

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil pembahasan dan pengembangan tentang media pembelajaran berbasis *microsoft powerpoint slide master* pada materi *Dharmayatra* kelas VIII di SMP Bodhisattva Bandar Lampung. Simpulan hasil penelitian dan pengembangan ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Tahap Pengembangan Media

Pengembangan media pembelajaran berbasis *microsoft powerpoint slide master* pada materi *Dharmayatra* kelas VIII SMP Bodhisattva Bandar Lampung disusun berdasarkan tahap-tahap pengembangan produk sebagai berikut: Studi pendahuluan mencakup: a) persiapan teknis; b) pengumpulan data studi pendahuluan; c) analisis hasil temuan data pada studi pendahuluan.

Tahapan selanjutnya adalah studi pelaksanaan mencakup: a) analisis kebutuhan pengembangan meliputi kebutuhan perangkat keras, kebutuhan perangkat lunak, pembuatan desain media, pembuatan desain kompetensi; b) perancangan desain media meliputi peralatan dan bahan, rancangan desain produk (pembuatan desain materi, pembuatan garis besar isi materi), pembuatan format jабaran materi program media, pembuatan *flowchart*, penulisan *storyboards*; c) pembuatan desain media meliputi pembuatan latar belakang (*background*), pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis *microsoft powerpoint slide master*.

2. Tahap Uji Kelayakan Media Pembelajaran

Tahapan selanjutnya adalah tahap validasi media pembelajaran interaktif berbasis *microsoft powerpoint slide master* yang mencakup pengujian internal

media dan pembenahan yang berlandaskan masukan dan saran dari ahli media dan ahli materi pendidikan agama buddha. Berdasarkan hasil validasi desain produk oleh validator ahli media, penilaian mendapatkan hasil sebesar 4,52 dan mendapatkan persentase sebesar 90,4% dengan kategori sangat tinggi. Sedangkan ahli materi rata-rata memberikan penilaian terhadap materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran adalah 4,33 dengan persentase sebesar 86,6% masuk dalam kategori sangat tinggi.

Berdasarkan penilaian keseluruhan validator rata-rata memberikan penilaian 4,42 dengan persentase 88,4% dalam kategori sangat tinggi. Dengan demikian, secara keseluruhan media pembelajaran interaktif berbasis *microsoft powerpoint slide master* pada materi *dharmayatra*, sudah memenuhi kriteria kelayakan sangat tinggi untuk diterapkan pada proses pembelajaran pendidikan agama Buddha di Sekolah Menengah Pertama (SMP).

3. Hasil penelitian dan pengembangan produk

Hasil penelitian dan pengembangan ini berupa produk media pembelajaran interaktif berbasis *microsoft powerpoint slide master* kelas VIII pada materi *Dharmayatra* SMP Bodhisattva Bandar Lampung. Berdasarkan uji internal oleh ahli media dan ahli materi didapatkan dengan adanya 4 analisis indikator penilaian mengungkapkan bahwa media yang dikembangkan telah dinyatakan memenuhi standar kelayakan. Sehingga secara keseluruhan media telah lulus uji validasi dengan rata-rata penilaian dalam kualifikasi sangat layak.

B. Implikasi

Implikasi dari penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. Media pembelajaran interaktif berbasis *microsoft powerpoint slide master* hasil pengembangan dapat digunakan dalam proses pembelajaran pendidikan agama

Buddha kelas VIII karena memuat materi dalam kurikulum 2013 yaitu tentang *Dharmayatra*.

2. Media pembelajaran interaktif berbasis *microsoft powerpoint slide master* dapat membantu guru dalam menyampaikan materi *dharmayatra* kepada siswa yang mengikuti pelajaran agama Buddha khususnya. Selain itu, dengan penggunaan media siswa akan lebih tertarik dan semangat belajar dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil tersebut peneliti dapatkan berdasarkan hasil observasi yang dilakukan saat wawancara.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan keterbatasan penulis dalam penelitian ini, maka peneliti memberikan saran:

1. Untuk melakukan pengembangan lebih lanjut, sebaiknya ditambahkan pokok bahasan yang belum tercakup dalam media pembelajaran ini.
2. Media pembelajaran ini telah relevan dengan prinsip-prinsip desain pembelajaran dan sesuai dengan materi pembelajaran pendidikan agama Buddha, serta sudah melalui proses validasi baik dari ahli media dan ahli materi maka para pendidik diharapkan dapat menggunakan produk ini untuk proses pembelajaran.
3. Media pembelajaran ini disarankan untuk disebarluaskan secara umum disekolah-sekolah, karena dapat menunjang pembelajaran pendidikan agama Buddha kelas VIII.
4. Sebelum menggunakan media ini pendidik disarankan untuk mempelajari media ini terlebih dahulu sehingga dapat mempermudah dalam menggunakannya.
5. Guru diharapkan memanfaatkan media ini dalam proses pembelajaran.
6. Guru diharapkan untuk memberikan saran terhadap siswa untuk menggunakan media pembelajaran ini agar siswa lebih mudah melakukan pembelajaran secara mandiri.

7. Dengan adanya media pembelajaran interaktif berbasis *microsoft powerpoint slide master* ini diharapkan muncul lebih banyak lagi media pembelajaran lain dengan materi yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Amrina, D. Dkk (2019). Pelatihan Media *Powerpoint Slide Master* Berbasis Pembelajaran Kolaboratif di SMA Kelurahan Bukit Lama Palembang. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Madani (JPMM)*, 3(1), 1-18.
- Afifah, Nurul. 2019. Pengembangan *Buku Ajar Ekonomi Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman Pada Peserta Didik Kelas X Ma Ma'Arif 06 Seputih Raman*. Universitas Muhammadiyah Metro (Dipublikasikan)
- Afifa, N. (2019). Relevansi Kurikulum PGMI Terhadap Capaian Pembelajaran Mahasiswa PGMI IAIN Metro. *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol 3 Hal 13-26 2019.
- Asmudi, (2019). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis dan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMP melalui Mode Pembelajaran *Kooperatif Tipe STAD* Berbantuan *Slide Master*. *Jurnal Peluang*, Vol. 7 No 1 hal 168 Juni 2019.
- Daryanto. 2015. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Dharmapada *Atthakata*. 2013. Diterjemahkan oleh: Hendra Wijaya dan Handaka Vijjananda (Ed). Jakarta: Ehipassiko Fondation.
- Deasy, H. (2019). Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif. *Ebook Media Pembelajaran*. Pend. Tek. Arsitektur. Yogyakarta: Rajawali Pers.
- Hamiyah dan Muhamad. 2014. *Strategi Belajar Mengajar di Kelas*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Irfan, Muhiddin, Evi Ristiana. 2019. Prosiding. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Konsep Alat Pernapasan Pada Manusia dan Hewan Kelas V SD Negeri Gaddong I Makassar*. Universitas Muhammadiyah, Makassar (dipublikasikan)
- Junaidi, Lukman. 2017. Fenomena Tempat Suci Dalam Agama. *Jurnal*. Vol.13 No.2 Hal.10 2017.
- Karsan & Sulan, 2017. Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti/Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (Online). <http://kbbi.web.id/ahli-media>.
- Kurnia. 2017. Skripsi. *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 6 Bandar Lampung*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Bandar Lampung (dipublikasikan)
- Mukti, Wijaya. 2006. *Wacana Buddha Dharma*. Jakarta: Yayasan Dharma Pembangunan.

- Nurrita, T. (2018). Pengembanagan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat* 3(1).171-187
- R. Fanry, Siahaan. Dkk. (2019). Pelatihan MS Office dan Pembuatan Blog Di SMK Sutoyo Medan. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPkM)* Vol.1 No. 1 Hal. 24-28 Edisi Maret 2019
- Sadiman, A. 2017. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Surahcman, E. (2016). Workshop Pemanfaatan media pembelajaran sebagai upaya peningkatan efektifitas pembelajaran serta profesionalisme pendidik di SMP Negeri 194 Jakarta. *Jurnal Sarwahita*. 13, (2), 111-119.
- Saraswati, S., & Listiadi, A. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Computer Assisted Instruction (CAI) Menggunakan Adobe Captivate Pada Mata Pelajaran Komputer Akuntansi Untuk Kelas XI Akuntansi Smk Negeri 1 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 7(2), 254-262.
- Sarwandi, dkk.2018. *Jago Microsoft Power Point 2016*. Jakarta: PT Gramedia.
- Sugiyono, 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, 2017. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research dan Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, 2019. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research dan Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sutta-nipata*. 1997. Diterjemahkan oleh Nyanaponika Thera dan Bhikkhu Boddhi. Rhys David. London: Pali Text Society (PTS).
- Talizaro, T. 2018. Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Vol.2 No.2 Hal106-107.
- The Dialogue of Buddha (Digha-Nikaya)*. Vol. II. 1997. Diterjemahkan oleh Nyanaponika Thera dan Bhikkhu Bodhi. Rhys David. London: Pali Text Society (PTS).
- The Middle Length Saying (Majjhima-Nikaya)*. Vol. I. 1997. Diterjemahkakan oleh Nyanaponika Thera dan Bhikku Bodhi. Rhys David. London: Pali Text Society (PTS)
- The Middle Length Saying. Majjhima Nikaya*. Vol. I. 2013. Diterjemahkan oleh Wijaya, Edi & Anggara Indra. Jakarta: Dhammacitta Press.
- Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 23/2003. Jakarta. (PDF Online). FTP: <http://komisiinformasi.go.id/regulasi/download/id/10>.
- Wati, Ega Rima. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena.

BIODATA PENULIS



Data Pribadi

Nama : Sugiyanti
Tempat, Tanggal Lahir : Wates, 10 Maret 1998
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Buddha
Alamat : Desa. Wates, Kec. Bumi Ratu Nuban, Kab. Lampung Tengah
Nomor Telp. : 083170928832

Latar Belakang Pendidikan

1. 2005-2010 : SDN 2 Bumi Ratu Nuban
2. 2010-2013 : SMP Dwi Mulya
3. 2013-2016 : SMA Dwi Mulya
4. 2016-2020 : STIAB Jinarakkhita Bandar Lampung

Bandar Lampung, 2 November 2020

Penulis

Sugiyanti

NPM: 2016101006