



PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR DAN *POWER POINT* TERHADAP PRESTASI BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA BUDDHA DITINJAU DARI KREATIVITAS PESERTA DIDIK KELAS X SMA NEGERI 1 WONOGIRI

Oleh:
PARTI
SD Negeri 1 Karang
Parti.s.ag@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: Pengaruh prestasi belajar pendidikan agama Buddha pada siswa yang disebabkan oleh pembelajaran dengan penggunaan media gambar power point, video. Pengaruh prestasi belajar pendidikan agama Buddha pada siswa yang disebabkan oleh perbedaan tingkat kreativitas. Pengaruh antara prestasi belajar pendidikan agama Buddha pada siswa yang disebabkan oleh pembelajaran dengan menggunakan media gambar, power point, dan tingkat kreativitas siswa. Penelitian ini dilaksanakan pada SMA Negeri 1 Wonogiri tahun pelajaran 2019/2020. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan rancangan faktorial 3x2. Populasi penelitian adalah siswa kelas X SMA Negeri 1 Wonogiri. Instrumen untuk mengambil data berupa tes prestasi belajar pendidikan agama Buddha dan angket kreativitas. Untuk mengetahui ketepatan dan kesahihan tes prestasi belajar pendidikan agama Katolik digunakan tehnik Kuder Richarson 20 (KR 20) sedangkan angket digunakan tehnik belah dua dari Sperman Brown. Analisis data digunakan tehnik analisis varians (ANOVA) dua jalur pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Hasil analisis data menunjukkan bahwa: Terdapat perbedaan yang signifikan mengenai prestasi belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran gambar, power point, video ($F_{hitung} > F_{tabel\ 0,05} = 5,091973 > 3,103623$). Terdapat perbedaan yang signifikan mengenai prestasi belajar siswa yang disebabkan oleh tingkat kreativitas ($F_{hitung} > F_{tabel\ 0,05} = 27,871 > 3,953623$). Tidak ada interaksi yang signifikan mengenai prestasi belajar pendidikan agama katolik yang disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran gambar, power point, dan tingkat kreativitas ($F_{hitung} < F_{tabel\ 0,05} = 0,567 < 3,103623$). Berdasarkan temuan tersebut di atas, maka penelitian ini menyimpulkan bahwa prestasi belajar pendidikan agama Buddha dapat ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran gambar, power point, dan peningkatan tingkat kreativitas siswa.

Kata kunci: Media pembelajaran, Kreativitas, Prestasi belajar

Abstract

This study aims to determine: The effect of learning achievement in Buddhist religious education on students caused by learning with the use of power point image media, video. The effect of learning achievement on Buddhist education on students is caused by differences in levels of creativity. The influence between the learning achievement of Buddhist education on students is caused by learning using image media, power points, and the level of student creativity. This research was conducted at SMA Negeri 1 Wonogiri in the 2019/2020 school year. The research method used was an

experimental method with a 3x2 factorial design. The study population was the students of class X SMA Negeri 1 Wonogiri. The instruments for taking data were in the form of a Buddhist education learning achievement test and a creativity questionnaire. To find out the accuracy and validity of the Catholic religious education learning achievement test, the Kuder Richardson 20 (KR 20) technique was used, while the questionnaire used the Sperman Brown split technique. Data analysis used two-way analysis of variance (ANOVA) technique at a significance level of $\alpha = 0.05$. The results of the data analysis show that: There is a significant difference regarding the learning achievement of students who are taught using learning media images, power points, video ($F_{count} > F_{table} 0.05 = 5.091973 > 3.103623$). There is a significant difference regarding student achievement due to the level of creativity ($F_{count} > F_{table} 0.05 = 27.871 > 3.953623$). There was no significant interaction regarding the learning achievement of Catholic religious education which was caused by the use of learning media for pictures, power points, and the level of creativity ($F_{count} < F_{table} 0.05 = 0.567 < 3.103623$). Based on the aforementioned findings, this study concludes that the learning achievement of Buddhism education can be improved through the use of image learning media, power points, and increasing the level of student creativity.

Keywords: *learning media, creativity, learning achievement*

PENDAHULUAN

Dalam rangka untuk memperbaiki pembelajaran pendidikan agama Buddha dengan pembelajaran yang lebih aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan, baik dari segi sistem maupun bentuknya dilakukan untuk memenuhi kebutuhan pembangunan dan cita-cita bangsa. Pendidik mempunyai tanggung jawab moral terhadap kemajuan pendidikan di Indonesia, Seperti yang tertuang dalam pembukaan Undang-Undang Dasar 1945, bahwa Negara mempunyai tujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Sebagai konsekuensi pemerintah hendaknya mengusahakan dan menyelenggarakan sistem pengajaran nasional yang diatur dalam undang-undang. Dalam mencapai tujuan pendidikan nasional tersebut pemerintah dibantu oleh para pendidik, maka tugas pendidik menjadi penentu keberhasilan dan kegagalan pendidikan di Indonesia.

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggungjawab (UU SISDIKNAS RI No. 20. Th 2003). Berdasarkan tujuan tersebut

maka para pendidik mendapatkan tugas yang sangat penting untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam seluruh aspek kehidupannya yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Dalam upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia, seorang pendidik dituntut untuk dapat membuat peserta didik aktif dan kreatif dalam mengikuti proses belajar mengajar. Apalagi seiring dengan perkembangan jaman yang sangat berpengaruh terhadap kurikulum pembelajaran, maka kualitas pembelajaran perlu untuk selalu ditingkatkan. Keadaan ini dapat dimulai dari peningkatan kompetensi para pendidik, baik dalam menyampaikan materi pelajaran, menggunakan model pembelajaran maupun penggunaan media pembelajaran yang tepat dan diharapkan mampu menyampaikan materi pembelajaran dengan tehnik mengajar yang baik serta dapat menggunakan media pembelajaran. Seorang pendidik yang profesional diharapkan mampu menyampaikan materi pembelajaran secara tepat sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Untuk mencapai hal tersebut perlu berbagai latihan, penguasaan dan wawasan dalam pembelajaran, sarana dan prasarana yang memadai, termasuk salah satunya menggunakan model dan media pembelajaran yang tepat.

Proses belajar mengajar di sekolah merupakan proses pembelajaran yang amat

komplek, karena proses pembelajaran tersebut selalu melibatkan banyak komponen. Salah satu komponen yang memiliki peran besar dalam menunjang keberhasilan pembelajaran, Adalah komponen guru. Tugas guru dalam proses pembelajaran di kelas amat banyak. Hal ini disebabkan bahwa guru selalu dihadapkan pada siswa yang memiliki minat, karaktriktis, dan kebutuhan yang berbeda.

Pendidikan agama Buddha semakin lama semakin maju seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sistem pendidikan agama Buddha pun selalu berkembang selaras dengan perkembangan zaman. Metode pembelajaran pendidikan agama Buddha hendaknya disesuaikan dengan kemajuan teknologi salah satunya pembelajaran yang ditunjang oleh media pembelajaran yang relevan, dengan perkembangan peserta didik di zaman sekarang.

Dengan penggunaan media pembelajaran gambar, *power point*, video peran guru sebagai pusat dan sumber pembelajaran diharapkan tidak lagi mendominasi dalam proses pembelajaran. Dengan pembelajaran yang menyenangkan dan peserta didik diberi kesempatan berperan aktif dan kreatif yang lebih besar maka diharapkan prestasi anak akan meningkat pula. Dengan berperan aktif dalam pembelajaran kreatif siswa akan tumbuh dan berkembang dengan baik. Di lain pihak dengan berkembangnya peran aktif dan kreatif peserta didik dalam proses pembelajaran tentu akan meningkat pula prestasi yang diraih peserta didik.

Kreatifitas seorang anak akan tumbuh dan berkembang dengan baik apabila lingkungan keluarga, masyarakat, maupun lingkungan sekolah memberikan tempat dalam mengekspresikan kreativitasnya. Dengan latar belakang tersebut diatas, perlu kiranya dibuktikan kebenarannya dari pengaruh ketiga variabel yang saling mempengaruhi tersebut sehingga membuat penulis ingin mengadakan penelitian dengan judul “ pengaruh penggunaan media gambar, *power point*, terhadap prestasi belajar pendidikan agama buddha ditinjau dari kreativitas peserta didik kelas x sma negeri 1 wonogiri.”

Pengertian Prestasi Belajar

Kata belajar sudah memasyarakat dari lapisan atas hingga lapisan bawah, semua kegiatan dalam kehidupan merupakan proses dari belajar yang dilakukan setiap waktu dan setiap saat sepanjang hidup manusia, kegiatan belajar terjadi apabila ada interaksi antara manusia sebagai individu dan lingkungan baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosialnya. James O. Whittaker dalam Djamarah Syaiful Bahri (2011: 12) merumuskan belajar sbagai proses di mana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latian atau pengalaman. Cronbach (dalam Djamarah Syaiful Bahri 2011: 13) berpendapat bahwa *learning is shown by change in behavior as a result of axperience*. Belajar sebagai suatu aktivitas yang ditujukan oleh perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Howard L. Kingskey mengatakan bahwa *Learning is the process by which behavior (in the broader sense) is originated or changed though practice or training*. Belajar adalah proses dimana tingkah laku (dalam arti luas) ditimbulkan atau diubah melalui praktek atau latihan. Drs. Slameto dalam Djamarah Syaiful Bahri (2011: 13) merumuskan pengertian tentang belajar. Menurutnya belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan yang baru secara keseluruhan, sebagi hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Berdasarkan beberapa pendapat dari para ahli tentang pengertian belajar dapat dipahami bahwa belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan melibatkan dua unsur yaitu jiwa raga. Kesimpulannya bahwa belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sbagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor. Menurut Djamarah Syaiful Bahri (2011: 15) belajar adalah perubahan tingkah laku, maka ada beberapa perubahan tertentu yang dimasukkan ke dalam ciri-ciri belajar yaitu: Perubahan yang terjadi secara sadar, Perubahan dalam belajar bersifat fungsional, Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif, Perubahan dalam belajar bertujuan atau

terarah, Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku.

Belajar bukanlah berproses dalam kehampaan. Tidak pula pernah sepi dari berbagai aktifitas. Tidak pernah terlihat orang yang belajar tanpa melibatkan aktifitas raganya. Djamarah Syaiful Bahri (2011: 38-45) mendefinisikan aktifitas belajar sebagai berikut : Mendengarkan, Memandang, Meraba, membau, dan mencicipi, Menulis atau mencatat, Membaca, Membuat iktisar atau ringkasan dan menggaris bawahi, Mengamati tabel, diagram dan bagan-bagan, Menyusun paper atau karya kerja, Mengingat, Berpikir, Latihan atau praktek.

Dalam bukunya Hamdani (2011: 137) mengemukakan prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, baik secara individual maupun kelompok. Prestasi tidak akan pernah dihasilkan selama seseorang tidak melakukan kegiatan. Harahap dalam Djamarah Syaiful Bahri (1994: 19-20) memberikan batasan bahwa prestasi adalah penilaian pendidikan tentang perkembangan dan kemajuan siswa yang berkenaan dengan penguasaan bahan pelajaran yang disajikan kepada mereka serta nilai-nilai yang terdapat dalam kurikulum. Winkel dalam Hamdani (2011: 138) mengemukakan bahwa prestasi belajar merupakan bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang. Dengan demikian, prestasi belajar merupakan hasil maksimum yang dicapai oleh seseorang setelah melaksanakan usaha-usaha belajar. Arif Gunarso dalam Djamarah Syaiful Bahri (1994: 19-20) mengemukakan bahwa prestasi belajar adalah usaha maksimal yang dicapai oleh seseorang setelah melaksanakan usaha-usaha belajar.

Berdasarkan penjelasan dari para ahli maka, dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar merupakan kemampuan yang dimiliki oleh siswa dalam menerima semua informasi-informasi yang mereka dapatkan dari proses dan usaha-usaha belajar. Prestasi belajar seseorang sesuai dengan tingkat keberhasilan yang dinyatakan dalam bentuk hasil penilaian setelah menjalani proses belajar mengajar. Hamdani (2011: 139-146) Prestasi belajar seseorang dapat dipengaruhi dari faktor *intern* dan faktor *ekstern*.

Media Pembelajaran

Media Pembelajaran Dalam bukunya Sri Anitah (2009: 1) mengemukakan bahwa kata media berasal dari kata *medium*, yang berarti sesuatu yang terletak di tengah (antara dua phak atau kutub) atau suatu alat. Media juga dapat diartikan sebagai perantara atau penghubung antara dua pihak, yaitu antara sumber pesan dengan penerima pesan atau informasi. Oleh karena itu, media pembelajaran berarti sesuatu yang mengantarkan pesan pembelajaran antara pemberi pesan kepada penerima pesan. Masih dalam tulisan Sri Anitah (2009:1) *Association for Education Communications and Technology* (AECT, 1977) mendefinisikan media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk menyalurkan informasi. Berbeda dengan pendapat Briggs (1985) yang mengatakan bahwa media pembelajaran pada hakekatnya adalah peralatan fisik untuk membawakan atau menyempurnakan isi pembelajaran. Termasuk di dalamnya, buku, vidiotape, slide suara, suara guru, tape recorder, modul atau salah satu kamponen dari suatu sistem penyampaian. Gerlach dan Ely dalam Hamdani (2011: 243) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar, media adalah manusi, materi atau kejadian yang membangun kondisi agar siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Menurut Oemar Hamalik (1980: 23) media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengaktifkan komunikasi dan interaksi. Sedangkan menurut Aristo Rahardi (2003: 10) media pembelajaran lebih bersifat khusus yaitu media yang secara khusus digunakan untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan yang dirumuskan secara khusus. Gagne dalam Aristo Rahardi (2003: 10) mengemukakan media sebagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang mereka untuk belajar. Briggs dalam Aristo Rahardi (2003: 10) juga mengemukakan bahwa media sebagai alat untuk memberikan perangsang bagi siswa agar terjadi proses belajar. Depdiknas (2004: 38) memaparkan bahwa media pembelajaran pada dasarnya merupakan alatbantu yang dimanfaatkan oleh guru dalam rangka lebih mengefektifkan

komunikasi dan interaksi antara siswa dalam proses pembelajaran.

Dari uraian dan pendapat-pendapat para ahli maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat digunakan oleh guru untuk mendukung proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, materi pelajaran. Atwi Suparman (2001: 187) Mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim dan penerima pesan dalam bentuk orang atau lembaga, sedangkan media dapat berupa alat elektronik, gambar, buku, dan lain sebagainya. Winkel (2007: 318) mengemukakan media pembelajaran adalah suatu sarana nonpersonal (bukan manusia) yang digunakan atau disediakan oleh tenaga pengajar, yang berperan dalam proses mengajar untuk mencapai tujuan instruksional. Dari berbagai pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan oleh guru dan siswa yang dapat merangsang kreatifitas, motivasi, minat, semangat sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

Kreativitas

Definisi Kreativitas Rogers (1962) dalam Utami Munandar (2009: 18) menekankan bahwa sumber dari kreativitas adalah kecenderungan untuk mengaktualisasi diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang, kecenderungan untuk mengekspresikan dan mengaktifkan semua kemampuan organisme. dalam Utami Munandar (2009: 18) Clark Moustakis (1967) menyatakan bahwa kreatifitas adalah pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam dan dengan orang lain. Gardner (1978) dalam Florence Beetlestone (2012: 28) memandang bahwa kreatifitas sebagai salah satu dari *multiple intelegensi* yang meliputi berbagai macam fungsi otak. Kreatifitas merupakan sebuah komponen penting dan

memang perlu. Sternberg (1988) dalam Utami Munandar (2009: 20) mengemukakan Kreativitas merupakan titik pertemuan yang khas antara tiga atribut psikologis: intelegensi, gaya kognitif, dan kepribadian/motivasi. Bersama-sama ketiga segi dari alam pikiran ini membantu memahami apa yang melatarbelakangi individu yang kreatif. Barron (1969)

Utami Munandar (2009: 21) mengatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan/menciptakan sesuatu yang baru. Begitu pula yang dikatakan. Haefele (1962) dalam Utami Munandar (2009: 21) kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru yang mempunyai makna sosial. Hulbeck (1945) dalam Utami Munandar (2009: 20) mengemukakan "*creative action is an imposing of one's own whole personality on the environment in a unique and characteristic way*". Tindakan kreatif muncul dari keunikan keseluruhan kepribadian dalam interaksi dengan lingkungannya. Menurut Rhodes (1961) dalam Utami Munandar (2009: 20) kreativitas didefinisikan sebagai Person, Process, Press, Product. Keempat P ini saling berkaitan, yaitu pribadi (Person) kreatif yang melibatkan diri dalam proses (Process) kreatif, dan dengan dorongan dan dukungan (Press) dari lingkungan, menghasilkan produk (Product) kreatif. Menurut Utami Munandar (2009: 45-46) mengemukakan bahwa setiap orang pada dasarnya memiliki bakat kreatif dan kemampuan untuk mengungkapkan dirinya yang berbeda-beda. Yang terutama penting bagi dunia pendidikan ialah bahwa bakat tersebut dapat dan perlu dikembangkan dan ditingkatkan. Sehubungan dengan pengembangan kreatifitas siswa, perlu meninjau empat aspek dari kreatifitas, yaitu pribadi, pendorong, pres, proses atau produk.

Berdasarkan teori para ahli maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan yang dimiliki oleh semua orang, kreativitas dapat berkembang apabila orang mau melibatkan diri untuk proses kreatif yang didasari oleh intelegensi, gaya kognitif dan termotivasi untuk menghasilkan hal-hal/produk yang baru.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Wonogiri, dipilihnya Sekolah tersebut diharapkan dapat menjawab permasalahan untuk mencapai tujuan penelitian ini. Adapun dasar pemilihan tempat penelitian adalah jumlah populasi memungkinkan untuk dilakukan penelitian. Penelitian ini akan diadakan pada bulan Agustus 2019 sampai bulan Desember 2019, semester ganjil tahun ajaran 2019/2020. Penelitian yang akan dilakukan mengacu pada proses pembelajaran yang didasarkan dan diatur dalam kalender pendidikan sekolah tahun ajaran 2019/2020. Sebelum penelitian dilaksanakan peneliti terlebih dahulu akan mempersiapkan perlengkapan yang diperlukan dalam proses penelitian.

Penelitian yang akan dilaksanakan ini merupakan penelitian eksperimental, dan menggunakan desain eksperimen faktorial 2 X 2, pengaruh perlakuan eksperimental pokok terhadap variabel terikat dinilai pada setiap tingkatan variabel yang lain. Adapun desain eksperimen faktorial yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 2: Desain Faktorial 2 X 2

Kreativitas (A)	Media Pembelajaran (B)	
	Gambar (b ₁)	Power Point (b ₂)
Kreativitas tinggi (a ₁)	a ₁ b ₁	a ₁ b ₂
Kreativitas rendah (a ₂)	a ₂ b ₁	a ₂ b ₂

Keterangan:

- A = Kreativitas (Variabel Atribut)
a₁ = Kreativitas Tinggi
a₂ = Kreativitas Rendah
B = Media Pembelajaran (Variabel Eksperimental)
b₁ = Media Gambar
b₂ = Media *Power Point*
a₁b₁ = Kelompok siswa yang mempunyai kreativitas tinggi yang diberi perlakuan dengan media gambar.
a₁b₂ = Kelompok siswa yang mempunyai kreativitas tinggi yang diberi

perlakuan dengan media *power point*.

a₂b₁ = Kelompok siswa yang mempunyai kreativitas rendah yang diberi perlakuan dengan media gambar.

a₂b₂ = Kelompok siswa yang mempunyai kreativitas rendah yang diberi perlakuan dengan media *power point*.

Adapun langkah-langkah pengambilan sampel dilakukan dengan dua tahap yaitu: Untuk menentukan sekolah, diperoleh secara acak Kelas X IPA. Kelas X dan IBB

Pada penelitian ini penulis menguji kesetaraan dua kelas tersebut dengan menggunakan Uji t dengan rumus sebagai berikut :

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2 - d_0}{S_p \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

dimana $S_p^2 = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$
 $d_0 = 0$

Pasangan Hipotesis yang Uji adalah :

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$$

(Budiyono, 2009; 157)

Untuk mengumpulkan informasi/data dari sampel penelitian, dilakukan dengan metode kuesioner (angket) dan tes prestasi belajar pendidika agama Buddha. Sebelum soal digunakan untuk tes, agar pengukuran dapat menghasilkan data yang baik, instrumen perlu diujicoba terlebih dahulu untuk mengetahui validitas dan reliabilitasnya.

Sebelum uji coba instrumen tes prestasi terlebih dahulu akan dilakukan uji validitas isi oleh pakar (*expert judgement*) atau validator, sebelum digunakan untuk mengambil data penelitian, Validitas isi ditentukan dengan cara: Instrumen diteliti oleh 3 orang validator, Ketiga validator memberikan penilaian pada lembar telaah validasi, Sekurang-kurangnya 2 orang dari 3 orang validator mengatakan instrumen valid, maka instrumen tersebut memenuhi validitas isi. Uji reliabilitas pada penelitian ini dalam menentukan reliabilitas instrumen tes

prestasi belajar menggunakan rumus Kuder Richarson 20 (KR 20) sebagai berikut :

$$KR-20 = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum p(1-p)}{s_x^2} \right]$$

dimana:

k = jumlah item dalam instrumen

p = Indeks kesukaran item

S_x^2 = variansi skor tes x

Soal tes akan dianggap reliabel bila $r_{xy} \geq 0,7$

Sebelum uji coba instrumen angket kreativitas terlebih dahulu akan dilakukan uji validitas isi oleh pakar (*expert judgement*) atau validator, sebelum digunakan untuk mengambil data penelitian, Validitas isi ditentukan dengan cara: Instrumen diteliti oleh 3 orang validator, ketiga validator memberikan penilaian pada lembar telaah validasi, sekurang-kurangnya 2 orang dari 3 orang validator mengatakan instrumen valid, maka instrumen tersebut memenuhi validitas isi. Instrumen kreativitas siswa akan dianggap reliable bila r_{xy} lebih dari 0,7 sedangkan untuk menentukan reliabilitas menggunakan rumus belah dua dari Sperman Brown yaitu sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{2r_{y_1y_2}}{1 + r_{y_1y_2}}$$

Dimana:

$r_{y_1y_2}$ = Koefisien korelasi antara skor belahan y_1 dan skor belahan y_2 (Saifudin Azwar, 1996,184)

Teknik analisa data yang digunakan adalah ANAVA (Analisa Varians) dua jalur, dengan taraf signifikan 0,05. Teknik ANAVA digunakan dalam penelitian ini karena dapat dipakai untuk menguji perbedaan dua rerata atau lebih.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji Anava (Analisis Variance) dengan table populasi sebagai berikut :

Ringkasan Anava dua jalan.

Kreativitas (A)	Media Pembelajaran (B)	
	Gambar (b ₁)	Power Poin (b ₂)
Kreativitas tinggi (a ₁)	a ₁ b ₁	a ₁ b ₂
Kreativitas rendah (a ₂)	a ₂ b ₁	a ₂ b ₂

Keterangan:

B = Media Pembelajaran

b₁ = Media Gambar

b₂ = Media *Power Point*

A = Kreativitas

a₁ = Kreativitas Tinggi

a₂ = Kreativitas Rendah

a₁b₁ = Kelompok siswa yang mempunyai kreativitas tinggi yang diberi perlakuan dengan media gambar.

a₁b₂ = Kelompok siswa yang mempunyai kreativitas tinggi yang diberi perlakuan dengan media *power point*.

a₂b₁ = Kelompok siswa yang mempunyai kreativitas rendah yang diberi perlakuan dengan media gambar.

a₂b₂ = Kelompok siswa yang mempunyai kreativitas rendah yang diberi perlakuan dengan media *power point*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk membuktikan hipotesis penelitian, maka digunakan analisis variansi dua jalur. Adapun deskripsi datanya dapat dilihat pada pembahasan dibawah ini:
Data Amatan, Rerata, dan Jumlah Kuadrat Deviasi

KREATIVITA S	MEDIA PEMBELAJARAN	
	GAMBA R (b ₁)	POWERPOIN T (b ₂)
N	35	30

TINGGI	N	16	16
	$\sum x$	427	438
	Rerata	26,69	27,38
	$\sum x^2$	11407	12030
	C	11396	11990
	SS	11	40
RENDAH	N	19	14
	$\sum x$	473	356
	Rerata	24,89	25,43
	$\sum x^2$	11839	9128
	C	11775	9053
	SS	64	75

Keterangan : $C = (\sum x)^2/n$; $SS = \sum x^2 - C$

Rerata dan jumlah Rerata

	b_1	b_2	Total
a_1	26,69	27,38	80,24 (A_1)
a_2	24,89	25,43	73,71 (A_2)
Total	51,58 (B_1)	52,80 (B_2)	153,95 (G)

$$N = 16 + 16 + 17 + 19 + 14 + 13 = 95$$

a. Pengujian Hipotesis Pertama

Hipotesis pertama yang diuji adalah mengenai perbedaan pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap prestasi yang dicapai siswa. Terdapat pengaruh pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Gambar, *power point*, terhadap prestasi belajar pendidikan agama Buddha. Jika dirumuskan menjadi :

H_0 : tidak ada perbedaan yang signifikan mengenai prestasi belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran, *power point*.

H_1 : ada perbedaan yang signifikan mengenai prestasi belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran, *power point*.

Kriteria keputusan yang digunakan adalah : H_0 ditolak jika $F_{hitb} > F_{tabel}$ dengan derajat kebebasan (dk) 2 dan 89 dengan alpha 0,05 adalah 3,103623. Dari hasil penghitungan di atas diperoleh $F_b = 5,091973$ berarti lebih besar dari T_{tabel} . Dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Karena variabel media pembelajaran memiliki tiga nilai b_1 , b_2 dan b_3 maka komparasi ganda perlu dilakukan untuk melihat manakah yang secara signifikan mempunyai rerata berbeda. Setelah dilakukan perhitungan didapatkan hasil : $F_{1-2} = 2,29$ $F_{1-3} = 3,65$ $F_{2-3} = 10,9$ $DK = \{F/F > 6,2\}$ sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gambar sama efektifnya dengan penggunaan media *power point*. Rerata yang diperoleh dengan penggunaan media *power point* berbeda secara signifikan dengan rerata yang diperoleh dengan penggunaan media gambar. Karena rerata media *power point* lebih tinggi dari media gambar maka diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan media *power point* lebih efektif dari penggunaan media gambar.

b. Pengujian Hipotesis yang kedua

Hipotesis kedua yang diuji adalah mengenai perbedaan pengaruh tingkat kreativitas siswa terhadap prestasi belajar yang di capai. Terdapat pengaruh tingkat kreativitas siswa terhadap prestasi belajar pendidikan agama Buddha. Jika dirumuskan menjadi :

H_0 : tidak ada perbedaan yang signifikan mengenai prestasi belajar siswa yang disebabkan oleh tingkat kreativitas

H_1 : ada perbedaan yang signifikan mengenai prestasi belajar siswa yang disebabkan oleh tingkat kreativitas

Kriteria keputusan yang digunakan adalah : H_0 ditolak jika $F_{hitb} > F_{tabel}$ dengan derajat kebebasan (dk) 1 dan 89 dengan alpha 0,05 adalah 3,953623. Dari hasil penghitungan di atas diperoleh $F_a = 27,871$ berarti lebih besar dari T_{tabel} . Dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima. Rerata siswa dengan tingkat kreativitas tinggi lebih tinggi dari rerata siswa dengan tingkat kreativitas rendah maka dapat disimpulkan bahwa prestasi siswa dengan tingkat kreativitas tinggi lebih tinggi dari

siswa dengan tingkat kreativitas rendah.

c. Pengujian Hipotesis yang ketiga.

Hipotesis yang diuji adalah adanya interaksi pengaruh mengenai prestasi belajar pendidikan agama Buddha yang disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran gambar, *power point*, dan tingkat kreativitas. Terdapat interaksi pengaruh yang signifikan mengenai prestasi belajar pendidikan agama Buddha yang disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran gambar, *power point*, dan tingkat kreativitas.

H_0 : tidak ada interaksi yang signifikan mengenai prestasi belajar pendidikan agama Buddha yang disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran gambar, *power point*, dan tingkat kreativitas.

H_1 : ada interaksi yang signifikan mengenai prestasi belajar pendidikan agama Buddha yang disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran gambar, *power point*, dan tingkat kreativitas

Kriteria keputusan yang digunakan adalah : H_0 ditolak jika $F_{hitb} > F_{tabel}$ dengan derajat kebebasan (dk) 2 dan 89 dengan α 0,05 adalah 3,103623. Dari hasil penghitungan di atas diperoleh $F_{ab} = 0,567$ berarti lebih kecil dari T_{tabel} . Dengan demikian H_0 diterima dan H_1 ditolak.

Berdasarkan hasil penelitian diatas menunjukkan bahwa penggunaan media gambar sama efektifnya dengan penggunaan media *power point*, maka pembelajaran yang mempergunakan media pembelajaran seraca tepat dapat meningkatkan prestasi belajar pendidikan agama Buddha, dalam hal ini dengan menggunakan media pembelajara gambar, *power point*, yang disesuaikan dengan materi dan tujuan yang akan disampaikan dalam proses pembelajaran. Dengan kata lain hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai

bahan kajian secara teoritik untuk memilih dan mempersiapkan cara penyajian materi-materi pendidikan agama Buddha yang sesuai dengan standar kompetensi, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, materi pokok pembelajaran, sarana dan prasarana pembelajaran.

Penggunaan media sebagai penunjang dalam pembelajaran merupakan salah satu faktor keberhasilan dalam mencapai prestasi belajar. Media pembelajaran merupakan sarana atau alat yang dipergunakan guru dalam proses pembelajaran, juga untuk membantu guru dalam proses penyampaian materi. Pemilihan media pembelajaran yang digunakan tentunya harus disesuaikan dan tepat dengan materi yang akan digunakan pada proses pembelajaran pendidikan agama Buddha.

Berdasarkan hasil penelitian diatas menunjukkan bahwa Rerata siswa dengan tingkat kreativitas tinggi lebih tinggi dari rerata siswa dengan tingkat kreativitas rendah maka dapat disimpulkan bahwa prestasi siswa dengan tingkat kreativitas tinggi lebih tinggi dari siswa dengan tingkat kreativitas rendah.

Faktor kreativitas dapat menyebabkan adanya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, seseorang yang mempunyai tingkat kreativitas tinggi akan mudah dan senang untuk mendapatkan pengngalaman baru yang mereka alami. Siswa akan senang kalau diajak untuk mengungkapkan pengalamannya, melakukan kegiatan kreatif, mandiri, menghargai fantasi hal ini dapat mendorong siswa untuk menemukan, memahami, meresapi dan menterjemahkan apa yang akan disampaikan melalui proses pembelajaran.

Pribadi yang kreatif adalah pribadi yang memiliki rasa ingin tahu terhadap pengalaman baru, kelenturan dalam berfikir, kebebasan dalam mengungkapkan diri, menghargai

fantasi, memiliki minat terhadap kegiatan kreatif, percaya terhadap gagasan sendiri, mandiri dalam memberi pertimbangan. Rasa ingin tau terhadap pengalaman baru yang kuat dalam belajar adalah modal utama bagi siswa untuk meraih hasil yang lebih baik.

Dengan memperhatikan pada hasil penelitian maka kreativitas siswa dapat ditingkatkan melalui kegiatan kreatif dalam proses pembelajaran, tentunya siswa yang mempunyai kreatifitas rendah mendapatkan perlakuan yang berbeda dengan siswa yang memiliki tingkat kreativitas tinggi sehingga prestasi belajar pendidikan agama Buddha dapat lebih optimal.

Dari uraian diatas jelas terlihat adanya keterkaitan antara media pembelajaran yang digunakan oleh guru dengan prestasi belajar pendidikan agama Buddha, pemilihan media yang sesuai dan menarik akan membantu guru dan siswa untuk mencapai hasil prestasi yang optimal. Media yang digunakan oleh guru secara menarik dan tidak membosankan akan dapat menumbuhkan kreativitas dalam diri siswa untuk berani mengungkapkan apa yang mereka alami, siswa mampu memahami dan menterjemahkan tentang materi yang disampaikan oleh guru. Dengan adanya pemahaman yang baik oleh siswa maka dapat meningkatkan prestasi belajar siswa secara optimal.

PENUTUP

Berdasarkan kajian teori dan didukung dengan analisis penelitian serta mengacu pada perumusan masalah yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: Ada perbedaan prestasi belajar pada pelajaran pendidikan agama Buddha yang mempergunakan media pembelajaran gambar dan *power point*. Hal ini terlihat bahwa penggunaan media gambar sama efektifnya dengan penggunaan media *power*

point. Ada perbedaan pengaruh tingkat kreativitas terhadap hasil belajar pendidikan agama Buddha. Siswa yang memiliki tingkat kreativitas yang tinggi cenderung mendapat prestasi belajar yang lebih tinggi dari siswa dengan tingkat kreativitas rendah. Tidak ada interaksi antara media pembelajaran dan tingkat kreativitas belajar siswa terhadap hasil belajar pendidikan agama Buddha.

Berdasarkan kesimpulan diatas maka ada beberapa saran yang diajukan bagi guru, siswa, dan pera peneliti lain yaitu:

1. Kepada Guru Pendidikan Agama Buddha: Dalam menyampaikan materi pembelajaran hendaknya dapat mempergunakan media pembelajaran yang ada disekitar kita meskipun media yang sangat sederhana. Pemilihan media pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan keadaan siswa dan kemampuan sekolah dalam menyediakan sarana dan prasarana sekolah. Pemilihan media pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan tujuan yang akan di capai dalam proses pembelajaran pendidikan agama Buddha. Guru hendaknya dapat meningkatkan tingkat kreativitas yang dimiliki oleh siswa dengan membuat pembelajaran yang lebih menarik dengan mempergunakan media dan metode yang bervariasi sehingga siswa tidak merasa bosan dalam menerima materi pembelajaran.
2. Bagi Siswa: Siswa hendaknya ikut aktif ikut ambil bagian dalam proses belajar sehingga tidak jenuh dan cepat bosan. Siswa hendaknya memperhatikan tiap penjelasan guru, sehingga dapat menemukan hal baru untuk menambah pengalaman dan kemampuannya.
3. Bagi Peneliti Lain penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan acuan bagi pelaksanaan penelitian yang akan datang, sehingga dapat mencapai hasil yang lebih baik untuk melengkapi segala kekurangan yang ada dalam penelitian ini.

REFERENSI

1. Andi Yuda Asfandiyar.2012. *Creative Parenting Today*, Bandung, Kaifa.
2. Aristo Rahadi.2003, *Media Pembelajaran*.Jakarta, Depdiknas.

3. Arsyad Azhar.2004, *Media Pembelajaran*.Jakarta, Raja Grafindo Persada.
4. Arief Furchan,MA,Ph.D. Terjemahan Donald Ary, Luchy cheser Jacobs 2011, *Pengantar Penelitian Dalam Pendidikan*.Yogyakarta, Pustaka Pelajar.
5. Arief S. Sardiman, R. Raharjo, Anung Haryono, Rahardjito. 2011, *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan)*. Jakarta, Raja Grafindo Persada.
6. Atwi Suparman. 2001, *Desain Instruksional*. Jakarta, Depdiknas.
7. Benny.A Pribadi, 2011, *Model ASSURE* (untuk mendesain pembelajaran sukses), Jakarta, Dian Rakyat.
8. Budiyono.2009. *Statistik Untuk Penelitian* (edisi 2), Surakarta, UNS Press.
9. Djamarah Syaiful Bahri. 1994. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*, Surabaya, Usaha Nasional.
10. David,H Voelker,Petter 2. Orton. *Cliffsquickreview Statistics*, Wiley. Publishing.Inc
11. Florece Beetlestone, 1998, *Creative Learning*. Philadelphia, Open University Press.
12. Hamdani, 2010, *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung, CV.Pustaka Setia.
13. Heru Basuki, 2009, <http://www.google.com/Kreativitas.com>. diakses 22 November 2012.
14. JeffDeGraff dan Khaterine, 2002, <http://gurupembaharu.com/home/mengembangkan-kreativitas-siswa-dalam-pembelajaran>. Diakses 13 Januari 2013.
15. Margono, 2003, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta. Rineka Cipta.
16. Mahmud, Dimyanti, 1989, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta, Depdikbud.
17. Musfiqon, 2012, *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*, Jakarta. Prestasi Pustaka.
18. Oemar Hamalik. 1980. *Media Pendidikan*. Bandung, Alumni.
19. Prastowo Andi, 2011, *Memahami metode-metode Penelitian*, Yogyakarta, Ar.Ruzz Media.
20. Saifudin Aswa, 2010, *Metode Penelitian*, Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
21. _____, 2011, *Sikap Manusia* (Teori dan pengukurannya), Yogyakarta, Pustaka Pelajar.
22. _____, 1996, *Tes Prestasi* (Fungsi dan Pengembangan Pengukuran Prestasi Belajar), Yogyakarta, Pustaka Pelajar.
23. Setyosari & Sihkabuden. 2005. *Media Pembelajaran*. Malang, Elang Mas.
24. Sri Anitah. 2008. *Media Pembelajaran*, Surakarta, UNS Press.
25. Sharon E Smaldino dkk.2008. *Instruktional Teknologi and Media For Learning*, Upper Saddle River, New Jersey.
26. Sofyan Yamin dan Heri Kurniawan, 2009. *SPSS Complete* (Buku Aplikasi Statistik seri 1), Jakarta, Salemba Infotek.
27. Sugiyono, 2007. *Metode Penelitian Pendidikan* (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D), Bandung. Alfabeta.
28. Surakhmad,Wiranto, 1994. *Pengantar Penelitian Ilmiah Dasar Metodologi, dan tehnik* (edisi ke 7), Bandung.
29. Sudjana, Nana. 2008. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
30. Slameto, 2003, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar*, Jakarta, Rineka Cipta.
31. Utami Munandar, 1992. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas anak sekolah*. Jakarta : Grasindo
32. _____, 1999. *Kreativitas Sepanjang Masa*, Jakarta, Pustaka Sinar Harapan
33. Uaksena, 2011, *Definisi kreativitas*, <http://elearningpendidikan.com/> diakses pada tanggal 24 Mei 2012
34. Yenny Suria & Marcel Saragosa, 2008, *Pendidikan Agama Katolik kelas V (Tumbuh Dalam Komunikasi Iman)*,Jakarta, Grasindo.