

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
BERBASIS *MICROSOFT POWERPOINT SLIDE MASTER*  
PADA MATERI *DHARMAYATRA* KELAS VIII DI  
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA (SMP)  
BODHISATTVA BANDAR LAMPUNG  
TAHUN AJARAN 2019/2020**

Oleh :  
Nama : Sugiyanti  
NPM : 2016101006

**SKRIPSI**

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



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

## PENGESAHAN SKRIPSI

Tanggal: 02 November 2020

Program Sarjana Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha Jinarakkhita

Menerima Skripsi yang ditulis oleh:

**SUGIYANTI**

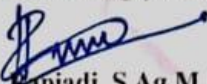
**2016101006**

Berjudul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
BERBASIS *MICROSOFT POWERPOINT SLIDE MASTER*  
PADA MATERI *DHARMAYATRA* KELAS VIII DI  
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA (SMP)  
BODHISATTVA BANDAR LAMPUNG  
TAHUN AJARAN 2019/2020**

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

Ketua Penguji/Penguji 1



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

Anggota/Penguji 2



**Drs. Sandjaja Dharmatanna, MM**  
NIY. 09004

Pembimbing 1



**Sasanto, M.Pd**  
NIDN : 2905019201

Pembimbing 2



**Komang Sutawan, S.Ag.,M.M.,M.Pd.B**  
NIDN.2918108401

Mengetahui dan Mengesahkan,  
Ketua STIPAB Jinarakkhita



**Dr. Burmansah, M.Pd**  
NIY. 09042



## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sugiyanti  
NPM : 2016101006  
Program Studi : Pendidikan Keagamaan Buddha  
Alamat : Desa Wates, Kec. Bumi Ratu Nuban, Kab. Lampung Tengah,  
Prov.Lampung  
No. Telp : 083170928832

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa:

1. Keabsahan data dan hal-hal yang berkenaan dengan keaslian penyusunan skripsi ini merupakan tanggung jawab pribadi
2. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi yang saya kutip dan hasil karya orang lain telah ditulis sumbernya secara 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 STIAB Jinarakkhita dan saya bersedia menanggung resiko yang dikenakan oleh institusi STIAB Jinarakkhiata atau ajuan gugatan dari pihak lain yang dirugikan.

Demikian agar yang berkepentingan dapat maklum.

Bandar Lampung, 2 November 2020

MI TERAI  
TEMPEL  
2AAHF7591388  
6000  
ENAM RIBU RUPIAH  
Sugiyanti  
NPM:2016101006



## **MOTTO**

“Dengan latihan bertahap, sedikit demi sedikit, dari waktu ke waktu hendaklah orang bijaksana membersihkan noda-noda yang ada dalam dirinya, bagaikan seorang pandai membersihkan perak yang berkarat”

**Dhp: 239**

“Setiap fase yang kamu jalani harus bisa mendatangkan pelajaran untuk naik ke fase berikutnya”

**Merry Riana**

“Untuk mencapai puncak gunung kamu harus siap melewati bebatuan yang terjal, demikian juga untuk mencapai masa depan yang cerah kamu harus siap melewati kegagalan-kegagalan yang melintang didepanmu”

**Sugiyanti**

## KATA PERSEMBAHAN

Skripsi ini dapat terselesaikan karena adanya keterlibatan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, sebagai ungkapan syukur penulis mengucapkan terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Yang kukasihi dan berbudi luhur kedua orang tuaku Bapak Agus Suprihatin dan Ibu Satiyah, serta keluarga tercinta yang tak pernah lelah selalu memberikan dukungan serta kasih sayangnya
2. Yang kukasihi dan kusayangi kakakku tercinta Sutarmi yang selalu memberikan dukungan dan motivasi baik secara moril maupun materil
3. Y.A. Bhiksu Nyanamaitri Mahastavira, guru spiritual sekaligus ketua Yayasan Budhayana Vidyalaya Bandar Lampung
4. Bapak Dr. Burmansah, M.Pd. Ketua Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha (STIAB) Jinarakkhita Bandar Lampung
5. Bapak Komang Sutawan, S.Ag., M.M., M.Pd.B., Ketua Program Studi Pendidikan Keagamaan Buddha Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha (STIAB) Jinarakkhita Bandar Lampung

Semoga hasil penelitian ini bermanfaat bagi umat Buddha pada umumnya dan Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha (STIAB) Jinarakkhita Bandar Lampung, serta Sekolah Bodhisattva pada khususnya dalam mengembangkan pemahaman materi Pendidikan Agama Buddha para generasi penerus Buddha Dharma.

*Sabbe Satta Bhavantu Sukhitatta*, Semoga semua makhluk hidup berbahagia.

*Sadhu...Sadhu...Sadhu....*

## ABSTRAK

Sugiyanti /2016101006/2020/ *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Powerpoint Slide Master Pada Materi Dharmayatra Kelas VIII Di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Bodhisattva Bandar Lampung Tahun Ajaran 2019/2020/* Pembimbing I Susanto, M.Pd., Pembimbing II Komang Sutawan, S.Ag., M.M., M.Pd.B

**Kata Kunci:** *Media pembelajaran interaktif Microsoft powerpoint slide master, Dharmayatra*

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *microsoft powerpoint slide master* pada materi *dharmayatra* di Sekolah menengah Pertama (SMP) Bodhisattva dan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *microsoft powerpoint slide master* yang diciptakan dalam menunjang proses pembelajaran.

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan alat bantu pembelajaran yang digunakan untuk menyalurkan pesan, perasaan perhatian, dan kemauan siswa. Media interaktif membantu penyampaian materi yang lebih nyata dengan bantuan simulasi, animasi, gambar atau sejenisnya. Sedangkan media pembelajaran interaktif berbasis *microsoft powerpoint slide master* adalah inovasi perkembangan teknologi yang dirancang untuk perangkat pembelajaran dengan menggunakan *microsoft powerpoint slide master*.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *research and development (R and D)*. Langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian ini terdapat 6 langkah yaitu meneliti dan menguji untuk menciptakan produk yang belum ada. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa SMP Bodhisattva kelas VIII yang mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Buddha dengan jumlah 19 siswa. Teknik pengambilan data menggunakan observasi yaitu lembar pengamatan untuk validasi produk. Berdasarkan analisis data, nilai dari validasi ahli media yaitu sebesar 90,4% dan hasil penilaian ahli materi yaitu sebesar 86,6% dengan kualifikasi “sangat layak”. Jadi, total keseluruhan nilai rata-rata dari dua ahli validator yaitu sebesar 88,4% dengan kualifikasi “sangat layak”. Berdasarkan hasil analisis data maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *microsoft powerpoint slide master* ini dinyatakan “sangat layak” untuk diterapkan dalam pembelajaran pendidikan agama Buddha di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Bodhisattva

## ABSTRACT

Sugiyanti / 2016101006/2020 / *development media Learning Interactive Based Microsoft powerpoint Slide Master on Theory Dharmayatra class VIII in school Intermediate first (Middle school) Bodhisattva BandarLampung year Teach 2019/2020/* preceptor I Susanto, M.Pd., Master II Komang Sutawan, S.Ag., M.M., M.Pd.B

Keywords: *Media interactive learning Microsoft PowerPoint slide master, Dharmayatra*

Research and development in this thesis has the aim of developing interactive learning media based on microsoft PowerPoint slide master on Dharmayatra material in Bodhisattva Junior High School (SMP) and to determine the feasibility of interactive learning media based on microsoft powerpoint slide master which is created to support the learning process.

The interactive media developed in this study is a learning aid that is used to transmit messages, feelings of concern, and student willingness. Interactive media helps deliver material that is more real with the help of simulations, animations, pictures or the like. Meanwhile, interactive learning media based on microsoft PowerPoint slide master is a technological development innovation designed for learning tools with the material developed, namely *Dharmayatra*.

The method used in this research is research and development (R and D). The steps used in this research are 6 steps, namely researching and testing to create a product that does not yet exist. The subjects in this study were students of SMP Bodhisattva class VIII who attended Buddhist religious education learning with a total of 19 students. The data collection technique used observation, namely the observation sheet for product validation. Based on the data analysis, the value of the media expert validation was 90.4% with very decent qualifications and the results of the material expert's assessment were 86.6% with very decent qualifications. So, the total average score of the two validator experts is 88.4% with very decent qualifications. Based on the results of data analysis, it can be concluded that the interactive learning media based on microsoft PowerPoint slide master is declared very feasible to be applied in learning Buddhist religious education in Bodhisattva Junior High School (SMP).

## KATA PENGANTAR

*Namo Sanghyang Adi Buddhaya*

*Namo Buddhaya, Bodhisattvaya-Mahasattvaya*

Puji syukur penulis panjatkan kepada *Sanghyang Adi Buddha*, Ketuhanan Yang Maha Esa, Para Buddha Bodhisattva-Mahasattva, atas segala berkah dan cinta kasihnya kepada semua makhluk, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Microsoft Powerpoint Slide Master* Pada Materi Dharmayatra Kelas VIII Di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Bodhisattva Bandar Lampung Tahun Ajaran 2019/2020”. Lokasi penelitian yaitu di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Bodhisattva Bandar Lampung.

Hasil penelitian ini menjabarkan tentang keseluruhan format penelitian sampai hasil penelitian yaitu pengembangan media pembelajaran interaktif yang memiliki kelayakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah Bodhisattva kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran. Penelitian yang telah dilakukan sebagai wujud pelaksanaan tugas akhir untuk memenuhi salah satu syarat yang harus dipenuhi mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha (STIAB) Jinarakkhita untuk mendapatkan gelar Sarjana Strata Satu (S1) Pendidikan (S. Pd).

Penulis melakukan penelitian di SMP Bodhisattva kepada siswa yang mengikuti pelajaran pendidikan agama Buddha. Semoga penelitian ini dapat memberikan pengetahuan dan wawasan kepada para pembaca tentang penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *microsoft powerpoint slide master* dalam proses pembelajaran.

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. Penulis menyadari bahwa



penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan atas dukungan dan dorongan dari beberapa pihak. Sebagai ungkapan rasa syukur maka penulis menampaikan rasa terima kasih setinggi-tingginya kepada:

1. Y.M Suhu Nyana Maitri Mahasthavira, Ketua Yayasan Buddhayana Vidyalaya Bandar Lampung yang selalu memberikan dukungan dan motivasi.
2. Bapak Dr. Burmansah, M. Pd, Ketua Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha Jinarakkhita Bandar Lampung yang selalu memberikan dorongan, arahan dan semangat.
3. Bapak Komang Sutawan, S.Ag., M.M., M.Pd.B sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Keagamaan Buddha Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha (STIAB) Jinarakkhita Bandar Lampung serta selaku dosen pembimbing dua yang dengan ketegasannya membimbing dengan penuh kesabaran.
4. Bapak Susanto, M.Pd, sebagai dosen pembimbing satu yang selalu memberikan arahan dan bimbingan.
5. Bapak dan Ibu Dosen Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha Jinarakkhita Bandar Lampung yang selalu memberikan semangat dan motivasi.
6. Bapak Budiarjo, S.Pd, sebagai kepala sekolah SD Bodhisattva, yang telah memberikan ijin, dukungan, serta kerjasamanya dalam pelaksanaan penelitian.
7. Ibu Yatmiati, S.Pd.B, sebagai wali kelas VIII SMP Bodhisattva, yang telah memberikan dukungan serta kerjasama yang baik dalam pelaksanaan penelitian.
8. Sahabat terkasih angkatan tiga belas dan teman-teman mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha Jinarakkhita Bandar Lampung.
9. Almamater Tercinta

Semoga hasil penelitian ini bermanfaat khususnya bagi Sekolah Menengah Pertama (SMP) Bodhisattva Bandar Lampung, sebagai bahan rujukan dan pertimbangan untuk meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran interaktif, dan bagi

Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha (STIAB) Jinarakkhita semoga bermanfaat dalam upaya menambah kelengkapan kepustakaan dan bahan rujukan mahasiswa. Penulis menyadari sepenuhnya, masih terdapat kekurangan dalam penyusunan Skripsi ini, sehingga saran yang membangun sangat diharapkan oleh penulis.

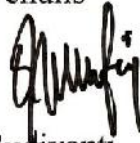
*Sabbe Satta Bhavantu Sukhitatta*, Semoga

semua makhluk hidup berbahagia.

*Sadhu...Sadhu...Sadhu...*

Bandar Lampung, 2 November 2020

Penulis



Sugiyanti

NPM: 2016101006

# DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI</b> .....	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>iv</b>
<b>KATA PERSEMBAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xix</b>
<b>DAFTAR SINGKATAN</b> .....	<b>xxi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	5
G. Spesifikasi Produk.....	6

## **BAB II LANDASAN TEORI**

A. Landasan Teori .....	7
1. Media Pembelajaran .....	7
a. Pengertian Media Pembelajaran .....	7
b. Fungsi Media Pembelajaran.....	8
2. <i>Microsoft Office Powerpoint</i> .....	10
a. Sejarah <i>Mirosoft Office Powerpoint</i> .....	10
b. Pengertian <i>Microsoft Office Powerpoint</i> .....	11
c. Karakteristik <i>Microsoft Office Powerpoint</i> .....	12
3. Media Pembelajaran <i>Powerpoint Slide Master</i> .....	13
4. <i>Dharmayatra</i> .....	15
a. Pengertian <i>Dharmayatra</i> .....	15
b. Tujuan dan Manfaat <i>Dharmayatra</i> .....	19
B. Kerangka Pemikiran .....	19
C. Hipotesis Penelitian.....	21

## **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Desain Penelitian.....	22
B. Prosedur Penelitian.....	22
C. Subjek Penelitian.....	24
1. Subjek Analisa Kebutuhan Penelitian .....	24
2. Subjek Validasi Ahli.....	25
3. Populasi dan Sampel Penelitian.....	26
4. Variabel dan Objek Penelitian.....	27
5. Setting Penelitian.....	28
6. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	28

D.	Teknik dan Alat Pengumpulan Data .....	39
1.	Teknik Pengumpulan Data .....	39
2.	Alat Pengumpulan Data .....	41
E.	Uji Keabsahan Data, Uji Validitas, dan Rehabilitas .....	44
F.	Teknik Analisis Data dan Uji Hipotesis .....	44
1.	Teknik Analisis Data .....	44
2.	Uji Hipotesis .....	46
 <b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>		
A.	Gambaran Umum Objek Penelitian .....	47
B.	Hasil Penelitian .....	50
1.	Tahap Pelaksanaan Penelitian .....	50
2.	Pelaksanaan dan Pengembangan Desain Media .....	52
3.	Perancangan Desain Media .....	53
4.	Pembuatan Desain Produk .....	54
5.	Penerapan Desain Media dan Uji Validitas Produk .....	68
C.	Pembahasan .....	86
 <b>BAB V PENUTUP</b>		
A.	Kesimpulan .....	94
B.	Implikasi .....	95
C.	Saran .....	96
 <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>98</b>
 <b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>		<b>100</b>

## DAFTAR BAGAN

	<b>Halaman</b>
Bagan 2.1 Kerangka Pemikiran .....	20
Bagan 3.1 Langkah-langkah Penelitian <i>R and D</i> .....	23
Bagan 3. 2 <i>Flowcharts</i> .....	30
Bagan 4.1 Struktur Organisasi SMP Bodhisattva.....	49
Bagan 4.2 Skala Rating Indikator Rekayasa Perangkat Lunak .....	69
Bagan 4.3 Skala Rating Indikator Kualitas Teknik .....	71
Bagan 4.4 Skala Rating Rekapitulasi Indikator dalam Penilaian Validasi Media.....	72
Bagan 4.5 Skala Rating Indikator Desain Pembelajaran.....	74
Bagan 4.6 Skala Rating Analisis Perhitungan Indikator Fungsi Keseluruhan .....	75
Bagan 4.7 Skala Rating Rekapitulasi Indikator Penilaian Validasi Materi.....	77
Bagan 4.8 Skala Rating Indikator Rekayasa Perangkat Lunak (Revisi) .....	78
Bagan 4.9 Skala Rating Indikator Kualitas Teknik (Revisi) .....	79
Bagan 4.10 Skala Rating Rekapitulasi Indikator dalam Penilaian Validasi Media (Revisi) .....	80
Bagan 4.11 Skala Rating Indikator Desain Pembelajaran (Revisi).....	81
Bagan 4.12 Skala Rating Analisis Perhitungan Indikator Fungsi Keseluruhan (Revisi) .....	83
Bagan 4.13 Skala Rating Rekapitulasi Indikator Penilaian Validasi Materi (Revisi).....	84

## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 2.1 Versi <i>Microsoft Powerpoint</i> .....	10
Tabel 3.1 Data Jumlah Siswa .....	24
Tabel 3.2 Jadwal Penelitian .....	28
Tabel 3.3 <i>Storyboards</i> .....	31
Tabel 3.4 Analisis KI-KD.....	36
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Penelitian .....	41
Tabel 3.6 Kriteria Skala Interval Deskriptif Persentase .....	45
Tabel 4.1 Analisis Perhitungan Indikator Rekayasa Perangkat Lunak .....	69
Tabel 4.2 Analisis Perhitungan Indikator Kualitas Teknik .....	70
Tabel 4.3 Rekapitulasi Indikator Penilaian Validasi Media .....	72
Tabel 4.4 Analisis Perhitungan Indikator Desain Pembelajaran .....	73
Tabel 4.5 Analisis Perhitungan Indikator Fungsi Keseluruhan.....	75
Tabel 4.6 Rekapitulasi Indikator Penilaian Validasi Materi.....	76
Tabel 4.7 Analisis Perhitungan Indikator Rekayasa Perangkat Lunak (Revisi).....	77
Tabel 4.8 Analisis Perhitungan Indikator Kualitas Teknik (Revisi) .....	79
Tabel 4.9 Rekapitulasi Indikator Penilaian Validasi Media (Revisi) .....	80
Tabel 4.10 Analisis Perhitungan Indikator Desain Pembelajaran (Revisi) .....	81
Tabel 4.11 Analisis Perhitungan Indikator Fungsi Keseluruhan(Revisi) .....	82

Tabel 4.12 Rekapitulasi Indikator Penilaian Validasi Materi (Revisi) .....	84
Tabel 4.13 Rekapitulasi Validasi Produk .....	90
Tabel 4.14 Perhitungan Total Rekapitulasi Produk (Sebelum Revisi).....	92
Tabel 4.15 Perhitungan Total Rekapitulasi Produk (Sesudah Revisi).....	92



## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
Gambar 4.1 Tampilan Pembuka Video .....	55
Gambar 4.2 Tampilan Awal .....	56
Gambar 4.3 Tampilan Kompetensi Inti .....	56
Gambar 4.4 Tampilan Kompetensi Dasar .....	57
Gambar 4.5 Tampilan Pembahasan Materi .....	57
Gambar 4.6 Tampilan Tujuan dan Manfaat <i>Dharmayatra</i> .....	58
Gambar 4.7 Tampilan Penjabaran Taman Lumbini .....	58
Gambar 4.8 Tampilan Penjabaran Buddhagaya .....	59
Gambar 4.9 Tampilan Penjabaran Benares .....	59
Gambar 4.10 Tampilan Penjabaran Kusinara .....	60
Gambar 4.11 Tampilan Gambar Taman Lumbini .....	60
Gambar 4.12 Tampilan Gambar Buddhagaya .....	61
Gambar 4.13 Tampilan Gambar Benares .....	61
Gambar 4.14 Tampilan Gambar Kusinara .....	62
Gambar 4.15 Tampilan Video Taman Lumbini .....	62
Gambar 4.16 Tampilan Video Buddhagaya .....	63
Gambar 4.17 Tampilan Video Benares .....	63
Gambar 4.18 Tampilan Video Kusinara .....	64
Gambar 4.19 Tampilan Evaluasi 1 .....	64
Gambar 4.20 Tampilan Evaluasi 2 .....	65
Gambar 4.21 Tampilan Evaluasi 3 .....	65
Gambar 4.22 Tampilan Evaluasi 4 .....	66
Gambar 4.23 Tampilan Evaluasi 5 .....	66

Gambar 4.24 Tampilan Profil Pengembang .....	67
Gambar 4.25 Tampilan Penutup.....	67
Gambar 4.26 Tampilan Awal Sebelum dan Sesudah Revisi .....	85
Gambar 4.27 Tampilan Evaluasi Sebelum dan Sesudah Revisi .....	85

## DAFTAR LAMPIRAN

	<b>Halaman</b>
<b>Biodata Penulis .....</b>	<b>100</b>
<b>Surat Keputusan Dosen Pembimbing.....</b>	<b>101</b>
<b>Lampiran Observasi</b>	
Surat Permohonan ijin Observasi .....	102
Berita Acara Observasi Penelitian Skripsi.....	103
Surat Balasan Permohonan Ijin Observasi .....	104
Hasil Wawancara Dengan Guru .....	105
<b>Lampiran Validasi Produk</b>	
Surat Permohonan Validator Ahli Media .....	107
Instrumen Penilaian Kelayakan Media.....	108
Daftar Riwayat Hidup Validator Ahli Media .....	110
Instrumen Penilaian Kelayakan Media (Revisi) .....	111
Daftar Riwayat Hidup Validator Media (Revisi) .....	113
Surat Permohonan Validator Ahli Materi.....	114
Instrumen Penilaian Kelayakan Materi .....	115
Daftar Riwayat Hidup Validator Ahli Materi.....	118
Instrumen Penilaian Kelayakan Materi (Revisi) .....	119
Daftar Riwayat Hidup Validator Ahli Materi (Revisi).....	122

## **Lampiran Desain Produk**

Garis Besar Isi Materi.....	123
<i>Flowchart</i> .....	126
Naskah/ <i>Storyboard</i> .....	127

## **Lampiran Prasyarat Skripsi**

Surat Permohonan Perpanjangan Skripsi .....	134
Form Partisipasi Seminar.....	135
Kartu Proses Bimbingan Skripsi.....	136
Saran Perbaikan Penguji 1 .....	137
Saran Perbaikan Penguji 2 .....	138
Saran Perbaikan Pembimbing 1 .....	139
Saran Perbaikan Pembimbing 2 .....	140

## DAFTAR SINGKATAN

<i>D</i>	= <i>Dīgha Nikāya</i>
<i>Dhp A</i>	= <i>Dhammapada Atthakata</i>
<i>LCD</i>	= <i>Liquid Crystal Display</i>
<i>M</i>	= <i>Majjhima Nikāya</i>
<i>CBT</i>	= <i>Computer Based Training</i>
<i>PPT</i>	= <i>Power Point Presentation</i>
<i>PPS</i>	= <i>Power Point Show</i>
<i>POT</i>	= <i>Power Point Templatet</i>
<i>PPTX</i>	= <i>Power Point Presen-tation</i>
<i>Sn</i>	= <i>Sutta-nipata</i>
<i>R &amp; D</i>	= <i>Research and Development</i>
<i>WBT</i>	= <i>Web Based Learning</i>