



## **Pengembangan media pembelajaran berbasis *visual novel* materi empat peristiwa agung di sekolah menengah pertama**

Handi Tri Hermawan<sup>1</sup>, Hesti Sadtyadi<sup>2</sup>, Hariyanto<sup>3</sup>

Sekolah Tinggi Agama Buddha Negeri Raden Wijaya Wonogiri

e-mail: [Handitri38@gmail.com](mailto:Handitri38@gmail.com)<sup>1</sup>, [hestisadtyadi15@gmail.com](mailto:hestisadtyadi15@gmail.com)<sup>2</sup>, [hariberkasrw@gmail.com](mailto:hariberkasrw@gmail.com)<sup>3</sup>

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran berbasis *visual novel* pada materi Empat Peristiwa Agung di Sekolah Menengah Pertama. Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* ini yang diadaptasi dari model pengembangan Brog dan Gall dengan menyederhanakan menjadi 7 tahap pengembangan. Uji kelayakan dilakukan tiga pengguna materi oleh guru pendidikan Agama Buddha dan dua ahli media oleh dosen STAB Negeri Raden Wijaya Wonogiri Jawa Tengah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis *Visual Novel* materi Empat Peristiwa Agung Di Sekolah Menengah Pertama. Berdasarkan penilaian ahli materi diperoleh nilai validitas dan reliabilitas 0,61, sehingga dinyatakan valid dan reliabel. Selanjutnya penilaian ahli media diperoleh nilai validitas dan reliabilitas 0,79 sehingga dinyatakan valid dan reliabel. Respon siswa terhadap media menunjukkan bahwa bahan ajar berupa *Living Maker 2* sangat diminati siswa. Sehingga media pembelajaran berbasis *Visual Novel* pada materi Empat Peristiwa Agung sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

**Kata Kunci:** Media pembelajaran; *Visual Novel*; Empat Peristiwa Agung.

### **Abstract**

*This research aims to find out the development of visual novel-based learning media on material of the Four Great Events in Middle School. This research is Research and Development (R & D) adopted from Brog and Gall development model by simplifying it into seven development stages. The feasibility test is done by three material users, they are Buddhist teacher and two lectures of STAB Negeri Raden Wijaya as the media experts. The result of this research shows that the level of feasibility learning media based on Visual Novel on Empat Peristiwa Agung material based on assessment of the material experts produce validity and reliability value 0,61 so it is valid and reliable. And the assessment from the media experts produce validity and reliability value 0,79 so it is valid and reliable as well. The students' response to the learning media shows that Living Maker 2 as the learning material is very attractive to the students. Therefore, the learning media based on Visual Novel on Empat Peristiwa Agung material is appropriate to use as learning media.*

**Keywords:** Learning media; *Visual Novel*; Empat Peristiwa Agung;

### **PENDAHULUAN**

Proses pembelajaran merupakan sebuah proses perubahan perilaku sebagai akibat dari interaksi dengan lingkungan sehingga menghasilkan pengalaman belajar, dan hasil pembelajaran menjadi lebih bermakna serta efisien. Keberhasilan pembelajaran ditandai dengan perolehan pengetahuan, keterampilan, dan sikap positif pada diri individu sesuai dengan tujuannya. Keberhasilan



pembelajaran sangat dipengaruhi oleh faktor diantaranya penggunaan media yang berfungsi sebagai perantara pesan-pesan pembelajaran (Daryanto, 2016: 2).

Keberhasilan proses pembelajaran di perlukan media yang digunakan untuk mendukung dan memaksimalkan tujuan kegiatan pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran disesuaikan dengan kondisi pengajar dan peserta didik, terutama respon dan kebutuhan peserta didik. Peran media tidak hanya sebagai alat bantu menyampaikan pesan pengajar kepada peserta didik saja, akan tetapi media pembelajaran diharapkan mampu menarik minat peserta didik untuk belajar dan memahami lebih jauh tentang isi materi yang disampaikan oleh guru.

Media pembelajaran memiliki berbagai karakteristik dan kemampuan masing-masing disetiap media yang akan dipilih. Media yang dipilih harus disesuaikan dengan materi yang dibahas. Kesesuaian media dengan materi akan mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan. Guru perlu memperhatikan media yang akan dipilih agar sesuai dengan kondisi dan kebutuhan. Pendidikan Agama Buddha, agar bahan ajar yang diberikan lebih mudah dipahami oleh peserta didik, maka diperlukan media untuk membantu proses pembelajaran. Media (alat bantu), diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik agar lebih variatif dan menarik. Melalui media pembelajaran akan mudah terlaksana dan menarik minat peserta didik untuk mendengarkan.

Penggunaan media berbasis *Visual Novel* menggunakan *Livin Maker 2* pada materi Empat Peristiwa Agung akan memberikan tampilan yang dapat menarik perhatian peserta didik untuk mempelajarinya. Berkaitan dengan hal tersebut, untuk meningkatkan proses pembelajaran yang diharapkan, maka diperlukan sebuah media yang menarik agar dapat menumbuhkan minat peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas. Salah satu alternatif mengatasi masalah yang cocok untuk materi Empat Peristiwa Agung. Peneliti perlu membuat dan mengembangkan media pembelajaran berbasis *Visual Novel* menggunakan *Livin Maker 2*. Melalui inovasi media pembelajaran yang menarik mengakibatkan siswa lebih termotivasi untuk mempelajari riwayat hidup Buddha Gautama, sehingga pembelajaran yang berlangsung akan lebih maksimal, efisien dan efektif.

Peneliti memilih *Livin Maker 2* sebagai program untuk mengembangkan media ini dengan alasan program *Livin Maker 2* masih belum digunakan oleh guru, sehingga perlu untuk dikembangkan lebih luas, agar guru dapat menggunakannya dengan baik sesuai dengan materi yang akan dibahas. *Livin Maker 2* adalah template atau aplikasi untuk membuat *visual novel*, novel digital yang memadukan unsur cerita, gambar, narasi dan suara. *Livin Maker 2* ialah aplikasi yang digunakan untuk membuat *visual novel* yaitu media pembelajaran, dengan unsur-unsur cerita, gambar, narasi,



suara dan tampilan yang mendukung media tersebut. Aplikasi *Livin Maker 2* menggunakan pengkodean di dalamnya, untuk memasukan unsur yang terdapat dalam *visual novel* (<http://fitk.iain-surakarta.ac.id/jurusan-sastra-inggris-fitk-selenggarakan-technology-upgrading/>). Diakses pada tanggal 15 Oktober 2018 ditulis oleh Sanjaya.

Kelebihan media ini ialah tanpa menggunakan bahasa pemrograman, tidak memerlukan software khusus, menghasilkan gambar, animasi, teks, instrumen musik (sesuai suasana yang sedang terjadi), pengoperasiannya lebih simpel karena langsung dijalankan dari pertama membuka aplikasinya, ada narasi teks dan dubbing suara agar seakan-akan animasi tersebut hidup dan berbicara. Serta *template* atau aplikasi ini termasuk kategori DRM (*Digital, Right, Management*)-free yang secara sederhana artinya bisa digunakan dimanapun, kapanpun, dan bagaimanapun selama pengguna masuk kategori pengguna yang sah. Pengkodean ini memasukan gambar, suara, animasi dan data pendukung yang lainnya. Sehingga akan menghasilkan media yang lebih menarik dan pembelajaran akan berjalan lebih optimal serta efektif meningkatkan minat peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan keterangan tersebut serta belum adanya produk berupa pengembangan media pembelajaran berbasis *visual novel* untuk mendukung kegiatan pembelajaran pendidikan Agama Buddha, peneliti berinisiatif mengembangkan aplikasi *Livin Maker 2* dengan materi Empat Peristiwa Agung dalam bentuk media pembelajaran interaktif. Media ini didukung dengan tampilan yang menarik dan fasilitas pendukung yang lengkap untuk pembelajaran pendidikan Agama Buddha pada materi Empat Peristiwa Agung. Melalui media ini diharapkan siswa dapat belajar secara optimal dan memberikan pengalaman yang berbeda kepada siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Pakis Aji, SMP Negeri 2 Donorojo Kabupaten Jepara dan SMP Negeri 1 Cluwak Kabupaten Patu khususnya pada pembelajaran Agama Buddha.

## LANDASAN TEORI

Menurut Sanjaya (2014: 57) menyatakan bahwa media adalah perantara dari sumber informasi ke penerima informasi, contohnya video, televisi, komputer dan lain sebagainya, alat-alat tersebut merupakan media yang digunakan untuk menyalurkan informasi yang akan disampaikan. Sejalan dengan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari sumber belajar yaitu buku dan sumber belajar lainnya kepada penerima yaitu peserta didik, agar pembelajaran yang berlangsung berjalan kondusif, efisien,



efektif dan menyenangkan. Selain itu peserta didik lebih cepat memahami materi yang disampaikan menggunakan media pembelajaran secara tepat menyesuaikan kondisi peserta didik.

Media pembelajaran yang di sampaikan oleh para ahli sangat relevan dengan ajaran Buddha. Buddha dalam menyampaikan ajaran kepada siswanya juga menggunakan media yang dipilih secara tepat dengan menyesuaikan kondisi muridnya. Penerapan penggunaan media oleh Buddha dalam menyampaikan ajaran kepada muridnya dapat dipelajari dari berbagai sutta yang telah dibabarkan.

Buddha dalam menggunakan media pembelajaran terdapat dalam Anggutara Nikaya III. Dikisahkan ada seorang Bhikkhu yang kurang pandai dalam menghafal satu bait ajaran bernama Cula Panthaka. Sang Buddha mengerti akan kondisi Cula Panthaka kemudian memberi satu potong kain putih dan meminta Bhikkhu Cula Panthaka menggosok-gosok dengan tangannya. Bhikkhu Cula Panthaka menuruti petunjuk Sang Buddha dan akhirnya mencapai tingkat kesucian Arahat dengan menyadari bahwa “batin yang bersih dapat menjadi kotor karena ketamakan, kebencian dan ketidaktahuan” seperti halnya kain putih yang digosok-gosok dan menjadi kotor (Vijjananda, 2013: 23).

Media pembelajaran memiliki berbagai macam manfaat yang banyak, antara lain dapat memberikan penjelasan yang lebih konkrit karena materi dapat disajikan dengan logis dan jelas, baik media pembelajaran berupa gambar, foto, miniatur, film, video, CD interaktif, komputer dan lain sebagainya. Selain itu dengan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, dalam hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Hamalik sebagaimana dikutip oleh Arsyad (2014: 19) bahwa “pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa”.

Media dalam proses pembelajaran ini menggunakan aplikasi *Livin Maker 2* adalah aplikasi untuk membuat *visual novel*, novel digital interaktif yang memadukan unsur cerita, gambar, narasi dan suara. Aplikasi ini termasuk kategori DRM (*Digital Right Management*)-free yang secara sederhana artinya dapat digunakan dimanapun, kapanpun, dan bagaimanapun oleh mahasiswa. Penggunaan aplikasi ini dalam pembelajaran bahasa Inggris di dalam kelas terbukti efektif meningkatkan motivasi mahasiswa untuk belajar.

*Livin Maker 2* memiliki berbagai macam kelebihan dan keuntungan dalam sarana penggunaan pada pembelajaran

1) Tanpa menggunakan bahasa pemrograman;



- 2) Tidak memerlukan software khusus;
- 3) Menghasilkan gambar, animasi, teks, *backsound*, dan *dubbing* suara sesuai apa yang ada dalam teks;
- 4) alam pengoperasiannya lebih simpel karena langsung dijalankan dari pertama membuka medianya;
- 5) Ada narasi teks dan *dubbing* suara agar seakan-akan animasi tersebut hidup dan berbicara;
- 6) *Living Maker 2* bisa di export untuk dimainkan di web (html5), PC, dan Android (perlu aplikasi tambahan).

Selanjutnya da beberapa hal yang harus perhatikan ketika menggunakan aplikasi ini.

Persyaratan system yang harus dipenuhi yaitu:

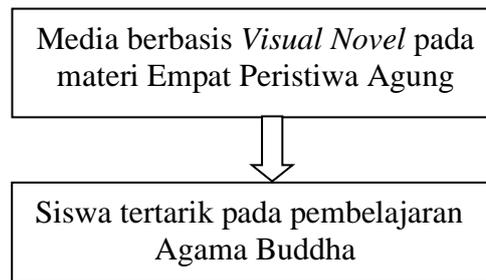
- 1) Prosesor yang diperlukan: prosesor pentinum 4;
- 2) System Operasi yang Diperlukan: windows 7;
- 3) Memori yang Diperlukan: 200 MB;
- 4) Layar yang Diperlukan: 800 x 600 atau ke atas;
- 5) Portabel: dapat digunakan di setiap komputer tanpa perlu melalui proses instalasi terlebih dahulu.

Media pembelajaran berbasis *Visual Novel* ini memilih materi pendidikan Agama Buddha khususnya materi Empat Peristiwa Agung. Empat Peristiwa Agung adalah Empat peristiwa agung adalah peristiwa yang dilihat oleh pangeran Siddharta yang kelak akan menjadi Buddha. Peristiwa ini yang diramalkan oleh pertapa Asita (Kaladevala), menerangkan bahwa pangeran Siddharta tidak boleh melihat empat peristiwa, yaitu: a) orang tua, b) orang sakit, c) orang mati, dan d) pertapa suci. Apabila pangeran melihat empat peristiwa agung ini, maka beliau segera meninggalkan istana dan bertapa untuk menjadi Buddha (Tim penerjemah, 2009 : 545-556).

## KERANGKA BERPIKIR

**Gambar 1**  
**Kerangka pikir**





Salah satu cara yang dapat ditempuh untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan adalah dengan membuat inovasi media pembelajaran yang menyenangkan. Penyampaian materi oleh guru ketika pembelajaran Empat Peristiwa Agung tergolong belum optimal. Sehingga perlu adanya media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan konsep materi pelajaran dengan baik. Melihat identifikasi masalah kebutuhan karakteristik siswa maka mendorong peneliti untuk membuat media pembelajaran agama Buddha berbasis *Visual Novel* pada Materi Empat Peristiwa Agung yang menarik dan menyenangkan. Penggunaan media yang tepat akan membuat siswa belajar dengan mudah dan merasa senang dalam mengikuti pembelajaran.

Setelah program media pembelajaran berbasis *Visual Novel* diproduksi, media harus diuji terlebih dahulu oleh ahli materi dan ahli media. Hal ini bertujuan memberikan penilaian, masukan, kritik dan saran agar kualitas media menjadi lebih baik, sehingga siap untuk diujikan ke lapangan. Media pembelajaran berbasis *Visual Novel* pada materi Empat Peristiwa Agung diharapkan menjadi media pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan ketertarikan siswa dalam mempelajari materi tersebut.

## METODE

Pengembangan media pembelajaran berbasis *Visual Novel* menggunakan *Living Maker 2* ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*). Penelitian dan pengembangan merupakan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu (Sugiyono, 2015: 407).

Melalui langkah-langkah yang telah dikemukakan oleh Borg and Gall melihat kondisi serta karakteristik penelitian, peneliti mengadaptasi serta menyederhanakan langkah penelitian dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya sehingga peneliti menjabarkan sebagai berikut:

1. Analisis Kebutuhan dan Perencanaan (*planning*)



Pada awal penelitian ini, peneliti terlebih dahulu menyiapkan rencana pengumpulan data serta perumusan instrumen observasi, kuesioner serta wawancara guna menganalisis kebutuhan, karakteristik, dan keefektifan media sebagai bahan ajar serta materi yang akan dikembangkan dan potensi guru dalam pendayagunaan media. Informasi yang diperoleh melalui kegiatan wawancara ini digunakan sebagai bahan pertimbangan bagi peneliti dalam rangka pengembangan media pembelajaran.

Wawancara dilaksanakan pada hari Sabtu, Senin dan Selasa, pada 1 Desember 2018 dengan Karsiti, S.Ag selaku guru pendidikan Agama Buddha di SMP Negeri 2 Donorojo, kemudian pada 24 Desember 2018 dengan Wiwik Sihani, S.Ag selaku guru pendidikan Agama Buddha di SMP Negeri 1 Cluwak, dan pada 25 Desember 2018 dengan Sumartin, S.Ag., M.Pd.B selaku guru pendidikan Agama Buddha di SMP Negeri 2 Pakis Aji.

Selanjutnya peneliti mengidentifikasi serta menjabarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar dengan tujuan memiliki gambaran materi, bahan ajar serta media (*visual*, audiovisual, gambar, *dubbing* suara, narasi) yang relevan serta dapat digunakan dan diintegrasikan. Peneliti mengumpulkan gambar, teks narasi, *dubbing* suara, *backsound*, dan sebagainya sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik. Materi serta bahan ajar yang telah dipilih selanjutnya akan disusun secara skematis sehingga media pembelajaran memenuhi asas runtut dan jelas. Setelah itu, peneliti merancang *storyboard* dengan *Livin Maker 2* dengan alur skematik multimedia.

## 2. Pengembangan Produk

Melalui perencanaan (*planning*) yang telah tersusun, selanjutnya mengembangkan permulaan awal produk media pembelajaran yang berbasis *Visual Novel* pada materi Empat Peristiwa Agung. Berikut gambar produk awal media pembelajaran berbasis *Visual Novel* dengan aplikasi *Livin Maker 2* pada materi Empat Peristiwa Agung.

### **Gambar 2** **Produk Awal Media Pembelajaran**



### 3. Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

Dalam tahap ini produk media pembelajaran yang telah dirancang akan dinilai oleh ahli media yang berjumlah 2 orang yaitu Hariyanto, S.Ag., M.Pd, dan Lery Prasetyo, S.S., M.A selaku dosen dari STAB Negeri Raden Wijaya Wonogiri. Pemilihan ahli media karena dosen tersebut ialah jurusan teknologi pendidikan, sehingga sesuai untuk dijadikan ahli media. Selanjutnya ahli dari guru yang mengajar di SMP Negeri 2 Donorojo yaitu Karsiti, S.Ag, Kemudian guru yang mengajar di SMP Negeri 1 Cluwak yaitu Wiwik Sihani, S.Ag, serta guru yang mengajar di SMP Negeri 2 Pakis Aji yaitu Sumartin, S.Ag., M.Pd.B. Pemilihan ahli materi ini karena ke tiga guru tersebut mengajar disekolah masing-masing yang sudah mengetahui karakteristik siswanya, sehingga peneliti menyesuaikan konsep medianya. Tahap ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah produk media pembelajaran yang telah dibuat layak dan ideal untuk diimplementasikan.

### 4. Revisi Tahap Pertama

Revisi tahap pertama merupakan tahap dimana peneliti akan menyempurnakan serta mengkaji komponen-komponen media pembelajaran yang telah disusun. Penyempurnaan ini dilakukan

dengan dasar masukan dan saran dari ahli media serta ahli materi. Pengkajian ulang komponen serta materi ini dilakukan agar media pembelajaran menjadi lebih baik serta ideal untuk digunakan sebagai penunjang hasil belajar peserta didik.

**Gambar 3**  
**Produk sebelum dan sesudah revisi**



(Sebelum direvisi)

(Sesudah direvisi)

#### 5. Uji Coba Lapangan

Setelah melalui tahap penyempurnaan pertama, media pembelajaran diuji cobakan kembali kepada guru serta peserta didik. Uji coba lapangan dilakukan melalui 3 tahap yaitu uji coba kelompok kecil dilaksanakan di SMP Negeri 2 Pakis Aji, Kabupaten Jepara dengan Subjek 3 siswa kelas VII. Kemudian uji coba kelompok sedang dilaksanakan di SMP Negeri 1 Cluwak, Kabupaten Pati dengan subjek 20 siswa kelas VII, dan uji coba kelompok besar dilaksanakan di SMP Negeri 2 Donorojo dengan subjek 24 siswa kelas VII. Uji coba lapangan ini digunakan untuk mengukur tingkat efektivitas dan kelayakan media pembelajaran terhadap produk yang dikembangkan serta dilakukan dengan tujuan mendapat tanggapan, masukan, kritik serta saran dari peserta didik.

#### 6. Revisi Tahap Dua

Peneliti kembali meninjau media pembelajaran yang telah dirancangnya untuk dilakukan penyempurnaan tahap terakhir sesuai dengan masukan dari peserta didik, ahli media dan ahli materi. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar media pembelajaran dapat memenuhi kebutuhan serta sesuai dengan minat dan karakteristik peserta didik. Revisi tahap akhir ini diharapkan dapat membuat media pembelajaran yang telah disusun menjadi lebih efektif serta ideal bagi pembelajaran, peserta didik dan guru.

#### 7. Produk Akhir



Setelah melalui berbagai tahapan, produk media pembelajaran siap digunakan untuk menunjang proses pembelajaran. Produk media pembelajaran akan diperkenalkan dalam bentuk media interaktif seperti halnya video pembelajaran, sehingga dapat digunakan secara luas dan masal.

Teknik pengumpulan data terdiri dari dua data, yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif merupakan data mengenai proses pengembangan media pembelajaran berupa kritik dan saran dari pengguna materi, ahli media, dan siswa. Data kuantitatif merupakan data pokok penelitian yang berupa data penilaian kelayakan tentang media pembelajaran berbasis *Visual Novel* materi Empat Peristiwa Agung dari pengguna materi, ahli media, dan siswa.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. Hasil Penelitian**

#### **1. Data Hasil Validasi Ahli Materi**

Sebelum dilakukan uji penggunaan media oleh siswa, produk yang dikembangkan oleh peneliti divalidasi oleh guru dan dosen ahli materi. Validasi ini dilakukan untuk memperoleh data tentang kelayakan media Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Visual Novel* Materi Empat Peristiwa Agung di Sekolah Menengah Pertama dilihat dari aspek materinya. Validasi oleh ahli materi bertujuan untuk mendapatkan informasi, kritik saran agar media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti menjadi produk yang berkualitas sesuai dengan penyusunan yang baik.

Berdasarkan hasil analisis materi diketahui bahwa dari 52 pertanyaan menghasilkan nilai validitas dan reliabilitas sebesar 0,61 sehingga dinyatakan dan reliabel. Selanjutnya kritik dan saran oleh ahli materi yang menjawab media tersebut sudah bagus, menarik, serta layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran.

#### **2. Data Hasil Validasi Ahli Media**

Validasi produk oleh dosen ahli media dilakukan sebelum uji penggunaan media oleh siswa. Validasi ahli media ini dilakukan untuk memperoleh data mengenai kelayakan pengembangan media tersebut. Pembelajaran Berbasis *Visual Novel* Materi Empat Peristiwa Agung di Sekolah Menengah Pertama dilihat dari aspek medianya, selanjutnya komentar dan saran ahli media tersebut digunakan untuk proses penyempurnaan media sebelum dilakukan uji penggunaan media oleh siswa.

Berdasarkan hasil analisis media tersebut, dapat diketahui dari 21 pertanyaan menghasilkan nilai validitas dan reliabilitas sebesar 0,79 sehingga dikatakan valid dan reliabel. Selanjutnya



kritik dan saran oleh ahli materi yang menjawab media tersebut sudah bagus, menarik, serta layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran.

### 3. Data Hasil Penilaian Siswa

Penilaian media pembelajaran dilakukan oleh siswa sekolah menengah pertama dengan tiga tahap uji coba yaitu, uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok sedang, dan uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok kecil dilaksanakan di kelas VII dengan responden 3 siswa dan uji coba kelompok sedang dilaksanakan di kelas VII dengan jumlah responden 20 siswa. Sedangkan untuk uji coba kelompok besar dilakukan di kelas VII dengan jumlah responden 24 siswa.

Dari analisis di atas dapat diketahui bahwa nilai keseluruhan mengenai penilaian media pembelajaran Empat Peristiwa Agung mendapatkan “Respon Positif” dari siswa. Uji coba yang dilaksanakan pada kelompok kecil mendapatkan persentasi jawaban ya dengan rata-rata 94,44%, sehingga media dapat dikatakan “Sangat Layak”. Uji coba yang dilaksanakan pada kelompok sedang mendapatkan persentasi jawaban ya dengan rata-rata 95,83%, sehingga media dapat dikatakan “Sangat Layak”. Sedangkan pada uji coba yang dilaksanakan pada kelompok besar mendapatkan persentasi jawaban ya dengan rata-rata 97,56%, sehingga media dapat dikatakan “Sangat Layak”.

## B. Analisis Data

Analisis data yang dihasilkan dari ahli materi memperoleh keseluruhan aspek ada 52 pertanyaan menghasilkan nilai validitas dan reliabilitas sebesar 0,61 sehingga dinyatakan valid dan reliabel. Selanjutnya analisis data dari ahli media menghasilkan keseluruhan aspek ada 21 pertanyaan menghasilkan nilai validitas dan reliabilitas sebesar 0,79 sehingga dinyatakan valid dan reliabel.

Analisis data selanjutnya penilaian siswa sebagai uji coba media, yang dilaksanakan di 3 SMP. Penilaian yang dilakukan oleh siswa ialah dengan menjawab 12 pertanyaan beserta kritik dan sarannya. Penilaian dari siswa mendapatkan nilai sebesar rata-rata 94,44% untuk uji kelompok kecil, sehingga media dapat dikatakan “Sangat Layak”. Selanjutnya mendapat nilai 95,83%, pada uji coba kelompok sedang, sehingga media dapat dikatakan “Sangat Layak”. Sedangkan pada uji coba kelompok besar mendapatkan nilai rata-rata 97,56%, sehingga media dapat dikatakan “Sangat Layak”.

## C. Pembahasan



Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang mengembangkan media sebagai penunjang dalam pembelajaran. Adapun objek yang dikaji pada penelitian ini adalah media pembelajaran agar mempermudah guru dalam melakukan kegiatan belajar mengajar. Peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran agar proses pembelajaran lebih menarik, dan siswa lebih mudah memahami materi dengan adanya media tersebut, sehingga di perlukan sebuah media pembelajaran saat pelajaran berlangsung.

Informasi yang didapat dari kegiatan wawancara peneliti antara lain belum tersedianya media pembelajaran berbasis *visual novel* menggunakan aplikasi *Living Maker 2* khususnya pendidikan Agama Buddha. Kegiatan pembelajaran yang berlangsung masih menggunakan metode ceramah dengan menggunakan alat bantu media sederhana seperti, gambar, papan tulis dan spidol. Sesuai dengan analisis kebutuhan yang dilakukan melalui kegiatan wawancara, tugas peneliti adalah mengembangkan media pembelajaran yang dapat digunakan guru saat melakukan pembelajaran.

Selanjutnya tahap pengembangan produk merupakan tahap perancangan media dari tahap mendesain, pengumpulan bahan, sampai tahap pembuatan produk media pembelajaran. Tahap pengembangan produk meliputi pembuatan desain media secara keseluruhan (*storyboard*), penyusunan materi, pembuatan *background*, gambar tokoh, teks narasi, *background*, dan icon pendukung lainnya yang akan disertakan dalam aplikasi *Living Maker 2*, serta tahap pembuatan produk media pembelajaran dengan materi Empat Peristiwa Agung.

a. Pembuatan desain media (*storyboard*)

*Storyboard* menggambarkan secara keseluruhan gambaran aplikasi media pembelajaran yang akan dimuat. *Storyboard* berfungsi sebagai panduan seperti peta untuk memudahkan proses pembuatan media pembelajaran.

b. Menetapkan materi

Pada tahap ini dikemukakan pengambilan materi Empat Peristiwa Agung bersumber dari buku Dharmacakra (Sulani, dkk, 76-83 : 2011). Materi yang dipilih yaitu menceritakan riwayat hidup Buddha Gotama didalamnya membahas Empat Peristiwa Agung yang dilihat oleh Pangeran Siddharta sebelum akhirnya mencapai penerangan sempurna menjadi seorang Buddha. Materi ini dipilih karena kurangnya penggunaan media pembelajaran pada materi ini, serta ada guru yang masih monoton dalam mengajar pendidikan Agama Buddha khususnya pada materi Empat Peristiwa Agung.

c. Penyusunan soal dan jawaban



Soal dan pembahasan jawaban yang akan dimuat dalam media ini merupakan materi Empat Peristiwa Agung yang membahas empat peristiwa yang dilihat Pangeran Siddharta. Penyusunan soal bertujuan untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi didalam media pembelajaran Empat Peristiwa Agung.

d. Mengkaji mata pelajaran sesuai dengan kurikulum

Pembelajaran Empat Peristiwa Agung dilaksanakan pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) pada kelas VII serta disesuaikan dengan silabus yang telah ada. Standar Kompetensi materi Empat Peristiwa Agung dikaji sesuai dengan panduan kurikulum yang berlaku di sekolah yaitu KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan).

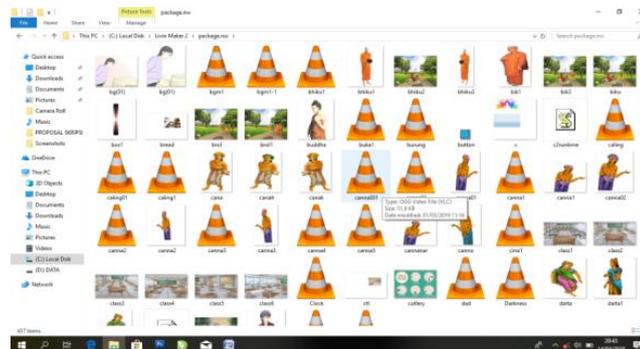
e. Pengumpulan *background*, gambar tokoh, *backsound*, *dubbing* suara, teks narasi dan icon pendukung lainnya sesuai kapasitas aplikasinya.

Gambar yang disajikan dalam media sebagian dirancang sendiri oleh peneliti. Gambar dikombinasikan dengan gambar hasil unduhan dari berbagai sumber. Pengumpulan *background*, gambar tokoh, *backsound* dan pendukung lainnya sebagian besar diunduh dari internet. web jeqweb.com dan iconfinder. Pembuatan dan pengkombinasian gambar dilakukan dengan menggunakan program PhotoShop CS 3. Sebagian besar gambar dibuat dalam format Portable Network Graphics (.png) dikarenakan gambar dengan format .png dapat dimasukkan kedalam aplikasi yang dinamakan image.

Selanjutnya *background* latar belakang harus dibuat format Joint Photographic Expert Assemble (.jpg/jpeg) dikarenakan dalam aplikasi dinamakan background yang hanya dapat dimasukkan dengan format (.jpg). Serta *backsound* harus dibuat dengan format ogg, dikarenakan yang dapat dimasukkan kedalam aplikasi harus diconvert dahulu dengan audacityportable dan di simpan dengan format ogg dan *dubbing* suara tokoh karakter harus diconvert disimpan dengan format ogg. Semua format berbeda sesuai dengan apa yang akan dimasukkan dalam aplikasinya. Sehingga keseluruhan tampilan yang sudah jadi membuat media lebih menarik dan memperindah tampilan media.

**Gambar 4**  
**Kumpulan *background*, gambar tokoh, *backsound*, *dubbing* suara, serta icon pendukung**

lainnya yang berformat png, jpg, dan ogg.  
(<https://metrolagu.online/getmp3?v=waIBnsjEYjs&play=yes>).

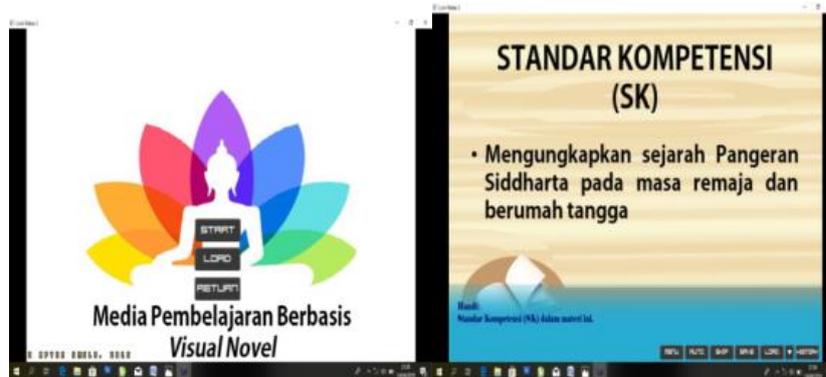


f. Membuat produk media pembelajaran berbasis *Visual Novel* dengan aplikasi *Livin Maker 2*

Media dibuat dengan menggunakan perangkat komputer dengan sistem operasi Windows 7. Seluruh komponen yang telah dipersiapkan pada tahap desain kemudian dirangkai menjadi satu kesatuan dengan menggunakan aplikasi *Livin Maker 2*. Komponen dirangkai menjadi satu kesatuan media sesuai dengan storyboard yang telah dibuat sebelumnya. Proses pembuatan media pembelajaran Empat Peristiwa Agung dengan memasukan gambar, *background*, *backsound*, *dubbing* suara tokoh karakter, dan lain sebagainya.

Langkah awal adalah membuat tampilan awal perpaduan *background*, dan tampilan menu ditengahnya. Tampilan awal terdapat *background* serta terdapat 3 menu diantaranya: 1) Start, 2) Load, dan 3) Return. Tampilan awal ini merupakan pembuka media pembelajaran yang akan digunakan. selanjutnya ialah menampilkan SK, KD, dan Indikator, lalu tampilan yang narator, kemudian materi, kuis, profil, dan sumber referensi, dimana disamping bawah ada menu-menu yang tertera. Tampilan menu media pembelajaran Empat Peristiwa Agung terdapat tujuh menu, dan masing-masing mempunyai fungsi yang berbeda. Tujuh menu tersebut adalah 1) Menu; 2) Auto; 3) Skip; 4) Save; 5) Load; 6) tanda panah; 7) History.

**Gambar 5**  
Gambar awalan dan tampilan selanjutnya.



Menu tampilan awal judul dan menu-menu. Kemudian tampilan selanjutnya SK (Standar Kompetensi), KD (Kompetensi Dasar), dan Indikator yang menyesuaikan materi pembelajaran Empat Peristiwa Agung untuk kelas VII pada jenjang Sekolah Menengah Pertama.

**Gambar 6 SK, KD dan Indikator**  
(<https://www.template.net/design-templates/backgrounds/powerpoint-backgrounds/>).



Tampilan selanjutnya adalah tampilan materi yang menampilkan isi narator, sebelum adegan peristiwa yang dilihat Pangeran Siddharta. Narator berbunyi dan menampilkan *background*

sesuai adegan yang sedang berlangsung. Ketika pembacaan narator selesai, selanjutnya adegan yang memperlihatkan pernyataan narator yakni Pangeran Siddharta melihat orang tua pada perjalanan yang pertama. Pada peristiwa ini Pangeran Siddharta bersama Channa saling berkomunikasi mengenai orang tua yang dilihat Pangeran Siddharta.

Setelah pembahasan selesai kemudian ada narator lagi berbunyi yang akan membahas peristiwa yang kedua. Peristiwa ini Pangeran Siddharta melihat orang sakit, dan Channa memberikan masukan kepada Pangeran Siddharta mengenai orang sakit yang dilihatnya. Kemudian peristiwa selanjutnya narator berbicara lagi untuk adegan yang ketiga adalah Pangeran Siddharta melihat orang mati, dari hal ini Pangeran Siddharta diberikan masukan oleh Channa, sehingga Pangeran tersadar, bahwa hidup ini selalu berubah karna tidaklah kekal.

**Gambar 7**

**Kumpulan materi Empat Peristiwa Agung (<https://slideplayer.info/slide/13552230>).**



Tampilan yang selanjutnya adalah kuis yang menampilkan pertanyaan-pertanyaan pilihan ganda seputar materi Empat Peristiwa Agung. Kuis berfungsi untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menguasai materi Empat Peristiwa Agung yang telah dibahas dalam media pembelajaran ini. Terdapat dua kategori kuis untuk kelas VII yang terdiri dari 10 soal pilihan

ganda dan 10 pilihan esai. Tampilan awal kuis yakni pilihan ganda, dimana peserta didik mengerjakannya dibuku tulis masing-masing. Setelah soal pilihan ganda selesai, selanjutnya ialah pilihan esai, yang mana pilihan esai ini, peserta didik mengerjakannya dibuku tulis. Setelah pertanyaan semua selesai dijawab, langkah yang dilakukan ialah mencocokkan jawaban yang tepat dengan guru. Menu keempat adalah menu profil yang menampilkan profil pembuat media pembelajaran Empat Peristiwa Agung dan menampilkan sumber-sumber perolehan gambar, materi, dan suara.

### Gambar 8

#### Kuis dan profil media pembelajaran (<https://backgroundcheckall.com/background-kartun-pemandangan-4/>).



Tahap selanjutnya adalah pengujian (*testing*). Pengujian (*testing*) sangat penting karena pada tahap ini bertujuan untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi dalam media pembelajaran Empat Peristiwa Agung dapat berjalan dengan benar dan untuk mengetahui kekurangan atau kesalahan yang harus diperbaiki.

Setelah melakukan pengembangan produk dari media pembelajaran, selanjutnya peneliti melakukan validasi ahli materi dan ahli media oleh beberapa pakar ahli diantaranya, Karsiti, S.Ag, Wiwik Sihani, S.Ag, Sumartin, S.Ag., M.Pd.B selaku ahli materi. Pemilihan ahli materi



ini karena ke tiga guru tersebut mengajar disekolah masing-masing yang sudah mengetahui karakteristik siswanya, sehingga peneliti menyesuaikan konsep medianya.

Ahli media Hariyanto, S.Ag., M.Pd, dan Lery Prastyo, S.S., M.A. Pemilihan ahli media karena dosen tersebut ialah jurusan teknologi pendidikan, sehingga sesuai untuk dijadikan ahli media. Masukan yang diberikn meliputi karakter masing-masing tokoh, *backsound* yang digunakan, *background*, tulisan naskah, dan warna tulisan. Masukan-masukan dan saran yang diberikan dari para ahli materi dan ahli media, selanjutnya peneliti memperbaiki media tersebut agar lebih baik lagi, sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kemudian pengembangan media pembelajaran perlu revisi tahap pertama yang dilakukan oleh para ahli materi dan media. Revisi tersebut sebagai perbaikan media agar lebih menarik lagi. Setelah ada masukan dari para ahli, selanjutnya ialah uji coba lapangan yang dilakukan sebanyak tiga kali, yakni uji coba kelompok kecil kepada 3 siswa yang mendapatkan nilai 94,44% kategori sangat baik dan sangat layak. Uji selanjutnya ialah uji kelompok sedang yang berjumlah 20 siswa mendapat nilai 95,83% dikategorikan sangat baik dan sangat layak. Serta uji kelompok besar yang berjumlah 24 siswa mendapatkan nilai 97,56% dikategorikan sangat baik dan sangat layak, sehingga dapat disimpulkan bahwa media tersebut sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam kegiatan belajar.

Setelah uji coba ada revisi tahap dua yakni revisi yang dilakukan oleh siswa. Siswa diberikan kuesioner dan ada kritik saran untuk media tersebut. Masukan dari siswa media yang dibuat sudah bagus, namun ada yang perlu diperbaiki lagi agar lebih menarik. Hal ini menunjukkan hasil Pengembangan Media Berbasis *Visual Novel* Materi Empat Peristiwa Agung Di Sekolah Menengah Pertama berhasil diterapkan di SMP Negeri 2 Pakis Aji, SMP Negeri 2 Donorojo, dan SMP Negeri 1 Cluwak, kelas VII sangat baik dan sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

## D. Kajian Media Akhir

### 1. *Livin Maker 2*

Media pembelajaran yang berbasis *Visual Novel* ini dapat berjalan menggunakan aplikasi *Livin Maker 2* yang merupakan aplikasi baru dan belum banyak dikembangkan dikalangan pendidikan. Hal itu dikarenakan *Livin Maker 2* adalah aplikasi untuk membuat *Visual Novel*, *novel* digital yang memadukan unsur cerita, gambar, narasi teks, *background*, dan *dubbing* suara. Produk media pembelajaran Empat Peristiwa Agung berbasis *Visual Novel* menggunakan aplikasi *Visual Novel* untuk membuat media pembelajaran yang modern. *Livin Maker 2*



menampilkan tampilan yang menarik, kemudian materi yang diambil harus berunsur cerita. Karena media ini akan menghasilkan sebuah percakapan dengan gambar tokoh karakter cerita. Media ini mudah untuk dijalankan oleh guru sebagai media pembelajaran kepada siswa, sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan serta menarik minat siswa untuk mempelajarinya.

## KESIMPULAN

Penelitian dan pengembangan produk media pembelajaran berbasis *Visual Novel* pada materi Empat Peristiwa Agung menggunakan model pengembangan produk yang merujuk pada teori Brog dan Gall dengan mengadaptasi menjadi 7 tahap pengembangan, 1) analisis kebutuhan dan perencanaan, 2) pengembangan produk, 3) validasi ahli materi dan ahli media, 4) revisi tahap pertama, 5) uji coba lapangan, 6) revisi tahap dua, dan 7) produk akhir. Pada penilaian materi menghasilkan nilai validitas dan reliabilitas sebesar 0,61 sehingga dinyatakan valid dan reliabel. Selanjutnya penilaian media menghasilkan nilai validitas dan reliabilitas sebesar 0,79, sehingga dinyatakan valid dan reliabel. Sehingga media tersebut “Sangat Baik” dan “Sangat Layak” untuk dijadikan sebagai media pembelajaran. Hasil uji coba lapangan terhadap 47 siswa menunjukkan bahwa bahan ajar berupa *Visual Novel* sangat diminati siswa. Hal ini tercermin dari hasil umpan balik yang diberikan oleh siswa dengan rata-rata penilaian yang sangat baik. Umpan balik mengarah pada hal-hal yang positif terhadap kualitas produk pengembangan.

## DAFTAR PUSTAKA

Arsyad dan Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.

Sanjaya, Wina. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Sulani, P. & Hermajayo, S. (2011). *Dharmacakra*. Jakarta: CV. Karuna Jaya.

Vijjananda, H. (2013). *Mukjizat Buddha*. Jakarta: Ehipassiko Foundation.

## Internet:

<http://fitk.iain-surakarta.ac.id/jurusan-sastra-inggris-fitk-selenggarakan-technology-upgrading/>.

Diakses pada tanggal 15 Oktober 2018 pukul 13.00 WIB ditulis oleh Sanjaya.  
<https://metrolagu.online/getmp3?v=waIBnsjEYjs&play=yes>. Diakses pada 15 oktober 2018 pukul 14.00 WIB.



<https://www.template.net/design-templates/backgrounds/powerpoint-backgrounds/>. Diakses pada tanggal 15 Oktober 2018 pukul 14.30 WIB.

<https://slideplayer.info/slide/13552230>. Diakses pada tanggal 16 Oktober 2018 pukul 10.20 WIB.

<https://backgroundcheckall.com/background-kartun-pemandangan-4/>. Diakses pada tanggal 16 Oktober 2018.

<https://metrolagu.online/getmp3?v=waIBnsjEYjs&play=yes>. Diakses pada tanggal 16 Oktober 2018 pukul 15.00 WIB.