

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO
INTERAKTIF PADA MATERI HUKUM KARMA DI SEKOLAH
MINGGU BUDDHA (SMB) WIHARA BUDDHA JAYANTI
KABUPATEN PESAWARAN TAHUN 2020**

Oleh :

Nama : Fegi Nita Anggraini

NPM : 2016101002

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Keagamaan Buddha (S.Pd)



**Program Studi Pendidikan Keagamaan Buddha
Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha
JINARAKKHITA
BANDAR LAMPUNG
Agustus 2020**



PENGESAHAN SKRIPSI

Tanggal: 8 Agustus 2020

Program Sarjana Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha (STIAB) Jinarakkhita

Menerima Skripsi yang ditulis oleh:

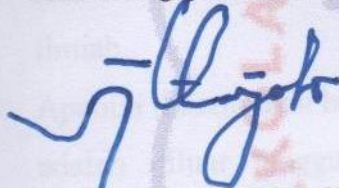
FEGI NITA ANGGRAINI
2016101002

Berjudul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO
INTERAKTIF PADA MATERI HUKUM KARMA DI SEKOLAH
MINGGU BUDDHA (SMB) WIHARA BUDDHA JAYANTI
KABUPATEN PESAWARAN TAHUN 2020**

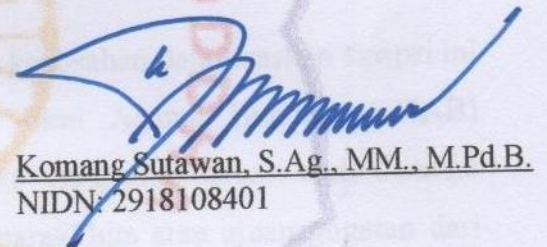
Sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar
SARJANA PENDIDIKAN AGAMA BUDDHA (S.Pd)

Ketua Penguji/Penguji I



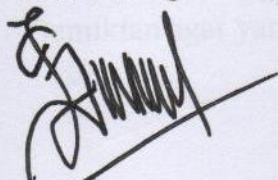
Tejo Ismoyo, M.Pd., M.Pd.B
NIDN: 2923058701

Penguji II



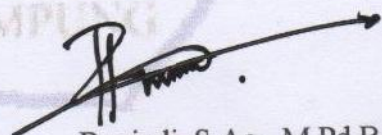
Komang Sutawan, S.Ag., MM., M.Pd.B.
NIDN: 2918108401

Pembimbing I



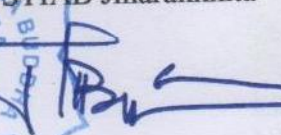
Susanto, M.Pd
NIDN: 2905019201

Pembimbing 2




Rapiadi, S.Ag., M.Pd.B
NIDN: 2901078201

Mengetahui dan Mengesahkan
Ketua STIAB Jinarakkhita



Dr. Burmansah, M.Pd
NIY.09042



PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fegi Nita Anggraini

Npm : 2016101002

Program Studi : Pendidikan Keagamaan Buddha

Alamat : Sukaraja Nuban, Kec. Batanghari Nuban, Kab. Lampung Timur

No. Telepone : 081260317134

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa:

1. Keabsahan data dengan hal-hal yang berkenaan dengan keaslian penyusunan skripsi ini merupakan tanggung jawab pribadi.
2. Adapun bagian tertentu dalam penulisan skripsi yang saya kutip dan hasil karya orang lain telah ditulis sumbernya jelas, sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.
3. Apabila dikemudian hari timbul masalah mengenai keabsahan data keaslian skripsi ini adalah diluar tanggung jawab Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha (STIAB) Jinarakkhita dan saya bersedia menanggung resiko yang dikeluarkan oleh institusi Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha (STIAB) Jinarakkhita atau ajuan gugatan dari pihak lain yang merasa dirugikan.

Demikian agar yang berkepentingan maklum.

Bandar Lampung, 08 Agustus 2020



Fegi Nita Anggraini

NPM: 2016101002

MOTTO

“Tindakan adalah kunci dasar dari semua kesuksesan”

Pablo Picasso

“Bermimpi besar tanpa beraksi adalah halusinasi semata. Namun, mimpi yang besar disertai aksi dan kerja keras adalah strategi menuju pencapaian”

Fegi Nita Angraini

HALAMAN PERSEMBAHAN

Penulis mengucapkan terimakasih dan mempersembahkan karya ini kepada:

1. Alm. Bapak Sugiyat dan Ibu Tutik, kedua orangtua yang tiada tara jasa dan kasih sayangnya
2. Y.A. Bhiksu Nyanamaitri Mahasthavira, guru spiritual sekaligus ketua Yayasan Budhayana Vidyalaya Bandar Lampung.
3. Almamater tercinta

ABSTRAK

Anggraini, Fegi Nita/2016101002/2020/ *Pengembangan media pembelajaran berbasis video interaktif pada materi hukum karma di sekolah minggu buddha (SMB) Wihara Buddha Jayanti Kabupaten Pesawaran Tahun 2020*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Keagamaan Buddha, Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha (STIAB) Jinarakkhita. Pembimbing I Susanto, M.Pd dan Pembimbing II Rapiadi, S.Ag., M.Pd.B.

Kata Kunci: Pengembangan Media Video Interaktif, Materi Hukum Karma.

Tujuan penelitian ini adalah melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis video interaktif pada materi hukum karma Sekolah Minggu Buddha (SMB). Penelitian dan pengembangan ini dilakukan karena pembelajaran di Sekolah Minggu Buddha (SMB) Wihara Buddha Jayanti masih bersifat konvensional, terfokus pada metode ceramah, berpaku pada buku pedoman dan penggunaan media pembelajaran belum dilakukan secara maksimal. Tentunya penyampaian materi ini membutuhkan tampilan yang lebih menarik agar mudah dipahami oleh siswa. Seiring dengan perkembangan teknologi, dalam proses pembelajaran dapat memanfaatkan media untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang berupa produk teknologi adalah video. Sehingga peserta didik diharapkan akan lebih mudah memahami materi.

Media video pembelajaran adalah sebagai alat yang mampu memproyeksikan berbagai pesan-pesan, materi pelajaran dan pengetahuan lain. Media pembelajaran dapat dioperasikan melalui *android* maupun *laptop*, guna mempelajari materi yang dikembangkan yaitu tentang materi hukum karma. Sehingga Proses pembelajaran tersebut menjadi lebih interaktif dan menarik serta dapat menumbuhkan motivasi belajarnya. Metode penelitian adalah *research and development (R & D)* atau penelitian juga pengembangan). Penelitian ini termasuk dalam penelitian “meneliti dan menguji untuk menciptakan produk yang belum ada”. Teknik pengumpulan data menggunakan beberapa tahap yaitu 1) observasi dan wawancara, 2) pengumpulan data untuk studi literatur dan pengumpulan informasi, 3) pengumpulan data untuk menggali informasi pada saat validasi.

Berdasarkan hasil validasi desain produk ahli media, mendapatkan hasil penilaian sebesar (90%) dan berada pada kualifikasi sangat layak. Sedangkan hasil perolehan validator ahli materi, penilaian mendapatkan nilai sebesar (87,5%) dan berada dalam kualifikasi sangat layak, lalu pada hasil perolehan validator ahli bahasa, penilaian mendapatkan nilai sebesar (82,5%) berada dalam kualifikasi sangat layak. Penilaian keseluruhan validator menunjukkan nilai sebesar 3,46 dengan persentase 69,2% berada dalam kualifikasi tinggi. Meskipun terdapat revisi produk dari ahli materi, ahli media dan ahli bahasa, namun secara keseluruhan media pembelajaran berbasis video interaktif pada materi hukum karma sudah memenuhi kriteria kelayakan tinggi untuk diterapkan pada proses pembelajaran di Sekolah Minggu Buddha (SMB). Melalui hasil penilaian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis video interaktif ini dapat dinyatakan layak untuk diterapkan dalam pembelajaran. Dengan demikian peneliti juga menyarankan kepada peneliti lain untuk melakukan pengembangan pada materi lain.

ABSTRACT

Anggraini, Fegi Nita / 2016101002/2020 / *Development of interactive video-based learning media on karma law material in Buddhist Sunday School (SMB) Wihara Buddha Jayanti, Pesawaran Regency, 2020. Degree Program (Skripsi). Buddhist Religious Education Study program, Buddhist College Jinarakkhita Bandar Lampung. Advisor I Susanto, M.Pd and Advisor II Rapiadi, S.Ag., M.Pd.B.*

Key Words : Interactive Video Media Development, Karma Law Material.

The purpose of this research was to develop interactive video-based learning media on the law of karma at the Buddhist Sunday School (SMB). This research and development was carried out because the learning process of Buddhist Sunday School (SMB) of the Jayanti Buddha Temple was still conventional which focused on the lecture method, stuck to the manual and the use of learning media had not been carried out maximally. Actually, the delivery of this material requires a more attractive appearance so that it is easily understood by the students. Due to the technological developments, the learning process can take advantage of the media to help achieve learning goals. One of the learning media in the form of technology products is video. So that students are expected to more easily understand the material.

Instructional video media is a tool that is capable of projecting various messages, subject matter and other knowledge. Learning media can be operated via *Android* or *laptop*, in order to study the material being developed, namely the law of karma. There fore the learning process becomes more interactive and interesting and can foster motivation to learn. The research method was research and development (*R & D*) or research and development. This research is included in research "researching and testing to create products that do not yet exist". Data collection techniques used several stages, namely 1) observation and interviews, 2) data collection for literature studies and information collection, 3) data collection to explore information during validation.

Based on the results of the media expert product design validation, the results of an assessment was (90%) and was in very decent qualifications. While the results of the acquisition of the material expert validator, the assessment got a value of (87.5%) and was in very proper qualifications, then the results of the acquisition of the linguist validator, the assessment got a value of (82.5%) that was in very worthy qualifications. The overall assessment of the validator showed a value of 3.46 with a percentage of 69.2% being in high qualifications. Although there were product revisions from material experts, media experts and linguists, overall the interactive video-based learning media on the law of karma had met the high eligibility criteria to be applied to the process learning at Buddhist Sunday School (SMB). Through the results of this assessment, it can be concluded that this interactive video-based learning media can be declared feasible to be applied in learning. Thus, the researchers also suggest other researchers to develop other materials.

KATA PENGANTAR

Namo Sanghyang Adi Buddhaya

Namo Buddhaya

Puji syukur penulis panjatkan kepada *Sanghyang Adi Buddhaya*, Tuhan Yang Maha Esa, Para Buddha *Bodhisattva-Mahasattva*, atas segala berkah dan cinta kasihnya kepada semua makhluk, serta kumpulan karma baik telah mengkondisikan dalam menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Interaktif Pada Materi Hukum Karma Di Sekolah Minggu Buddha (SMB) Wihara Buddha Jayanti Kabupaten Pesawaran Tahun 2020”.

Hasil penelitian ini menjabarkan tentang keseluruhan format penelitian sampai hasil penelitian yang telah dilakukan sebagai wujud pelaksanaan tugas akhir untuk memenuhi syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Agama Buddha (S.Pd.) kepada Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha (STIAB) Jinarakkhita Bandar Lampung.

Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada ketua wihara dan guru Pembina Sekolah Minggu Buddha (SMB) Wihara Buddha Jayanti Kabupaten Pesawaran yang telah memberikan izin untuk menggunakan wihara tersebut sebagai lokasi penelitian. Ucapan terimakasih juga penulis sampaikan kepada Bapak Susanto, M.Pd dan Bapak Rapiadi, S.Ag., M.Pd.B, atas bimbingan dan arahan yang diberikan selama melakukan penelitian, serta kepada seluruh pihak yang telah menyumbangkan dan memberikan masukan-masukan dalam proses penelitian hingga terselesainya hasil penelitian ini.

Skripsi ini telah mengalami perbaikan dan telah mengikuti pedoman penulisan skripsi Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha (STIAB) Jinarakkhita, serta telah mengalami proses revisi dari dosen pembimbing dan dari dosen penguji. Namun penulisan masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, demi penyempurnaan dan perbaikan, kritik dan saran dari bapak/ibu/saudara pembaca sangat penulis harapkan.

Semoga hasil penelitian bermanfaat khususnya bagi Sekolah Minggu Buddha (SMB) Wihara Buddha Jayanti Kabupaten Pesawaran, sebagai bahan rujukan dan pertimbangan meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan media interaktif, dan bagi Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha (STIAB) Jinarakkhita semoga bermanfaat dalam upaya menambah kelengkapan kepustakaan dan bahan rujukan mahasiswa. Hasil penelitian ini semoga dapat pula bermanfaat secara umum sebagai bahan rujukan dan pertimbangan dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan agama buddha.

Sabbe Satta Bhavantu Sukhitatta Semoga Semua Makhluk Hidup Berbahagia

Sadhu... Sadhu... Sadhu...

Bandar Lampung, 08 Agustus 2020
Penulis



Fegi Nita Anggraini
NPM: 2016101002

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|----------------------------------|----------------|
| HALAMAN SAMPUL | i |
| PENGESAHAN SKRIPSI | ii |
| PERNYATAAN KEASLIAN | iii |
| MOTTO | iv |
| PERSEMBAHAN | v |
| ABSTRAK | vi |
| KATA PENGANTAR | viii |
| DAFTAR ISI | ix |
| DAFTAR SINGKATAN | xi |
| DAFTAR BAGAN | xii |
| DAFTAR TABEL | xiii |
| DAFTAR GAMBAR | xiv |
| DAFTAR LAMPIRAN | xv |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| 1.1 Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| 1.2 Identifikasi Masalah | 3 |
| 1.3 Batasan Masalah..... | 3 |
| 1.4 Rumusan Masalah | 4 |
| 1.5 Tujuan Penelitian | 4 |
| 1.6 Manfaat Penelitian..... | 4 |
| 1.7 Spesifikasi Produk..... | 5 |
| BAB II LANDASAN TEORI | |
| 2.1 Kajian Pustaka | 7 |

| | | |
|-------|--|----|
| 2.1.1 | Media Pembelajaran | 7 |
| | a. Pengertian Media Pembelajaran | 7 |
| | b. Fungsi Media Pembelajaran | 9 |
| 2.1.1 | Pengertian Media Video | 11 |
| 2.1.2 | Hukum Karma..... | 13 |
| 2.2 | Kerangka Teoritis | 14 |
| 2.3 | Kerangka Penelitian | 17 |
| 2.4 | Hipotesis Penelitian..... | 18 |

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

| | | |
|------|--|----|
| 3.1 | Jenis Penelitian | 19 |
| 3.2 | Langkah-langkah Penelitian | 19 |
| 3.3 | Subjek Penelitian | 20 |
| 3.4 | Populasi dan Sampel Penelitian | 22 |
| 3.5 | Variabel dan Objek Penelitian | 23 |
| 3.6 | Setting Penelitian..... | 24 |
| 3.7 | Prosedur Penelitian dan Pengembangan..... | 24 |
| 3.8 | Teknik Pengumpulan Data | 30 |
| 3.9 | Instrumen Penelitian..... | 32 |
| 3.10 | Validasi Instrumen Penilaian Produk | 35 |
| 3.11 | Teknis Analisis Data dan Uji Hipotesis | 35 |
| 3.12 | Uji Hipotesis..... | 37 |

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

| | | |
|-------|---|----|
| 4.1 | Gambaran Umum Tempat Penelitian | 38 |
| 4.2 | Hasil Penelitian..... | 39 |
| 4.2.1 | Tahap Pelaksanaan Penelitian (Studi Pendahuluan)..... | 39 |

| | | |
|-------|--|----|
| a. | Persiapan Teknis dan Administrasi | 39 |
| b. | Pengumpulan Data Studi Pendahuluan | 39 |
| c. | Analisis Hasil Temuan Data Pada Studi Pendahuluan..... | 40 |
| 4.2.2 | Pelaksanaan Dan Pengembangan Desain Media | 41 |
| 4.2.3 | Perancangan Desain Media | 42 |
| a. | Pembuatan Garis Besar Isi Media | 42 |
| b. | Pembuatan <i>Flowchart</i> | 43 |
| c. | Penulisan Naskah/ <i>Storyboard</i> | 43 |
| 4.2.4 | Pembuatan Desain Media | 43 |
| 4.2.5 | Penerapan Desain Media dan Uji Validasi Produk | 49 |
| a. | Validasi Produk | 50 |
| 1) | Ahli Media..... | 50 |
| 2) | Ahli Materi | 55 |
| 3) | Ahli Bahasa | 59 |
| b. | Pembahasan | 63 |

BAB V PENUTUP

| | | |
|-----------------------|------------------|-----------|
| 5.1 | Kesimpulan | 65 |
| 5.1 | Implikasi | 66 |
| 5.2 | Saran | 66 |
| DAFTAR PUSTAKA | | 67 |
| LAMPIRAN | | 78 |

DAFTAR SINGKATAN

AN = *Anguttara Nikaya*

D = *Digha Nikaya*

Dhp = *Dhammapada*

Dhp A = *Dhammapada Atthakata*

Ku = *Khuddaka Nikaya*

M = *Majjhima Nikaya*

Vin = *Vinaya Pitaka*

R & D = *Research and Development*

DAFTAR BAGAN

| | Halaman |
|---|----------------|
| Bagan 2.1 Kerangka Pemikiran | 18 |
| Bagan 3.1 Langkah-langkah Penelitian R and D..... | 19 |
| Bagan 3.2 <i>Flowchart</i> | 26 |

DAFTAR TABEL

| | Halaman |
|---|----------------|
| Tabel 3.1. Jadwal Penelitian | 24 |
| Tabel 3.2 Analisis KI & KD | 28 |
| Table 3.3 Kisi-kisi Instrumen Penelitian | 32 |
| Tabel 3.4 Kriteria Skala Interval Deskriptif Presentase | 37 |
| Tabel 4.1 Analisis Perhitungan Indikator Rekayasa Perangkat Lunak | 51 |
| Tabel 4.2 Analisis Perhitungan Indikator Kualitas Teknik | 52 |
| Tabel 4.3 Rekapitulasi Indikator dalam Validasi Media | 53 |
| Tabel 4.4 Analisis Perhitungan Indikator Desain Pembelajaran | 55 |
| Tabel 4.5 Analisis Perhitungan Indikator Fungsi Keseluruhan | 56 |
| Tabel 4.6 Rekapitulasi Indikator dalam Validasi Materi | 58 |
| Tabel 4.7 Analisis Perhitungan Indikator Kelugasan | 59 |
| Tabel 4.8 Analisis Perhitungan Indikator Kesesuaian Kaidah Bahasa | 61 |
| Tabel 4.9 Rekapitulasi Indikator dalam Validasi Bahasa | 62 |
| Tabel 4.10 Rekapitulasi Keseluruhan Validasi Produk | 64 |

DAFTAR GAMBAR

| | Halaman |
|--|----------------|
| Gambar 4.1 Struktur Sekolah Minggu Buddha (SMB) | 38 |
| Gambar 4.2 Tampilan Background Video Interaktif..... | 44 |
| Gambar 4.3 Tampilan Pembuka | 45 |
| Gambar 4.4 Tampilan Judul Materi..... | 46 |
| Gambar 4.5 Tampilan Penjabaran Materi..... | 46 |
| Gambar 4.6 Tampilan Manfaat Memiliki Ucapan Baik | 47 |
| Gambar 4.7 Tampilan Pembahasan Materi 10 Perbuatan Baik..... | 47 |
| Gambar 4.8 Tampilan Pembahasan Materi 10 Perbuatan Buruk | 47 |
| Gambar 4.9 Tampilan Evaluasi | 48 |
| Gambar 4.10 Tampilan Profil Pengembang | 48 |
| Gambar 4.11 Tampilan Penutup | 49 |
| Gambar 4.12 Skema Perubahan Tampilan | 54 |
| Gambar 4.13 Skema Perubahan Tampilan | 59 |
| Gambar 4.14 Skema Revisi Perubahan Tampilan | 63 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | Halaman |
|---|----------------|
| Biodata Penulis | 69 |
| Surat SK Dosen Pembimbing | 70 |
| Lampiran Observasi | |
| Surat Permohonan Ijin Observasi | 73 |
| Berita Acara Observasi | 74 |
| Surat Balasan Permohonan Ijin Observasi | 75 |
| Berita Acara Wawancara | 76 |
| Hasil Wawancara | 77 |
| Foto Observasi di Sekolah Minggu Buddha (SMB) Wihara Buddha Jayanti | 79 |
| Lampiran Validasi Produk | |
| Surat Permohonan Validator Ahli Media | 80 |
| Instrumen Penilaian Kelayakan Media | 81 |
| Daftar Riwayat Hidup Validator Ahli Media | 83 |
| Surat permohonan Validator Ahli Materi | 84 |
| Instrumen Penilaian Kelayakan Materi | 85 |
| Daftar Riwayat Hidup Validator Ahli Materi | 87 |
| Surat Permohonan Validator Ahli Bahasa | 88 |
| Instrumen Penilaian Kelayakan Bahasa | 89 |
| Daftar Riwayat Hidup Validator Ahli Bahasa | 91 |
| Foto Kegiatan Validasi Produk | 92 |
| Lampiran Desain Produk | |
| Garis Besar Isi Materi | 93 |
| <i>Flowchart</i> Program | 94 |

| | |
|---|-----|
| Naskah / <i>Storyboard</i> | 95 |
| Kisi-kisi Pedoman Umum Instrumen Media Pembelajaran | 103 |
| Tutorial Menjalankan Media Pembelajaran | 104 |
| Lampiran Prasyarat Skripsi | |
| Kartu Bimbingan | 105 |
| Form Partisipasi Seminar..... | 106 |
| Surat Permohonan Perpanjangan Skripsi | 107 |
| Lampiran Saran Perbaikan Skripsi | |
| Dosen Penguji I | 108 |
| Dosen Penguji II..... | 109 |
| Dosen Pembimbing I | 110 |
| Dosen Pembimbing II..... | 111 |