



STUDI EKSPERIMEN PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF MATERI HUKUM-HUKUM UNIVERSAL TERHADAP AKTIVITAS BELAJAR

Tri Suyatno

Sekolah Tinggi Agama Buddha Negeri Raden Wijaya

Trisuyatno@radenwijaya.ac.id

Abstrak

Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah bagaimana penggunaan Media Pembelajaran Interaktif berpengaruh terhadap Aktifitas belajar pendidikan agama Buddha. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Eksperimen, jumlah sampel yang diambil sebanyak 12 siswa. Instrumen yang digunakan Analisis data dilakukan dengan analisis nonparametrik teknik t-test. Berdasarkan hasil persentase statistik paired sample t test yang menunjukkan bahwa nilai Asymp. Sig lebih kecil dibandingkan dengan daftar pada taraf signifikan 5% yaitu $0,000 \leq 0,05$. Selanjutnya, pencapaian Aktivitas belajar juga mempunyai nilai yang baik. Nilai rata-rata pree test atau sebelum perlakuan 66% dengan kategori CUKUP dan setelah diberi perlakuan atau post test meningkat sebesar 82%, Sehingga secara keseluruhan Aktivitas belajar siswa setelah penggunaan Media Pembelajaran Interaktif diperoleh rata-rata sebesar 82% dan termasuk dalam kategori TINGGI. Media Pembelajaran Interaktif diharapkan meningkatkan Aktivitas Belajar dalam proses pembelajaran. Aktivitas belajar siswa meningkat dikarenakan penggunaan media yang menarik dan mampu memberikan rasa senang kepada siswa sehingga siswa mampu menerima pembelajaran dengan baik. Hal ini dikarenakan aktivitas belajar siswa yang tinggi juga akan membantu siswa dalam mewujudkan suatu keberhasilan dalam pembelajaran. Sebaliknya, media pembelajaran belajar yang tidak menarik akan membuat siswa merasa sulit untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kata Kunci: Aktivitas, Belajar, Media Pembelajaran, Interaktif

Abstract

The problem studied in this study is how the use of Interactive Learning Media affects Buddhist education learning activities. The method used in this study was the Experimental method, the number of samples taken was 12 students. Instruments used Data analysis is carried out by nonparametric analysis of t-test techniques. Based on the results of statistical percentages paired sample t test which shows that the value of Asymp. Sig is smaller than the list at a significant level of 5% which is $0.000 \leq 0.05$. Furthermore, the achievement of learning activities also has good value. The average score of pree test or before treatment was 66% with the ENOUGH category and after being given treatment or post test increased by 82%, so that overall student learning activities after using Interactive Learning Media were obtained on average by 82% and included in the HIGH category. Interactive Learning Media is expected to increase Learning Activities in the learning process. Student learning activities increase due to the use of interesting media and are able to provide a sense of pleasure to students so that students are able to receive learning well. This is because high student learning activities will also help students in realizing a success in learning. Conversely, uninteresting learning media will make students find it difficult to achieve learning goals.

Keywords: Activities, Learning, Learning Media, Interactive

PENDAHULUAN

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan siswa terutama untuk bekerja sesuai bidang tertentu. Hal ini dijelaskan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 15 Nomor 20 Tahun 2003 bahwa ilmu pengetahuan yang dapat diaplikasikan. Pendidikan kejuruan ini merupakan gabungan pengetahuan normatif, adaptif, dan produktif. Setiap penjabaran materi mata diklat, guru memiliki karakteristik yang berbeda-beda sehingga memerlukan metode pembelajaran yang berbeda pula. Berdasarkan uraian tersebut, selain beberapa faktor yang menentukan keberhasilan suatu pelaksanaan pendidikan. Beberapa faktor itu antara lain lingkungan, sarana prasarana, dan metode pembelajaran yang digunakan.

Penyampaian pembelajaran interaktif dalam pendidikan agama buddha dapat memberikan peningkatan pembelajaran atau aktivitas belajar siswa. Pembelajaran interaktif lebih menekankan pada kenyamanan dan menarik minat siswa, sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai.

Pendidikan merupakan suatu proses di mana suatu bangsa atau negara membina dan mengembangkan, kesadaran diri, proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dan usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan, proses, cara, perbuatan mendidik. Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Pasal 3 UU RI No.20/2003).

Peraturan pemerintah No.19 Tahun 2005 pasal 19 ayat 1 tentang standar nasional pendidikan menyatakan "Proses pembelajaran pada suatu pendidikan diselenggarakan secara efektif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreatifitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Pendidikan menengah kejuruan (SMK) merupakan salah satu lembaga pendidikan yang diselenggarakan pemerintah untuk mengembangkan kemampuan, pengetahuan, ketrampilan dasar dalam diri yang dipersiapkan untuk hidup dalam masyarakat dan untuk membentuk mutu peserta didik melanjutkan kejenjang yang lebih tinggi (perguruan tinggi) dan dalam dunia kerja. Penggunaan media pembelajaran membantu efektifitas proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi pembelajaran hingga pemahaman peserta didik. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan pembelajaran serta membawa pengaruh psikologi peserta didik (Harmalik,1986).

Perkembangan yang pesat di bidang teknologi komunikasi dan informasi memberikan dampak positif bagi perkembangan media pembelajaran. Pendidikan

menggunakan media buku, papan tulis, radio, televisi, OHP proyektor, saat ini berkembang menjadi multimedia pembelajaran yang interaktif. Teknologi informasi komputer (TIK) mendukung pengembangan multimedia pelajaran yang interaktif. Multimedia pembelajaran interaktif merupakan media yang menggabungkan berbagai komponen di dalam satu media, yaitu media audio, video, gambar, maupun animasi.

Mata pelajaran yang menarik akan menumbuhkan minat seseorang untuk mempelajarinya dengan sebaik-baiknya, dan sebaliknya bidang studi yang tidak sesuai minatnya tidak akan mempunyai daya tarik bagi siswa. Proses kegiatan belajar mengajar di SMK Pembangunan Ampel - Boyolali masih menggunakan media yang bersifat pasif seperti penggunaan buku, OHP dan papan tulis. Penyajian materi pelajaran dibuat menarik, apabila materi pelajaran yang diberikan kepada siswa tidak menarik baginya, maka dapat timbul rasa bosan, malas untuk belajar sehingga minat belajar siswa dalam studinya akan menurun.

Pendidikan agama Buddha adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di SMK merupakan salah satu sarana untuk perilaku yang baik. Diberikannya pendidikan agama diharapkan anak didik mampu menjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat jasmani dan rohani, beriman, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Pendidikan agama Buddha di sekolah, tidak hanya mengetahui atau mengingat (*pariyatti*), tetapi melaksanakan dalam kehidupan sehari-hari (*patipatti*), dan akhirnya pencapaian kebenaran *dhamma* (*pativedha*). Pengetahuan saja tidak akan membuat orang terbebas dari penderitaan, tetapi juga harus melaksanakannya (Multi,2003: 316).

Pembelajaran pendidikan agama Buddha memiliki tujuan, siswa memiliki keyakinan terhadap Tri Ratna terhadap Sub-pokok pembahasan hukum *niyama* (universal) di kelas X tingkat SMA/SMK. Hukum *niyama* adalah hukum yang mengupas tentang segala yang terjadi di alam semesta yang dapat di ungkapkan maupun yang belum dapat di ungkapkan oleh manusia. Terdapat beberapa unsur tentang hukum alam yang dijelaskan dalam hukum *niyama*, antara lain, *utu niyama* (hukum energi), *bija niyama* (hukum pembenihan), *kamma niyama* (hukum perbuatan), *citta niyama* (hukum psikis), *dhamma niyama* (hukum dhamma). Jabaran materi yang terkandung dalam materi hukum *niyama* masih bersifat abstrak. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dalam penyampaian materi-materi yang abstrak membantu peserta didik menerima pesan atau materi yang disampaikan oleh guru.

Proses pembelajaran hukum *niyama* di SMK Pembangunan Ampel saat ini menggunakan media yang bersifat satu arah, seperti buku, papan tulis, dan presentasi powerpoin, dalam menyampaikan materi menggunakan metode ceramah. Di sisi lain keterbatasan kemampuan guru dalam pengembangan berbasis multimedia pembelajaran berbasis interaktif juga berpengaruh pada minat dan motivasi yang rendah pada peserta didik dalam menyerap pesan atau materi yang disampaikan.

Peneliti berinisiatif untuk mengembangkan dan mengfungsikan multimedia pembelajaran interaktif untuk membantu guru dalam menyampaikan pesan/materi dalam proses pembelajaran. Multimedia interaktif dapat membantu menjelaskan materi-materi pendidikan agama Buddha, yang bersifat abstrak dengan variasi bahan dan ditunjang Multimedia, sehingga peserta didik dapat termotivasi dan memiliki minat yang tinggi dalam proses pembelajaran. Berdasarkan fenomena tersebut peneliti tertarik untuk “Studi Eksperimen Penggunaan Media Interaktif Materi Hukum-Hukum Universal Terhadap Aktivitas Belajar Pendidikan Agama Buddha”

METODE

Obyek penelitian ini adalah siswa beragama Buddha di SMK Pembangunan Ampel yang terdaftar pada semester dua tahun pelajaran 2013/2014 sebanyak 12 siswa, terdiri dari jurusan akuntansi dan rekayasa perangkat lunak (RPL) yang terdiri 12 siswa dengan materi pembelajaran hukum-hukum universal (niyama).

Penelitian ini menggunakan desain penelitian eksperimen. Eksperimen adalah observasi dibawah kondisi buatan dimana kondisi tersebut dibuat dan diatur oleh peneliti (Nazir,2005:63). Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan ini menghubungkan dua variable pada penelitian yang menerangkan sebab akibat dengan cara perlakuan perlakuan tertentu kepada kelompok eksperimen. Jenis eksperimen dalam penelitian ini adalah *Pre eksperimental design* (bukan eksperimen sebenarnya) karena masih dipengaruhi variable luar, dan *true eksperimental design* (eksperimen yang sebenarnya).

Terdapat bermacam-macam design penelitian, baik yang termasuk *Pre Eksperimental* maupun *True Eksperimental Design*. Penelitian ini menggunakan *pre eksperimental design* dan desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre Test Dan Post Test Groub Design*. Penelitian ini dilakukan sebanyak 2 kali yaitu sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen. Observasi dilakukan sebelum eksperimen disebut *pre test* dan observasi sesudah eksperimen disebut *Post test* (Sugiyono,2008:75). Design eksperimen yang digunakan adalah sebagai berikut :

Tabel 3.1 Design penelitian

Pretest	Perlakuan	Posttest
O ₀	X	O ₁

O₀ = nilai pretest (sebelum diberikan perlakuan)

O₁ = nilai posttest (sesudah diberikan perlakuan)

X = Perlakuan

Pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan kuantitatif yaitu penelitian yang mendasarkan pada paradigma struktur fungsional yang memandang komponen-komponen suatu variabel dapat dikaji secara terpisah-pisah. Kemudian dihubungkan untuk dicari ada atau tidaknya hubungan variabel tersebut. Dalam penelitian ini, ingin

mengetahui hubungan media pembelajaran interaktif terhadap aktivitas belajar peserta didik bidang studi pendidikan agama Buddha SMK Pembangunan Ampel Boyolali.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil uji *paired sample t test* untuk mengetahui penggunaan media interaktif materi hukum-hukum universal terhadap meningkatkan aktivitas belajar pendidikan agama Buddha

Uji hipotesis digunakan untuk menguji “Bagaimana penggunaan media interaktif materi hukum-hukum universal terhadap meningkatkan aktivitas belajar pendidikan agama Buddha”. Dalam penelitian ini pengujian hipotesis menggunakan rumus *t-test* dengan mengolah data dengan program software komputer *Statistical Package for Spot Solution* (SPSS 15).

Untuk mengetahui adanya perbedaan antara perbedaan nilai media pembelajaran *interaktif* sebelum dan sesudah perlakuan akan dilakukan pengujian perhitungan Uji t, uji t dilakukan dengan pengujian *Paired sample t-test*. Uji ini memfokuskan pada Nilai signifikan probabilitas, untuk menjawab hipotesis yang diajukan maka digunakan uji t pada taraf kepercayaan 95%. Kemudian jika tingkat signifikansi hasil perhitungan $\leq \alpha = 0,05$ maka H_a diterima dan sebaliknya.

H_0 : tidak ada perbedaan antara aktivitas belajar Pendidikan Agama Buddha sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan.

H_a : ada perbedaan antara aktivitas belajar Pendidikan Agama Buddha sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan.

Sebelum dilakukan pengujian *paired sampel t test* untuk menganalisis pengujian tersebut maka terlebih dahulu dibuat hipotesa kerja sebagai berikut :

H_0 : Tidak ada hubungan penggunaan media interaktif materi hukum-hukum universal terhadap meningkatkan aktivitas belajar pendidikan agama Buddha kelas X SMK Pembangunan Ampel Boyolali tahun pelajaran 2013/2014 sebelum dan sesudah mendapat perlakuan

H_a : Ada hubungan penggunaan media interaktif materi hukum-hukum universal terhadap meningkatkan aktivitas belajar pendidikan agama Buddha kelas X SMK Pembangunan Ampel Boyolali tahun pelajaran 2013/2014 sebelum dan sesudah mendapat perlakuan

Berikut ini adalah hasil uji t untuk *paired sampel t test* aktivitas belajar sesudah mendapatkan perlakuan media pembelajaran inteaktif. Adapun hasil *perhitungan* dengan menggunakan *paired sample test* dapat dilihat pada tabel 4.9 di bawah ini:

Tabel 1 : Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre	155.08	12	35.269	10.181
	Post	196.83	12	22.152	6.395

Berdasarkan data statistik *Paired Sampel t test* sebelum penggunaan media interaktif sebesar 155.08, dan rata-rata sesudah penggunaan atau perlakuan sebesar 196.83. *Standar deviasi* sebelum penggunaan media sebesar 35.269, dan sesudah diberikan perlakuan atau pemberian materi dengan media pembelajaran senilai 22.152.

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pre & Post	12	.904	.000

Berdasarkan data statistik *Paired Sampel t test* sebelum dan sesudah penggunaan media Interaktif sebesar 0,904 dengan nilai *probabilitas* 0,05 yaitu 0,000 hal ini menunjukkan bahwa da hubungan antara media interatif terhadap aktivitas belajar siswa.

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
	Lower	Upper	Lower	Upper	Lower	Lower	Upper	
Pair 1 Sebelum - Sesudah	-41.750	17.935	5.177	-53.145	-30.355	-8.064	11	.000

Nilai $-t$ hitung $< -t$ table, sedangkan nilai t -tabel adalah $n-1$, $(12-1=11)$ dalam t -tabel $11= -2,201$, hasil perhitungan uji t , didapatkan $-8.064 < -2,201$ dan diperoleh *Asymp. Signifikan* yaitu 0,000. $Propabilitas \leq 0,05$, maka **Ho ditolak dan Ha diterima**. Hal ini mengasumsikan bahwa penggunaan interaktif berpengaruh terhadap aktivitas belajar pendidikan agama Buddha. Hal ini diasumsikan dengan jika $propabilitas \geq 0,05$, maka Ho tidak ditolak, sedangkan jika $propabilitas \leq 0.05$, maka Ho ditolak atau hipotesis kerja yang diajukan Ha diterima yaitu: Ada hubungan penggunaan media interaktif materi hukum-hukum universal terhadap meningkatkan aktivitas belajar pendidikan agama Buddha kelas X SMK Pembangunan Ampel Boyolali tahun pelajaran 2013/2014.

PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dengan cara memberikan perlakuan (*treatment*) dalam pembelajaran sebanyak 3 kali perlakuan. Setiap pembelajaran diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis audiovisual. Penggunaan media pembelajaran berbasis audiovisual bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan minat belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil tersebut dapat diketahui melalui hasil *posttest* yang diberikan setelah 3 kali perlakuan.

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dibahas sebelumnya, berikut ini diuraikan deskripsi data dari hasil penelitian tersebut. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai rerata *posttest* lebih besar daripada nilai *pretest*. Artinya aktivitas belajar siswa beragama Buddha kelas X SMK Pembangunan Ampel lebih baik sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis interaktif dari pada sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis interaktif hal ini terbukti dari analisis t-test yang menunjukkan nilai rerata *posttest* > *pretest*, yaitu $196.83 > 155.08$.

Hasil analisis lainnya menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis audiovisual berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Pengaruh tersebut sangat kuat dengan angka koefisien korelasi sebesar 0,904 dengan probabilitas hitung < 0,05, yaitu 0,000. Hal ini berarti, media pembelajaran interaktif sangatlah mempengaruhi aktivitas belajar pendidikan agama Buddha kelas X SMK Pembangunan Ampel.

Pembuktian hipotesis ada tidaknya perbedaan aktivitas belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis interaktif, dibuktikan dari hasil uji t-test yang menunjukkan angka t hitung > t tabel ($-8.064 > -2,201$) dengan signifikansi ($0,000 < 0,05$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya ada perbedaan aktivitas belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis interaktif.

Berdasarkan hasil perhitungan statistik diatas, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berpengaruh terhadap aktivitas belajar siswa. Artinya, media pembelajaran interaktif adalah media yang tepat untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa. Siswa yang mempunyai aktivitas yang tinggi dalam belajar akan mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran.

PENUTUP

Aktivitas belajar siswa meningkat dikarenakan penggunaan media yang menarik dan mampu memberikan rasa senang kepada siswa. Siswa mampu menerima pembelajaran dengan baik, hal ini dikarenakan aktivitas belajar siswa yang tinggi juga akan membantu siswa dalam mewujudkan suatu keberhasilan dalam pembelajaran. Sebaliknya, media pembelajaran belajar yang tidak menarik akan membuat siswa merasa sulit untuk mencapai tujuan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Samyutta Nikaya V. 2009. *The Connected Discourses Of The Buddhai*. Klaten: Visma Sambodhi.

Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV

Wijaya Mukti, Krisnanda. 2003. *Wacana Buddha-Dhamma*. Jakarta: Ekayana Buddhist Centre.

....., 2003. *Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS)*. Bandung: Citra Umbara

....., 2003. *Mencari Format pendidikan Buddhis abad 21*. Jakarta: Buddha Gotama Society

....., 2010. *Dhammapada*. Jakarta: Pustaka Karaniya

....., 2010. *Dhammapada*. Jakarta: Pustaka Karaniya

....., 2003. *UU-RI-NO20*. Jakarta: Kemendiknas