Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Buddha Kelas VI SD

Ari Suryana [1], Pujiyono[2], Karuna Yuliyanti[3], Walyono[4]
[1,2,3,4]STAB NEGERI Raden Wijaya
[3]ari.arisuryana@gmail.com, [2]pujikhantiko85@gmail.com, [3]karunayuli28@gmail.com, [4]walyono@radenwijaya.ac.id

Abstrak

Media pembelajaran interaktif merupakan salah satu invosi di tengah perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam bidang pendidikan. Pendidikan Agama menjadi salah satu *core values* dalam proses pendidikan. Tujuan penelitian ini adalah (1) mengembangkan media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Buddha untuk kelas VI SD, (2) mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Buddha kelas VI SD. Desain penelitian ini adalah penelitian *Research and Development* (R&D). Model pengembangan media menggunakan model MDLC (*Multimedia Development Life Cycle)* yang terdiri dari 6 tahapan. Sumber data yang dikumpulkan berupa data kuantitatif sebagai data pokok dan data kualitatif berupa saran dari responden sebagai data tambahan. Teknik pengumpulan data menggunakan metode angket dengan subyek penelitian siswa kelas VI SD yang beragama Buddha dengan jumlah 42 orang. Hasil penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwa:(1)pengembangan media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Buddha melalui tahap konsep, perancangan, pengumpulan bahan materi, pembuatan, pengujian dan distribusi, (2)kelayakan media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Buddha menurut ahli media termasuk dalam kategori sangat baik dengan nilai rata-rata skor 3,22 dan presentase kulaitas media 82,5%, menurut ahli materi termasuk dalam kategori sangat baik dengan nilai rata-rata skor 3,48 dan presentase kualitas media 86,9%, menurut responden termasuk dalam kategori sangat baik dengan nilai rata-rata skor 3,41 dan prsesntase kualitas media 85,4%. Jadi berdasarkan ahli media, ahli materi, dan siswa maka media pembelajaran interaktif ini layak digunakan untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Agama Buddha siswa kelas VI SD.

kata kunci: media pembelajaran interaktif; Pendidikan Agama Buddha; Android; MDLC

Abstract

Interactive learning media is one of the innovations in the midst of the development of information and communication technology in the field of education. Religion education is one of the core values in the educational process. The objectives of this study were (1) to develop interactive learning media for Buddhist Education for sixth grade students, (2) to determine the feasibility of interactive learning media for Buddhist Education for sixth grade students. The research design is Research and Development (R&D) research. The media development model uses the MDLC (Multimedia Development Life Cycle) model which consists of 6 stages. Sources of data collected in the form of quantitative data as the main data and qualitative data in the form of suggestions from respondents as additional data. The data collection technique used the questionnaire method with the research subjects of the sixth grade of elementary school students who are Buddhist with a total of 42 students. The results of the research that have been carried out, it is known that: (1) the development of interactive learning media for Buddhist Education through the stages of concept, design, collection of materials, assembly, testing and distribution, (2) the feasibility of interactive learning media for Buddhist Education according to media experts is included in the very good category with an average score of 3.22 and a media quality percentage of 82.5%, according to material experts it is in the very good category with an average score of 3.48 and a media quality percentage of 86.9%, according to respondents including in the very good category with an average score of 3.41 and a media quality percentage of 85.4%. So based on media experts, materials experts, and students, this interactive learning media is appropriate to be used to support the learning of Buddhist Education for sixth grade elementary school students.

keywords*: interactive learning media, Buddhist education, MDLC*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin cepat, membawa pengaruh dalam setiap aspek kehidupan manusia, termasuk dalam dunia pendidikan. Ditambah dengan adanya pandemic covid-19 di akhir tahun 2019 yang menyebabkan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi di dunia pendidikan tidak dapat dihindari lagi. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran adalah pengembangan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan sarana atau perantara yang digunakan guru untuk menyampaikan informasi materi pembelajaran kepada siswa. Media pembelajaran merupakan sarana yang penting untuk membangun komunikasi yang dinamis antara guru dan siswa. Pemilihan jenis media pembelajaran yang dikembangkan dan akan digunakan harus memperhatikan faktor-faktor dalam proses belajar mengajar. Salah satu faktor yang penting adalah siswa sebagai pengguna media pembelajaran, sehingga pengembangan media pembelajaran adalah harus memperhatikan kondisi siswa.

Berdasarkan hasil sensus penduduk Indonesia oleh Badan Pusat Statistik (BPS) menunjukkan bahwa penduduk Indonesia didominasi oleh generasi Z yaitu sebesar 27,94% penduduk Indonesia. Pada hasil dari BPS tersebut, generasi Z saat ini berusia 8-23 tahun, dimana merupakan mereka yang duduk di bangku pendidikan. Generasi Z adalah mereka yang lahir setelah tahun 1995 (Brown, 2020). Menurut Francis dan Hoefel (2018) karakteristik generasi Z adalah mereka yang cenderung memanfaatkan kecanggihan teknologi, dan juga mereka yang menikmati kemandirian dalam proses belajar.

Siswa yang mandiri adalah salah satu ciri profil pelajar Pancasila yang merupakan visi pendidikan di Indonesia. Sesuai dengan peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan nomor 22 tahun 2020 tentang rencana strategis kementrian pendidikan dan kebudayaan tahun 2020-2024, pelajar Pancasila adalah perwujudan pelajar Indonesia sebagai pelajar sepanjang hayat yang memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila, dengan enam ciri utama yaitu beriman, bertakwa kepada Tuhan YME dan beakhlak mulia, berkebhinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis dan kreatif.

Pendidikan agama menjadi sangat penting untuk menciptakan siswa yang beriman, bertakwa kepada Tuhan dan berakhlak mulia. Menurut Sadtyadi (2019) pendidikan agama harus menjadi rujukan utama (*core values*) dan menjiwai seluruh proses pendidikan dan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, pendidikan karakter, kewirausahaan, dan ekonomi kreatif dalam menjawab dinamika tantangan globalisasi. Agama Buddha sebagai salah satu agama yang resmi dan diakui di Indonesia dalam hal ini menjadi perhatian bagi peneliti. Beberapa tantangan yang dialami pada Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti adalah masih minimnya pemanfaatan media pembelajaran. Beberapa media pembelajaran yang tersedia umumnya berupa media *powerpoint* dan

video pembelajaran. Selain itu kegiatan pembelajaran yang dilakukan masih monoton, dan masih berjalan satu arah, dan umumnya menggunakan metode ceramah. Maka dalam hal ini sangat penting untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti. Pengembangan media pembelajaran interaktif diharapkan dapat mendorong siswa menjadi aktif dan mandiri dalam kegiatan pembelajaran, serta pembelajaran menjadi lebih dinamis dan tidak satu arah.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitan dan pengembangan (*reseach and development*). Penelitian dilakukan di SD negeri maupun swasta yang memiliki siswa yang beragama Budha, dimana menjadi tantangan tersendiri bagi peneliti karena jumlah siswa yang beragama Buddha di beberapa SD berjumlah sedikit. Penelitian dilakukan di di keempat SD, yaitu SDN Wates 1, SDN Sumogawe 02, SDN Sumogawe 03 dan SD Tri Ratna. Hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Buddha di keempat SD tersebut menggunakan media *powerpoint* dan video pembelajaran, dimana belum terdapat media pembelajaran interaktif, sehingga hal ini menjadi potensi untuk pengembangan media. Diketahui juga bahwa seluruh siswa kelas VI SD yang beragama Buddha telah memiliki *gadget* berupa *smartphone android* sehingga sangat mungkin untuk menggunakan media pembelajaran interaktif.

Model pengembangan media pembelajaran interaktif dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan versi Luther yang dikenal dengan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) terdiri dari 6 tahap, yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing,* dan *distribution* (Luther dalam Sutopo, 2012), yaitu: (1) *concept*: mendefinisikan tujuan proyek dan menentukan jenis aplikasi multimedia yang akan dibuat. (2) *design:* menentukan dengan rinci apa yang akan dilakukan dalam proyek multimedia. Tahap ini meliputi pembuatan *flowchart* dan *storyboard*. (3) *obtaining Content Material*: pada tahap ini semua data, audio, video, dan gambar dikumpulkan dalam format digital yang sesuai. Dalam pengembangan multimedia, materi yang diperoleh pada tahap ini akan digunakan pada tahap produksi, dimana semua scene untuk aplikasi multimedia ditetapkan. (4) *assembly*: tahap ini keseluruhan proyek dibangun serta dilakukan pemrograman untuk membuat aplikasi multimedia. Pada tahap ini digunakan authoring tool yang dilengkapi dengan kemampuan pemrograman dan emulator untuk pengembangan multimedia. (5) *testing*: selama pengujian, aplikasi dijalankan dan diperiksa untuk memastikan bahwa pengembangan multimedia yang dilakukan sesuai dengan apa yang telah direncanakan. (6) *distribution*: pada tahap ini aplikasi yang telah dikembangkan digandakan dan diberikan kepada pengguna.

Pada tahapan *concept*, peneliti menentukan jenis media yang akan dibuat, yaitu berupa media pembelajaran interaktif untuk pelajaran Pendidikan Agama Buddha untuk kelas VI SD, dengan *output*

file berupa (*.exe) dan (*.apk). Pada tahapan *design*, peneliti membuat *flowchart* dan *storyboard* media yang menjadi rancangan untuk pembuatan media. Pada tahap *obtaining content material* atau *material collecting*, peneliti mengumpulkan bahan-bahan yang akan dibutuhkan dalam pembuatan media, materi Pendidikan Agama Buddha mengacu kepada Buku Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti kelas VI SD kurikulum 2013 edisi revisi 2019. Selain materi, peneliti juga mengumpulkan bahan-bahan lain seperti *audio*, gambar, maupun animasi.

Pembuatan media pembelajaran interaktif pada tahap *assembly* dalam penelitian ini menggunakan *software* utama yaitu *software Adobe Animate CC 2020* dan *software* pendukung berupa *Adobe Photoshop CS 6* dan *Microsoft Powerpoint*. Kelebihan program ini adalah (1) hasil akhir memiliki ukuran yang relatif kecil, (2) animasi dapat dibentuk, dijalankan dan dikontrol, (3) mampu membuat file (*.exe) yang dapat dijalnkan di komputer, (4) mampu membuat file (*.apk) yang dapat dijalnkan pada *android*, (5) *font* yang digunakan tidak akan berubah meskipun komputer yang digunakan menjalankan aplikasi tidak memiliki *font* tersebut, (6) tombol lebih dinamis dengan *action script 3.0*, (7) *interface* yang sederhana dan cukup mudah dipahami.

Pada tahapan *testing* dilakukan uji coba sebanyak dua kali yaitu *alpha testing* dan *beta testing*. Instrumen yang digunakan adalah berupa angket yang dikembangkan berdasarkan kriteria penilaian kualitas media pembelajaran oleh Thorn dalam Sumardiono (2012), yang meliputi: (1) kemudahan navigasi, (2) kandungan kognisi, (3) penyajian informasi, (4) Integrasi media, (5) artistic dan estetika, (6) fungsi keseluruhan. Instrumen yang digunakan adalah instrument penilaian kelayakan media dengan menggunakan skala *likert* 4. Pedoman konversi skor hasil penilaian menggunakan tabel pedoman oleh Djemari Mardapi (2008) yaitu sebagai berikut.

No	Rentang Skor	Nilai	Kategori
1	$X \geq 3$	A	Sangat Baik
2	$3 > X \geq 2{,}5$	B	Baik
3	$2{,}5 > X \geq 2$	C	Kurang
4	$X < 2$	D	Sangat Kurang

Tabel 1. Pedoman Konversi Skor Penilaian pada Skala Empat

Pada *alpha testing*, dilakukan pengujian terhadap media oleh ahli media dan ahli materi. Ahli media dalam penelitian ini adalah 2 orang dosen di Sekolah Tinggi Agama Buddha Negeri Raden Wijaya yang ahli dalam pembuatan media pembelajaran. Ahli materi dalam penelitian ini adalah 2 orang dosen di Sekolah Tinggi Agama Buddha Negeri Raden Wijaya yang ahli dalam materi Pendidikan Agama Buddha. Setelah penilaian dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, maka selanjutnya adalah *beta testing* yaitu penilaian media oleh siswa.

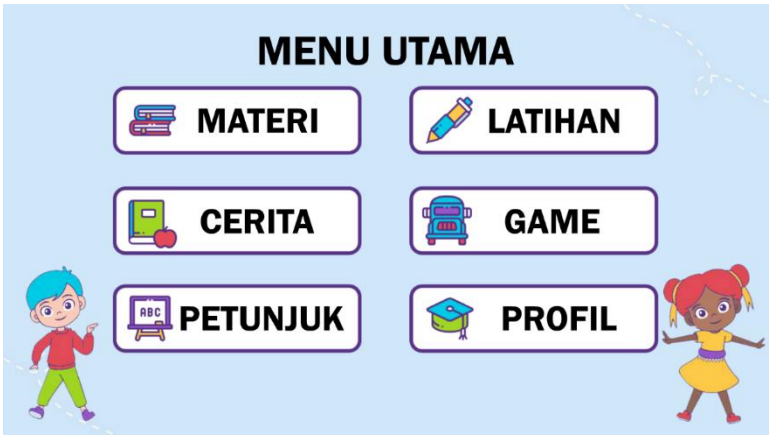
Pada tahap *distribution*, dilakukan distribusi media yang telah dikembangkan dengan cara membagikan *link google drive* tempat dimana media disimpan. Siswa maupun guru dapat memilih

jenis media yang ingin digunakan, berupa (*.exe) maupun (*.apk) dan memasangnya pada perangkat yang dimiliki.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengembangan media pembelajaran interaktif menghasilkan media pembelajaran yang di dalamnya terdapat materi, cerita, latihan, dan *game* berupa ular tangga Buddhis. Berikut adalah gambaran dari pengembangan media yang telah dilakukan.

Gambar 1. Halaman Judul Media Pembelajaran Interaktif



Gambar 2. Halaman Menu Utama pada Media Pembelajaran Interaktif

Gambar 3. Halaman Materi pada Media Pembelajaran Interaktif

Gambar 4. Halaman Latihan pada Media Pembelajaran Interaktif

Gambar 5. Halaman Cerita pada Media Pembelajaran Interaktif

Gambar 6. Halaman Game pada Media Pembelajaran Interaktif

Pengujian *alpha testing* yaitu penilaian oleh ahli media dan ahli materi pada media yang telah dikembangkan, dilakukan untuk melihat tingkat kelayakan media. Penilaian oleh ahli media meliputi empat aspek, yaitu (1) kemudahan navigasi, (2) integrasi media, (3) artistik dan estetika, (4) fungsi keseluruhan. Hasil penilaian oleh ahli media adalah sebagai berikut.

No	Kriteria Penilaian	Rata-Rata	Kriteria
1	Kemudahan Navigasi	3,44	Sangat Baik
2	Integrasi Media	3	Sangat Baik
3	Artistik dan Estetika	3,25	Sangat Baik
4	Fungsi Keseluruhan	3,2	Sangat Baik
Rata-Rata Keseluruhan		**3,22**	**Sangat Baik**

Tabel 2. Hasil Penilaian oleh Ahli Media

$$persentase\ kualitas\ (\%) = \frac{skor\ hasil\ observasi}{skor\ yang\ diharapkan} \times 100\%$$

$$persentase\ kualitas\ (\%) = \frac{132}{160} \times 100\% = 82{,}5\%$$

Penilaian oleh ahli materi meliputi dua aspek, yaitu: (1) aspek kandungan kognisi, dan (2)aspek penyajian informasi. Hasil penilaian oleh ahli materi adalah sebagai berikut.

No	Kriteria Penilaian	Rata-Rata	Kriteria
1	Kandungan Kognisi	3,5	Sangat Baik
2	Penyajian Informasi	3,46	Sangat Baik
Rata-Rata Keseluruhan		**3,48**	**Sangat Baik**

Tabel 3. Hasil Penilaian oleh Ahli Materi

$$persentase\ kualitas\ (\%) = \frac{skor\ hasil\ observasi}{skor\ yang\ diharapkan} \times 100\%$$

$$persentase\ kualitas\ (\%) = \frac{139}{160} \times 100\% = 86{,}9\%$$

Selanjutnya adalah *beta testing* yaitu penilaian media oleh siswa yang beragama Buddha pada kelas VI SD di keempat SD, 16 siswa SDN Wates 1, 2 siswa SDN Sumogawe 02, 4 siswa SDN Sumogawe 03 dan 20 siswa SD Tri Ratna. Penilaian oleh siswa meliputi lima aspek, yaitu: (1) aspek kandungan kognisi, (2) aspek penyajian informasi, (3) aspek kemudahan navigasi, (4) aspek artistik dan estetika, dan (5) aspek fungsi keseluruhan. Hasil penilaian oleh siswa adalah sebagai berikut.

No	Kriteria Penilaian	Rata-Rata	Kriteria

1	Kandungan Kognisi	3,45	Sangat Baik
2	Penyajian Informasi	3,43	Sangat Baik
3	Kemudahan Navigasi	3,39	Sangat Baik
4	Artistik dan Estetika	3,37	Sangat Baik
5	Fungsi Keseluruhan	3,41	Sangat Baik
Rata-Rata Keseluruhan		**3,41**	**Sangat Baik**

Tabel 4. Hasil Penilaian Media oleh Siswa

$$persentase\ kualitas\ (\%) = \frac{skor\ hasil\ observasi}{skor\ yang\ diharapkan} \times 100\%$$

$$persentase\ kualitas\ (\%) = \frac{2868}{3360} \times 100\% = 85{,}4\%$$

Maka berdasarkan pengujian *alpha testing* dan *beta testing* yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini menurut ahli media termasuk dalam kategori sangat baik dengan nilai rata-rata skor 3,22 dan presentase kulaitas media 82,5%, menurut ahli materi termasuk dalam kategori sangat baik dengan nilai rata-rata skor 3,48 dan presentase kualitas media 86,9%, menurut responden termasuk dalam kategori sangat baik dengan nilai rata-rata skor 3,41 dan prsesntase kualitas media 85,4%. Jadi berdasarkan ahli media, materi, dan siswa maka media pembelajaran interaktif ini layak digunakan untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Agama Buddha siswa kelas VI SD.

SIMPULAN

Media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Buddha untuk kelas VI SD telah berhasil dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) yang terdiri dari 6 tahapan, yaitu (1) konsep, (2) perancangan, (3) pengumpulan bahan media, (4) pembuatan, (5) pengujian, dan (6) distribusi media.

Tingkat kelayakan media menurut ahli media media termasuk dalam kategori sangat baik dengan nilai rata-rata skor 3,22 dan presentase kulaitas media 82,5%, menurut ahli materi termasuk dalam kategori sangat baik dengan nilai rata-rata skor 3,48 dan presentase kualitas media 86,9%, menurut responden termasuk dalam kategori sangat baik dengan nilai rata-rata skor 3,41 dan prsesntase kualitas media 85,4%. Jadi berdasarkan ahli media, materi, dan siswa maka media pembelajaran interaktif ini layak digunakan untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Agama Buddha siswa kelas VI SD.

DAFTAR PUSTAKA

Anitah, Sri. (2010). *Strategi Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Surakarta: Yuma Pustaka.

Arikunto S. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.

Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arriza, Lovieanta. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash pada Materi Lingkaran untuk Kelas VIII SMP Swasta Islam Annur Prima*. Skripsi. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.

Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Binanto, Iwan. (2010). *Multimedia Digital, Dasar Teori + Pengembangannya*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.

Brown, A. (2020). *Everything You've Wanted to Know About Gen Z But Afraid to Ask*. Forbes. diakses online pada 20 November 2021

https://www.forbes.com/sites/abrambrown/2020/09/23/everything-youve-wanted-to-know-about-gen-z-but-were-afraid-to-ask/?sh=76c7842d3d19

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2019). *Buku Guru Pendidikan Agama Buddha Dan Budi Pekerti*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan.

Koesnandar, Ade. (2006). *Pengembangan Software Pembelajaran Multimedia Interaktif*. Jurnal Teknodik No. 18/X/TEKNODIK/JUNI/2006. Jakarta:PUSTEKOM.

Mardapi, D., (2008), *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Non Tes*. Yogyakarta: Mitra Cendikia Offset.

Sadtyadi, Hesti. (2019). *Evaluasi Reflektif Pengembangan Karakter Bangsa (Nasionalisme) Dalam Pendidikan Agama Buddha Tingkat Sekolah Dasar*. INFERENSI: Jurnal Penelitian Sosial Keagamaan 12(2):371–394.

Sadtyadi, Hesti. (2020). *Keterlaksanaan Pendidikan Agama Buddha Dalam Implementasi Kurikulum*. 4(1):1–12.

Sanaky, Hujair AH. (2011). *Media Pembelajaran; Buku Pegangan Wajib Guru dan Dosen*. Yogyakarta: PT Kaukaba Dipantara.

Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung:Alfabeta.

Sumardiono. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran dengan Memanfaatkan Multimedia Komunikasi Interaktif: Flowchart CAI dan Strategi Instruksional*. Jurnal Penelitian Komunikasi dan Opini Publik. (Vol.16 No.3). Hlm. 2.

Sutopo, Ariesto Hadi. (2003). *Multimedia Interaktif dan Flash*. Yogyakarta: PT Graha Ilmu.

Sutopo, Ariesto Hadi. (2012). *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Tjakra, Wati. (2019). Pendidikan Buddhis Di Era Milenial. (1):22–27.

Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.