

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATERI *DHARMAYATRA*
KELAS VIII DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA PELITA BANGSA
BANDAR LAMPUNG TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

Oleh :

Nama : Prasetyowati

NPM : 2013101012

SKRIPSI

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Agama Buddha**



**Program Studi Dharma Acarya
Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha
JINARAKKHITA
BANDAR LAMPUNG
2017**

PENGESAHAN SKRIPSI

Tanggal :2017

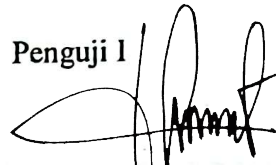
Program Sarjana Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha Jinarakkhita
Menerima Skripsi Yang Ditulis Oleh:
Prasetyowati

Berjudul :

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATERI
DHARMAYATRA KELAS VIII SEKOLAH MENENGAH PERTAMA (SMP
PELITA BANGSA BANDAR LAMPUNG
TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

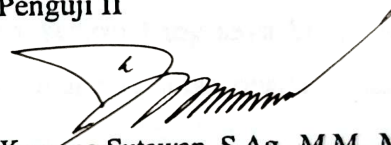
Sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar
SARJANA PENDIDIKAN AGAMA BUDDHA

Penguji I



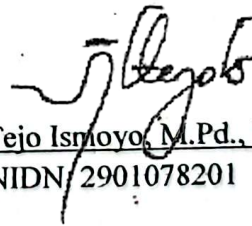
Agus Susilo, S.Pd.B., M.M.
NIDN.2908088901

Penguji II



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

Pembimbing



Tejo Ismoyo, M.Pd., M.Pd.B
NIDN/2901078201

Mengetahui,

Ketua STIAB Jinarakkhita



Wandi M.Si., M.Pd.B
NIDN. 2931128701

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Prasetyowati

NPM : 2013101012

Program : Dharma Acarya

Alamat Lengkap : Dusun Roworejo II, Desa Sidomulyo, Kecamatan Negeri
Katon, Kabupaten Pesawaran, Propinsi Lampung.

No. Handpone : +62852-1232-0407

Menyatakan dengan sebenarnya 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 skripsi adalah diluar tanggung jawab STIAB Jinarakkhitta dan saya bersedia menanggung resiko sanksi.

Demikian agar yang berkepentingan maklum.

Bandar Lampung,2017

Prasetyowati

MOTO

“Jangan sampai kita bernasib buruk dan berujung tragis”

(Adi Putra)

**“Jangan pernah menyerah disetiap keadaan sulit,
Yakin dan percayalah pada diri kita, bahwa diri kita memiliki kekuatan”**

(Prasetiyowati)”

PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan kepada Sanghyang Adi Buddha/Tuhan Yang Maha Esa serta Tri Ratna atas selesainya penulisan Skripsi ini. Skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua dan seluruh keluarga yang telah banyak membantu dan memberikan motivasi kepada penulis.
2. Biku Nyana Maitri Mahastavira Ketua Yayasan Buddhayana Vidyalaya sekaligus Pembina Sangha Agung Indonesia Provinsi Lampung.
3. Bapak Wandu, M.Si, M.Pd.B, ketua Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha Jinarakkhita Bandar Lampung.
4. Bapak Komang Sutawan, M.M, M.Pd.B, Ketua Program Studi Dharma Acarya Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha Jinarakkhita Bandar Lampung.
5. Bapak Tejo Ismoyo, M.Pd, M.Pd.B. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan masukan terhadap penulisan skripsi.
6. Dosen dan Staf BAAK, BAUK, Perpustakaan Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha Jinarakkhita Bandar Lampung.
7. Ayah Setiono, Alm. Kakek Harto Suwarno dan Nenek Boiyem yang telah memberikan dukungan kepada penulis untuk melanjutkan kuliah.
8. Para bikkhu, dan Sahabatku tercinta khususnya pemuda mahasiswa/i kab. Pesawaran dan Pringsewu yang selalu menjadi motivasi terindah bagi penulis.
9. Teman-teman mahasiswa/i angkatan X tahun 2013.
10. Sekolah Menengah Pertama Pelita Bangsa Bandar Lampung.

ABSTRAK

Prasetyowati, 2013101012. 2017 Skripsi. *Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Materi Dharmayatra Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama (SMP) Pelita Bangsa Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017* Program Studi Dharma Acarya, Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha Jinarakkhitta. Pembimbing : (1) Tejo Ismoyo., M.Pd. M.Pd.B.

Kata Kunci : *Pengembangan Media, Dharmayatra.*

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang digunakan guru menjadi multimedia interaktif pada materi Dharmayatra Pendidikan Agama Buddha Kelas VIII Di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Pelita Bangsa Bandar Lampung.

Metode penelitian ini adalah metode *research and devolment* (penelitian dan pengembangan), Metode ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu. Hal ini berkaitan dengan tujuan umum penelitian yaitu mengembangkan suatu model multimedia interaktif materi Dharmayatra yang cocok untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Populasi dalam penelitian ini adalah pesertadidik beragama buddha kelas VII yang berjumlah 7 pesertadidik. Langkah pengembangan yang ditempuh berdasarkan pada langkah pengembangan Richey And Klein memiliki relevansi yang tinggi untuk pengembangan multimedia interaktif. Teknik analisis menggunakan *deskriptif presentase*. Data kuantitatif dari penilaian produk yang telah dikembangkan pada saat uji produk, dianalisis dengan analisis *deskriptif presentase*. Teknik analisis data ini digunakan untuk mengetahui validitas dan reabilitas angket. Yaitu penilaian uji produk yang diujikan kepada ahli media dan ahli materi.

Hasil penelitian untuk mengetahui kelayakan produk yang dihasilkan, yaitu multimedia interaktif pada materi Dharmayatra kelas VIII di SMP Pelita Bangsa Bandar Lampung. Berdasarkan uji validasi produk dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Hasil validasi ahli materi mendapatkan nilai rata 4 dengan skor total sebesar 159 dan presentase 80%. Sedangkan uji validasi ahli media memberikan nilai rata-rata 3,8 dengan skor total 152 dan presentase 76% maka, hasil jumlah kedua uji validasi mendapatkan total skor 304 dengan nilai rata-rata 3,9 dengan presentase 78%. Media secara keseluruhan telah lulus uji validasi, penilaian yang diberikan dalam kategori “baik”.

ABSTRACT

Prasetyowati.2013101012. 2017. Interactive Multimedia Development Of Dharmayatra Buddhism Learning in the eight grader of state junior high school (SMP) Pelita Bangsa, Bandar Lampung. Dharma Acharya Study Program. Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha (STIAB) Jinarakkhitta. Preceptors Tejo Ismoyo., M.Pd. M.Pd.B.

Keywords: *Media Devolment, Dharmayatra*

This research and development is aimed to develop the conventional learning media to learning interactive media of Dharmayatra in Buddhism Education of the Eighth grader SMP Pelita Bangsa, Bandar Lampung.

This research method with research and development method (research and development) this method is used to produce certain product. This is related to the general purpose of the research is to develop an interactive multimedia model of *Dharmayatra* material suitable to achieve the expected learning objectives. Population in this research is learned religion buddhism class VII which amounted to 7 learned. The development steps taken based on Richey And Klein developmental steps have a high relevance for the development of interactive multimedia. The analysis technique uses descriptive percentage. Quantitative data from product assessment that have been developed during product test, analyzed with descriptive percentage analysis. Data engineering analysis is used to determine the validity and reliability of the questionnaire. That is the assessment of test products that are tested to media experts and material experts.

The results of research to determine the feasibility of the resulting product, namely interactive multimedia on the material *Dharmayatra* class VIII in SMP Pelita Bangsa Bandar Lampung. Based on product validation test conducted by media experts and material experts. Expert material validation results get an average score of 4 with a total score of 159 and 80% percentage. Set validation test of expert media expert give average value 3,8 with score total 152 and percentage 76% hence, result of second sum validation test get total score 304 with average value 3,9 with percentage 78%. The media as a whole has passed the validation test, the ratings given in the "good" category.

KATA PENGANTAR

Nammo Sanghyang Adi Buddhaya

Nammo Buddhaya

Puji syukur penulis panjatkan kepada Sanghyang Adi Buddha, para Boddhisatva Mahasatva yang telah melimpahkan berkah dan perlindunganNya, berkat pancaran cinta kasihnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, yang berjudul "Pengembangan Multimedia Interatif pada Materi Dharmayatra kelas VIII Sekolah Menengah Pertama (SMP) Pelita Bangsa Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017" Penulisan skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan agama Buddha pada Program Studi Dharma Acarya, Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha Jinarakkhitta.

Penyusunan skripsi ini mengalami hambatan sehingga membutuhkan perjuangan dan dukungan dalam melawan kemalasan dan kemampuan yang kurang dimiliki penulis. Namun dengan semangat juang, dukungan dan inspirasi yang diberikan oleh para sahabat, keluarga terkasih, serta dosen pembimbing penulisan skripsi dan pembimbing media pembelajaran skripsi ini dapat terselesaikan. Penulis mengucapkan terima kasih dan rasa hormat kepada segenap pihak yang telah mendukung dalam penulisan ini. Sebagai ungkapan rasa syukur yang mendalam, penulis memberikan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Kedua orang tua Kandungku, Kedua orang tua angkatku, Nenek, Kakek, dan seluruh saudara tercinta yang telah menjadi inspirasi.
2. Y.M Bikkhu Nyana Maitri Mahastavira, Ketua Yayasan Buddhayana Vidyalaya sekaligus orang tua dan guru spritual yang telah memberikan dukungan.

3. Bapak Wandi M.Si., M.Pd.B., Ketua Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha Jinarakkhita Bandar Lampung.
4. Bapak Tupari S.Ag., M.M., M.Pd.B., Wakil Ketua Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha Jinarakkhita Bandar Lampung.
5. Bapak Komang Sutawan M.M., M.Pd.B selaku Ketua Program Studi Dharma Acarya Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha Jinarakkhita Bandar Lampung, yang telah memberikan kesempatan dan motivasi kepada penulis.
6. Tejo Ismoyo M.Pd., M.Pd.B. sebagai dosen Pembimbing Skripsi.
7. Ibu Setia Armawati., S.Si, M.Pd. selaku Kepala Sekolah SMP Pelita Bangsa dan Ibu Pujiyati S.Pd.B guru Pendidikan Agama Buddha Sekolah Pelita Bangsa, serta pihak terkait yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian di SMP Pelita Bangsa Bandar Lampung.
8. Bapak, Ibu Dosen, Staf BAAK, BAUK, dan kepala Perpustakaan Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha Jinarakkhita yang selalu memberikan dukungan dan motivasi.
9. Sahabat tercinta, rekan mahasiswa, serta yang telah terlibat dan memberikan kontribusi secara langsung maupun tidak langsung yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.
10. Pengurus perpustakaan Jinarakkhita yang telah menyediakan sumber dalam penulisan skripsi.
11. Almamater tercinta.

Penulis menyadari keterbatasan dari segi isi maupun tulisan skripsi ini. Penulis mengharapkan saran yang bersifat membangun dari semua pihak demi kemajuan oenulis. Penulis berharap agar hasil penelitian ini dapat memberikan

manfaat untuk Guru pendidikan agama Buddha untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran, serta siswa-siswi pendidikan agama Buddha di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Pelita Bangsa Bandar Lampung. Penulis mengucapkan terimakasih dan semoga semua makhluk hidup berbahagia.

Bandar Lampung.....2017

Penulis

DAFTAR ISI

	<i>Halaman</i>
HALAMAN JUDUL	
PENGESAHAN SKRIPSI	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
MOTO	iv
PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR BAGAN	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR SINGKATAN	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian	6
G. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan.....	7

BAB II LANDASAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. LANDASAN TEORI

1. Media Pembelajaran	9
2. Pandangan Agama Buddha Tentang Media Pembelajaran	16
3. Multimedia Interaktif	19
4. Pengembangan Multimedia Interaktif	25
a. Adobe Director	27
b. <i>Dharmayatra</i>	29
B. Kerangka Pemikiran	31
C. Hipotesis Yang Akan Dihasilkan	33

BAB III METODE PENELITIAN

A. Objek Penelitian	34
B. Desain Penelitian	35
C. Prosedur Penelitian	38
1. Tahap Penelitian	39
2. Tahap Pengembangan Desain Model (<i>Development</i>)	44
D. Teknik Pengumpulan Data	47
E. Teknik Analisis Data	51
F. Indikator Keberhasilan	52

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	54
B. Tahap Pelaksanaan Penelitian	57
1. Persiapan Teknis dan Administratif	58
2. Pengumpulan Data Studi Pendahuluan	58

3. Analisis Hasil Temuan Data Pada Studi Pendahuluan	58
C. Temuan Hasil Tahap Pelaksanaan/Studi Pendahuluan	59
1. Gambaran Umum Penyelenggaraan Pembelajaran Pendidikan Agama Buddha Kelas VIII pada Materi <i>Dharmayatra</i> di SMP Pelita Bangsa Bandar Lampung	59
2. Bentuk Penyelenggaraan Pembelajaran Agama Buddha Yang Afektif	60
3. Kewajiban Guru Yang Produktif	62
4. Ketersediaan Fasilitas dan Alat	63
D. Pelaksanaan dan Pengembangan Desain Media	63
1. Analisis Kebutuhan Pengembangan	63
2. Perancangan Desain Media	65
3. Pembuatan Desain Media	65
E. Penerapan Desain Media	76
1. Pelaksanaan Dan Hasil Uji Validasi Media	77
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. SIMPULAN	105
B. IMPLIKASI	107
C. SARAN	108
DAFTAR PUSTAKA	109
LAMPIRAN-LAMPIRAN	112

DAFTAR TABEL

1. Tabel 3.1, Tabel Siswa Kelas VIII Pelita Bangsa	34
2. Tabel 3.2 Jadwal Kegiatan Penelitian dan Pengembangan	35
3. Tabel 3.3 Kompetensi Dasar dan Indikator	41
4. Tabel 3.4, Waktu Pelaksanaan Pengumpulan Data	49
5. Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen	50
6. Tabel 3.6 Kriteria Skala Interval Deskriptif Presentase	52
7. Tabel 4.1 Kesesuaian Aspek Materi	77
8. Tabel 4.2 Kesesuaian Aspek Bahasa	78
9. Tabel 4.3 Kesesuaian Aspek Penyajian	81
10. Tabel 4.4 Kesesuaian Aspek Efek Media Terhadap Strategi Pembelajaran	82
11. Tabel 4.5 Kesesuaian Aspek Tampilan Menyeluruh	84
12. Tabel 4.6 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi	86
13. Tabel 4.7 Kesesuaian Aspek Materi	90
14. Tabel 4.8 Kesesuaian Aspek Bahasa	92
15. Tabel 4.9 Kesesuaian Aspek Penyajian	94
16. Tabel 4.10 Kesesuaian Aspek Efek Media Terhadap Strategi Pembelajaran	95
17. Tabel 4.11 Kesesuaian Aspek Tampilan Menyeluruh	97
18. Tabel 4.12 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media	99
19. Tabel 4.13 Rekapitulasi Hasil Validasi 2 Ahli Materi	102
20. Tabel 4.14 Rekapitulasi Hasil Uji Validasi	103

DAFTAR BAGAN

1. Bagan 2.1. Langkah-Langkah Penggunaan metode R & D	27
2. Bagan 2.2 Kerangka Pikir Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Interaktif	32
3. Bagan 3.1 Bagan Desain Penelitian	37
4. Bagan 4.1. Kesesuaian Aspek Materi	78
5. Bagan 4.2 Kesesuaian Aspek Bahasa	79
6. Bagan 4.3 Kesesuaian Aspek Penyajian	81
7. Bagan 4.4 Kesesuaian Aspek Efek Media Terhadap Strategi Pembelajaran.83	
8. Bagan 4.5 Kesesuaian Aspek Tampilan Menyeluruh	84
9. Bagan 4.6 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi	86
10. Bagan 4.7. Kesesuaian Aspek Materi	91
11. Bagan 4.8 Kesesuaian Aspek Bahasa	93
12. Bagan 4.9 Kesesuaian Aspek Penyajian	94
13. Bagan 4.10 Kesesuaian Aspek Efek Media Terhadap Strategi Pembelajaran	95
14. Bagan 4.11 Kesesuaian Aspek Tampilan Menyeluruh	97
15. Bagan 4.12 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media	99

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 4.1. Modul Opening	66
2. Gambar 4.2 Modul Password	66
3. Gambar 4.3 Modul Password Salah	67
4. Gambar 4.4 Modul Menu Utama	67
5. Gambar 4.5 Modul Standar Kompetensi	68
6. Gambar 4.6 Modul Kompetensi Dasar	68
7. Gambar 4.7 Modul Indikator Pencapaian	69
8. Gambar 4.8 Modul Tujuan Pembelajaran	69
9. Gambar 4.9 Modul Materi	70
10. Gambar 4.10 Modul Materi Sejarah <i>Dharmayatra</i>	70
11. Gambar 4.11 Modul Materi Pengertian <i>Dharmayatra</i>	71
12. Gambar 4.12 Modul Tujuan dan Manfaat Melaksanakan <i>Dharmayatra</i>	71
13. Gambar 4.13 Modul Materi Tempat <i>Dharmayatra</i>	72
14. Gambar 4.14 Modul Materi Taman Lumbini	72
15. Gambar 4.15 Modul Materi Buddhagaya	73
16. Gambar 4.16 Modul Materi Taman Rusa Isi Patana	73
17. Gambar 4.17 Modul Materi Kusinara	74
18. Gambar 4.18 Modul Materi Mengidentifikasi Tempat <i>Dharmayatra</i>	74
19. Gambar 4.19 Modul Evaluasi	76
20. Gambar 4.20 Modul Video Pembelajaran	76

DAFTAR SINGKATAN

A : *Angutara Nikaya*

D : *Digha Nikaya*

Dh : *Dhammapada*

M : *Majjhima Nikaya*

S : *Samyuta Nikaya*

Sn : *Sutta-Nipata*

Vin : *Vinaya Pitaka*

DAFTAR LAMPIRAN

1. Riwayat Hidup	112
2. Surat Izin Observasi	113
3. Berita Acara	114
4. Surat Ahli Materi	115
5. Garis Besar Isi Materi	116
6. Instrumen Validasi Produk Materi 1	132
7. Instrumen Validasi Produk Materi 2	138
8. Surat Ahli Materi	144
9. Instrumen Validasi Produk Media	145
10. Kartu Bimbingan	150