

**PENGEMBANGAN MEDIA LAGU
DALAM UPAYA PENINGKATAN PEMAHAMAN DĀNA
BAGI REMAJA**

Mela Kristina dan Mudita Wandani

Kepenyuluhan Buddha, STABN Raden Wijaya

PGSD Buddha, STABN Raden Wijaya

melakristina1996@gmail.com

ABSTRAK

Mela Kristina, Pengembangan Media Lagu dalam Upaya Peningkatan Pemahaman *Dāna* Bagi Remaja (Studi Pengembangan di Desa Guyanti). Skripsi, Program Studi Kepenyuluhan Buddha, Sekolah Tinggi Agama Buddha Negeri Raden Wijaya Wonogiri Jawa Tengah, 2019.

Penelitian ini bertujuan untuk: 1. Membuat lagu yang dapat meningkatkan pemahaman *Dāna* bagi remaja Buddhis di Desa Guyanti; 2. Menguraikan keefektifan lagu sebagai media pemahaman *Dāna* bagi remaja Buddhis di Desa Guyanti.

Hasil penelitian menunjukan: 1. Pengembangan media pada penelitian ini melalui 10 langkah modell pengembangan Borg dan Gall. Hasil penilaian kelayakan ahli agama adalah 92,5% atau "Sangat Layak atau Sangat Baik". Penilaian ahli bahasa adalah 95% atau "Sangat Layak atau Sangat Baik". Sedangkan untuk penilaian dari ahli lagu/instrumen adalah 80,75% atau "Sangat Layak atau Sangat Baik"; 2. Keefektifan pengembangan lagu ini diketahui setelah menggunakan lagu pada kegiatan Dhammadesana di SMB menjadi 30 menit lebih singkat dari yang awalnya dilakukan selama 45 menit.

Kata Kunci : *Lagu, Dāna, Remaja, RnD.*

ABSTRACT

Mela Kristina, *Development of Song Media in Efforts to Improve Understanding of Dāna for Buddhis teenagers (Development Study in Guyanti Village)*. Thesis, Buddhist Discipline Study Program, Raden Wijaya Buddhist College Wonogiri Central Java, 2019.

In SMB activities, the song can be used as a medium for understanding which can attract the interest of Buddhis teenagers. This research aims to: 1. Create song media that can increase the understanding of Dāna for Buddhis teenagers in Guyanti Village; 2. Describe the effectiveness of the song as a medium of understanding Dāna for Buddhis teenagers in Guyanti Village.

The results showed: 1. The development of media in this study have 10 steps pf the Borg and Gall development model. The results of the feasibility assessment of religious experts are 92.5% or "Very Decent or Very Good". The linguist assessment is 95% or "Very Worthy or Very Good". Whereas the assessment of song / instrument experts is 80.75% or "Very Decent or Very Good; 2. The effectiveness of song development as a medium of understanding Dāna in Guyanti Village is known after using the song as a medium when Dhammadesana in SMB become 30 minute more briefly from that initially done during 45 minute.

Keywords: *Song, Dāna, Teenagers, RnD.*

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Agama yang berkembang di Indonesia masing-masing mempunyai penyuluhan agama sebagai orang yang memiliki ilmu agama dan dipercaya masyarakat sebagai pembabar ajaran, termasuk pada agama Buddha. Penyuluhan agama Buddha disebut sebagai Dharmaduta. Secara etimologi, Dharmaduta terdiri dari dua suku kata, yaitu „Dharma” yang berarti Kebenaran dan „Duta” adalah utusan. Dharmaduta menurut Priastana (2005: 2). adalah utusan Dharma, yaitu seseorang yang menyebarkan Dharma dan membuat orang lain ikut meyakini Dharma, serta bertujuan untuk kesejahteraan banyak orang. Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa Dharmaduta adalah seseorang yang memiliki tugas untuk memberikan pemahaman Dharma sehingga keyakinan terhadap Dharma meningkat. Adapun cara yang digunakan Dharmaduta dalam memberikan pemahaman Dharma pada umat adalah dengan kegiatan Dhammadesana.

Yandi Wijaya dalam buku *Dhamma Dāna Para Dhammaduta* (2009: xv), Khotbah adalah pidato yang berisi atau menguraikan ajaran agama. Dalam agama Buddha, khotbah sering disebut Dhammadesana. Secara harfiah, Dhammadesana berarti pembabaran Dharma dengan tujuan pendengar dapat memperoleh atau memperluas pengetahuan tentang Dharma dan dapat mempraktikan Dharma untuk menjadi orang yang lebih baik. Adapun bentuk-bentuk Dhammadesana Priastana (2005: 4) dapat dilakukan dengan

ceramah atau diskusi Dharma dengan menggunakan media ataupun tidak menggunakan media, seperti Lagu, bercerita dan lain-lain.

Dhammadesana dapat dipahami sebagai ceramah atau khotbah Dharma yang umumnya dilakukan saat puja bhakti atau sesuai dengan waktu yang disepakati umat. Dhammadesana terdiri atas dua kata, yaitu „Dharma” yang berarti ajaran Buddha dan „desana” yang berarti menguraikan, membabarkan. Dapat diartikan bahwa Dhammadesana adalah uraian Dharma. Adapun bentuk-bentuk Dhammadesana Priastana (2005: 4) dapat dilakukan dengan ceramah atau diskusi Dharma dengan menggunakan media ataupun tidak menggunakan media, seperti Lagu, bercerita dan lain-lain.

Dhammadesana yang dilakukan Dharmaduta pada umumnya monoton, hanya berupa ceramah di vihara-vihara. Dhammadesana yang dilakukan oleh Dharmaduta ditujukan kepada semua usia mulai dari anak-anak maupun orang tua. Oleh karena itu, hasil yang diharapkan bisa menjadi kurang maksimal. Dalam penyampaian Dhammadesana, seorang Dharmaduta perlu memperhatikan berbagai hal agar apa yang disampaikan setelahnya dapat dipahami oleh umat. Ajahn Brahm dalam Yandi Wijaya (2009: vii) menyebutkan strategi kunci dalam penyebaran Dharma, antara lain: penyajian yang menarik dan dekat serta bersahabat.

Sejak zaman Buddha menjalani pertapaan sebagai Pertapa Siddharta terdapat media alternatif belajar Dharma. Warsana (2009:109-112) dalam bukunya mendeskripsikan tentang kisah Pertapa

Siddharta yang menjalani praktik menyiksa diri atau *Dukkaracariya* hingga hampir jatuh pingsan. Saat itu, ketika sedang membasuh muka di sungai terdengar suara nyanyian dari sekelompok gadis muda. Isi nyanyian tersebut adalah:

“Bila senar kecapi terlalu kendur, bunyinya menjadi sumbang, saat terlalu kencang, senarnya akan mudah putus. Hanya senar yang tidak kendur ataupun kencang yang akan menghasilkan bunyi yang indah”. (Warsana, 2009: 109-112).

Syair nyanyian tersebut menyadarkan Pertapa Siddharta dan membuat Pertapa Siddharta meninggalkan praktik penyiksaan diri untuk selanjutnya akan mengembangkan kebijaksanaan dalam diri mencapai Penerangan Sempurna. Nyanyian sekelompok gadis itu memiliki peranan penting yang telah membuat Pertapa Siddharta sadar karena menjalani praktik penyiksaan diri. Berdasarkan kisah atau kejadian tersebut, dapat diketahui bahwa nyanyian tersebut dapat digunakan sebagai cara seseorang dalam mempelajari suatu kebenaran (Dharma). Melihat hal tersebut, lagu dapat dijadikan sebagai media yang dapat digunakan untuk memahami Dharma dengan mudah.

Lagu merupakan media yang menggunakan unsur seni yang digemari oleh remaja. Dalam Buddhism, istilah lain mengenai lagu Buddhis, yaitu Vihara Gita. Widya (2000: ii), dalam pengantar bukunya yang berjudul “Vihara Gita” menjelaskan bahwa Buku Vihara Gita ditulis dengan maksud untuk memenuhi kebutuhan umat Buddha akan lagu-lagu Buddhis. Vihara Gita sebagian besar berisi lagu-lagu Buddhis yang diciptakan oleh Bhikkhu Girirakkhito Mahathera pada awal tahun 1960-an, namun ada juga yang

diciptakan pada tahun 1994-1995 menjelang Perayaan Dharmasanti Waisak.

Desa Guyanti merupakan salah satu desa yang memiliki banyak potensi agama Buddha di Kecamatan Rowokele. Desa Guyanti merupakan desa pegunungan yang berdekatan dengan wilayah Desa Wonoharjo. Desa Guyanti memiliki 6 dukuh, yaitu Dukuh Guyanti, Dukuh Kalimangir, Dukuh Kalibatur, Dukuh Kemanjuran, Dukuh Lurahkarsa, Dukuh Kedung Gondang. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti di Vihara Marga Giri Dharma Desa Guyanti pada Bulan Agustus 2018, dengan Bapak Suparyo selaku Ketua Vihara Marga Giri Dharma Desa Guyanti Kecamatan Rowokele, peneliti memperoleh informasi dari informan bahwa Dhammadesana yang disampaikan Dharmaduta kurang maksimal. Dharmaduta perlu mengembangkan kreativitas dan inovasi dalam menyebarkan Dharma untuk remaja agar dapat memahami Dharma dengan mudah, sehingga eksistensi Dharma dapat dipertahankan.

Seorang Dharmaduta perlu menentukan metode yang tepat pada saat SMB, sehingga remaja dapat mempelajari Dharma dengan mudah. Metode yang digunakan dapat memanfaatkan salah satu media yang dapat menarik minat remaja, seperti media lagu. Pernyataan ini didukung oleh pernyataan Yeni Safitri, salah satu anak Buddhis di Desa Guyanti yang menyatakan bahwa hampir semua remaja Buddhis di Desa Guyanti menggemari lagu, namun penggunaan lagu belum maksimal hanya dinyanyikan saja tanpa diketahui maknanya. Informan menambahkan jika pemanfaatan lagu sebagai media belajar Dharma akan sangat menarik dan membuat suasana tidak

monoton, setelah menggunakan lagu Buddhis sebagai media belajar di SMB. Selain itu, penggunaan media lagu juga membuat lebih mudah diingat dan dipahami. Memahami keterbatasan media belajar remaja Buddhis di Desa Guyanti, penggunaan media lagu dapat dimanfaatkan sebagai media belajar Dharma yang tepat. Selain bernyanyi lagu-lagu Buddhis, remaja juga akan belajar memaknai syair lagu yang ada di dalam lagu.

Berdasarkan keterangan tersebut, peneliti berinisiatif mengembangkan lagu Buddhis sebagai media pemahaman Dharma di Desa Guyanti . Pada proses pembuatan lirik lagu Buddhis ini peneliti dasarkan pada salah satu materi pembelajaran SMB yang ada di tingkat SD, SMP, SMA/SMK dengan rentang usia remaja dibatasi pada umur 10 sampai dengan 19 tahun. Adapun tema pada lagu ini adalah tentang “berdāna”. Media lagu ini didukung dengan syair dan nada (instrumen) yang menarik, sehingga mampu menciptakan suasana yang mampu menarik remaja untuk belajar Dharma. Media ini juga memiliki instrumen yang mengikuti perkembangan zaman dengan mengambil genre musik Pop dan dicampur dengan beberapa genre musik lainnya seperti EDM dan elektrik musik.

Perbedaan lagu ini dengan lagu yang sudah ada terletak pada segi lirik yang lebih mudah dipahami remaja serta titik nada yang bervariasi. Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti terhadap salah seorang remaja Buddhis Desa Guyanti, Retno yang mengatakan jika lagu lama dengan tema yang sama yaitu “Dāna” kurang menarik dan liriknya agak banyak. Selain itu, Retno juga mengatakan jika musik dari lagu lama

kurang menarik. Penulis berharap melalui lagu ini, remaja dapat lebih bersemangat dan memiliki minat yang tinggi untuk belajar Dharma. Selain itu, hasil pada penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif seseorang untuk belajar Dharma melalui media lagu. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “**Pengembangan Media Lagu Dalam Upaya Peningkatan Pemahaman *Dāna* Bagi Remaja**”.

Landasan Teori

A. Media

1. Pengertian Media

Menurut Arsyad (2014: 3) Kata media berasal Bahasa Latin, yakni “*medius*” yang secara harfiah berarti „tengah”, „perantara” atau „pengantar”. Daryanto (2016: 5), kata media berasal dari bahasa Latin yang adalah bentuk jamak dari kata medium. Criticos dalam Daryanto (2016 :4), media merupakan salah satu komponen komunikasi yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Heinich dkk dalam Arsyad (2014: 2) mengemukakan istilah media sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat atau sarana komunikasi yang digunakan untuk mengantarkan informasi kepada orang lain.

2. Klasifikasi Media

Klasifikasi media menurut Sanjaya (2012 :118) dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- a. Dilihat dari sifatnya, yaitu 1) media auditif; 2) media visual; 3) media audio visual.
- b. Dilihat dari kemampuan jangkauannya, yaitu: 1) media yang luas dan serentak; 2) media yang terbatas ruang dan waktu.
- c. Dilihat dari cara atau teknik pemakaianya, yaitu: 1) media yang diproyeksikan; 2) media yang tidak dapat diproyeksikan.

Rudy Bretz dalam Sanjaya (2012: 121), mengidentifikasi media dari tiga unsur pokok, yaitu suara, visual dan gerak. Berdasarkan pendapat-pendapat mengenai klasifikasi media tersebut, dapat disimpulkan bahwa klasifikasi media dibedakan atas 3 hal, yaitu media audio, media visual dan media audiovisual.

3. Manfaat Media

Hamalik dalam Arsyad (2014: 19) mengemukakan bahwa penggunaan media dalam proses belajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta belajar. Penggunaan media akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat, media juga dapat membantu seseorang meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi.

Menurut Daryanto (2016: 5), secara umum dikatakan media jika mempunyai kegunaan, sebagai berikut:

- a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra.
- c. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
- d. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.
- e. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.
- f. Proses pembelajaran mengandung lima komponen.,

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa manfaat media, yaitu: 1) membangkitkan keinginan dan minat serta motivasi dan rangsangan kegiatan belajar; 2) membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu; 3) media dapat membantu seseorang meningkatkan pemahaman; 4) memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi.

4. Kriteria Pemilihan Media

Arsyad (2014: 71) mengungkapkan bahwa pada keseluruhan hal mengenai pemilihan media, dapat dilakukan dengan mempertimbangkan faktor sebagai berikut:

- a. hambatan pengembangan dan pembelajaran;
- b. persyaratan isi, tugas dan jenis pembelajaran;
- c. hambatan dari sisi

peserta belajar dengan mempertimbangkan kemampuan dan keterampilan awal; d. pertimbangan lainnya adalah tingkat kesenangan dan keefektifan biaya; e. pemilihan media sebaiknya mempertimbangkan kemampuan mengakomodasikan penyajian stimulus yang tepat (visual dan audio), kemampuan mengakomodasikan respon peserta belajar yang tepat, kemampuan mengakomodasikan umpan balik, pemilihan media utama dan media sekunder untuk penyajian informasi atau stimulus dan untuk latihan dan tes.

Menurut Daryanto (2016: 75), terdapat hal yang harus diperhatikan dalam penggunaan media, sebagai berikut: a. media digunakan dan diarahkan untuk mempermudah seseorang belajar dalam upaya memahami materi; b. media yang akan digunakan pengajar harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran; c. media harus sesuai dengan materi pembelajaran; d. media harus sesuai dengan minat, kebutuhan dan kondisi peserta belajar; e. media harus memerhatikan efektivitas dan efisiensi; dan f. media harus sesuai dengan kemampuan pengajar dalam pengoperasiannya.

Berdasarkan uraian mengenai kriteria pemilihan media tersebut, media sebaiknya memiliki kriteria sebagai berikut: a) efisien dan efektif dalam penggunaannya; b) media harus sesuai dengan kemampuan peserta belajar dan pengajar; c) media harus sesuai dengan minat, kebutuhan dan kondisi

peserta belajar; d) media harus sesuai dengan tujuan pembelajaran.

5. Karakteristik Media

Schramm dalam Jalinus (2016: 15) menyebutkan karakteristik media dari segi ekonomisnya, lingkup sasaran yang dapat diliputi dan kemudahan kontrol oleh pemakai serta kemampuan membangkitkan rangsangan seluruh alat indera. Selanjutnya, Daryanto (2016: 53) mengungkapkan karakteristik media audio/lagu, yaitu membangkitkan rangsangan indera pendengar. Berdasarkan dua pendapat di atas, karakteristik media dibedakan atas berbagai segi, salah satunya yaitu segi ekonomis. Media harus memiliki nilai ekonomis, yaitu murah dan mudah didapat. Selain itu, media harus dapat membangkitkan rangsangan alat indera, seperti pendengaran pada media audio.

6. Media Audio

Audio merupakan salah satu jenis media yang mengandalkan bunyi dan suara untuk menyampaikan informasi atau pesan (Arief dalam Jannah, 2016: 32). Media audio merupakan alat bantu yang digunakan dengan hanya mendengar saja. Media ini membantu siswa agar dapat berpikir dengan baik, menumbuhkan daya ingat serta mempertajam pendengaran. Pesan yang disampaikan dituangkan dalam lambang-lambang auditif, baik verbal maupun non verbal, sehingga proses pembelajaran terprogram dengan baik. Jenis audio yang dapat dijadikan sebagai media belajar adalah lagu.

Lagu memiliki Ritme yang merupakan alat-alat berpotensi untuk memberi bentuk yang bermakna, mudah diingat dan menarik untuk isi apapun. Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa lagu adalah suatu alat penyampaian pesan melalui suara. Suara yang dihasilkan dari lagu ini dapat menciptakan suasana yang menarik.

a. Kelebihan

- 1) Mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dan memungkinkan menjangkau sasaran yang luas.
- 2) Mampu membangkitkan sistem dalam imajinasi.
- 3) Mampu memusatkan perhatian siswa pada penggunaan kata-kata, bunyi dan arti dari kata itu.
- 4) Mampu mempengaruhi suasana dan perilaku siswa melalui musik latar dan efek suara.

Kelebihan lain mengenai media audio ini juga disampaikan oleh Sharon dalam Jannah (2016: 32) yang menyatakan 11 kelebihan media audio. Adapun kelebihan-kelebihan media audio, yaitu: 1) mudah digunakan; 2) tidak mahal; 3) bisa direproduksi; 4) menyediakan pesan lisan untuk meningkatkan pembelajaran; 5) menyediakan informasi terbaru; 6) merangsang; 7) bisa diulang; 8) portabel; 9) memudahkan penyiapan mata pelajaran; 10) pilihan mudah ditempatkan; dan 11) tahan kerusakan.

Berdasarkan kedua penjelasan mengenai kelebihan-kelebihan media audio, dapat disimpulkan bahwa kelebihan-kelebihan media audio adalah media yang mampu membangkitkan imajinasi dan perhatian anak, sehingga dapat mempengaruhi suasana dan perilaku anak. Media audio ini juga relatif murah serta bisa didapat dan digunakan di manapun.

b. Kelemahan

Sudjana (2009: 130-131) dalam bukunya menyebutkan kelemahan-kelemahan dari media audio, sebagai berikut:

- 1) Memerlukan suatu pemusatan pengertian pada suatu pengalaman yang tetap dan tertentu, sehingga pengertiannya harus didapat dengan cara belajar yang khusus.
- 2) Media audio yang menampilkan simbol digit dan analog dalam bentuk auditif adalah abstrak, sehingga pada hal-hal tertentu memerlukan bantuan pengalaman visual.
- 3) Karena abstrak, tingkatan pengertiannya hanya bisa dikontrol melalui tingkatan penguasaan perbendaharaan kata-kata atau bahasa, serta susunan kalimat.
- 4) Media ini hanya akan mampu melayani secara baik bagi yang sudah mempunyai kemampuan dalam berpikir abstrak.
- 5) Penampilan melalui ungkapan perasaan atau simbol analog lainnya

dalam bentuk suara harus disertai dengan pembendaharaan pengalaman analog tersebut pada penerima.

Kelemahan lain mengenai media audio ini juga diungkapkan oleh Kustandi (2011: 66) dalam bukunya menyebutkan beberapa kelemahan media audio, yaitu: 1) sifat komunikasi satu arah; 2) biasanya siaran disentralisasikan, sehingga guru tidak dapat mengontrol; dan 3) penjadwalan pelajaran dan siaran sering menimbulkan masalah. Berdasarkan kedua penjelasan mengenai kelemahan media audio tersebut, dapat penulis simpulkan bahwa media audio sangat memerlukan pengertian dan perhatian penuh dari pendengarnya. Selain itu, pendengar diharuskan memiliki pembendaharaan kata yang baik.

7. Media dalam agama Buddha

Lagu dalam Buddhis dikenal dengan istilah lain, yaitu Vihara Gita. Widya (2000: ii), dalam pengantar bukunya yang berjudul “Vihara Gita” menjelaskan bahwa Buku Vihara Gita ditulis dengan maksud untuk memenuhi kebutuhan umat Buddha akan lagu-lagu Buddhis. Vihara Gita sebagian besar berisi lagu-lagu Buddhis yang diciptakan oleh Bhikkhu Girirakkhito Mahathera pada awal tahun 1960-an, namun ada juga yang diciptakan pada tahun 1994-1995 menjelang Perayaan Dharmasanti Waisak. Ada juga lagu-lagu yang diciptakan oleh Dirsan Waisagiri, Ananda Susilo, Darmadi dan Antono HT.

Pada zaman Buddha, dalam menyampaikan ajaran kepada siswanya juga menggunakan media yang dipilih secara tepat dengan menyesuaikan kondisi siswanya. Penggunaan media oleh Buddha dalam menyampaikan ajaran kepada siswanya dapat dipelajari dari berbagai sutta yang telah dibabarkan. Berikut ini cerita mengenai manfaat musik sebagai media pemahaman Dharma pada zaman Buddha.

a. Pertapaan Siddharta saat menjalani *Dukkaracariya*

b. Kecantikan Ratu Khema

B. Pemahaman Dāna Remaja

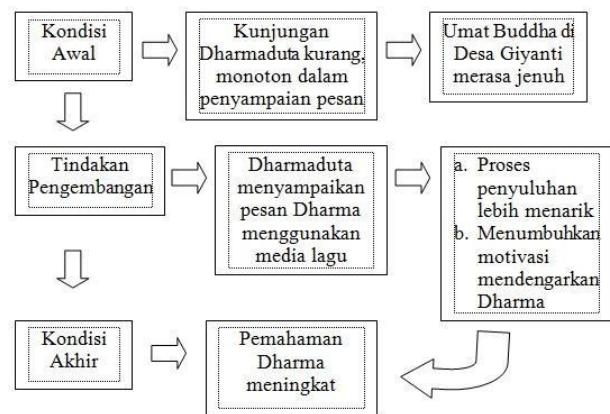
Menurut Sudaryono dalam Mufliq (2018: 42) pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk menangkap makna dan arti dari bahan yang dipelajari, yang dinyatakan dengan menguraikan isi pokok dari suatu bacaan atau mengubah data yang disajikan dalam bentuk tertentu ke bentuk yang lain. Sementara menurut Sudijono dalam Sholihin (2017: 10) mengatakan bahwa pemahaman (*Comprehension*) adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Jadi, dapat disimpulkan bahwa seorang dikatakan memahami sesuatu apabila seseorang itu dapat memberikan penjelasan atau memberi uraian yang lebih rinci tentang hal yang dia pelajari dengan menggunakan bahasanya sendiri.

Menurut Bloom dalam Sholihin (2017: 43-44), kemampuan pemahaman berdasarkan tingkat kepekaan dan derajat penyerapan materi dapat dibagi ke dalam tiga tingkatan yaitu: 1. menerjemahkan

(*translation*); 2. menafsirkan (*interpretation*); 3. Mengekstrapolasi (*extrapolation*).

Adapun indikator yang menunjukkan pemahaman menurut Yustisia dalam Jurnal Fitri Puspa (2017: 27) dari penelitian ini adalah: a) Menyatakan ulang suatu konsep; b) Mengklasifikasikan objek-objek menurut sifat-sifat tertentu (sesuai dengan konsepnya); c) Memberi contoh dan non-contoh dari konsep; d) Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematika; e) Mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup suatu konsep; f) Menggunakan, memanfaatkan, dan memilih prosedur atau operasi tertentu; g) Mengaplikasikan konsep atau algoritma pemecahan masalah.

Dāna berasal dari bahasa Pāli yang berarti dana, amal, pemberian atau hadiah. *Dāna* oleh Bhikkhu Sikkhānanda (2012: 8) dalam ajaran Buddha berperan sebagai landasan yang paling dasar dan mempunyai peranan sangat penting. *Dāna* berada pada posisi pertama dalam sepuluh kualitas kesempurnaan (*pāramī*) dan tiga landasan perbuatan berjasa (*punna-kiriya-vatthu*). Virana (2008: 144), *Dāna* diartikan sebagai beramal, murah hati, gemar menolong orang. Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa *Dāna* adalah perilaku yang mendasar dan penting yang dapat dilakukan dengan beramal, memberi, murah hati kepada orang lain.



Dhammadesana SMB di Desa Guyanti masih monoton, kurang menarik minat dan belum menggunakan media secara maksimal. Dharmaduta sebagai seorang yang bertugas mengembangkan Dharma, seharusnya melakukan tugasnya tidak terfokus pada orang tua saja, namun juga terhadap remaja. Mengikuti perkembangan zaman saat ini, kemajuan teknologi dan komunikasi yang semakin maju. Seorang Dharmaduta dituntut harus dapat memanfaatkan hal tersebut dengan baik dengan melakukan inovasi media belajar yang menarik terutama pada remaja.

Setelah media lagu ini diproduksi, media harus diuji terlebih dahulu oleh Dharmaduta dan ahli agama, ahli lagu dan instrumen, ahli bahasa. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan penilaian, masukan, kritik dan saran agar kualitas media menjadi lebih baik, sehingga siap untuk diujikan ke lapangan. Kemudian media akan diuji keefektifannya kepada remaja SMB Desa Guyanti Kecamatan Rowokele Kabupaten Kebumen pada saat proses pembelajaran SMB berlangsung, diharapkan dapat menjadi media yang digunakan oleh

Kerangka Berpikir

Dharmaduta dalam mempertahankan generasi Dharma.

Metode

Pengembangan media lagu ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*). Model pengembangan yang menjadi acuan peneliti yaitu Borg and Gall dalam Mulyatiningsih (2011: 193) terdapat sepuluh langkah dalam model pengembangannya sebagai berikut:

1. Penelitian dan pengumpulan data (*research and information collecting*)

Pada tahap awal penelitian ini, peneliti terlebih dahulu menyiapkan rencana pengumpulan data melalui wawancara kepada remaja Buddhis Desa Guyanti untuk digunakan sebagai bahan pertimbangan bagi peneliti dalam rangka pengembangan media lagu.

2. Perencanaan (*planning*)

Pada tahap ini peneliti mengidentifikasi rancangan media, mulai dari mengumpulkan bahan materi serta rekaman dan sebagainya sesuai dengan kebutuhan media lagu.

3. Mengembangkan produk awal (*develop preliminary form of product*)

Pada proses perencanaan (*planning*) yang telah tersusun, selanjutnya adalah mengembangkan permulaan awal produk Lagu dengan nada dasar lagu terlebih dahulu. Proses selanjutnya adalah penulisan lirik lagu. Adapun materi yang dipilih untuk media ini adalah tentang berdana.

4. Uji coba lapangan awal (*preliminary field testing*)

Tahap uji coba awal (*preliminary field testing*) yaitu dengan melakukan penilaian media kepada ahli lagu dan instrumen, ahli bahasa dan ahli agama. Penilaian media lagu oleh ahli lagu/instrumen dipilih dari Pelatih seni musik dan vokal yaitu Gregorius Mujo Widodo. Penilaian dari ahli bahasa dipilih dari dosen STAB Negeri Raden Wijaya, yaitu Sudarto, S.Pd.B., M.Pd. Sedangkan untuk penilaian ahli agama Buddha adalah Ngadat, M.Pd.B. Pada uji coba lapangan awal ini juga akan dilakukan uji coba kelompok kecil pada 5 mahasiswa STAB Negeri Raden Wijaya dengan kriteria usia di bawah 19 tahun. Tujuan uji coba awal pada mahasiswa ini adalah untuk mendapatkan evaluasi kritik dan saran kritis mahasiswa mengenai media lagu yang dikembangkan.

5. Merevisi produk utama (*main product revision*)

Tahap ini adalah merevisi produk awal berdasarkan temuan-temuan pada uji coba lapangan awal, yaitu masukan dan saran dari ahli lagu/instrumen, ahli bahasa dan ahli agama, serta berdasarkan angket respon mahasiswa.

6. Uji coba lapangan utama (*main field testing*)

Pada uji coba lapangan utama dengan skala kelompok sedang dilaksanakan di Vihara Marga Giri Dharma, Dukuh Kedung Gondang Desa Guyanti dengan subjek 8 anak. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui perkembangan pada produk yang dibuat. Selain itu, hal ini dapat mengidentifikasi kualitas media lagu yang telah direvisi.

7. Penyempurnaan produk operasional (*operational product revision*)

Tahap ini adalah merevisi produk berdasarkan temuan-temuan dari angket respon

remaja Buddhis dalam uji coba lapangan kelompok sedang, sehingga diperoleh produk yang lebih baik dan layak untuk diuji coba lebih luas lagi.

8. Uji coba lapangan operasional (*operational field testing*)

Tahap ini merupakan tahap terakhir dalam penyelesaian akhir media lagu. Uji coba kelompok besar dilaksanakan di Vihara Giripuro Dukuh Kalibatur Desa Guyanti dengan subjek uji coba 17 anak.

9. Penyempurnaan produk akhir (*final product revision*)

Pada tahap ini peneliti kembali meninjau media lagu yang telah dirancang untuk dilakukan penyempurnaan produk akhir sesuai dengan masukan dari hasil uji coba lapangan operasional. Revisi tahap akhir ini diharapkan dapat membuat media lagu yang telah disusun menjadi lebih efektif serta ideal bagi remaja Buddhis.

10. Deseminasi dan implementasi (*dissemination and implementation*).

Setelah melalui berbagai tahapan, produk media lagu akhirnya siap digunakan untuk menunjang proses pembelajaran. Produk media lagu akan diperkenalkan dalam bentuk rekaman mp3 yang bisa disebarluaskan serta akan diupload ke media sosial seperti facebook, instagram dan youtube.

Hasil

A. Pengembangan Media

Pengembangan media lagu dalam upaya peningkatan pemahaman Dharma bagi remaja mengacu pada pengembangan Borg and Gall

yang terdapat sepuluh langkah dalam model pengembangan. Pelaksanaan keseluruhan prosedur pengembangan pada penelitian ini secara rinci dapat dilihat pada uraian sebagai berikut:

1. Penelitian dan Pengumpulan Data (*Research and Information collecting*)

Tahapan dalam penelitian dan pengumpulan data adalah wawancara terkait media lagu dalam upaya peningkatan pemahaman Dharma. Wawancara dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh gambaran mengenai media yang akan dikembangkan dalam upaya peningkatan pemahaman Dharma remaja. Wawancara tersebut dilaksanakan pada 20 Oktober 2018 dengan Bapak Suparyo selaku Ketua Vihara Marga Giri Dharma dan Yeni Safitri yang merupakan remaja Buddhis Vihara Marga Giri Dharma.

Berdasarkan wawancara, Informasi yang didapat melalui wawancara dengan Bapak suparyo dan Yeni Safitri digunakan sebagai bahan pertimbangan bagi peneliti dalam pengembangan media lagu. Adapun informasi yang didapat dari wawancara dengan Bapak Suparyo antara lain kegiatan ceramah dan pembelajaran SMB di Vihara Marga Giri Dharma tidak terlalu lancar, karena lokasi vihara yang jauh dari rumah umat dan terkadang cuaca tidak mendukung. Selain itu, permasalahan lainnya adalah terbatasnya media yang digunakan pada saat ceramah dan pembelajaran SMB. Informasi ini ditambahkan dengan pernyataan salah satu remaja Buddhis Desa Guyanti, Yeni safitri yang mengatakan bahwa remaja Buddhis di Vihara Marga Giri

Dharma hampir semua memiliki minat dalam bernyanyi.

2. Perencanaan (*Planing*)

Tahap perencanaan pada pengembangan media ini meliputi pembuatan desain media (*storyboard*), menetapkan materi lagu serta pembuatan lirik dan melodi. Setelah media lagu selesai dikerjakan akan diaplikasikan pada kegiatan ceramah dan pembelajaran SMB serta lagu akan dipresentasikan di depan remaja Buddhis Desa Guyanti.

a. Pembuatan Desain Media (*storyboard*)

Pembuatan media lagu yang dikembangkan ini menggunakan aplikasi Fruity Loops (FL) Studio dan Audacity dalam pembuatan desain media lagu. FL Studio adalah aplikasi pembuat lagu dengan banyak fitur dan terdapat berbagai genre lagu mulai dari pop, rock, jazz dan lain sebagainya. Sedangkan Audacity adalah aplikasi rekaman suara disertai fitur edit suara.

b. Menetapkan Materi

Pada tahap ini pengambilan materi bersumber dari buku Dana (Bhikkhu Sikkhananda, 2010). Materi ini dipilih karena disesuaikan dengan pemahaman remaja yang tidak banyak variasi kata per kata, dan lebih sederhana dibandingkan dengan usia dewasa. Pemahaman remaja sudah mengalami perkembangan lebih dari anak-anak dalam mengorganisasikan ide menyusun tulisan gabungan kata per kata. setelah itu, lirik lagu akan dibimbing kepada dosen pembimbing terlebih dahulu.

c. Pembuatan Lirik dan Melodi

Pembuatan lirik pada lagu ini dilakukan peneliti setelah pengambilan materi yang ditentukan di awal. Adapun susunannya disesuaikan dengan cara yang mudah dipelajari oleh remaja. Setelah pembuatan konsep lirik, peneliti berkonsultasi dengan dosen pembimbing.

“Berdana”

0 0 0 0 | 0 0 0 0 | 3 . . 5 | 2 . . . |

Ber da na

0 3 4 3 | 2 . . 1 | 3 . . 5 | 2 . . . |

Ber da na i - tu In - dah

0 3 4 3 | 2 . . 1 | 2 . . 5 | 3 . . . |

Ber da na i - tu Mu - rah

0 3 4 3 | 2 . . 1 | 2 . . 3 | 2 . . . |

Ber da na i - tu Mu - dah

Reff:

. 1 2 1 | 6 . . 6 | 6 1 7 6 | 5 . . . |

Yang per ta ma pe nuh ke tu lu san

0 3 4 3 | 2 . . 3 | 4 3 4 6 | 5 . . . |

Yang ke du - a pe nuh ke- ikh- la- san

. 1 2 1 | 6 . . 6 | 6 1 7 6 | 5 . 7 5 |

Yang ke ti ga ha ti pe-nuh cin ta ka-sih

0 3 4 3 | 2 . . 3 | 4 3 1 2 | 1 . . . |

Ba tin te nang ba wa ba ha gi a

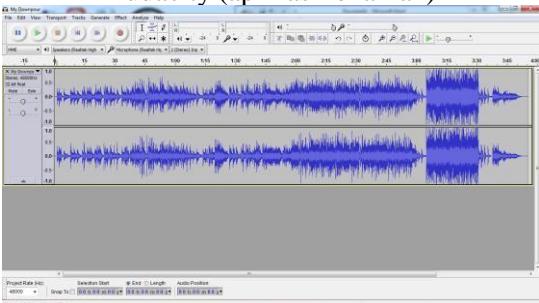
Perancangan melodi menggunakan aplikasi FL Studio dengan pengambilan genre pop yang banyak diminati remaja. FL Studio merupakan sebuah software *music audio production* yang lengkap dan populer di kalangan penyuka musik digital. FL Studio menggunakan Music Instrument Digital Interface (MIDI) sebagai penghubung standar antara hardware dan

software untuk saling bertukar data. MIDI adalah bahasa yang digunakan instrumen musik elektrik, pengendali, komputer dan peranti sejenis untuk berkomunikasi. Adapun versi yang digunakan pada aplikasi FL Studio ini adalah versi terbaru yaitu FL Studio 20.

Gambar 4.1
FL Studio 20 Aplikasi pembuat lagu dengan format mp3



Gambar 4.2
Audacity (aplikasi rekaman)



3. Mengembangkan Produk Awal (*Develop Preliminary Form of Product*)

Setelah melakukan perencanaan (*planning*), selanjutnya adalah mengembangkan produk media dengan menggunakan aplikasi FL Studio 20 sebagai aplikasi pembuat lagu dan Audacity sebagai aplikasi perekaman suara. Penggunaan aplikasi FL Studio 20 dan Audacity memudahkan seseorang dalam

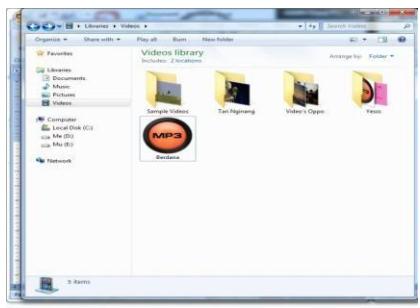
pembuatan lagu. Peneliti dapat memilih format yang bisa diterima oleh hampir semua perangkat komputer maupun ponsel, seperti Mp3 dan Ogg. Proses pembuatan lagu ini selesai setelah proses penggabungan antara instrumen lagu yang sudah dibuat dan suara.

Langkah awal adalah membuat suara musik satu dengan yang lain di aplikasi FL Studio 20 atau disebut dengan pembuatan melodi pada lagu. Setelah itu, peneliti akan melakukan perekaman menggunakan aplikasi Audacity setelah mengimport lagu. Proses perekaman tersebut tidak dapat dilakukan di tempat yang ramai, atau terganggu dengan suara-suara alam. Melalui keterbatasan peralatan dan perlengkapan alat rekam peneliti, proses rekam suara harus dilakukan di ruangan tertutup dan tidak mudah diganggu oleh suara-suara luar. Setelah proses perekaman pada lagu berhasil dilakukan, peneliti akan mengekstrak rekaman tersebut pada format mp3 agar dapat diaplikasikan dengan perangkat komputer dan ponsel.

Gambar 4.3
Perekaman pada Audacity



Gambar 4.4
Media Lagu berformat mp3



4. Uji Coba Lapangan Awal (*Preliminary Field Testing*)

Tahap uji coba lapangan awal yaitu melakukan penilaian media kepada ahli agama, ahli bahasa dan ahli lagu/instrumen serta uji coba kelompok kecil kepada mahasiswa STAB Negeri Raden Wijaya. Penilaian materi oleh ahli agama dipilih dosen STAB Negeri Raden Wijaya Wonogiri Jawa Tengah, yaitu Ngadat, M.Pd.B. dan penilaian bahasa dipilih ahli bahasa yang juga merupakan dosen STAB Negeri Raden Wijaya Wonogiri Jawa Tengah, yaitu Sudarto, S.Pd.B., M.Pd.B. Sedangkan untuk ahli lagu/instrumen, peneliti memilih pelatih seni musik dan vokal yaitu Gregorius Mujo Widodo. Pada uji coba kelompok kecil dilaksanakan di Asrama Kampus Buddha STAB Negeri Raden Wijaya dengan objek uji coba 5 mahasiswa dengan kriteria umur ≤ 19 tahun dan belum menikah. Tujuan uji coba awal ini untuk mendapatkan evaluasi kualitatif secara rinci dengan menguji kelayakan produk yang dikembangkan.

Penilaian yang dilakukan oleh ahli agama menggunakan skala likert dengan 4 alternatif jawaban, yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju. Angket penilaian untuk pengguna materi memiliki 10 indikator dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1

Hasil Penilaian Ahli Agama oleh Ngadat, M.Pd.B

No	Indikator	Nilai
Kesesuaian Lirik dengan Agama Buddha		
1	Lirik lagu sesuai dengan ajaran tentang Berdana	4,00
2	Lirik lagu memiliki pesan yang jelas	4,00
Sistematika Materi		
3	Bait pertama pada lagu memuat pelaksanaan berdana	4,00
4	Bait kedua pada lagu memuat cara berdana	4,00
5	Lirik memuat akibat dari berdana	4,00
6	Sistematika konsep ‘Berdana’ telah dijelaskan secara sistematis dalam lagu ini	3,00
Keefektifan Lagu yang Dikembangkan		
7	Lirik lagu sederhana	4,00
8	Lirik lagu mudah dihafal	4,00
9	Lirik lagu dapat dimengerti oleh remaja	3,00
10	Lagu ini dapat didengar melalui berbagai alat/media	3,00
Nilai Total		37
Nilai Rata-rata		3,7
Presentase		92,5%

Sumber: data primer yang diolah

Penilaian bahasa yang dilakukan oleh ahli bahasa yaitu untuk mengetahui pemahaman bahasa pada remaja pada umumnya setelah mendengarkan lagu „Berdana“. Angket yang digunakan sebagai penilaian ahli bahasa adalah menggunakan skala likert dengan 4 alternatif jawaban, yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju. Angket penilaian untuk pengguna materi memiliki 10 indikator dapat dilihat pada tabel berikut. Adapun hasil penilaian oleh ahli bahasa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2
Hasil Penilaian Ahli Bahasa oleh Sudarto, S.Pd.B., M.Pd.B

No	Indikator	Nilai
Artikulasi		
1	Artikulasi konsonan pada lirik terdengar jelas	4,00
2	Artikulasi vokal pada lirik terdengar jelas	4,00
Tipografi/Pemenggalan Kalimat		
3	Pemenggalan kalimat tiap bait tepat	3,00
4	Pemenggalan tiap kata dalam kalimat tepat	4,00
Kesesuaian Lirik dengan Bahasa Remaja		
5	Bahasa pada lirik lagu mudah dimengerti remaja	4,00
6	Bahasa pada lirik lagu mudah dihafal remaja	4,00
Keefektifan Lagu		
7	Lirik lagu sederhana	3,00
8	Lirik lagu mudah dihafal	4,00
9	Lirik lagu dapat dimengerti oleh remaja	4,00
10	Lagu ini dapat didengar melalui berbagai alat/media	4,00
Nilai Total		38,00
Nilai Rata-rata		3,8
Presentase		95%

Sumber: data primer yang diolah

Penilaian yang dilakukan oleh ahli lagu/instrumen menggunakan skala likert

dengan 4 alternatif jawaban, yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju. Angket penilaian untuk pengguna materi memiliki 13 indikator dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.3
Hasil Penilaian Ahli Lagu/instrumen oleh Gregorius Mujo Widodo

No	Indikator	Nilai
Harmoni		
1	Tempo dan melodi pada lagu selaras	3,00
2	Saya merasa tertarik mendengarkan harmoni lagu ini	3,00
Tempo		
3	Perubahan tempo pada lagu jelas dan tepat	3,00
4	Tempo pada lagu tidak terlalu cepat	3,00
5	Tempo pada lagu tidak terlalu lambat	3,00
Suara (Voice)		
6	Suara pada rekaman didengar dengan jelas	3,00
7	Suara sesuai dengan tempo lagu	3,00
8	Suara sesuai dengan harmoni lagu	3,00
Lirik Lagu		
9	Lirik lagu sederhana	3,00
10	Lirik lagu mudah dihafal	4,00
11	Lirik lagu dapat dimengerti oleh remaja	4,00
Keefektifan Lagu yang Dikembangkan		
12	Lagu ini dapat didengar melalui berbagai alat/media	3,00
13	Lagu ini dapat digunakan sebagai media pemahaman remaja tentang cara ‘Berdana’	4,00
Nilai Total		42,00
Nilai Rata-rata		3,23
Presentase		80,75%

Sumber: data primer yang diolah

Penilaian yang dilakukan oleh ahli agama menggunakan skala likert dengan 4 alternatif jawaban, yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju. Angket penilaian untuk pengguna materi memiliki 12 indikator dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.4
Hasil Penilaian Uji coba Kelompok Kecil

No	Pernyataan	Skor Penilaian				Jumlah
		1	2	3	4	
1	Saya merasa tertarik mendengarkan lagu ini	-	-	1	4	5
2	Saya mendengarkan lagu ini berulang-ulang	-	-	4	1	5
3	Saya dapat mendengarkan lagu ini melalui berbagai alat/media	-	-	2	3	5
4	Saya merasa bersemangat mendengarkan lagu ini	-	-	3	2	5
5	Lirik lagu mudah sederhana	-	-	2	3	5
6	Lirik lagu mudah dihafal	-	-	-	5	5
7	Lirik lagu membantu saya belajar mengenai cara “Berdana”	-	-	3	2	5
8	Setelah mendengar lagu ini saya memahami cara “Berdana” dengan benar	-	-	2	3	5
9	Setelah mendengar lagu ini saya dapat menyebutkan 3 cara “Berdana”	-	-	2	3	5
10	Harmoni lagu selaras	-	-	4	1	5
11	Tempo lagu tidak terlalu cepat	-	-	3	2	5
12	Tempo lagu tidak terlalu lambat	-	-	3	2	5

Sumber: data primer yang diolah

5. Merevisi Produk Utama (*Main Product Revision*)

Pada tahap ini dilakukan revisi produk awal berdasarkan temuan-temuan pada penilaian uji coba lapangan awal. Peneliti akan menyempurnakan serta mengkaji komponen-komponen media berdasarkan pendapat dari ahli agama, ahli bahasa, ahli lagu/instrumen serta uji coba kecil pada remaja untuk membuat media menjadi lebih baik. Berikut saran dari ahli agama, ahli bahasa, ahli lagu/instrumen serta uji coba kecil pada remaja Buddhis.

- a. Revisi Ahli Agama dari Ngadat, M.Pd.B
 - 1) Sutta tentang “Dana” pada lagu belum ada.
 - 2) Tuliskan bait mana yang termasuk reff pada lagu.
- b. Revisi Ahli Bahasa dari Sudarto, S.Pd.B., M.Pd.B.
 - 1) Suara musik bisa diperkecil sehingga artikulasi (suara/voice) bisa beriringan dengan lagu.
- c. Revisi Ahli lagu/instrumen dari Gregorius Mujo Widodo

- 1) Penulisan birama pada lagu usahakan satu birama ada 4 nada (4/4) atau satu birama ada 2 nada dalam tempo lambat.
- 2) Tempo belum sesuai dengan suara pada lagu pada rekaman.
- d. Revisi uji coba kecil pada remaja
Berdasarkan hasil angket respon remaja Buddhis yang diperoleh pada uji coba kelompok kecil, diketahui bahwa 12 pernyataan angket lebih cenderung dengan pilihan 3 dan 4. Pilihan 3 yang berarti “baik” dan pilihan 4 berarti “sangat baik”, hal ini menunjukkan bahwa respon remaja terhadap lagu Buddhis yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pemahaman Dharma remaja. Namun, terdapat beberapa pernyataan mahasiswa mengenai lagu yang dikembangkan belum maksimal karena lagu masih perlu diperbaiki. Seperti tempo lagu dan suara (*voice*) pada rekaman yang belum sesuai.

6. Uji coba Lapangan Utama (*Main Field Testing*)

Tahap ini memuat uji coba yang lebih luas dari uji coba sebelumnya yaitu uji coba kelompok sedang. Uji kelompok sedang ini dilaksanakan di Vihara Marga Giri Dharma Dukuh Kedung Gondang Desa Guyanti dengan subyek 8 remaja. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan terhadap produk yang dikembangkan. Berikut rekapitulasi jawaban pendapat remaja pada uji coba kelompok sedang mengenai media lagu yang dikembangkan.

Tabel 4.5
Hasil Penilaian Uji coba Kelompok Sedang

No	Pernyataan	Skor Penilaian				Jumlah
		1	2	3	4	
1	Saya merasa tertarik mendengarkan lagu ini	-	-	-	8	8
2	Saya mendengarkan lagu ini berulang-ulang	-	-	3	5	8
3	Saya dapat mendengarkan lagu ini melalui berbagai alat/media	-	-	6	2	8
4	Saya merasa bersemangat mendengarkan lagu ini	-	-	1	7	8
5	Lirik lagu mudah sederhana	-	-	1	7	8
6	Lirik lagu mudah dihafal	-	-	3	5	8
7	Lirik lagu membantu saya belajar mengenai cara “Berdana”	-	-	2	6	8
8	Setelah mendengar lagu ini saya memahami cara “Berdana” dengan benar	-	-	4	4	8
9	Setelah mendengar lagu ini saya dapat menyebutkan 3 cara “Berdana”	-	-	6	2	8
10	Harmoni lagu selaras	-	-	2	6	8
11	Tempo lagu tidak terlalu cepat	-	-	2	6	8
12	Tempo lagu tidak terlalu lambat	-	-	1	7	8

Sumber: data primer yang diolah

7. Penyempurnaan Produk Operasional (*Operational Product Revision*)

Pada tahap ini dilakukan perbaikan atau revisi pada media berdasarkan temuan-temuan pada saat uji coba lapangan kelompok sedang. Hasil angket penilaian pemahaman remaja pada uji coba kelompok sedang diketahui bahwa 12 pertanyaan angket pilihan remaja lebih cenderung pada poin 3 dan 4. Hal ini menunjukkan bahwa lagu yang dikembangkan dapat diujicobakan secara meluas.

8. Uji Coba Lapangan Operasional (*Operational Field Testing*)

Tahap berikutnya adalah uji coba lapangan kelompok besar. Uji coba kelompok besar dilaksanakan di Vihara Giripura Dukuh Kalibatur Desa Guyanti dengan subyek 17 remaja. Berikut rekapitulasi jawaban pemahaman Dharma remaja pada uji coba kelompok besar.

Tabel 4.6
Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Besar

No	Pernyataan	Skor Penilaian				Jumlah
		1	2	3	4	
1	Saya merasa tertarik mendengarkan lagu ini	-	-	3	14	17
2	Saya mendengarkan lagu ini berulang-ulang	-	-	7	10	17
3	Saya dapat mendengarkan lagu ini melalui berbagai alat/media	-	-	4	13	17
4	Saya merasa bersemangat mendengarkan lagu ini	-	-	4	13	17
5	Lirik lagu mudah sederhana	-	-	2	15	17
6	Lirik lagu mudah dihafal	-	-	5	12	17
7	Lirik lagu membantu saya belajar mengenai cara "Berdana"	-	-	8	9	17
8	Setelah mendengar lagu ini saya memahami cara "Berdana" dengan benar	-	-	6	11	17
9	Setelah mendengar lagu ini saya dapat menyebutkan 3 cara "Berdana"	-	-	10	7	17
10	Harmoni lagu selaras	-	-	7	10	17
11	Tempo lagu tidak terlalu cepat	-	-	2	15	17
12	Tempo lagu tidak terlalu lambat	-	-	2	15	17

Sumber: data primer yang diolah

9. Penyempurnaan Produk Akhir (*Final Product Revision*)

Setelah melakukan uji coba pada lagu yang dikembangkan, peneliti kembali meninjau media yang dirancang untuk dilakukan penyempurnaan produk akhir sesuai dengan masukan dari pendapat remaja Buddhis. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar lagu yang dirancang dapat memenuhi kebutuhan remaja agar dapat memahami Dharma dengan mudah. Revisi tahap akhir ini diharapkan dapat membuat lagu yang telah disusun menjadi lebih efektif dan ideal pada saat ceramah dan pembelajaran SMB remaja. Berikut adalah saran dan kritik berdasarkan data angket dan wawancara yang peneliti lakukan:

Tabel 4.11
Penyempurnaan Produk

No	Penilai	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1	Ahli Agama	a. Cantumkan sutta tentang "Dana" pada	a. Sutta yang menjelaskan tentang

		instrumen Penilaian Ahli Agama.	cara berdanya ada di Kimdada Sutta SN 1: 42, Dhammapada 177 (Mudah), Anguttara Nikaya 5: 35 (Murah) dan Anguttara Nikaya 5: 35 (Indah&Hasil Dana).
b.	Tuliskan bait mana yang termasuk reff pada lagu.	b. Bait ke dua, dimulai dari "Yang pertama.." adalah reff.	
2	Ahli Bahasa	a. Rekaman lagu dapat diperjelas lagi, sesuai dengan musik.	a. Rekaman final sudah lebih diperjelas dan sesuai dengan instrumen musik.
3	Ahli Lagu/Instrumen	a. Penulisan birama pada lagu usahakan satu birama ada 4 nada (4/4) atau satu birama ada 2 nada dalam tempo lambat. b. Tempo belum sesuai dengan suara pada lagu pada rekaman.	a. Tiap bait pada lirik lagu sudah 4 birama dengan ketukan 4/4. b. Tempo sudah diperbaiki dan suara (voice) sesuai dengan lagu.
4	Remaja Buddhis	a. Tempo dan lagu belum sesuai b. Durasi lagu kurang lama	a. Tempo dan lagu telah disesuaikan b. Durasi lagu sudah cukup.

10. Deseminasi dan Implementasi (*Dissemination and Implementation*)

Setelah melalui berbagai tahap, lagu yang dikembangkan akhirnya siap digunakan dalam peningkatan pemahaman Dharma remaja. Lagu akan diperkenalkan melalui media sosial, seperti *facebook*, *youtube* dan *instagram*. Adapun jenis format data pada lagu adalah Mp3 yang dapat dipasang pada perangkat komputer dan handphone, sehingga mempermudah remaja apabila ingin mendengarkan lagu.

B. Analisis Data

1. Ahli agama

Penilaian kelayakan media lagu pada materi “Berdana” yang dilakukan oleh ahli agama untuk mengetahui kelayakan lagu pada materi “Berdana” sebagai media pemahaman Dharma remaja Buddhis. Pada materi lagu dinilai oleh ahli agama, yaitu Ngadat, M.Pd.B. Berdasarkan hasil penilaian oleh ahli agama secara keseluruhan, media lagu mendapatkan skor penilaian 37 pada 10 indikator. Apabila dihitung dengan presentase, media lagu mendapatkan nilai presentase sebesar 92,5%, sehingga termasuk dalam kategori “Sangat Layak/Sangat Baik”

2. Ahli bahasa

Penilaian kelayakan media lagu pada materi “Berdana” yang dilakukan oleh ahli bahasa untuk mengetahui kelayakan bahasa dan artikulasi pada lagu yang dikembangkan. Adapun materi yang digunakan pada lagu adalah “Berdana” yang diharapkan dapat meningkatkan pemahaman Dharma remaja Buddhis. Pada materi lagu dinilai oleh ahli bahasa, yaitu Sudarto, S.Pd.B., M.Pd.

Berdasarkan hasil penilaian oleh ahli bahasa secara keseluruhan, media lagu mendapatkan skor penilaian 38 pada 10 indikator. Apabila dihitung dengan presentase, media lagu mendapatkan nilai presentase sebesar 95%, sehingga termasuk dalam kategori “Sangat Layak/Sangat Baik” untuk digunakan sebagai media pemahaman Dharma remaja Buddhis.

3. Ahli lagu/instrumen

Penilaian kelayakan media lagu pada materi “Berdana” yang dilakukan oleh ahli Lagu/Instrumen untuk mengetahui kelayakan lagu pada materi “Berdana” sebagai media pemahaman Dharma remaja Buddhis. Pada lagu dinilai oleh ahli Lagu/Instrumen, yaitu Gregorius Mujo Widodo. Berdasarkan hasil penilaian oleh ahli Lagu/Instrumen secara keseluruhan, media lagu mendapatkan skor penilaian 42 pada 13 indikator. Apabila dihitung dengan presentase, media lagu mendapatkan nilai presentase sebesar 80,75%, sehingga termasuk dalam kategori “Sangat Layak” dan dapat digunakan sebagai media pemahaman Dharma remaja Buddhis.

4. Respon remaja

Penilaian media lagu yang dilakukan oleh remaja Buddhis dengan tiga tahap uji coba, yaitu uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok sedang dan uji kelompok besar. Pada penilaian remaja Buddhis ini, mengambil umur 10 – 19 tahun. Uji coba kelompok kecil dilaksanakan di STAB Negeri Raden Wijaya pada mahasiswa dengan umur ≤ 19 (semester 2) dengan 5 mahasiswa. Uji coba kelompok menengah dilaksanakan di Vihara Marga Giri

Dharma dengan remaja SMB berumur 10-19 tahun sebanyak 8 remaja. Sedangkan pada uji coba kelompok besar dilakukan di Vihara Giripura sebanyak 17 remaja.

Angket untuk remaja Buddhis menggunakan skala Likert dengan 4 alternatif jawaban pada 12 pernyataan.

yang diperoleh. Adapun skor maksimal yang harus diperoleh pada 12 indikator pernyataan adalah 48. Diketahui nilai rata-rata dari hasil penghitungan uji coba kelompok kecil adalah 42,2. Apabila dihitung dengan persentase, hasil penilaian respon remaja memperoleh persentase 88%. Dilihat pada tabel 3.14 mengenai insterpretasi penilaian kelayakan, 80,75% termasuk dalam presentase penilaian 76-100% sehingga dapat diinterpretasikan “Sangat Layak”.

Pada uji coba kelompok sedang diketahui nilai rata-rata dari hasil penghitungan uji coba kelompok kecil adalah 44,125. Apabila dihitung dengan persentase, hasil penilaian respon remaja memperoleh persentase 93%. Dilihat pada tabel 3.14 mengenai insterpretasi penilaian kelayakan, 80,75% termasuk dalam presentase penilaian 76-100% sehingga dapat diinterpretasikan “Sangat Layak”. Uji coba yang dilaksanakan pada kelompok sedang mendapatkan persentase jawaban dengan persentase 92%, sehingga lagu dapat dikatakan “Sangat Layak”.

Sedangkan pada uji coba kelompok besar, diketahui nilai rata-rata dari hasil penghitungan uji coba kelompok kecil adalah 44,471. Apabila dihitung dengan persentase, hasil penilaian respon remaja memperoleh persentase 93%. Dilihat pada tabel 3.14 mengenai insterpretasi penilaian kelayakan, 80,75% termasuk dalam presentase penilaian 76-100% sehingga dapat diinterpretasikan “Sangat Layak”.

C. Pembahasan

Sumber: data primer yang diolah

Berdasarkan tabel tersebut, instrumen penilaian dihitung berdasarkan skor pernyataan

Pernyataan	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Uji Coba kelompok Kecil												
Subyek 1	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3
Subyek 2	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4
Subyek 3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3
Subyek 4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4
Subyek 5	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3
Jumlah	19	16	18	17	18	20	17	18	18	16	17	17
Rata-rata	3,8	3,2	3,6	3,4	3,6	4	3,4	3,6	3,6	3,2	3,4	3,4
Presentase	=Jumlah Rata-rata (42,2)/Jumlah Skor Max (48) X 100% = 88 %											
Kelayakan	Sangat Layak											
Uji Kelompok Sedang												
Subyek 1	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3
Subyek 2	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4
Subyek 3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4
Subyek 4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4
Subyek 5	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4
Subyek 6	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4
Subyek 7	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4
Subyek 8	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4
Jumlah	32	29	26	31	31	29	30	28	26	30	30	31
Rata-rata	4	3,6	3,3	3,8	3,8	3,6	3,8	3,5	3,3	3,7	3,8	3,9
Presentase	=Jumlah Rata-rata (44,125)/Jumlah Skor Max (48) X 100% = 92 %											
Kelayakan	Sangat Layak											
Uji Coba Kelompok Besar												
Subyek 1	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4
Subyek 2	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4
Subyek 3	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4
Subyek 4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4
Subyek 5	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3
Subyek 6	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4
Subyek 7	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Subyek 8	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3
Subyek 9	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4
Subyek 10	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4
Subyek 11	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4
Subyek 12	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4
Subyek 13	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4
Subyek 14	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4
Subyek 15	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4
Subyek 16	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4
Subyek 17	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4
Jumlah	65	61	64	64	66	63	60	62	58	61	66	66
Rata-rata	3,8	3,6	3,8	3,7	3,8	3,7	3,5	3,6	3,4	3,5	3,9	3,9
Presentase	=Jumlah Rata-rata (44,471)/Jumlah Skor Max (48) X 100% = 93 %											
Kelayakan	Sangat Layak											

Sumber: data primer yang diolah

Berdasarkan tabel tersebut, instrumen penilaian dihitung berdasarkan skor pernyataan

Setelah hasil penilaian kelayakan media memenuhi syarat kelayakan media, lagu yang telah selesai dibuat dapat digunakan sebagai media pemahaman *Dāna* dengan cara menjadikan lagu sebagai pedoman materi pada kegiatan SMB. Hasil Penilaian kelayakan lagu sebagai media dalam upaya peningkatan pemahaman *Dāna* bagi remaja Buddhis Desa Guyanti, dapat dikategorikan dalam kategori layak. Hal ini terlihat pada tabel 4.2 hasil penilaian dari ahli agama 92,5%, pada tabel 4.4 hasil penilaian ahli bahasa adalah 95% dan pada tabel 4.6 hasil penilaian ahli lagu/instrumen adalah 80,75%. Selain itu, pada hasil penilaian respon remaja Buddhis pada tabel 4.12 menunjukkan adanya respon positif. Remaja mulai menggunakan lagu sebagai media pemahaman akan *Dāna* untuk mempermudah belajar *Dāna*.

Hal ini sesuai dengan pernyataan Hadjar, dkk dalam Jannah (2016: 35-36), musik anak-anak disesuaikan dengan hakikat dan perkembangan anak dari segi biologis, jiwa, daya pikir dan minat anak. Selain itu, musik harus sesuai dengan perkembangan fisik, daya pikir dan minat, musik anak juga mampu menjadikan sebagai media ungkapan perasaan, pikiran dan isi hati anak. Melalui musik anak juga dapat melatih kreativitas, kepekaan rasa dan emosi anak, mengurangi perilaku agresif, melatih mental untuk mencintai keselarasan, keharmonisan dan keindahan. Kecintaan terhadap musik dapat memenuhi kebutuhan sosial, kebutuhan emosinya serta peranan sosial yang akan menjadi perkembangan nantinya. Pernyataan tersebut sesuai dengan tujuan

dibuatnya media lagu dalam meningkatkan pemahaman remaja.

Kefektifan pengembangan lagu sebagai media pemahaman *Dāna* di Desa Guyanti ini diketahui saat Dhammadesana pada kegiatan SMB yang lebih singkat. Lebih singkat di sini yaitu penggunaan waktu. Awalnya Dhammadesana pada kegiatan SMB di Desa Guyanti dilakukan selama 45 menit, setelah menggunakan lagu sebagai media, waktu yang digunakan 30 menit lebih singkat. Selain itu, dengan menggunakan lagu materi yang diberikan lebih terfokus sehingga remaja dapat memahami dengan baik.

Kesimpulan

A. Simpulan

1. Pengembangan media pada penelitian ini melalui berbagai proses, antara lain a) mengumpulkan data melalui wawancara kepada remaja Buddhis Desa Guyanti sebagai pertimbangan dalam membuat lagu; b) merancang bahan materi lagu c) membuat lirik lagu dan instrumen; d) uji coba produk kelompok kecil dengan 5 remaja; e) merevisi produk sesuai dengan temuan pada uji coba kelompok kecil; f) uji coba kelompok sedang atau lapangan utama dengan 8 remaja; g) merevisi produk sesuai dengan temuan pada uji coba kelompok sedang; h) uji coba kelompok besar dengan 17 remaja; i) menyempurnakan produk akhir; j) setelah lagu selesai dibuat dan

diujicobakan, lagu disebarluaskan dengan di *upload* ke media sosial, seperti instagram, facebook. Hasil penilaian kelayakan ahli agama adalah 92,5% atau dapat dikategorikan “Sangat Layak atau Sangat Baik”. Penilaian ahli bahasa adalah 95% atau dapat dikategorikan dengan “Sangat Layak atau Sangat Baik”. Sedangkan untuk penilaian dari ahli lagu/instrumen adalah 80,75% atau dapat dikategorikan “Sangat Layak atau Sangat Baik”.

2. Keefektifan pengembangan lagu sebagai media pemahaman Dāna di Desa Guyanti ini diketahui saat Dhammadesana pada kegiatan SMB lebih singkat, Dhammadesana yang awalnya dilakukan selama 45 menit, setelah menggunakan lagu sebagai media, waktu yang digunakan 30 menit lebih singkat. Selain itu, dengan menggunakan lagu materi yang diberikan lebih terfokus sehingga remaja dapat memahami dengan baik.

B. Saran

1. Bagi Remaja Buddhis

Untuk dapat memanfaatkan lagu Buddhis sebagai media pemahaman *Dāna*. Pada hal ini, tidak hanya lagu yang dikembangkan saja yang dapat digunakan sebagai media pemahaman *Dāna*. Semua lagu Buddhis dapat digunakan sebagai media pemahaman *Dāna* remaja Buddhis. Hal itu dikarenakan isi dari lagu Buddhis berupa *Dāna*.

2. Bagi Penyuluhan Agama Buddha

Sebagai pembimbing umat, khususnya remaja hendaknya lebih kreatif, inovatif, menggunakan media yang bervariasi dalam

kegiatan Dhammadesana (ceramah) dan pembelajaran SMB.

3. Bagi Peneliti Lain

Mengharapkan pengembangan lagu kepada peneliti selanjutnya agar dapat mengembangkan lagu yang materinya belum ada di materi lagu Buddhis saat ini. Selain itu, peneliti mengharapkan pengembangan lagu yang sesuai dengan genre di masanya sehingga Dharma dalam lagu Buddhis tetap eksis dan terdengarkan.

Daftar Pustaka

- Arsyad, A. (2014). *Media Lagu*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran (Perannya sangat penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran)*. Yogyakarta: GAVA MEDIA.
- Jalinus, Nizwardi & Ambiyar. (2016). *Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: KENCANA.
- Jannah, Kharimatul. (2016). *Pengembangan Media Audio Lagu Sejarah Kemerdekaan Pada Pembelajaran IPS Kelas V Di SDN Minomartani 1*. Hasil Penelitian Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta: PGSD Fakultas Keguruan Universitas Negeri Yogyakarta dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Kustandi, dkk. (2011). *Media Lagu Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Mufliq Khatul Ngulya, Fina. (2018). *Layanan Informasi untuk Meningkatkan Pemahaman Kesehatan Reproduksi pada Remaja Binaan Griya Muda PKBI Kota Semarang (Analisis Bimbingan Keagamaan Islam)*. Hasil penelitian UIN Walisongo. Semarang: Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Walisongo.
- Mulyatiningsih, E. (2011). *Metodologi Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Priastana, Jo. (2005). *Komunikasi dan Dharmaduta*. Jakarta: Yasodhara Putri.
- Sanjaya, Wina. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: KENCANA Prenadamedia Group.

Jurnal Agama Buddha dan Ilmu Pengetahuan

- Sholihin, Ibnu. (2017). *Tingkat Pemahaman Siswa Kelas XI Terhadap Permainan Bola Voli Di SMK Muhammadiyah 2 Muntilan Tahun Ajaran 2016/2017.* Hasil Penelitian Universitas Yogyakarta. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan.
- Sudjana, dkk. (2009). *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya).* Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Virana. (2008). *Keyakinan Umat Buddha (Menjadi Buddhis Sejati).* Jakarta: Santusita.
- Warsana, Sihar. (2009). *Riwayat Hidup Buddha Gotama.* Jakarta: PT Yanwreko Wahana Karya.
- Widya, Surya. (2000). *Vihara Gita.* Jakarta: Yayasan Buddha Sasana.
- Yandi Wijaya, Willy. (2009). *Dhamma Dāna Para Dhammaduta.* Yogyakarta: Vidyasena Production.
- Fitri Puspa Sari, Eka. (2017). Pengaruh Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Mahasiswa Melalui Metode Pembelajaran Learning Starts With A Question. *Jurnal Mosharafa.* Pendidikan Matematika Universitas PGRI Palembang. Diakses pada Januari 2019.