

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS  
ADOBE FLASH MATERI TRI RATNA KELAS IV  
PENDIDIKAN AGAMA BUDDHA  
DI SD BODHISATTVA  
BANDAR LAMPUNG**

**Oleh:**

**Nama : Juliyus Hermansyah**

**NIM : 2016101001**

**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**

**Agustus 2020**

## PENGESAHAN SKRIPSI

Tanggal: Agustus 2020

Program Sarjana Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha Jinarakkhita

Menerima Skripsi yang ditulis oleh:

**JULIYUS HERMANSYAH**  
**2016101001**


Berjudul:

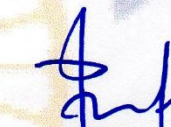
**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *ADOBE*  
*FLASH* MATERI *TRI RATNA* KELAS IV PENDIDIKAN AGAMA  
BUDDHA DI SD BODHISATTVA BANDAR LAMPUNG**

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

Ketua Penguji/Penguji I,

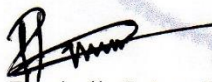
Anggota/Penguji II,

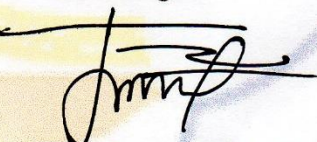
  
Widiyanto, S.Ag., M.Pd.B  
NIDN. 2912027901

  
Tupari, S.Ag., M.M., M.Pd.B  
NIY. 09004

Pembimbing I

Pembimbing II

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

  
Taridi, S.Ag., M.Pd., M.Pd.B  
NIDN. 2908078501

Mengetahui dan Mengesahkan,

Kema STIAB Jinarakkhita

  
Dr. Burmansah, M.Pd  
NIY. 09042

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Juliyus Hermansyah

NPM : 2016101001

Program Studi : Pendidikan Keagamaan Buddha

Alamat : Jl. Perikanan No.47 RT.34 RW.14, Kel. 9-10 Ulu, Kec. Seberang Ulu  
Kode Pos 30251 Palembang

No.Telepon : 082181071500

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-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 risiko yang dikeluarkan oleh institusi STIAB Jinarakkhita atau ajuan gugatan dari pihak lain yang merasa dirugikan. Demikian agar yang berkepentingan maklum.

Bandar Lampung, 11 Agustus 2020



Juliyus Hermansyah  
NPM.2016101001

## **MOTO**

“Sukses bukanlah kebetulan. Sukses itu kerja keras, kegigihan, pengorbanan, dan yang paling penting, cintailah apa yang kamu lakukan dan belajar untuk melakukan”

**Pele**

“Seseorang boleh santai, tetapi waktu tidak menunggu seseorang tersebut”

**Juliyus Hermansyah**

## KATA PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan kepada *Sanghyang Adi Buddha*, Tuhan yang Maha Esa, Para Buddha, *Bodhisattva-Mahasattva* karena berkat bimbingan Dharma yang diberikan, penulis mampu menyelesaikan skripsi dengan baik. Skripsi ini tentunya terselesaikan karena adanya keterlibatan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, sebagai ungkapan syukur penulis mengucapkan terimakasih dan mempersembahkan karya ini kepada:

1. Bapak Hermansyah dan Ibu Metta Rahayu Dewi, 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. Bapak Wandu, M.Si., M.Pd.B., Ketua Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha (STIAB) Jinarakkhita Bandar Lampung.
4. 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.
5. Bapak Tejo Ismoyo, M.Pd., M.Pd.B, sebagai sahabat spiritual.

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

*Sadhu...Sadhu...Sadhu*

## ABSTRAK

Hermansyah, Juliyus/ 2016101001/2020/ *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash Materi Tri Ratna Kelas IV SD Bodhisattva Bandar Lampung*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Keagamaan Buddha. Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha Jinarakkhita. Pembimbing I adalah Rapiadi, S.Ag., M.Pd.B dan pembimbing II adalah Taridi, S.Ag., M.Pd., M.Pd.B.

Kata Kunci: Multimedia Interaktif, *Tri Ratna*

Tujuan Penelitian ini adalah untuk melakukan pengembangan multimedia interaktif berbasis *adobe flash* materi *tri ratna* kelas IV. Penelitian dilakukan karena pembelajaran masih hanya menggunakan bahan ajar buku, kurang terampil menggunakan media pembelajaran, sarana dan prasarana kurang dimanfaatkan, dan proses pembelajaran yang minim penggunaan media membuat peserta didik merasa bosan.

Multimedia interaktif adalah alat bantu pembelajaran yang digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa. Multimedia membantu penyampaian materi yang lebih nyata dengan bantuan simulasi, animasi, gambar, atau sejenisnya. Sedangkan *adobe flash* adalah inovasi perkembangan teknologi dan informasi dengan sistem operasi dan dirancang untuk perangkat pembelajaran. Sehingga multimedia interaktif dapat dioperasikan melalui *adobe flash* untuk mempelajari materi yang dikembangkan, yaitu materi *tri ratna*.

Metode penelitian adalah *research and development* (R and D atau penelitian dan pengembangan). Subjek penelitian yaitu siswa beragama Buddha kelas IV SD Bodhisattva Bandar Lampung yang berjumlah 28 siswa. Teknik pengambilan data menggunakan observasi, yaitu lembar untuk validasi produk. Teknik pengambilan sampling atau validasi produk menggunakan *sampling purposive*.

Berdasarkan analisis data, nilai dari validasi ahli media sebesar 92,5%, validasi ahli materi sebesar 92,5%, dan validasi ahli bahasa sebesar 82,5%. Hasil analisis data menghasilkan keputusan bahwa “Pengembangan multimedia interaktif berbasis *adobe flash* materi *tri ratna* kelas iv sekolah dasar Bodhisattva memiliki kelayakan untuk diterapkan dalam pembelajaran pendidikan agama Buddha di sekolah dasar Bodhisattva”, sebab analisis data menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah adanya multimedia interaktif. Dengan demikian, untuk menerapkan multimedia dalam proses pembelajaran dan mensosialisasikan produk atau aplikasi kepada para siswa. Peneliti juga menyarankan kepada peneliti lain untuk melakukan pengembangan pada materi lain.

## ABSTRACT

Hermansyah, Juliyus/ 2016101001/2020/ Development of Adobe Flash-Based Interactive Multimedia on Class IV Tri Ratna Material Elementary School in Bandar Lampung. Essay. Study Program. Jinarakkhita Collage of Buddhist Studies. Advisor I is Rapiadi, S.Ag., M.Pd.B and advisor II is Taridi, S.Ag., M.Pd., M.Pd.B.

Keywords: Interactive Multimedia, Tri Ratna.

The purpose of this study was to develop adobe flash based interactive multimedia on class IV subject matter. The study was conducted because learning was still only uses book teaching materials, it is less skilled at using learning media, facilities and infrastructure are underutilized, and the learning process which uses minimal media makes students feel bored

Interactive multimedia is a learning tool used to channel messages, stimulate students thoughts, feelings, animations, pictures or the like, While adobe flash is an innovation in technological and information development with an operating system and is designed for learning devices. So that, interactive multimedia can be operated through adobe flash to learn material developed, namely about *tri ratna* material.

The research method is research and developmend (R and D or research and development). The research subjects were Buddhist students in the four grade of Bodhisattva Elementary School in Bandar Lampung, totaling 28 students. Data collection techniques using observation are observation sheets for product validation. The sampling technique or product validation used purposive sampling.

Based on data analysis, the value of media expert validation was 92,5%, material expert validation 92,5%, and language expert validation was 82,5%. The results of the data analysis resulted in the decision that “Development of adobe flash-based interactive multimedia on tri ratna materials in class iv elementary school has the feasibility to applied in learning Buddhist Education in Bodhisattva elementary school” because results of data analysis showed differences in student learning outcomes between before and after the existence of interactive multimedia in the learning process and socialize the product or application to students. Researchers also advise other researchers to develop other materials

## KATA PENGANTAR

*Namo Sanghyang Adi Buddhaya*

*Namo Buddhaya*

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, serta kumpulan karma baik telah mengkondisikan dalam menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Adobe Flash* Materi *Tri Ratna* di Sekolah Dasar (SD) Bodhisattva Bandar Lampung”.

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 (S.Pd.) kepada Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha (STIAB) Jinarakkhita Bandar Lampung.

Penulis melakukan penelitian di SD Bodhisattva kepada siswa yang mengikuti pelajaran pendidikan agama Buddha. Semoga penelitian ini dapat memberikan pengetahuan dan wawasan kepada para pembaca tentang penggunaan multimedia interaktif didalam proses pembelajaran. Selain itu, penulisan skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi kemajuan Buddha- dhamma baik secara praktis dan teoritis.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini. dapat terselesaikan atas dukungan dan dorongan dari berbagai pihak. Sebagai ungkapan rasa syukur maka penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

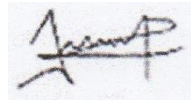
1. Y.M Suhu Nyanamaitri Mahasthavira, Ketua Yayasan Buddhayana Vidyalaya Bandar Lampung yang selalu memberikan dukungan dan motivasi.



2. Bapak Wandu, M.Si., M.Pd.B, Ketua Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha Jinarakkhita Bandar Lampung yang selalu dorongan, semangat dan arahan
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.
4. Bapak Rapiadi, S.Ag. M.Pd.B, sebagai dosen pembimbing satu yang selalu memberikan bimbingan.
5. Bapak Taridi, S.Ag., M.Pd., M.Pd.B, dosen pembimbing dua yang dengan ketegasanya membimbing dengan penuh kesabaran.
6. Bapak dan Ibu Dosen Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha Jinarakkhita Bandar Lampung yang selalu memberikan semangat dan motivasi.
7. Bapak Parlan, S.Pd. SD, sebagai kepala sekolah SD Bodhisattva, yang telah memberikan ijin, dukungan, dan kerjasama yang baik untuk pelaksanaan penelitian.
8. Almamater tercinta

Sahabat terkasih mahasiswa angkatan delapan dan teman-teman mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha Jinarakkhita Bandar Lampung.. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pendidikan Buddhis pada umumnya dan SD Bodhisattva pada khususnya dalam penerapan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran. Penulis menyadari sepenuhnya, masih terdapat kekurangan dalam penyusunan Skripsi ini, sehingga saran yang membangun sangat diharapkan oleh penulis.

Bandar Lampung, 11 Agustus 2020



Juliyus Hermansyah  
NPM: 2016101001

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>HALAMAN SAMPUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI .....</b>	<b>ii</b>
<b>PENYERTAAN KEASLIAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTO.....</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>x</b>
<b>DAFTAR BAGAN .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR SINGKATAN .....</b>	<b>xviii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah .....	3
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penelitian .....	4
F. Manfaat Penelitian .....	4
G. Spesifikasi Produk .....	5

## **BAB II LANDASAN TEORI, KERANGKA PEMIKIRAN DAN HIPOTESIS**

A. Pengertian Media Pembelajaran .....	7
B. Multimedia Interaktif .....	8
C. Prinsip-Prinsip Media Pembelajaran Interaktif .....	9
D. Manfaat Media Pembelajaran Interaktif .....	11
E. <i>Tri Ratna</i> .....	13
F. Kerangka Pemikiran .....	16
G. Hipotesis .....	19

## **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

A. Desain Penelitian .....	20
B. Prosedur Penelitian .....	20
C. Subjek Penelitian .....	22
1. Subjek Analisa Kebutuhan Penelitian.....	22
2. Subjek Ahli Validasi.....	22
3. Populasi dan Sampel Penelitian.....	23
4. Variabel dan Objek Penelitian .....	24
5. Setting Penelitian .....	24
6. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	25
D. Teknik dan Alat Pengumpulan Data .....	28
1. Teknik Pengumpulan Data.....	28
2. Alat Pengumpulan Data.....	29
E. Uji keabsahan Data, Uji Validitas, dan Reliabilitas.....	32
F. Teknik Analisis Data dan Uji Hipotesis .....	33
1. Teknik Analisis Data .....	33

2. Uji Hipotesis .....	34
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Gambaran Umum Objek Penelitian .....	36
B. Hasil Penelitian .....	37
1. Tahap Pelaksanaan Penelitian.....	38
2. Pelaksanaan dan Pengembangan Desain Media .....	39
3. Perancangan Desain Media.....	41
4. Pembuatan Desain Produk .....	42
5. Penerapan Desain Media dan Uji Validitas .....	49
C. Pembahasan .....	59
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	63
B. Saran .....	64
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>65</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>66</b>

## DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 2.1 Media Sebagai Fokus .....	9
Bagan 2.2 Kerangka Pemikiran .....	17
Bagan 3.1 Langkah-Langkah Penelitian <i>R and D</i> .....	20
Bagan 4.1 Struktur Organisasi Lembaga Pendidikan SD Bodhisattva .....	37

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Jadwal Penelitian .....	25
Tabel 3.2 Instrumen Penelitian.....	30
Tabel 3.3 Kriteria Skala Interval Deskriptif .....	34
Tabel 4.1 Keterangan Navigasi dan Tombol .....	48
Tabel 4.2 Analisis Perhitungan Indikator Validasi Media .....	50
Tabel 4.3 Analisis Perhitungan Indikator Validasi Media (Revisi).....	51
Tabel 4.4 Analisis Perhitungan Indikator Validasi Materi .....	53
Tabel 4.5 Analisis Perhitungan Indikator Validasi Materi (Revisi) .....	54
Tabel 4.6 Analisis Perhitungan Indikator Validasi Bahasa .....	55
Tabel 4.7 Analisis Perhitungan Indikator Validasi Bahasa (Revisi) .....	56
Tabel 4.8 Perhitungan Total Rekapitulasi Validasi Produk .....	58

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 4.1 Desain <i>Background</i> .....	42
Gambar 4.2 Tampilan Awal dan Pembuka.....	44
Gambar 4.3 Tampilan Menu Utama .....	44
Gambar 4.4 Tampilan Menu KI-KD .....	45
Gambar 4.5 Tampilan Menu Indikator .....	45
Gambar 4.6 Tampilan Menu Tujuan .....	46
Gambar 4.7 Tampilan Menu Materi .....	46
Gambar 4.8 Tampilan Menu Evaluasi.....	47
Gambar 4.9 Gambar Perubahan Tampilan <i>Background</i> .....	60
Gambar 4.10 Gambar Perubahan Tampilan Materi.....	61
Gambar 4.11 Gambar Perubahan Tampilan Materi.....	61

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
<b>Biodata Penulis</b> .....	67
<b>Surat Keputusan Dosen Pembimbing</b> .....	68
<b>Lampiran Observasi</b>	
Surat Permohonan Ijin Observasi .....	69
Berita Acara Observasi Penelitian Skripsi.....	70
Surat Balasan Ijin Observasi.....	71
Laporan Hasil Wawancara Dengan Guru .....	72
Laporan Hasil Wawancara Dengan Siswa.....	74
<b>Lampiran Observasi</b>	
Rencana Perangkat Pembelajaran .....	75
<b>Lampiran Validasi Produk</b>	
Surat Permohonan Validator Ahli Media .....	84
Instrumen Penilaian Kelayakan Media .....	85
Daftar Riwayat Hidup Validator Ahli Media .....	86
Instrumen Penilaian Kelayakan Media (Revisi).....	88
Daftar Riwayat Hidup Validator Ahli Media (Revisi) .....	89
Surat Permohonan Validator Ahli Materi .....	91
Instrumen Penilaian Kelayakan Materi .....	92
Daftar Riwayat Hidup Validator Ahli Materi .....	93
Instrumen Penilaian Kelayakan Materi (Revisi) .....	95
Daftar Riwayat Hidup Validator Ahli Materi (Revisi).....	96
Surat Permohonan Validator Ahli Bahasa .....	98



Instrumen Penilaian Kelayakan Bahasa .....	99
Daftar Riwayat Hidup Validator Ahli Bahasa .....	100
Instrumen Penilaian Kelayakan Bahasa (Revisi).....	102
Daftar Riwayat Hidup Validator Ahli Bahasa (Revisi).....	103
<b>Lampiran Desain Produk</b>	
Garis Besar Isi Materi .....	105
Flowchart .....	108
Naskah/ <i>Storyboard</i> .....	109
Tutorial Menjalankan Multimedia Interaktif .....	112
<b>Lampiran Prasyarat Skripsi</b>	
Kartu Bimbingan .....	114
Surat Permohonan Perpanjangan Skripsi .....	115
Form Partisipasi Seminar .....	116
<b>Lampiran Saran Perbaikan</b>	
Saran Perbaikan Penguj I .....	117
Saran Perbaikan Penguji II .....	118
Saran Perbaikan Pembimbing I .....	119
Saran Perbaikan Pembimbing II .....	120
<b>Lampiran Foto</b>	
Lampiran Foto Kegiatan Observasi di SD Bodhisattva Bandar Lampung.....	121
Lampiran Foto Kegiatan Validasi .....	122

## DAFTAR SINGKATAN

*A.* = *Anguttara Nikaya*

*Dhp.* = *Dhammapada*

*DhpA.* = *Dhammapada Atthakatha*

*M.* = *Majjhima Nikaya*

*Pug.* = *Puggalapannati*

*Sn.* = *Sutta Nipata*

*Thig.* = *Therigatha*