

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS PROBLEM
BASED LEARNING PADA MATERI PANCASILA BUDDHIS DAN
PANCADHAMMA PENDIDIKAN AGAMA BUDDHA KELAS
VII SMP DI KABUPATEN PESAWARAN**

Susanto

kampus@stiab-jinarakkhita.ac.id

STIAB Jinarakkhita

Abstrak

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang digunakan guru menjadi multimedia interaktif berbasis problem based learning pada materi Pancasila Buddhis Dan Pancadhamma Pendidikan Agama Buddha Kelas VII Di Sekolah Menengah Pertama (SMP) di Kabupaten Pesawaran.

Metode penelitian ini dengan metode research and development (penelitian dan pengembangan), metode ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut Hal ini berkaitan dengan tujuan umum penelitian yaitu untuk mengembangkan suatu model multimedia interaktif materi pancasila buddhis dan pancadhamma yang cocok untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Populasi dalam penelitian ini adalah pesertadidik beragama Buddha kelas VII yang berjumlah 6 pesertadidik dari SMP PGRI Pejambon dan 6 pesertadidik dari SMP 21 Pesawaran. Langkah pengembangan yang ditempuh berdasarkan pada langkah pengembangan Bord And Gall memiliki relevansi yang tinggi untuk mengembangkan model multimedia interaktif. Teknik analisis menggunakan deskriptif presentase. Data kuantitatif dari penilaian produk yang telah dikembangkan pada saat uji coba produk, dianalisis dengan analisis deskriptif presentase. Teknik analisis data ini digunakan untuk mengetahui validitas dan reabilitas angket. Yaitu penilaian uji coba produk yang di ujikan kepada ahli media, ahli materi, dan guru pendidikan.

Hasil penelitian untuk mengetahui kelayakan produk yang dihasilkan, yaitu, multimedia interaktif pada materi pancasila dan pancadhamma kelas VII kabupaten Pesawaran. Berdasarkan uji Validasi produk dilakukan oleh ahli media dan ahli materi mendapatkan hasil Hasil jumlah kedua uji oleh ahli materi dan ahli media mendapatkan skor total 377 dengan rata rata 4.6 dalam kriteria sangat baik atau layak untuk digunakan. Sedangkan validasi oleh guru mata pelajaran pendidikan agama Buddha hasil keseluruhan dari 2 validator oleh guru pendidikan agama Buddha mendapatkan nilai rata rata sebesar 4,6 dan total nilai 377 dengan kriteria sangat baik atau layak untuk digunakan. Hasil ujicoba lapangan menggunakan uji dua sisi dengan tingkat signifikansi $\alpha = 5\%$. hasil pengujian berdasarkan kriteria yang telah dibuat dengan Nilai -t hitung $< -t$ tabel ($-36,336 < -2,57058$) dan P value ($0,00 < 0,05$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Oleh karena itu dari hasil pengujian berdasarkan kriteria yang telah dibuat dengan nilai perbandingan -t hitung $< -t$ tabel ($-36,336 < -2,57058$) dan P value ($0,00 < 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa Ada perbedaan antara rata-rata nilai sebelum menggunakan media dengan rata-rata nilai sesudah menggunakan media

Kata kunci : Pengembangan media, pancasila dan pancadhamma.

ABSTRACT

This research and development aims to develop learning media used by teachers to become interactive multimedia based on problem based learning on Buddhist Pancasila material and Pancadhamma Buddhist Education Class VII in Junior High Schools (SMP) in Pesawaran district.

This research method with research and development methods, this method is used to produce certain products, and test the effectiveness of these products. This is related to the general purpose of research, namely to develop an interactive multimedia model of Buddhist and Pancasila Pancasila material suitable for achieving expected learning goals. The population in this study were students of class VII Buddhists, amounting to 6 students from PGRI Pejambon Middle School and 6 students from SMP 21 Pesawaran. The development steps taken are based on the Bord and Gall development steps that have high relevance for developing interactive multimedia models. Analysis techniques using descriptive percentages. Quantitative data from product assessments that have been developed during product trials, are analyzed by descriptive analysis of percentages. This data analysis technique is used to determine the validity and reliability of the questionnaire. Namely the assessment of product trials that are tested on media experts, material experts, and education teachers.

The results of the study were to determine the feasibility of the products produced, namely, interactive multimedia on Pancasila and Pancadhamma materials in class VII Pesawaran district. Based on the product validation test conducted by media experts and material experts get the results The results of the number of the two tests by material experts and media experts get a total score of 377 with an average of 4.6 in the criteria very good or feasible to use. While the validation by teachers of Buddhist education subjects the overall results of 2 validators by Buddhist education teachers get an average value of 4.6 and a total of 377 values with very good criteria or suitable for use. The results of field trials use a two-tailed test with a significance level of $\alpha = 5\%$. the test results are based on the criteria that have been made with the calculated value $-t < -t \text{ table } (-36.336 < -2.57058)$ and $P \text{ value } (0.00 < 0.05)$ then H_0 is rejected and H_a is accepted. Therefore, from the test results based on the criteria that have been made with the comparison value of $-t \text{ count } < -t \text{ table } (-36.336 < -2.57058)$ and $P \text{ value } (0.00 < 0.05)$, it can be concluded that there is a difference between average value before using the media with an average value after using the media.

Keywords: *Development of Media, Pancasila and Pancadhamma.*

I. Latar Belakang

Pendidik pendidikan agama Buddha pada tingkat sekolah menengah pertama pada umumnya hanya menggunakan media buku cetak dari pemerintah dan penggunaan media terbatas pada slide power point yang dirasa kurang menarik dalam bidang pembelajaran. Keterbatasan penggunaan media

berdampak pada pembelajaran yang monoton, peserta didik bosan dan kurang tertarik dengan pembelajaran yang disampaikan.

Pembelajaran yang dilakukan juga masih berpusat pada guru, dimana guru masih mendominasi penyampaian materi ajar dan peserta didik sebagai pendengar yang baik. Pembelajaran yang berbasis pada pendekatan masalah secara langsung masih jarang diterapkan dalam pendidikan agama Buddha khususnya. Menggunakan variasi pendekatan merupakan keharusan yang menjadi kewajiban seorang pendidik guna tersampainya informasi dan ilmu yang menjadi tujuan dari pendidikan. Pembelajaran yang menggunakan alat bantu atau media pembelajaran dengan pendekatan khusus seperti *problem based learning* masih jarang dilingkungan pendidikan agama Buddha.

Penggunaan media pembelajaran merupakan bentuk pemberian tempat yang penting dalam pendidikan. Media pembelajaran yang baik mendukung tercapainya kompetensi yang dituju dan menumbuhkan ketertarikan dan motivasi peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar. Karena guru harus memiliki kompetensi dan ketrampilan menggunakan media untuk mendukung kegiatan pembelajaran sebagai langkah pendidik agar dapat menarik perhatian dan motivasi peserta didik. Seperti yang diajarkan Buddha guru yang baik, memiliki kompetensi, ketrampilan dalam moralitas, konsentrasi dan kebijaksanaan, mengajar siswa yang menjadi sepenuhnya mantap seperti dia. Sedangkan guru yang tercela, tidak terampil, terlepas dari apakah siswa-siswanya mendengarkan dia atau tidak mendengarkan dia, juga dipandang tercela (D.I, 230-231). Buddha telah memberikan dalam *digha nikaya I* diharuskan seorang guru untuk terampil guna mendorong peserta didik untuk memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru tersebut.

Saat observasi peneliti mendapat argumen menarik dari guru pendidikan agama Buddha bahwa jumlah siswa tiap kelas yang menganut agama Buddha bervariasi sehingga guru dituntut menggunakan media pembelajaran namun guru pendidikan agama Buddha hanya menggunakan media buku teks dan slide power point yang dirasa peneliti kurang mendukung materi, terutama dalam materi *panca sila* dan *pancadhamma* yang membutuhkan gambaran nyata untuk peserta didik.

Perkembangan teknologi yang semakin pesat membuat ketersediaan sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah semakin kompleks, seperti tersedianya komputer, lcd proyektor, sound portable yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung pembelajaran yang lebih inovatif dengan bantuan sarana tersebut jika dimanfaatkan untuk pembelajaran akan lebih baik dan kemampuan pesertadidik dalam menggunakan komputer dan perangkat lunak pun sudah baik sehingga jika tersedia media pembelajaran yang baik dapat membantu pembelajaran lebih optimal. Untuk menangani masalah tersebut peneliti bermaksud mengembangkan media interaktif dalam materi pancasila dan pancadharma untuk membantu guru dalam menyampaikan materi, dan dapat digunakan sebagai acuan pengembangan media pada materi lain.

II. Deskripsi Teoritik

Teori yang digunakan dalam pengembangan media ini adalah teori pengembangan dari bord and gall, dengan media pembelajaran sebagai focus pengembangan dan pancasila dan Pancadharma sebagai konten materi yang dikembangkan dalam media yang akan dihasilkan.

1. Media pembelajaran

Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alatbantu berupa fisik maupun non-fisik yang dapat dimanfaatkan untuk mengefektifkan kegiatan belajar mengajar dalam dunia pendidikan. Karena jika dipandang dari istilah "Media" sering dipergantikan dengan kata "Teknologi" yang berasal dari kata latin *tekne* (bahasa inggris *art*) dan *logos* (bahasa Indonesia "ilmu"). Dalam konsep ini media dinilai sebagai teknologi pembelajaran.

Media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa syarat. Media pembelajaran harus meningkatkan motivasi pembelajar. Penggunaan media mempunyai tujuan memberikan motivasi kepada pembelajar. Selain itu media juga harus merangsang pembelajar mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar baru. Media yang baik juga akan mengaktifkan pembelajar dalam memberikan

tanggapan, umpan balik dan juga mendorong pembelajar untuk melakukan praktik-praktik dengan benar. Ada beberapa kriteria untuk menilai keefektifan sebuah media. Hubbard mengusulkan sembilan kriteria untuk menilainya (Ouda Teda Ena, 2001). Kriteria pertamanya adalah biaya. Biaya memang harus dinilai dengan hasil yang akan dicapai dengan penggunaan media itu. Kriteria lainnya adalah ketersediaan fasilitas pendukung seperti listrik, kecocokan dengan ukuran kelas, keringkasan, kemampuan untuk diubah, waktu dan tenaga penyiapan, pengaruh yang ditimbulkan, kerumitan dan yang terakhir adalah kegunaan. Semakin banyak tujuan pembelajaran yang biasa dibantu dengan sebuah media semakin baiklah media itu.

Buddha telah menggunakan media dalam pengajarannya kepada siswanya salah satunya adalah kepada Bhikku culapantaka menjadi Arahant setelah setelah mengamati bagaimana selebar kain yang digosok – gosoknya sambil berulang – ulang mengucapkan kata “bersih dari kotoran (rajoharanam)” akhirnya menjadi kotor (Dh. 25).

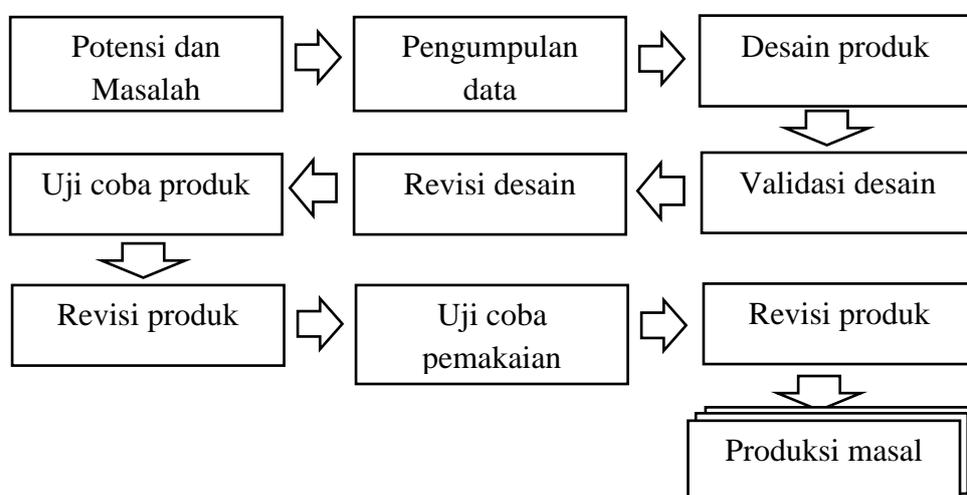
Secara garis besar dapat di lihat bahwa fungsi media yang digunakan Buddha dan secara umum sama yaitu untuk mengarahkan. Indriana, (2011.47) sependapat dengan pengertian tersebut menurutnya media berfungsi mengarahkan siswa untuk memperoleh berbagai pengalaman belajar. Belajar tidak hanya mengetahui dan mengingat (*pariyatti*) tetapi juga melaksanakan (*patipatti*) dan mencapai penembusan (*pativedha*).

2. Pengembangan media

Pengembangan menghasilkan produk tertentu untuk bidang administrasi, pendidikan dan social lainnya. Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif merupakan bentuk penyesuaian antara teknologi dan pendidikan guna memperoleh hasil yang lebih baik. Demikian juga Buddha menekankan pengembangan diri guna mencapai pencerahan seperti sariputta dan Mogalana yang semula bernama Kolita, mencapai pencerahan melalui pengembangan batin mereka berhasil mencapai

tingkat kesucian tertinggi (Vin.I.40-41). Hal ini menambah keyakinan bahwa pengembangan merupakan hal penting.

Pada awal perkembangan sejarah pendidikan guru merupakan satu-satunya sumber untuk memperoleh pelajaran. Selanjutnya perkembangan pembelajaran lebih baik dengan munculnya alatbantu untuk belajar Zainal, (2014 : 49). Pengembangan media pembelajaran dalam bentuk multimedia interaktif ditempuh dengan menggunakan langkah – langkah penelitian pengembangan berdasarkan langkah yang di jelaskan oleh Bord And Gall. Bord and gall membagi sepuluh langkah pengembangan yaitu:



Bagan : langkah – langkah penggunaan metode R&D

3. Pancasila dan panca dhamma

Pancasila Buddhis adalah lima peraturan yang harus dilaksanakan oleh umat Buddha. Umat Buddha setiap kebaktian pasti membaca Pancasila Buddhis. Jika kebaktian yang dihadiri anggota Sangha, umat meminta tuntunan Tisarana dan Pancasila Buddhis kepada anggota Sangha. Umat Buddha yang meminta untuk divisudhi upasaka atau upasika pasti meminta tuntunan Pancasila Buddhis secara khusus kepada Bhikkhu Sangha. Umat Buddha yang ingin divisudhi upasaka atau upasika ini berikrar untuk melaksanakan Pancasila Buddhis dalam kehidupan sehari-hari. Boleh dikatakan bahwa Pancasila Buddhis merupakan pegangan atau pedoman hidup bagi umat Buddha terutama bagi upasaka dan upasika. Pancasila Buddhis atau 5 sila yang tiap sila dapat dijelaskan satu per satu.

Pancadharmma adalah lima macam Dharma yang bagus, yang merupakan bahan untuk menaati Pancasila. Panca dhamma merupakan lima sifat mulia yang harus dikembangkan. Handaka, (2012:89)

4. *Problem based learning*

Problem based learning adalah pembelajaran berbasis masalah yang diperoleh melalui proses menuju pemahaman terhadap resolusi suatu masalah (Huda, 2013:271). Problem based learning merupakan suatu peralihan dari paradigma pengajaran menuju paradigma pembelajaran. Dari masalah yang ada siswa memperoleh pembelajarannya. Pembelajaran berbasis masalah menurut Moffit adalah pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang berfikir kritis dan ketrampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep esensi dari materi (Prastowo, 2013:79).

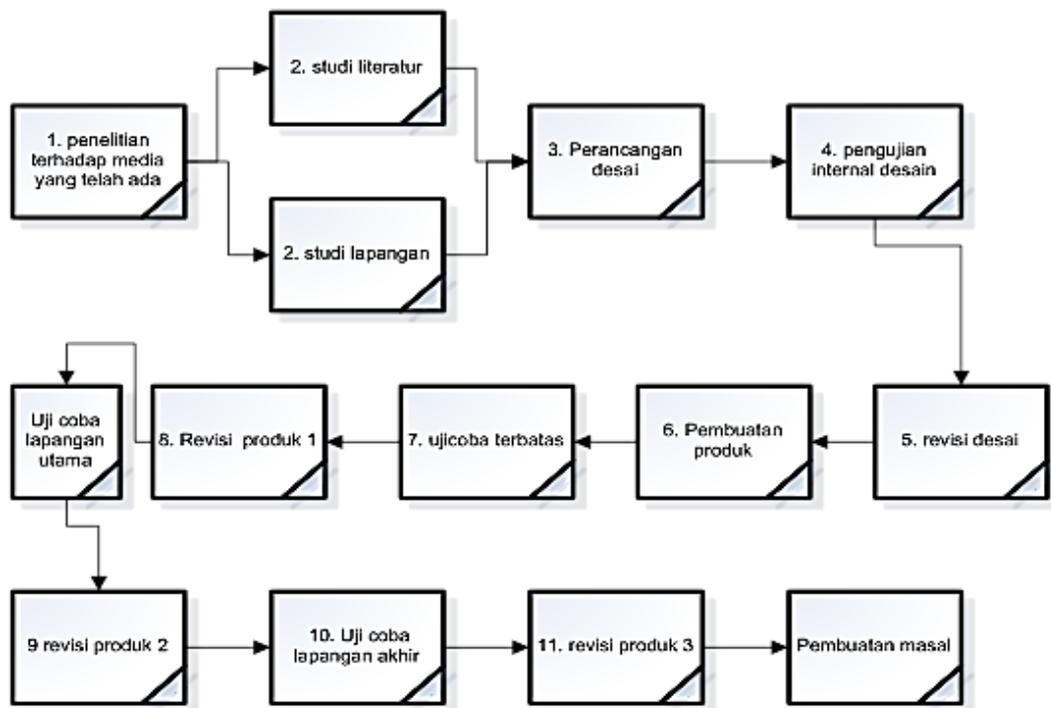
Pendekatan ini memiliki ciri yang dimulai dengan pemberian masalah, biasanya masalah yang memiliki konteks dengan dunia nyata, pembelajaran secara kelompok aktif merumuskan masalah dan mengidentifikasi kesenjangan pengetahuan mereka, mempelajari dan mencari sendiri materi yang terkait dengan masalah dan melaporkan solusi masalahnya (Amir, 2010:307).

III. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (*research and development*), metode ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut Hal ini berkaitan dengan tujuan umum penelitian yaitu untuk mengembangkan suatu model multimedia interaktif materi pancasila buddhis dan pancadhamma dengan pendekatan problem solving yang cocok untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Sugiyono, (2015:645), "Desain penelitian dan pengembangan ini adalah meneliti untuk mengembangkan produk baru, sehingga mengikuti langkah langkah penelitian dan pengembangan level 3, seperti yang ditunjukkan pada

gambar 3.1 berikut. Kegiatan no 1 s.d 3 adalah kegiatan penelitian (*research*) dan kegiatan no 4 s.d 11 adalah pengembangan (*development*)”.



Bagan : langkah penelitian R&D yang bersifat mengembangkan produk yang telah ada.

IV. Prosedur penelitian

Tahap Penelitian Penelitian ini terdiri dari tiga tahap yaitu tahap studi pendahuluan, tahap pengembangan desain model dan tahap validasi model dimana peneliti mengacu pada model pengembangan Borg dan Gall Sugiyono, (2015:674). Prosedural pengembangan yang bersifat deskriptif kualitatif. Model ini menggariskan langkah-langkah umum yang harus diikuti untuk menghasilkan produk. Langkah pada prosedur ini meliputi analisis analisis kebutuhan pengembangan.

Tahap pengembangan desain produk mencakup pembuatan media melalui penerapan prosedur yang telah digunakan, hasil dari pengembangan desain produk selanjutnya di validasi oleh ahli materi dan media untuk menyatakan produk yang dibuat layak untuk digunakan atau belum.

V. Hasil Penelitian

Hasil penelitian dan pengembangan ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Tahap pengembangan program multimedia yang ditempuh

Pengembangan multimedia interaktif pancasila buddhis dan pancadharma kelas VII disusun berdasarkan langkah-langkah pengembangan produk sebagai berikut: Studi pendahuluan mencakup : a). gambaran umum penyelenggaraan pembelajaran pendidikan agama Buddha kelas VII pada materi pancasila dan pancadharma; b). bentuk penyelenggaraan pembelajaran yang efektif; c). kewajiban guru yang produktif; d). ketersediaan fasilitas dan alat yang memadai.

Tahapan selanjutnya adalah studi pelaksanaan mencakup : a). analisis kebutuhan pengembangan meliputi Analisis Kebutuhan Belajar, Analisis Kebutuhan Pembelajaran (Analisis kompetensi inti, Analisis kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi, Analisis materi ajar, Analisis model pembelajaran), Analisis Sumber Daya ; b). perancangan desain media meliputi peralatan dan bahan, indikator program, rancangan desain produk (Pembuatan desain materi, Pembuatan GBIM (Garis besar isi materi), Pembuatan format jabaran materi program multimedia, Pembuatan flowchart, Penulisan storyboard; c). pembuatan desain media.

Tahapan selanjutnya adalah tahap validasi model yang mencakup pengujian internal model dan pembenahan yang berlandaskan masukan dan saran dari pakar media dan materi pelajaran pendidikan agama Buddha.

Berdasarkan hasil validasi model didapatkan hasil untuk uji validasi oleh ahli media mendapatkan nilai.

a. Rekapitulasi hasil validasi ahli media

NO	ASPEK	SKOR	MEAN	KATEGORI
1	Kelayakan aspek materi	66	4,4	Sangat baik
2	Kelayakan aspek kebahasaan	33	4,71	Sangat baik
3	Kelayakan aspek penyajian	31	4,2	Sangat baik
4	Kelayakan efek media terhadap strategi pembelajaran	22	4,4	Sangat baik
5	Kelayakan aspek tampilan menyeluruh	38	4,22	Sangat baik
		190	4,386	Sangat baik

Rekapitulasi validasi oleh ahli media dapat di ketahui bahwa nilai rata-rata sebesar 4.3 dan secara keseluruhan dari hasil validasi ahli media pemebelajaran dapat dirata rata media layak untuk digunakan.

b. Rekapitulasi hasil validasi ahli materi

NO	ASPEK	SKOR	MEAN	KATEGORI
1	Kelayakan aspek materi	63	4,2	Sangat baik
2	Kelayakan aspek kebahasaan	33	4,71	Sangat baik
3	Kelayakan aspek penyajian	19	4,75	Sangat baik
4	Kelayakan efek media terhadap stategi pembelajaran	23	4,6	Sangat baik
5	Kelayakan aspek tampilan menyeluruh	38	4,22	Sangat baik
		176	4,496	Sangat baik

Mengenai rekapitulasi validasi oleh ahli materi dapat di ketahui bahwa nilai rata-rata sebesar 4.49 prosentase tersebut termasuk dalam kategori sangat baik atau layak digunakan.

2. Hasil penelitian dan pengembangan produk

Hasil penelitian pengembangan ini berupa produk software model multimedia interaktif pancasila buddhis dan pancadhamma kelas VII. Berdasarkan uji internal produk yang meliputi uji media dan konten materi dengan 5 indikator aspek kelayakan didapatkan hasil yang mengungkapkan bahwa media yang dikembangkan telah layak untuk digunakan karea berdasarkan kedua uji internal produk mendapat hasil. Untuk mengetahui pengaruh *software* multimedia yang dikembangkan terhadap nilai yang didapatkan oleh siswa maka pada tahap selanjutnya dilakukan pengujian terhadap media dengan Pengujian lapangan utama dilakukan dengan cara menggunakan hasil revisi produk I produk tersebut kedalam kondisi nyata. Desain pengujian menggunakan *one group pretest posttest*.

a. Hasil ujicoba di SMP Pejambon

Paired samples statistics

Berdasarkan

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 pree	70.17	6	4.309	1.759
post	82.67	6	3.386	1.382

Sumber : spss for windows

Tabel hasil pengolahan data pada tabel *paired samples statistics* menunjukkan hasil standar deviasi sebelum dan sesudah menggunakan sebesar 4,309 dan 3,38 dengan jumlah sampel 6 rata rata 70,17 dan 82,67. Selanjutnya dijabarkan tabel korelasinya :

Paired samples correlations

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 pree & post	6	.745	.089

Sumber : spss for windows

Berdasarkan tabel dijabarkan hasil pengolahan data nilai sebelum dan sesudah penggunaan media didapatkan hasil nilai korelasi sebesar 0.745 dengan signifikansi sebesar 0.89, sehingga dapat dikatakan antara 2 variabel tersebut: tidak ada korelasi antara variable 1 dan 2.

Paired samples test

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 pree - post	-12.500	2.881	1.176	-15.523	-9.477	-10.628	5	.000

Sumber : spss for windows

Tabel memaparkan hasil uji nilai t, dari tabel di atas didapat nilai t hitung adalah -10.628. Tabel distribusi t dicari pada $\alpha = 5\% : 2 = 2,5\%$ (uji 2 sisi) dengan derajat kebebasan (df) $n-1$ atau $6-1 = 5$. Dengan

pengujian 2 sisi (signifikansi = 0,025) hasil diperoleh untuk t tabel sebesar 2,57058.

Kriteria pengujian :

Ho diterima jika $-t \text{ tabel} \leq t \text{ hitung} \leq t \text{ tabel}$

Ho ditolak jika $-t \text{ hitung} < -t \text{ tabel}$ atau $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$

Berdasar probabilitas:

Ho diterima jika $P \text{ value} > 0,05$

Ho ditolak jika $P \text{ value} < 0,05$

Selanjutnya untuk membandingkan t hitung dengan t tabel dan probabilitas sesuai kriteria pengujian dengan Nilai $-t \text{ hitung} < -t \text{ tabel}$ ($-10.628 < -2,57058$) dan P value ($0,00 < 0,05$) maka Ho ditolak dan ha diterima. Oleh karena itu dari hasil pengujian berdasarkan kriteria yang telah di buat dengan nilai perbandingan $-t \text{ hitung} < -t \text{ tabel}$ ($-10,628 < -2,57058$) dan P value ($0,00 < 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa Ada perbedaan antara rata-rata nilai sebelum menggunakan media dengan rata-rata nilai sesudah menggunakan media.

b. Hasil uji media di SMPN 21 Pesawaran

Paired samples statistics

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 pree	71.83	6	5.419	2.212
post	83.00	6	4.940	2.017

Sumber : spss for windows

Berdasarkan tabel hasil pengolahan data pada tabel *paired samples statistics* menunjukkan hasil standar deviasi sebelum dan sesudah menggunakan sebesar 5.419 dan 4.960 dengan jumlah sampel 6 rata rata 71,83 dan 83. Selanjutnya dijabarkan tabel korelasinya :

Paired samples correlations

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 pree & post	6	.994	.000

Sumber : spss for windows

Berdasarkan tabel dijabarkan hasil pengolahan data nilai sebelum dan sesudah penggunaan media didapatkan hasil nilai korelasi sebesar 0.994 dengan signifikansi sebesar 0.000, sehingga dapat dikatakan antara 2 variabel tersebut: Hasil 0,994 artinya hubungan kuat dan positif dengan tingkat signifikansi 0.05 lebih besar dari 0.000 pada tabel.

Paired samples test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	pree - post	-11.167	.753	.307	-11.957	-10.377	-36.336	5	.000

Sumber : spss for windows

Tabel memaparkan hasil uji nilai t, dari tabel di atas didapat nilai t hitung adalah -36,336. Tabel distribusi t dicari pada $\alpha = 5\% : 2 = 2,5\%$ (uji 2 sisi) dengan derajat kebebasan (df) $n-1$ atau $6-1 = 5$. Dengan pengujian 2 sisi (signifikansi = 0,025) hasil diperoleh untuk t tabel sebesar 2,57058.

Kriteria pengujian :

Ho diterima jika $-t \text{ tabel} \leq t \text{ hitung} \leq t \text{ tabel}$

Ho ditolak jika $-t \text{ hitung} < -t \text{ tabel}$ atau $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$

Berdasar probabilitas:

Ho diterima jika $P \text{ value} > 0,05$

Ho ditolak jika $P \text{ value} < 0,05$

Selanjutnya untuk membandingkan t hitung dengan t tabel dan probabilitas sesuai kriteria pengujian dengan Nilai $-t \text{ hitung} < -t \text{ tabel}$ ($-36,336 < -2,57058$) dan P value ($0,00 < 0,05$) maka Ho ditolak dan ha diterima. Oleh karena itu dari hasil pengujian berdasarkan kriteria yang telah dibuat dengan nilai perbandingan $-t \text{ hitung} < -t \text{ tabel}$ (-

36,336 < -2,57058) dan P value (0,00 < 0,05), maka dapat disimpulkan bahwa Ada perbedaan antara rata-rata nilai sebelum menggunakan media dengan rata-rata nilai sesudah menggunakan media.

VI. Simpulan

1. Tahap pengembangan program multimedia yang ditempuh

Pengembangan multimedia interaktif pancasila buddhis dan pancadhamma kelas VII disusun berdasarkan langkah-langkah pengembangan produk sebagai berikut: Studi pendahuluan mencakup : a). gambaran umum penyelenggaraan pembelajaran pendidikan agama Buddha kelas VII pada materi pancasila dan pancadhamma; b). bentuk penyelenggaraan pembelajaran yang efektif; c). kewajiban guru yang produktif ; d). ketersediaan fasilitas dan alat yang memadai.

Tahapan selanjutnya adalah studi pelaksanaan mencakup : a). analisis kebutuhan pengembangan meliputi Analisis Kebutuhan Belajar, Analisis Kebutuhan Pembelajaran (Analisis kompetensi inti, Analisis kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi, Analisis materi ajar, Analisis model pembelajaran), Analisis Sumber Daya ; b). perancangan desain media meliputi peralatan dan bahan, indikator program, rancangan desain produk (Pembuatan desain materi, Pembuatan GBIM (Garis besar isi materi), Pembuatan format jabaran materi program multimedia, Pembuatan flowchart, Penulisan storyboard, ; c). pembuatan desain media.

Tahapan selanjutnya adalah tahap validasi model yang mencakup pengujian internal model dan pembenahan yang berlandaskan masukan dan saran dari pakar media dan materi pelajaran pendidikan agama Buddha.

Berdasarkan hasil validasi model didapatkan hasil untuk uji validasi oleh ahli media mendapatkan nilai rata rata.

2. Hasil penelitian dan pengembangan produk

Hasil penelitian pengembangan ini berupa produk software model multimedia interaktif pancasila buddhis dan pancadhamma kelas VII.

Berdasarkan uji internal produk yang meliputi uji media dan konten materi dengan 5 indikator aspek kelayakan didapatkan hasil yang mengungkapkan bahwa media yang dikembangkan telah layak untuk digunakan karena berdasarkan kedua uji internal produk mendapat hasil.

Untuk mengetahui pengaruh software multimedia yang dikembangkan terhadap nilai yang didapatkan oleh siswa maka pada tahap selanjutnya dilakukan pengujian terhadap media dengan Pengujian lapangan utama dilakukan dengan cara menggunakan hasil revisi produk I produk tersebut kedalam kondisi nyata. Desain pengujian menggunakan one group pretest posttest.

Rancangan pengujian dilakukan di SMP PGRI Pejambon dan SMP N 21 Kab. Pesawaran dengan jumlah keseluruhan siswa beragama Buddha kelas VII. Data yang dihasilkan digunakan untuk mengetahui hasil sebelum menggunakan dan sesudah menggunakan media pembelajaran.

Pengujian menggunakan uji dua sisi dengan tingkat signifikansi $\alpha = 5\%$. Tingkat signifikansi dalam hal ini berarti peneliti mengambil risiko salah dalam mengambil keputusan untuk menolak hipotesis yang benar sebanyak-banyaknya 5% (signifikansi 5% atau 0,05 adalah ukuran standar yang sering digunakan dalam penelitian). Sehingga didapatkan hasil pengujian berdasarkan kriteria yang telah dibuat dengan nilai perbandingan -Nilai $-t$ hitung $< -t$ tabel ($-36,336 < -2,57058$) dan P value ($0,00 < 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa Ada perbedaan antara rata-rata nilai sebelum menggunakan media dengan rata-rata nilai sesudah menggunakan media.

VII. Implikasi

Dilihat dari hasil penelitian tentang pembuatan multimedia interaktif pancasila buddhis dan pancadhamma, maka implikasi yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Dengan adanya penelitian ini, menunjukkan bahwa program-program komputer dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif dalam dunia pendidikan. Sehingga hal ini akan menumbuhkan motivasi

para pelaku dalam bidang pendidikan untuk membuat media pembelajaran interaktif yang lebih variatif dan inovatif.

2. Dari hasil penelitian, menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dibuat cukup layak untuk digunakan. Multimedia interaktif yang dibuat dalam penelitian ini dapat dijadikan salah satu alternatif dalam media pembelajaran yang lebih praktis, efektif, efisien.

Berdasarkan uji produk didapatkan hasil bahwa ada perbedaan nilai rata-rata pendidikan agama Buddha pada materi pancasila dan pancadhama sebelum menggunakan media dan setelah menggunakan media.

VIII. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian yang telah dirumuskan, diajukan beberapa rekomendasi yaitu:

1. Sekolah menengah pertama negeri atau swasta dapat mengembangkan pembelajaran yang lebih menarik dengan memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif.
2. Peneliti disarankan agar dapat mendesain modul ini dengan baik lagi pada pokok bahasan yang berbeda karena media ini masih memiliki kekurangan dan perlu untuk lebih dikembangkan seperti penambahan materi, efek suara, animasi yang lebih interaktif dan penggunaan elemen multimedia lainnya.
3. Kepada pengajar semoga kedepan dapat mengembangkan media pembelajaran lebih baik dan sesuai dengan keadaan pesertadidik. sehingga, menumbuhkan motivasi untuk belajar lebih giat.

IX. Daftar Pustaka

-----, 2002. *Dhammapada (Sabda-sabda Buddha Gautama)*. ----: CV.PT Indografika Utama.

Andi, Tenri, 2015. *The Implementation of Interactive Multimedia Learning Materials in Teaching Listening Skills. Published by Canadian Center of Science and Education.*

- Anggutara nikaya kitab suci agama Buddha*, Terjemahan Dra. Lanny Anggarwati.
Klaten : Vihara Boddhivamsa, vol I, II, III. November 2001.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian (suatu Pendekatan Praktik)*.
Jakarta : Rineka Cipta.
- Arsyad,azhar. 2013. *Media Pembelajaran*.Jakarta: PT. Raja Grafinfo Prasada.
- Dhammapada Sabda-Sabda Buddha Goutama*: Hanuman Sakti, Tahun 1997
- Digha nikaya*, Terjemahan Giri Manggala Publication : dharmacitta, volume
I,II,III, 2009.
- Dighanikaya (Dialogue Of The Buddha)* Vol II. Terjemahan David, Rhys. 1977.
London : The Pali Texts Society.
- Ehipassiko foundation. 2012. *Buku pelajaran agama Buddha kelas VII*. Jakarta:
Ehipassiko.
- Ena, Ouda Teda. 2001. *Membuat Media Pembelajaran Interaktif dengan Piranti Lunak Presentasi*. Yogyakarta: Indonesian Language and Culture Intensive Course Universitas Sanata Dharma.
www.ialf.edu/kipbipa/papers/oudatedaena.doc (Download tanggal: 2 November 20015).
- Ginanjar, Anton. 2010. *Pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktifmata Kuliah Pemindahan Tanah Mekanik*. Surakarta. Jurnal universitas sebelas maret.
- Hamalik, umar. 2009. *Pendekatan baru strategi belajar – mengajar berdasarkan CBSA*. Bandung: sinar baru aglesindo.
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam alatbantu media pengajaran*. Jogjakarta : DIVA pres.
- Kemendikbud.2014. *Pendidikan Agama Buddha Budi Pekerti kelas VII*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
- Majjhima nikaya (The Middle Linght Saying)* vol.I, II III terjemahan hoener, I.B. 1989. London: Pali Texts Society.
- Majjhima nikaya kitab suci agama Buddha* , Terjemahan Dra. Lanny Anggarwati.
Klaten : Vihara Boddhivamsa, vol I, II, III. oktokter 2005.
- Mukti, K. Wijaya.2003. *Wacana Buddha-Dhamma*. Jakarta: Yayasan Dharma Pembangunan.

- Musfiqon, HM. *Pengembangan Media Dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta PT. prestasi pustakarya, 2012.
- Sardiman, Arief, Dkk. 2012 *Media Pendidikan pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*, jakarta : rajawali pers.
- Sardiman, Arief, Dkk. *Media Pendidikan*, Kota Depok. Pustekomdikbud. 2012.
- Sudjana, nana. 2010. *Media pengajaran (penggunaan dan pembuatannya)*. Bandung : sinar baru aglesindo.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian dan pengembangan (research and development/ R & D)*. Bandung : CV. Alfabeta.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D)*. Bandung : CV. Alfabeta.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R & D*. Bandung: CV. Alfabeta
- Suheri, Agus. 2006. *Animasi Multimedia Pembelajaran, Jurnal Media Teknologi, Vol. 2, No. 1*. Cianjur: Universitas Suryakencana.
- Sutta Nipata, Khudakha Nikaya*, terjemahan Terjemahan Dra. Lanny Anggarwati. Klaten : Vihara Boddhivamsa
- Suyoto, sunardi yang. 2005. *Multimedia dan aplikasinya dengan macromedia director*. Jakarta : Gramedia.