

## PENGEMBANGAN LAMBANG-LAMBANG BUDDHIS UNTUK SEKOLAH MINGGU BUDDHA ADHICITTA

### *DEVELOPMENT OF BUDDHIST SYMBOL FOR THE ADHICITTA BUDDHIST SUNDAY SCHOOL*

Wahyu Fajar<sup>1</sup>, Parsiyono<sup>2</sup>, Sukhittadewi<sup>3</sup>

Pendidikan Keagamaan Buddha, Sekolah Tinggi Agama Buddha Syailendra

wahyufajar1504@gmail.com<sup>1</sup>; parsiyono@syailendra.ac.id<sup>2</sup>;

sukhittadewi@syailendra.ac.id<sup>3</sup>

#### **Abstrak**

Terbatasnya media pembelajaran yang memuat materi lambang-lambang Buddhis di Sekolah Minggu Buddha membuat kurangnya visualisasi anak terhadap materi tersebut. Salah satu alternatif adalah dengan menggunakan program pembuat aplikasi yang memanfaatkan Adobe Flash. Berdasarkan masalah tersebut maka dikembangkan sebuah media pembelajaran lambang-lambang Buddhis untuk Sekolah Minggu Buddha Adhicitta Desa Kenteng Kecamatan Susukan Kabupaten Semarang. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Instrumen pengumpulan data menggunakan kuesioner serta dokumentasi dan dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif. Teknik pengambilan data dilakukan dengan proses ADDIE untuk melihat tingkat validitas produk dan tahap pengembangannya serta menggunakan angket untuk keberhasilan media pembelajaran. Hasil validasi media pembelajaran lambang-lambang Buddhis menunjukkan 81,176 dari Ahli Materi dan hasil validasi dari ahli media menunjukkan media pembelajaran yang dikembangkan layak dengan rata-rata perolehan sebesar 80%. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran lambang-lambang Buddhis dapat digunakan dalam pembelajaran Sekolah Minggu Buddha.

**Kata kunci:** Media pembelajaran, lambang-lambang Buddhis

#### **Abstract**

*The limited learning media containing Buddhist symbols materials in the Buddhist Sunday Schools causes the lack of visualization in children's learning material. One alternative is to use an application creation program that utilizes Adobe Flash. Based on this problem, a learning media for Buddhist symbols was developed for the Adhicitta Buddhist Sunday School, Kenteng Village, Susukan District, Semarang Regency. This research is research and development. Data collection instruments used questionnaires and documentation and were analyzed using descriptive statistics. The data collection technique was carried out by the ADDIE process to see the level of the product validity and its development stage and to use a questionnaire for the success of the learning media. The results of the learning media validation of Buddhist symbols showed 81.176% of the Material Experts and the results of the validation of the media expert show that the learning media developed was feasible with an average acquisition of 80%. Based on the results of research conducted, it can be concluded that the learning media of Buddhist symbols can be used in the Buddhist Sunday School learning program.*

**Keywords:** Learning media, Buddhist symbols

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi membawa perubahan pesat dalam aspek kehidupan manusia termasuk dalam bidang pendidikan. Hal ini semakin ditunjang dengan adanya perkembangan industri 4.0 sehingga dunia pendidikan saat ini dituntut dapat berakselerasi dengan baik. Pembelajaran berbasis teknologi dan informasi memiliki keunggulan proses pembelajaran lebih menarik dan inovatif sehingga memberi motivasi siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran aktif merupakan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun sendiri konsep dan makna melalui berbagai kegiatan. Guru harus lebih kreatif dalam mengembangkan metode dan media pembelajaran yang dapat membuat siswa untuk bersikap aktif dalam pembelajaran.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa. Kehadiran media dalam pembelajaran akan membantu proses komunikasi antara guru dan siswa. Media pembelajaran berbasis multimedia menghadirkan suasana baru dalam proses pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Macromedia Flash* menggabungkan suara, gambar, animasi, musik dan komposisi warna yang menarik. Selain itu ukuran *file* animasi yang dihasilkan relatif kecil dan biaya yang diperlukan dalam pembuatan tidaklah besar. Pemanfaatan multimedia berbasis *macromedia flash* dalam proses pembelajaran masih sangat sedikit. Hal ini terlihat dari masih banyaknya guru yang menggunakan metode umum dalam pembelajaran walaupun sarana dan fasilitas sekolah mendukung (berdasarkan obeservasi yang dilakukan di Sekolah Minggu Buddha (SMB) Adhicitta (22 Desember 2018). Kondisi ini disebabkan oleh kemampuan guru yang masih belum optimal dan menuntut guru untuk selalu tanggap terhadap perkembangan teknologi dan informasi. Sehingga murid SMB juga dapat berakselerasi dengan kemajuan teknologi dan informasi.

Sekolah Minggu Buddha Adhicitta memiliki kurang lebih 130 orang siswa yang terdiri dari Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), sampai Sekolah Menengah Atas (SMA). Siswa yang sudah lulus dari SMA biasanya membantu pembina Sekolah Minggu Buddha untuk membimbing adik tingkatnya. Jumlah siswa SD adalah 57 sedangkan jumlah siswa SMP adalah 23 serta siswa SMA adalah 14 sisanya adalah anak-anak yang belum sekolah serta taman kanak-kanak. Sarana yang tersedia sudah sangat memadai dalam menunjang pembelaran, akan tetapi belum dimanfaatkan secara maksimal dan pembelajaran hanya bersifat konvensional.

Standar kompetensi mengenal dan memahami lambang-lambang Buddhis merupakan salah satu kompetensi yang terdapat di SMB Adhicitta. Kompetensi ini bertujuan agar siswa memiliki pengetahuan dan kemampuan memahami serta mengenal lambang-lambang Buddhis. Tujuan pembelajaran tersebut dapat tercapai apabila pembelajaran yang digunakan mampu mendorong pembentukan kreativitas, keaktifan, dan kemandirian belajar siswa. Adapun usaha guru dalam mencapai tujuan pembelajaran tersebut guru memberikan dorongan kepada siswa untuk aktif dan lebih bersemangat dalam kegiatan belajar mengajar yaitu dengan pembelajaran yang variatif. Berdasarkan observasi pada 23 Desember 2018 di Gedung Dhammasekha Adhicitta metode pembelajaran lambang-lambang Buddhis masih bersifat konvensional. Guru menggunakan metode ceramah dan siswa mencatat materi yang disampaikan. Tidak dapat dipungkiri bahwa metode ceramah adalah metode yang sifatnya baik dalam setiap pembelajaran.

Guru pengajar standar kompetensi menangani lambang-lambang Buddhis menyatakan bahwa ia sudah nyaman dengan media buku dan tidak ingin dibuat rumit dengan

pembuatan media pembelajaran. Buku memang merupakan sumber utama dalam belajar. Namun, seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi pengembangan media pembelajaran berbasis komputer dirasa perlu untuk memberikan pengalaman baru serta rasa tertarik dalam mempelajari materi lambang-lambang Buddhis.

Inovasi media pembelajaran interaktif menggunakan *Macromedia Flash* akan memberikan iklim baru dalam proses pembelajaran lambang-lambang Buddhis. Media ini akan lebih menarik minat siswa karena penyampaian materi memadukan unsur audio, visual. Akan tetapi, pada saat ini guru belum mengembangkan media pembelajaran interaktif standar kompetensi lambang-lambang Buddhis. Media pembelajaran memiliki peranan penting pada proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa serta mempengaruhi hasil belajar siswa tersebut. Media pembelajaran juga berperan membantu dalam hal menyampaikan informasi ataupun materi kepada siswa. Pemahaman siswa juga akan lebih mudah tercapai dengan adanya media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman, 2014: 7). Media berbasis komputer adalah pengajaran dengan bantuan komputer, salah satu ciri dari media ini adalah dapat membawa pesan kepada penerima dan dapat memproses pesan atau informasi dari pengguna, oleh karena itu media ini juga disebut sebagai media interaktif.

Media memberikan banyak manfaat dalam pembelajaran. Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2002: 2-3) manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa sebagai berikut: (a) motivasi belajar siswa dapat ditumbuhkan melalui pengajaran yang lebih menarik perhatian siswa; (b) siswa dapat lebih memahami materi jika bahan pengajaran yang ada lebih memperjelas maknanya, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran yang lebih baik; (c) lebih bervariasi metode mengajar yang dilakukan guru, tidak hanya komunikasi verbal atau lisan melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak merasa bosan dan guru tidak kehabisan banyak tenaga, apalagi bila guru tersebut mengajar untuk setiap jam pelajaran; dan (d) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan apa yang dikatakan guru, tetapi memungkinkan siswa untuk melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain sebagainya.

Selain fungsi-fungsi yang telah diuraikan di atas, media pembelajaran juga memiliki nilai dan manfaat yang lain. Rudi Susilana dan Cepi Riyana (2008: 10) menyatakan beberapa manfaat media sebagai berikut:

- a. Mengkonkritkan konsep-konsep yang masih abstrak. Konsep-konsep tersebut akan sulit dijelaskan kepada siswa karena masih bersifat abstrak, oleh karena itu perlu dikonkritkan atau disederhanakan melalui media pembelajaran. Contohnya gambar atau bagan sederhana dapat menjelaskan mengenai sistem peredaran darah pada manusia, listrik, berhembusnya angin, dan sebagainya.
- b. Terdapat beberapa objek yang terlalu berbahaya dan sulit didapat dalam lingkungan belajar sehingga tidak dapat dihadirkan dalam pembelajaran. Misalnya guru akan menjelaskan mengenai hewan buas seperti harimau dan beruang, atau hewan-hewan lainnya seperti gajah, jerapah, dinosaurus, dan sebagainya. Maka guru dapat menggantikannya dengan media gambar atau program televisi.
- c. Objek yang terlalu besar atau kecil dapat ditampilkan melalui media. Misalnya sebuah benda yang terlalu besar seperti kapal laut, pesawat udara, pasar, candi, dan sebagainya.

Menampilkan objek-objek yang terlalu kecil seperti bakteri, virus, semut, nyamuk, atau hewan/benda kecil lainnya, maka guru akan menyampaikannya melalui gambar.

- d. Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat. Dengan media film kita dapat menggunakan teknik gerak lambat (*slow motion*) untuk melihat jalur lintasan peluru, melesatkan anak panah, atau memperlihatkan proses terjadinya suatu ledakan. Demikian juga gerakan-gerakan yang terlalu lambat seperti pertumbuhan kecambah, mekarnya bunga wijaya kusumah dan lain-lain.

Beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki manfaat dalam kegiatan pembelajaran seperti: meningkatkan motivasi belajar anak, membuat anak semakin aktif di kelas, memberikan rangsangan kepada anak untuk bekerja sama untuk menyelesaikan suatu masalah di dalam kelas. Media pembelajaran juga berfungsi sebagai mengkonkritkan suatu konsep-konsep abstrak yang kurang dimengerti oleh anak, menyederhanakan suatu gambaran terhadap hal yang dipelajari sehingga mempermudah guru dalam menyampaikan suatu materi.

Lambang-lambang yang terdapat dalam agama Buddha yaitu: (a) patung/Rupang Buddha; (b) pagoda/stupa; (c) bendera Buddhis/Panji Buddhis; (d) *cakka*; (e) Swastika; (f) pohon Bodhi; (g) bunga Teratai; (h) dupa; (i) air; (j) bunga; (k) Lonceng atau genta (Sulan dan Nyoman Suria Darma, 2016: 57-73). Adapun penjelasan lambang-lambang dalam agama Buddha tersebut yaitu:

a. Patung/Rupang Buddha

Patung yang wajib di hormati dalam agama Buddha adalah patung Buddha Sakyamuni. Patung Buddha adalah sebagai lambang penghormatan dan untuk mengenang jasa-jasa Sang Buddha dan juga dapat dijadikan sebagai alat konsentrasi dalam kebaktian dan meditasi.

b. Pagoda/ Stupa

Pagoda atau stupa adalah suatu bangunan suci yang dibangun untuk menghormati atau menyimpan benda- benda suci atau abu jenazah manusia yang telah diperabukan. Puncak dari bangunan stupa disebut joti yang artinya cahaya yang maha suci Buddha Gautama, sedangkan puncak dari bangunan pagoda disebut payung tiga tingkat yang melambangkan Tiratana yakni *Buddha, Dhamma, dan Sangha*.

c. Bendera Buddhis/Panji Buddhis

Bendera Buddhis terdiri dari enam warna yaitu:

- 1) Biru (*nila*) = tanda kebaktian
- 2) Kuning emas (*pita*) = tanda kebijaksanaan
- 3) Merah (*lohita*) = tanda cinta kasih
- 4) Putih (*odata*) = tanda kesucian
- 5) Jingga (*majenta*) = tanda kegiatan
- 6) Warna campuran dari kelima warna di atas (*pabhassara*)

Perhimpunan umat Buddha (*World Fellowship of Buddhist*) tahun 1950 di Colombo, lambang ini di sahkan sebagai bendera Buddhis Internasional.

d. *Cakka*

*Cakka* atau *Dhamma Cakka* adalah lambang dari ajaran Buddha yakni empat kesunyataan mulia dan jalan mulia berunsur delapan (hasta ariya magga). *Dhammacakka* adalah kotbah pertama kali Buddha di Taman Rusa Isipatana. *Dhamma* = ajaran Buddha, *Cakka* = roda.

e. *Swastika*

*Swastika* berasal dari bahasa sansekerta yaitu: *su* = baik atau indah, *asti* = ada, dan *ka* = akhiran suku kata dan pembentuk nama benda. Jadi *swastika* dapat di artikan keadaan baik atau bahagia. *Swastika* melambangkan kehidupan yang tidak terbatas, lahir berulang-ulang.

f. Pohon Bodhi

Pohon Bodhi di sebut juga pohon *Asattha* (bahasa Pāli) dan fikus religiosa (bahasa Latin) di bawah pohon Bodhi pangeran Sidharta mencapai penerangan sempurna mencapai tingkat Buddha.

g. Bunga Teratai

Bunga teratai merupakan lambang kesucian dan kebijaksanaan.

h. Dupa

Pembakaran dupa adalah untuk mengharumkan ruangan ibadah dan untuk mengundang makhluk-makhluk halus yang derajatnya lebih tinggi dari manusia misalnya dewa-dewi. Pembakaran dupa tidak bisa diganti dengan kemenyan, pembakaran dupa hanya bisa diganti dengan kayu cendana atau bubuk kayu cendana.

i. Lilin

Lilin merupakan simbol dari cahaya yang akan melenyapkan kegelapan batin dan mengusir ketidak tahuan (*avijja*).

j. Air

Air adalah lambang kebersihan. Air dianggap memiliki sifat sebagai berikut:

- 1) Dapat membersihkan noda-noda.
- 2) Dapat memberikan tenaga hidup kepada makhluk-makhluk.
- 3) Dapat menyesuaikan diri dengan semua keadaan.
- 4) Selalu mencari tempat yang rendah (tidak sombong).

K. Bunga

Bunga merupakan simbol ketidak kekaln dari benda-benda (*anicca*).

L. Lonceng atau genta

Lonceng atau genta membawa pengertian bahwa kehidupan semua makhluk berlangsung terus menerus mengikuti waktu tanpa henti-hentinya.

Agama Buddha memiliki lambang-lambang yang memiliki artinya masing-masing. Lambang-lambang ini terdiri dari air yang melambangkan kerendahan hati seseorang, bunga yang melambangkan ketidakkekalan, buah yang melambangkan hasil dari perbuatan dan masih ada yang lainnya. Media yang akan dikembangkan membantu guru dalam menyampaikan dan memberikan gambaran terhadap lambang-lambang ini.

Menurut Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 39 Tahun 2014 Tentang Pendidikan Keagamaan Buddha, Sekolah Minggu Buddha adalah satuan pendidikan keagamaan Buddha pada jalur pendidikan nonformal yang merupakan bagian dari lingkungan *vihāra/cetiya*. Sekolah Minggu Buddha dilaksanakan/diselenggarakan oleh masyarakat dan wajib memperoleh izin operasional dari Direktur Jenderal. Sekolah Minggu Buddha dapat diselenggarakan di lingkungan *vihāra*, *cetiya*, kuil, kelenteng, pusdiklat Buddhis, Buddhis center, dan Tempat Ibadah Tri Dharma setiap hari Minggu secara rutin. Peneliti menentukan subjek penelitian ini berdasarkan relevansi dengan materi yang telah ditentukan sehingga media yang dikembangkan dapat digunakan oleh pengajar di SMB.

Inovasi yang dilakukan oleh guru untuk menjadikan pembelajaran di kelas lebih menarik yaitu dengan memanfaatkan beberapa program yang mampu menghasilkan sebuah media pembelajaran interaktif. Salah satu program yang dimanfaatkan dalam media pembelajaran ini *Macromedia Flash* (Ariesto Hadi Sutopo, 2003:60).

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan. Orientasi dari penelitian dan pengembangan ini adalah produk perangkat lunak (*software*) pembelajaran berupa media pembelajaran. Media pembelajaran yang dimaksud adalah media pembelajaran interaktif yang dapat diakses oleh peserta didik SMB menggunakan komputer. Model pengembangan pada penelitian ini mengikuti model pengembangan yang diadaptasi dari model desain instruksional ADDIE yang meliputi tahap analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*develop*), implementasi (*implement*) dan evaluasi (*evaluate*).

Penelitian dan pengembangan ini berangkat dari potensi dan masalah. Masalah yang ada di lapangan yakni masih kurangnya media pembelajaran lambang- lambang Buddhis yang digunakan sebagai media pembelajaran dalam SMB. Selanjutnya peneliti melakukan pengumpulan data dan studi literatur untuk mengetahui bahwa media pembelajaran lambang- lambang Buddhis ini benar-benar dibutuhkan. Berdasarkan pengumpulan data dan studi literatur tersebut, selanjutnya peneliti membuat rancangan/desain produk berupa media pembelajaran yang berisikan materi lambang- lambang Buddhis. Desain produk tersebut kemudian divalidasi oleh orang yang dianggap ahli dalam membuat media pembelajaran. Validasi dapat dilakukan dengan cara memberikan penilaian dan saran-saran perbaikan terhadap rancangan produk. Berdasarkan penilaian dan saran tersebut, selanjutnya peneliti memperbaiki desain produk tersebut. Setelah diperbaiki maka desain produk tersebut menjadi desain teruji secara internal yang selanjutnya dapat diujicobakan.

Prosedur pembuatan media pembelajaran berbasis komputer materi lambang- lambang buddhis mata pelajaran agama Buddha akan disesuaikan dengan model pengembangan dan dibuat melalui lima tahapan. Tahap analisis mencakup dua kegiatan, yaitu: (a) analisis masalah dan (b) analisis komponen pembelajaran. Analisis masalah pada tahap ini dilakukan investigasi terhadap persoalan-persoalan yang muncul dalam kegiatan pembelajaran di lapangan dan mengidentifikasi kemungkinan-kemungkinan solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut. Analisis ini dilakukan dengan cara wawancara kepada guru Sekolah Minggu Buddha dan mendapatkan hasil bahwa media pembelajaran lambang- lambang Buddhis diperlukan untuk membantu dalam penyampaian materi lambang Buddhis di Sekolah Minggu Buddha.

Analisis komponen pembelajaran pada tahap ini mencakup analisis tujuan pembelajaran kompetensi, analisis situasi pembelajaran, analisis peserta didik, dan analisis isi pembelajaran. Analisis ini dilakukan di Sekolah Minggu Buddha Adicitta pada tanggal 23 Desember 2018 dan ditemui ketidakantusiasan siswa pada saat guru menyampaikan materi dengan bukti setiap guru memberikan pertanyaan tidak ada yang menjawab dan setiap diberikan kesempatan bertanya tidak ada yang memanfaatkannya.

Tahap desain mencakup: (a) penyusunan desain media pembelajaran berbasis computer; (b) penentuan sistematika penyajian materi, ilustrasi, dan visualisasi; dan (c) penulisan draf produk awal media pembelajaran pembelajaran dan pembuatan *story board*.

Pada tahap pengembangan produk ini dilakukan pembuatan dan pengembangan pembelajaran yang mencakup desain menu, pemasangan gambar, pemasangan *link*, pembuatan skor, pembuatan dan pemasangan soal. Selain itu dilakukan evaluasi formatif yaitu validasi materi dan media oleh ahli materi dan ahli media, untuk mengetahui apakah media tersebut layak diterapkan atau diujicobakan dalam pembelajaran di kelas. Sehingga

nanti akan didapat saran untuk memperbaiki media pembelajaran sebelum diterapkan atau diujicobakan di lapangan. Tahap implementasi yaitu memanfaatkan atau menggunakan paket pembelajaran tersebut dalam kegiatan pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan evaluasi untuk mengetahui kelayakan dengan melihat tanggapan guru dan siswa. Selain itu untuk mengetahui efektivitas media tersebut maka akan dilakukan *pre-test* dan *post-test* dalam uji coba terbatas pada siswa.

Tahap evaluasi sudah dilakukan saat tahap pengembangan dan implementasi. Tahap evaluasi di sini meliputi *internal and external evaluation* (Richey dalam Sugiyono, 2017: 450). Evaluasi internal (istilah lain dari evaluasi formatif) dilaksanakan untuk mengetahui kualitas produk. Hasil evaluasi formatif digunakan sebagai umpan balik untuk mengadakan perbaikan. Evaluasi formatif dalam penelitian ini adalah validasi dari ahli materi Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti serta ahli media serta penilaian dari guru SMB dan siswa SMB. Evaluasi eksternal (evaluasi sumatif) dimaksudkan untuk mengetahui tingkat penguasaan peserta didik terhadap kompetensi yang telah diajarkan. Hal ini berarti untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar.

Instrument yang digunakan dalam penelitian antara lain: kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2017: 216). Kuesioner dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data tentang validitas kelayakan media pembelajaran yang dapat dilihat dari validasi oleh ahli materi Pokok Pokok Dasar Agama Buddha, validasi oleh ahli media, dan penilaian guru SMB serta peserta didik. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis angket tertutup yang berupa *ceklist*. Sebelum membuat instrumen pengumpulan data berupa kuesioner, terlebih dahulu dibuat kisi-kisi instrumen untuk menjaring data, sebagai berikut:

Tabel 1

Kisi-Kisi Lembar Validasi oleh Ahli Materi Pokok-Pokok Dasar Agama Buddha

No.	Komponen	No. Item
1.	Relevansi	1-6
2.	Keakuratan	7-10
3.	Kelengkapan Sajian	11
4.	Konsep Dasar Materi	12-13
5.	Kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang terpusat pada siswa	14-17

Tabel 2

Kisi-Kisi Lembar Validasi oleh Ahli Media

No.	Komponen	No. Item
1.	Tampilan Umum	1-5
2.	Tampilan Khusus	6-7
3.	Penyajian Media	8-12

Untuk mengetahui kualitas/kelayakan media pembelajaran berbasis komputer dianalisis dari data yang diperoleh dari penilaian kelompok *reviewer* yang terdiri dari dosen ahli, guru dan siswa. Data yang berupa masukan, koreksi saran dan kritik terhadap produk yang dihasilkan, kemudian diseleksi relevansinya oleh peneliti dengan berkonsultasi kepada

dosen pembimbing. Saran yang dianggap relevan selanjutnya digunakan sebagai bahan untuk merevisi produk.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **HASIL**

Proses pembuatan media pembelajaran lambang-lambang Buddhis membutuhkan 2 bulan. Waktu pembuatan media pembelajaran lambang-lambang Buddhis dimulai pada bulan Maret sampai bulan April. Pembuatan dimulai dari pembuatan bagian – bagian dari media pembelajaran yang menggunakan aplikasi *Adobe Flash* yang terbagi menjadi beberapa *scene*. Setiap *scene* memiliki menu yang dapat diakses saat menggunakan media pembelajaran.

Pengembangan dilanjutkan dengan membuat konten-konten dalam setiap menu dalam *scene*. Pembuatan konten juga disesuaikan dengan buku ajar yang memuat materi lambang-lambang Buddhis. Pembuatan konten membutuhkan waktu sekitar dua sampai tiga hari untuk masing-masing menu. Tahap selanjutnya yakni memasukan *coding* ke setiap *scene* agar program dapat dijalankan. *Coding* atau *syntax* terdiri dari program (perpindahan *scene*), tombol-tombol (fungsi setiap tombol), evaluasi (penghitungan jawaban soal). Pengembangan tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

#### a. *Analysis*

Peneliti menganalisis media pembelajaran lambang-lambang Buddhis berawal dari masalah yang ada di dunia pendidikan saat ini. Masalah tersebut didapat berdasarkan analisis kebutuhan guru SMB melalui wawancara dan pengisian angket. Guru menyatakan bahwa pembelajaran di SMB memerlukan media yang menarik dan inovatif dengan memanfaatkan teknologi yang sudah ada. Media juga diharapkan mudah dipahami oleh siswa untuk menunjang kebutuhan belajar siswa dalam SMB.

Siswa SMB kebanyakan merasa kesulitan memahami suatu materi apabila pembelajaran tidak didukung dengan adanya media. Salah satu media yang disenangi siswa adalah komputer. Media pembelajaran ini tidak menuntut siswa untuk mendengarkan saja tetapi terdapat visualisasi sehingga lebih efektif. Media pembelajaran juga dapat membuat siswa mengingat lebih lama materi karena mereka mendapatkan visualisasi dari gambar dan soal yang tersedia. Berdasarkan analisis kebutuhan tersebut maka permasalahan diperlukannya sebuah media pembelajaran yang menarik, mudah dipahami serta memanfaatkan teknologi yang sudah ada.

#### b. *Design*

Desain yang dibuat peneliti yaitu dengan membuat media pembelajaran lambang-lambang Buddhis untuk SMB. Pembuatan media disesuaikan dengan perkembangan teknologi dan sarana yang tersedia serta menggunakan bahasa yang sederhana serta mudah dipahami siswa. Media yang diciptakan menyesuaikan siswa dan dibuat sesederhana mungkin.

#### c. *Development*

Peneliti akan memaparkan proses pengembangan media pembelajaran lambang-lambang Buddhis berdasarkan analisis kebutuhan penelitian. Pemaparan ini akan berkaitan dengan bentuk, media beserta definisinya, juga mengenai konten- konten yang terkandung dalam media pembelajaran lambang-lambang Buddhis. Pengembangan ini dilakukan melalui



beberapa tahap yaitu uji coba produk, revisi produk, hingga menjadi produk akhir. Berikut penjabaran dari masing- masing tahapan:

1) Uji Coba Produk

Media pembelajaran lambang- lambang Buddhis yang telah dibuat selanjutnya diujicobakan kepada siswa SMB. Produk ini diujicobakan kepada siswa SMB terbatas pada kelas 1 dan 2 yang berjumlah sembilan siswa. Kelas satu berjumlah enam siswa dan kelas dua ada tiga anak, terdiri dari lima putra dan empat putri. Perlu bimbingan dari guru SMB untuk menggunakan media pembelajaran ini. Berikut bukti pendukung uji coba terbatas produk kepada siswa SMB Adhicitta:

Uji coba produk dilaksanakan pada tanggal 12 Mei 2019. Peneliti memberikan informasi atau arahan secara garis besar terlebih dahulu mengenai isi produk dan sedikit penjelasan tentang lambang-lambang Buddhis sebelum guru menggunakan media pembelajaran tersebut. Pengajaran lambang-lambang Buddhis ini disampaikan oleh Ibu Rendayani selaku guru SMB Adhicitta. Guru tidak sekadar menyuruh siswa mendengarkan materi tetapi juga dengan memperlihatkan gambar yang tersedia serta menjawab soal yang ada sehingga pembelajaran semakin maksimal.

2) Revisi Produk

Produk berupa media pembelajaran lambang-lambang Buddhis sebagai media pembelajaran SMB yang diciptakan oleh peneliti, sebelum diujicobakan telah mendapatkan revisi dari ahli media yaitu Bapak Parsiyono, M.Kom. Bapak Parsiyono memberikan beberapa masukan mengenai produk sebelum dibuat produk akhir. Masukan tersebut di antaranya:

Revisi pertama yaitu bentuk *font* hendaknya dibuat lebih mudah dibaca, karena *font* sebelumnya terlalu sulit untuk dibaca maka Bapak Parsiyono menyarankan *font* diganti dengan yang mudah dibaca. *Font* yang mudah dibaca memudahkan anak memahami materi yang disampaikan. Revisi kedua adalah ukuran *font* yang terlalu kecil sehingga anak susah membacanya. Ukuran ini sangat berpengaruh terhadap keberhasilan media untuk digunakan.

Revisian ketiga yakni tata letak gambar. Awalnya gambar dibuat peneliti hanya terletak di atas pada semua menu. Letak tersebut mendapat revisian agar bervariasi sehingga anak tidak merasa bosan. Akhirnya letak gambar diganti dengan berbagai macam letak meliputi atas, bawah, samping kanan, samping kiri. Revisian terakhir adalah tampilan soal.

Awalnya berupa *slide* yang ditampilkan bergantian oleh Bapak Parsiyono memberikan masukan untuk ditampilkan secara *pop up* atau muncul.

3) Produk Akhir

Peneliti akan memaparkan produk media pembelajaran lambang- lambang Buddhis setelah dilakukan revisi dan uji coba terbatas. Pemaparan produk media pembelajaran Buddhis ini digunakan sebagai media pembelajaran di SMB Adhicitta. Berikut deskripsi dari produk media pembelajaran lambang-lambang:

No.	Gambar	Nama Tampilan	Deskripsi
1.	-	<i>Title Screen</i>	Halaman judul atau <i>title screen</i> muncul pertama kali ketika media pembelajaran dijalankan. <i>Title screen</i> memuat nama media dan sasaran siswa dan identitas pembuat dan

2.



**Menu Utama**

terdapat tombol menu utama jika pengguna ingin langsung menuju menu utama.

Menu utama muncul setelah *title screen*, pada tampilan menu utama terdapat beberapa tombol pilihan seperti mari belajar, petunjuk, evaluasi, standar kompetensi dan kompetensi dasar (skkd). Tombol mari belajar digunakan untuk memulai pembelajaran menggunakan media tersebut. Tombol petunjuk berisi petunjuk cara bermain. Tombol evaluasi berisi kuis singkat yang dapat dimainkan oleh siswa SMB. Tombol skkd berisi tentang standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator serta tujuan pembelajaran.

3.



**Mari Belajar**

*Scene* yang berisi materi pembelajaran yang disampaikan secara singkat dan akan muncul jika tombol Mari Belajar di tekan. Tampilan mari belajar berupa informasi-informasi yang membantu pembimbing SMB dalam menyampaikan materi-materi lambang-lambang Buddhis. Pada *scene* ini disajikan 8 lambang beserta informasinya.

4.



**Menu Siripada**

Dalam menu ini terdapat informasi mengenai makna dan contoh gambar dari *siripada*. Siswa melihat gambar siripada untuk membantu visualisasi dari teks yang telah disajikan. Makna disampaikan secara singkat dan pembimbing SMB berperan aktif menjelaskan.

5.



**Menu Lilin**

Dalam menu ini terdapat informasi mengenai makna dan contoh gambar dari lilin. Siswa melihat gambar lilin untuk membantu visualisasi dari teks yang telah disajikan. Makna disampaikan secara singkat dan pembimbing SMB berperan aktif menjelaskan.

6.



**Menu Stupa**

Dalam menu ini terdapat informasi mengenai makna dan contoh gambar dari stupa. Siswa melihat gambar stupa untuk membantu visualisasi dari teks yang telah disajikan. Makna disampaikan secara singkat dan pembimbing SMB berperan aktif menjelaskan.

7.



**Menu Swastika**

Dalam menu ini terdapat informasi mengenai makna dan contoh gambar dari swastika. Siswa melihat gambar swastika untuk membantu visualisasi dari teks yang telah disajikan. Makna disampaikan secara singkat dan pembimbing SMB berperan aktif menjelaskan.

8.



**Menu Daun Bodhi**

Dalam menu ini terdapat informasi mengenai makna dan contoh gambar dari daun bodhi. Siswa melihat gambar daun bodhi untuk membantu visualisasi dari teks yang telah disajikan. Makna disampaikan secara singkat dan pembimbing SMB berperan aktif menjelaskan.

9.



**Menu Rupang Buddha**

Dalam menu ini terdapat informasi mengenai makna dan contoh gambar dari rupang Buddha. Siswa melihat gambar rupang Buddha untuk membantu visualisasi dari teks yang telah disajikan. Makna disampaikan secara singkat dan pembimbing SMB berperan aktif menjelaskan.

10.



**Menu Bendera Buddhis**

Dalam menu ini terdapat informasi mengenai makna dan contoh gambar dari bendera Buddhis. Siswa melihat gambar bendera Buddhis untuk membantu visualisasi dari teks yang telah disajikan. Makna disampaikan secara singkat dan pembimbing SMB berperan aktif menjelaskan.

11.



**Menu Roda Dhamma**

Dalam menu ini terdapat informasi mengenai makna dan contoh gambar dari roda *Dhamma*. Siswa melihat gambar roda *Dhamma* untuk membantu visualisasi dari teks yang telah disajikan. Makna disampaikan secara singkat dan pembimbing SMB berperan aktif menjelaskan.

12.



**Pilihan Soal**

Tampilan pilihan soal dimunculkan ketika anak menekan tombol soal pada menu utama. Pilihan soal terdiri dari lambang-lambang yang sudah dipelajari pada menu mari belajar.

13.



**Pertanyaan**

Pada tampilan pertanyaan siswa disajikan 5 pertanyaan dengan lambang Buddhis yang telah dipilih. Tampilan disajikan secara *pop up* atau muncul setelah diklik pada nomor soal menggunakan karakter yang tersedia. Karakter akan dijalankan menggunakan tombol panah pada *keyboard* untuk menuju setiap soal. Pada akhir akan muncul menu nilai untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi.

14.



**Soal Siripada**

Dalam menu ini terdapat soal mengenai materi dari siripada. Terdapat 5 soal yang dapat dijawab oleh siswa.

15.



**Soal Lilin**

Dalam menu ini terdapat soal mengenai materi dari lilin. Terdapat 5 soal yang dapat dijawab oleh siswa.

16.



**Soal Stupa**

Dalam menu ini terdapat soal mengenai materi dari stupa. Terdapat 5 soal yang dapat dijawab oleh siswa.

17.



**Soal Swastika**

Dalam menu ini terdapat soal mengenai materi dari swastika. Terdapat 5 soal yang dapat dijawab oleh siswa.

18.



**Soal Daun Bodhi**

Dalam menu ini terdapat soal mengenai materi dari daun Bodhi. Terdapat 5 soal yang dapat dijawab oleh siswa.

19.



**Soal Rupang Buddha**

Dalam menu ini terdapat soal mengenai materi dari rupang Buddha. Terdapat 5 soal yang dapat dijawab oleh siswa.

20.



**Soal Bendera Buddhis**

Dalam menu ini terdapat soal mengenai materi dari bendera Buddhis. Terdapat 5 soal yang dapat dijawab oleh siswa.

21.



**Soal Roda Dhamma**

Dalam menu ini terdapat soal mengenai materi dari roda Dhamma. Terdapat 5 soal yang dapat dijawab oleh siswa.

22.



**Petunjuk**

Petunjuk permainan merupakan tata cara permainan dalam media pembelajaran serta cara menjawab pertanyaan agar mempermudah siswa untuk memahami alur media ini.

23.



**Tombol Close pada Menu Utama**

Tampilan tombol *Close* pada tampilan menu utama digunakan pengguna jika tidak ingin melakukan permainan, maka aplikasi media pembelajaran akan keluar.

Gambar 1. Media Pembelajaran Lamban-lambang Buddhis

## PEMBAHASAN

Produk pengembangan media pembelajaran lambang-lambang Buddhis yang dihasilkan berupa media pembelajaran yang dioperasikan menggunakan komputer. Pembahasan media pembelajaran lambang-lambang Buddhis dilakukan untuk mengetahui secara pasti hasil validasi ahli, validasi guru SMB, dan uji coba terbatas pada siswa SMB.

### 1. Pembahasan Hasil Analisis Ahli Media

Analisis data ahli media diperoleh dari hasil pengisian angket terbuka dan tertutup oleh Bapak Parsiyono. Ahli media memberikan penilaian terhadap produk media pembelajaran Buddhis setelah melihat produk yang diberikan oleh peneliti. Berdasarkan hasil angket yang telah diisi oleh ahli media, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 3  
Perolehan Data Ahli Media

No	Pernyataan	Ahli	Persentase
1.	Desain media menarik dilihat.	4	80%
2.	Menyajikan contoh riil	4	80%
3.	Ketepatan memilih media.	4	80%
4.	Tampilan menarik.	4	80%
5.	Pemberian judul.	4	80%
6.	Pemberian petunjuk penggunaan.	5	100%
7.	Penyajian media meningkatkan minat belajar anak.	4	80%
8.	Kesesuaian antara media dan materi.	4	80%

Berdasarkan pembahasan analisis di atas maka diperoleh persentase rata-rata sebesar 80%. Persentase itu termasuk dalam kategori baik berdasarkan rentang acuan kategori rancangan produk. Media pembelajaran ini dikatakan valid karena dari persentase poin-poin angket yang ada menunjukkan hasil yang cukup baik. Hal-hal penting yang perlu diperhatikan yaitu variasi media untuk dibuat yang lebih kaya serta ditambahkan media-media yang lain.

### 2. Pembahasan Hasil Analisis dari Ahli Materi

Analisis data ahli materi diperoleh dari pengisian angket terbuka dan tertutup oleh Ibu Rendayani yang merupakan guru SMB. Ibu Rendayani memberikan penilaian setelah melihat dan menggunakan media pembelajaran lambang-lambang Buddhis yang diberikan oleh peneliti. Berdasarkan penilaian tersebut maka diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4  
Perolehan Data Ahli Materi

No.	Pernyataan	Guru	Persentase
1.	Tema materi yang dipilih baik.	4	80%
2.	Beriskan materi yang sesuai dengan materi SMB.	5	100%
3.	Kelengkapan materi.	4	80%

4.	Pemilihan materi yang sesuai dengan kurikulum.	4	80%
5.	Ilustrasi yang digunakan mudah.	4	80%
6.	Megikuti perkembangan kemutakhiran teknologi.	4	80%
7.	Materi mewakili kehidupan sehari-hari.	4	80%
8.	Kesesuaian materi dengan ajaran agama Buddha.	4	80%

---

Berdasarkan pembahasan hasil analisis data berupa angket terbuka dan tertutup oleh ahli materi di atas maka diperoleh rata-rata persentase sebesar 81,176%. Hasil perolehan persentase ini termasuk dalam kategori sangat baik dan perlu dikembangkan lagi.

### 3. Pembahasan Hasil Analisis Uji Coba Terbatas kepada Siswa SMB Adhicitta

Uji coba terbatas dilakukan kepada siswa SMB Adhicitta yang berjumlah sembilan siswa kategori kecil. Terdapat seorang siswa putra yang hiperaktif dan usil sehingga sulit dikontrol. Pengujicobaan produk ini diajarkan oleh guru SMB sedangkan peneliti melakukan observasi. Pada awalnya, guru sudah mempelajari media pembelajaran lambang-lambang Buddhis yang diberikan oleh peneliti.

Pada saat memperagakan media pembelajaran, siswa duduk memperhatikan laptop dan layar proyektor. Hal ini dikarenakan siswa tertarik terhadap media yang digunakan. Siswa memperhatikan setiap gambar sambil menyentuh laptop karena penasaran. Guru menjelaskan setiap materi dengan menunjuk gambar ilustrasi. Setelah itu, guru memberikan penguatan dengan cara memberikan contoh sehari-hari yang ditemui di sekitar.

Media pembelajaran sudah sesuai dengan yang diharapkan. Poin ini dapat tercapai walaupun tidak sempurna dan masih perlu dukungan dari guru yang memberikan penjelasan yang lebih luas. Guru juga memberikan penjelasan kepada siswa yang kurang memahami materi yang tersedia. Guru berinisiatif agar siswa dapat mengingat materi dengan baik yaitu dengan penguatan berupa pertanyaan-pertanyaan ringan.

Siswa menjawab kuis atau pertanyaan singkat di dalam media pembelajaran. Pada bagian ini, siswa masih kurang memahami cara menjawab selanjutnya guru membuka menu cara menjawab. Setelah membaca cara-cara menjawab siswa mulai mengerjakan secara bergantian. Terdapat siswa yang hanya bisa menjawab 1 pertanyaan dari 5 pertanyaan setiap materi. Guru kemudian memberikan penguatan kembali kepada siswa untuk lebih memahami materi.

Siswa sudah menunjukkan ekspresi ceria dan sudah memahami materi yang diberikan. Ekspresi ceria siswa dan pemahaman ini ditunjukkan dengan siswa yang sudah bisa menjawab pertanyaan yang ada. Siswa antusias dalam menggunakan media pembelajaran ini meskipun mengalami beberapa kesulitan. Kesulitan-kesulitan itu misalnya mencari huruf pada *keyboard*. Siswa masih bingung karena belum terbiasa menggunakannya sehingga guru perlu mendampingi dalam menggunakannya.

Guru juga menjelaskan bahwa lambang-lambang Buddhis ini dapat ditemukan di sekitar siswa contohnya, di vihara, rumah dan candi. Setelah itu, guru mengarahkan siswa untuk menggambar lambang-lambang Buddhis. Berdasarkan hasil observasi pada pembahasan hasil analisis uji coba terbatas produk, peneliti mengetahui bahwa ada dua hal dari tujuh poin yang diamati masih belum sesuai harapan yakni hanya beberapa siswa yang memahami isi materi dan siswa tidak dapat mengoperasikan komputer. Dua hal ini

diharapkan bisa dikembangkan sendiri oleh siswa melalui pengajaran guru pada kegiatan pembelajaran selanjutnya.

## **PENUTUP**

Berdasarkan tahapan penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan maka proses pembuatan media pembelajaran lambang-lambang Buddhis terdiri dari beberapa tahap yang dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) analisis kebutuhan, guru membutuhkan media pembelajaran yang berpusat pada siswa. Kebutuhan ini ditindaklanjuti sehingga menghasilkan produk media pembelajaran lambang-lambang Buddhis dengan judul “LABADI”; (2) pada tahap ini, langkah awal pembuatan media pembelajaran lambang-lambang Buddhis yaitu dengan mendesain program dan memasukan *script* lalu dinilai oleh ahli. Tahap selanjutnya adalah perbaikan terhadap desain produk; (c) peneliti mengembangkan media pembelajaran lambang-lambang Buddhis dengan judul LABADI yang mengarahkan siswa untuk memahami materi lambang-lambang Buddhis; (d) media pembelajaran LABADI yang sudah jadi, diujicobakan kepada siswa SMB Adhicitta. Produk ini diujicobakan kepada siswa yang berjumlah sembilan anak; dan (f) pengembangan LABADI sebagai media pembelajaran lambang-lambang Buddhis berbasis komputer ini diperbaiki yang mengacu pada saran dan masukan ahli media. Aspek-aspek yang perlu diperhatikan yaitu warna dan ilustrasi yang digunakan. Tahap perbaikan ini yang mendukung hasil media pembelajaran yang teruji, layak digunakan, dan disebarluaskan. Hasil akhirnya adalah media pembelajaran dengan judul “LABADI” teruji berbentuk program dalam DVD.

Dari hasil penilaian atau validasi yang telah dilakukan oleh ahli media dan ahli materi maka diketahui hasil validitas sebagai berikut: (a) analisis ahli media memperoleh persentase rata-rata sebesar 80%. Persentase itu termasuk dalam kategori baik berdasarkan rentang acuan kategori rancangan produk. Media pembelajaran ini dikatakan valid karena dari persentase poin-poin angket yang ada menunjukkan hasil yang cukup baik. Hal-hal penting yang perlu diperhatikan yaitu variasi media untuk dibuat yang lebih kaya serta ditambahkan media-media yang lain; dan (b) berdasarkan pembahasan hasil analisis data berupa angket terbuka dan tertutup oleh ahli materi di atas maka diperoleh rata-rata persentase sebesar 81,176%. Hasil perolehan persentase ini termasuk dalam kategori sangat baik dan perlu dikembangkan lagi

## **DAFTAR RUJUKAN**

Ariesto Hadi Sutopo. (2003). *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. (2002). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensido.

Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 39 tahun 2014 tentang Pendidikan Keagamaan Buddha.

Rudi Susilana dan Cepi Riyana. (2008). *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.

Sadiman Arief S., dkk. (2014). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.



Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.

Sulan dan Nyoman Suria Darma. (2016). *Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti Kelas I*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan.