

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO  
INTERAKTIF PADA MATERI BODHISATTVA DI SEKOLAH  
MINGGU BUDDHA (SMB) SAKYAMUNI KABUPATEN  
LAMPUNG TIMUR TAHUN 2021**



**SKRIPSI**

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

**Oleh:**

**Nama : Yoga Nanda**

**NPM : 2017101014**

**Program Studi Pendidikan Keagamaan Buddha  
Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha  
JINARAKKHITA  
BANDAR LAMPUNG  
JUNI 2021**

## PERSETUJUAN SKRIPSI

**NAMA** : Yoga Nanda  
**NPM** : 2017101014  
**PROGRAM STUDI** : Pendidikan Keagamaan Buddha  
**JUDUL PROPOSAL** : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Interaktif Pada Materi Bodhisattva Di Sekolah Minggu Buddha (SMB) Sakyamuni Kabupaten Lampung Timur Tahun 2021

Skripsi ini telah mendapatkan persetujuan dari dosen pembimbing I dan II untuk diujikan pada sidang kelayakan skripsi Program Studi Pendidikan Keagamaan Buddha Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha Jinarakkhita.

Bandar Lampung, 27 September 2021


Menyetujui,

Pembimbing 1



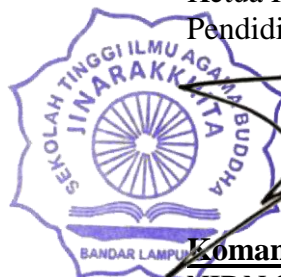
**Eko Pramono, S.Pd.B.,M.Pd**  
NIPY. 2020092501021

Pembimbing 2



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

Ketua Program Studi  
Pendidikan Keagamaan Buddha



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

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yoga Nanda  
NPM : 2017101014  
Program Studi : Pendidikan Keagamaan Buddha  
Alamat Lengkap : Desa Cempaka Nuban, Kecamatan Batanghari Nuban  
Kabupaten Lampung Timur Provinsi Lampung  
Kode Pos : 34372  
Telp Kantor :  
Telp Rumah :  
No. Hp : 0822-8972-6243

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa:

1. Keabsahan data dan hal-hal lain yang berkenaan dengan keaslian dalam penyusunan Skripsi ini merupakan tanggung jawab pribadi.
2. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan Skripsi yang saya kutip dan hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.
3. Apabila dikemudian hari timbul masalah dengan keabsahan data dan keaslian/originalitas Skripsi adalah diluar tanggung jawab STIAB Jinarakkhita dan saya bersedia menanggung segala resiko sanksi yang dikeluarkan STIAB Jinarakkhita dan gugatan yang diajukan oleh pihak lain yang merasa dirugikan.

Demikian agar yang berkepentingan maklum.

Bandar Lampung, 27 September 2021  
Yang membuat pernyataan

A 10,000 Indonesian Rupiah postage stamp with a signature over it. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text 'SEPAJAU RIBU RUPIAH', '10000', and 'METERAN TEMPAL'. The serial number '5A545AJX017204510' is visible at the bottom.

Yoga Nanda

## **MOTTO**

“Belas Kasihlah Terhadap Sesama dan Bersikap Keraslah Pada Diri Sendiri”

**Albert Einstein**

“Ketika dihadapkan dengan kegagalan, putus asa dan merasa diri sendiri salah, cobalah  
untuk beristirahat bukan mencoba untuk mengakhiri semuanya”

**Yoga Nanda**

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Penulis mengucapkan terimakasih dan mempersembahkan karya ini kepada:

1. Bapak Ngatijan dan Ibu Suprihatin, kedua orang tua yang tiada tara jasa dan kasih sayangnya
2. Y.A Bhiksu Nyanamaitri Mahastavira, guru spiritual sekaligus ketua Yayasan Buddhayana Vidyalaya Bandar Lampung
3. Almamater Tercinta

## ABSTRAK

Nanda, Yoga/2017101014/2021/ *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Interaktif Pada Materi Bodhisattva di Sekolah Minggu Buddha (SMB) Sakyamuni Kabupaten Lampung Timur Tahun 2021*. Skripsi Progam Studi Pendidikan Keagamaan Buddha. Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha (STIAB) Jinarakkhita. Pembimbing I Eko Pramono, S.Pd.B.,M.Pd dan Pembimbing II Komang Sutawan, S.Ag.,M.M.,M.Pd.

**Kata Kunci:** Pengembangan Media Video Interaktif, Materi Bodhisattva

Tujuan penelitian dalam skripsi ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video interaktif pada materi Bodhisattva di Sekolah Minggu Buddha (SMB) Sakyamuni dan mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis video interaktif yang sudah diciptakan dalam menunjang proses pembelajaran. Dalam pembuatan media pembelajaran berbasis video interaktif, tentunya dalam menyampaikan materi ini membutuhkan tampilan berupa *background*, animasidan musik yang menarik agar mudah memancing daya tarik serta dapat dipahami oleh peserta didik.

Media video pembelajaran merupakan alat yang mampu memproyeksikan berbagai pesan-pesan, materi pelajaran dan pengetahuan lain. Sedangkan video interaktif adalah aktivitas terjadinya interaksi atau hubungan timbal balik antara pengguna dengan media itu sendiri. Media pembelajaran berbasis video interaktif yang dibuat oleh peneliti dirancang untuk dapat dioperasikan melalui *android* maupun *laptop*, guna mempelajari materi yang dikembangkan yaitu mengenai materi Bodhisattva agar dapat digunakan dengan mudah.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *research and development (R and d)*. Penelitian ini termasuk dalam penelitian “meneliti dan menguji untuk menciptakan produk yang belum ada”. Teknik pengumpulan data menggunakan beberapa tahap yaitu, observasi dan wawancara, pengumpulan data untuk studi literatur, dan pengumpulan informasi, serta pengumpulan data untuk menggali informasi pada saat validasi media. Subjek penelitian yaitu, peserta didik Sekolah Minggu Buddha (SMB) Sakyamuni pada jenjang *Culla Sekha* (setara dengan sekolah dasar) yang berjumlah 11 peserta didik.

Berdasarkan hasil penilaian validasi oleh ahli media, mendapatkan penilaian sebesar (93.125%) dan berada pada kualifikasi sangat layak. Sedangkan hasil penilaian oleh ahli materi mendapatkan penilaian sebesar (95.625%) dan berada pada kualifikasi sangat layak. Kemudian hasil penilaian oleh ahli bahasa mendapatkan penilaian sebesar (85%) dan berada pada kualifikasi sangat layak. Penilaian keseluruhan validator mendapatkan nilai sebesar 3.65 dengan persentase 91.25% berada dalam kualifikasi sangat tinggi. Terdapat revisi produk yang dilakukan oleh peneliti berdasarkan saran dan masukan dari hasil validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa namun secara keseluruhan media pembelajaran berbasis video interaktif pada materi Bodhisattva sudah memenuhi kriteria kelayakan sangat tinggi. Melalui hasil penilaian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis video interaktif ini dapat dinyatakan sangat layak untuk diterapkan dalam pembelajaran.

## ABSTRACT

Nanda, Yoga/2017101014/2021/ *Development of Interactive Video-Based Learning Media on Bodhisattva Material at Sakyamuni Buddhist Sunday School (SMB) East Lampung Regency in 2021*. Thesis of the Buddhist Religious Education Study Program. Jinarakkhita College of Buddhist Studies (STIAB). Advisor I Eko Pramono, S.Pd.B., M.Pd and Advisor II Komang Sutawan, S.Ag., MM, M.Pd.

**Keywords:** Development of Interactive Video Media, Bodhisattva Material

The purpose of this research is to develop interactive video-based learning media on Bodhisattva material at Sakyamuni Buddha Sunday School (SMB) and to determine the feasibility of interactive video-based learning media that has been created to support the learning process. In making interactive video-based learning media, of course in conveying this material requires an attractive display of *background*, animation and music so that it is easy to provoke attraction and can be understood by students.

Learning video media is a tool that is able to project various messages, subject matter and other knowledge. While interactive video is the activity of interaction or reciprocal relationships between users and the media itself. Interactive video-based learning media created by researchers are designed to be operated via *android* or *laptop*, in order to learn the material developed, namely about Bodhisattva material so that it can be used easily.

The method used in this research is research and development or *research and development (R and d)*. This research is included in the research "research and test to create a product that does not yet exist". The data collection technique used several stages, namely, observation and interviews, data collection for literature studies, and information collection, as well as data collection to explore information during media validation. The research subjects were Sakyamuni Buddhist Sunday School (SMB) students at the level *Culla Sekha* (equivalent to elementary school) totaling 11 students.

Based on the results of the validation assessment by media experts, it received an assessment of (93.125%) and was in a very decent qualification. While the results of the assessment by material experts received an assessment of (95.625%) and were in a very decent qualification. Then the results of the assessment by linguists received an assessment of (85%) and were in a very decent qualification. The overall assessment of the validator gets a score of 3.65 with a percentage of 91.25% being in very high qualification. There are product revisions carried out by researchers based on suggestions and input from the validation results by media experts, material experts, and linguists but overall interactive video-based learning media on Bodhisattva materials have met very high eligibility criteria. Through the results of the assessment, it can be concluded that this interactive video-based learning media can be declared very feasible to be applied in learning.

## 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 Bodhisattva Di Sekolah Minggu Buddha (SMB) Sakyamuni Kabupaten Lampung Timur Tahun 2021 ”.

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) Sakyamuni Wihara Buddha Manggala Ratna, Kabupaten Lampung Timur yang telah memberikan ijin untuk menggunakan wihara tersebut sebagai lokasi penelitian. Ucapan terimakasih juga penulis sampaikan kepada Bapak Eko Pramono, S.Pd.B.,M.Pd dan Bapak Komang Sutawan, S.Ag.,M.M.,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



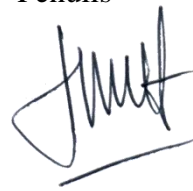
dari kata sempurna. Oleh karena itu, demi penyempurnaan dan perbaikan, kritik dan saran dari bapak/ibu/saudara pembaca sangat penulis harapkan.

Semoga hasil penelitian bermanfaat khususnya bagi Sekolah Minggu Buddha (SMB) Sakyamuni Wihara Buddha Manggala Ratna Kabupaten Lampung Timur, sebagai bahan rujukan dan pertimbangan meningkatkan hasil belajar peserta didik 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, 27 September 2021  
Penulis



Yoga Nanda  
NPM: 2017101014

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	i
<b>PENGESAHAN SKRIPSI</b> .....	ii
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	iii
<b>MOTTO</b> .....	iv
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	v
<b>ABSTRAK</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	xiii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiv
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xv
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xvi
<b>DAFTAR SINGKATAN</b> .....	xviii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Batasan Masalah .....	4
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penelitian .....	5
F. Manfaat Penelitian.....	5
G. Kebaruan dan Orisinalitas Penelitian ( <i>State Of The Art</i> ).....	6
H. Spesifikasi Produk .....	7
I. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....	8

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PEMIKIRAN, DAN HIPOTESIS**

A. Kajian Pustaka .....	10
1. Media Pembelajaran .....	10
2. Fungsi Media Pembelajaran .....	12
3. Pengertian Media Video Interaktif .....	13
4. Bodhisattva .....	16
B. Kerangka Pemikiran .....	20
C. Hipotesis .....	22

## **BAB III PROSEDUR PENELITIAN**

A. Metode Penelitian .....	23
B. Langkah-langkah Penelitian .....	23
C. Subjek Penelitian .....	25
D. Populasi dan Sampel Penelitian .....	27
E. Variabel dan Objek Penelitian .....	28
F. Setting Penelitian .....	28
G. Prosedur Penelitian dan Pengembangan .....	29
H. Teknik Pengumpulan Data .....	36
I. Instrumen Penelitian .....	38
J. Validasi Instrumen .....	40
K. Teknis Analisis Data dan Uji Hipotesis .....	41
L. Uji Hipotesis .....	42

## **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Gambaran Umum Tempat Penelitian .....	43
B. Hasil Penelitian .....	44
1. Pelaksanaan Dan Pengembangan Desain Media .....	44

a.	Persiapan Teknis dan Administrasi .....	45
b.	Pengumpulan Data Studi Pendahuluan .....	45
c.	Analisis Hasil Temuan Data Pada Studi Pendahuluan .....	46
2.	Perancangan Desain Media .....	46
a.	Kebutuhan Perangkat Keras .....	46
b.	Kebutuhan Perangkat Lunak .....	47
c.	Pembuatan Desain Materi .....	47
3.	Pembuatan Desain Media .....	48
a.	Pembuatan Garis Besar Isi Media .....	48
b.	Pembuatan <i>Flowchart</i> .....	48
c.	Pembuatan Naskah/ <i>Storyboard</i> .....	48
4.	Pembuatan Desain Produk .....	49
5.	Penerapan Desain Media dan Uji Validasi Produk .....	54
a.	Validasi Produk .....	54
1)	Ahli Media .....	55
2)	Ahli Materi .....	60
3)	Ahli Bahasa .....	64
b.	Pembahasan.....	69

## **BAB V PENUTUP**

A.	Kesimpulan .....	71
B.	Implikasi .....	72
C.	Saran .....	72

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>74</b>
-----------------------------	-----------

<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>77</b>
-----------------------	-----------

## DAFTAR BAGAN

	<b>Halaman</b>
Bagan 2.1. Kerangka Pemikiran .....	21
Bagan 3.2. Langkah-langkah Penelitian R and D .....	23
Bagan 3.3. <i>Flowchart</i> .....	34

## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 3.1 Jadwal Penelitian .....	28
Tabel 3.2 Analisis KI dan KD Materi Bodhisattva .....	32
Tabel 3.3 <i>Storyboards</i> .....	35
Table 3.4 Kisi-kisi Instrumen Penelitian .....	38
Tabel 3.5 Kriteria Skala Interval Deskriptif Presentase .....	42
Tabel 4.1 Analisis Perhitungan Indikator Rekayasa Perangkat Lunak .....	55
Tabel 4.2 Analisis Perhitungan Indikator Kualitas Teknik .....	57
Tabel 4.3 Rekapitulasi Indikator dalam Penilaian Validasi Media .....	58
Tabel 4.4 Analisis Perhitungan Indikator Desain Pembelajaran .....	60
Tabel 4.5 Analisis Perhitungan Indikator Fungsi Keseluruhan .....	61
Tabel 4.6 Rekapitulasi Indikator dalam Penilaian Validasi Materi .....	63
Tabel 4.7 Analisis Perhitungan Indikator Kelugasan .....	65
Tabel 4.8 Analisis Perhitungan Indikator Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa .....	66
Tabel 4.9 Rekapitulasi Indikator dalam Penilaian Validasi Bahasa .....	67
Tabel 4.10 Rekapitulasi Keseluruhan Validasi Produk .....	70

## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
Gambar 1.1 Gambaran Awal Video Interaktif .....	8
Gambar 4.1 Struktur Organisasi SMB Sakyamuni .....	44
Gambar 4.2 Tampilan <i>Background</i> Video Interaktif .....	49
Gambar 4.3 Tampilan Pembukaan .....	51
Gambar 4.4 Tampilan Judul Materi .....	51
Gambar 4.5 Tampilan Penjabaran Materi .....	52
Gambar 4.6 Tampilan 3 Jenis Bodhisattva .....	52
Gambar 4.7 Tampilan Mengenal Nama-Nama Bodhisattva .....	52
Gambar 4.8 Tampilan Evaluasi .....	53
Gambar 4.9 Tampilan Kunci Jawaban .....	53
Gambar 4.10 Tampilan Penutup .....	54
Gambar 4.11 Skema Perubahan Tampilan .....	59
Gambar 4.12 Skema Perubahan Tampilan .....	59
Gambar 4.13 Skema Perubahan Tampilan .....	64
Gambar 4.14 Skema Perubahan Tampilan .....	64
Gambar 4.15 Skema Perubahan Tampilan .....	68
Gambar 4.16 Skema Perubahan Tampilan .....	69

## DAFTAR LAMPIRAN

### Halaman

<b>Biodata Penulis .....</b>	<b>78</b>
<b>Surat SK Dosen Pembimbing .....</b>	<b>79</b>
<b>Lampiran Observasi</b>	
Permohonan Izin Observasi.....	80
Pemberian Izin Observasi.....	81
Berita Acara Observasi Peneliti.....	82
Berita Acara Wawancara Peneliti.....	83
Laporan Wawancara Dengan Pembina SMB .....	84
Laporan Hasil Wawancara Dengan Peserta Didik SMB .....	86
Foto Kegiatan Observasi .....	87
<b>Lampiran Validasi Produk</b>	
Surat Permohonan Validator Ahli Materi .....	88
Instumen Penilaian Kelayakan Materi .....	89
Daftar Riwayat Hidup Validator Ahli Materi .....	91
Surat Permohonan Validator Ahli Bahasa .....	92
Instrumen Penilaian Kelayakan Bahasa .....	93
Daftar Riwayat Hidup Validator Ahli Bahasa.....	95
Surat Permohonan Validator Ahli Media .....	96
Instrumen Penilaian Kelayakan Media .....	97
Daftar Riwayat Hidup Validator Ahli Media .....	99
Foto Kegiatan Validasi Produk .....	100
<b>Lampiran Desain Produk</b>	
Garis Besar Isi Materi .....	101



<i>Flowchart</i> Media Pembelajaran Berbasis Video Interaktif .....	102
<i>Storyboard</i> Media Pembelajaran Berbasis Video Interaktif .....	103
Kisi-kisi Umum Pedoman Instrumen Media Pembelajaran .....	110
Tutorial Menjalankan Media Pembelajaran .....	111
<b>Lampiran Persyaratan Skripsi</b>	
Kartu Bimbingan Skripsi .....	112
Form Partisipasi Seminar .....	113

## 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*