan Kesiapan Sekolah Menyongsongnya*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Kristin, F. (2016). *Analisis Model Pembelajaran Discovery Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD*. Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa, 2(1), 90-98.
- Mulyasa. (2010). *Kurikulum Berbasis Kompetensi: Konsep, Karakteristik, Implementasi, dan Inovasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Munir. (2010). *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Munir. (2012). *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Prastowo, Andi. (2015). *Langkah-Langkah Pembelajaran Pada Kurikulum 2013*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. (2012). *Metodelogi Penelitian Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif*. Bandung: CV Alfabeta.
- UU RI No. 20 Tahun 2003. *Tentang Pendidikan Nasional*. Bandung: Citra Umbara.