# BAB IV

# HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab IV ini terdiri atas lima bagian yang menggambarkan tahapan dalam pelaksanaan penelitian. Bagian pertama adalah pelaksanaan Penelitian, yang mencakup persiapan teknis dan administratif, pengumpulan data studi pendahuluan, analisis hasil temuan data pada studi pendahuluan. Bagian kedua membahas mengenai temuan hasil studi pendahuluan yang mencakup menganai gambaran umum penyelenggaraan pembelajaran pendidikan agama buddha di kelas VIII, bentuk peyelenggaraan pembelajaran yang afektif, kewajiban guru, dan ketersedian fasilitas yang memadai. Bagian ketiga dalam bab ini mencakup uraian pelakasanaan dan hasil uji validasi media, yang mencakup validasi ahli media dan ahli materi.

Bagian keempat dalam penelitian ini menguraikan tentang uji validasi dan uji produk dianataranya pelaksanaan dan hasil validasi media, yang mencakup validasi media dan ahli materi. Bagian kelima berisi tentang tentang kajian kritis terhadap hasil peneitian berdasarkan hasil uji validasi media dan ahli materi untuk berikutnya menjadi dasar pengambilan kesimpulan dan rekomendasi hasil penelitian.

## A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

### 1. Sejarah Singkat SMP Pelita Bangsa

Sekolah Menengah Pertama (SMP) Pelita Bangsa merupakan salah satu sekolah internasional yang ada di Bandar Lampung. Pada awal berdirinya, sekolah Pelita Bangsa hanya memiliki beberapa kelas dan ruang perpustakaan. Tetapi semakin berkembangnya minat akan pendidikan



Dipindai dengan CamScanner

sekolah Pelita Bangsa dalam berkembangnnya memiliki fasilitas yang sangat memadai Dengan didukung oleh guru-guru yang berada dalam bidangnya, perkembangan sekolah Pelita Bangsa semakin Pesat.

Tanggal 21 Desember 2008, pemerintah kota Bandar Lampung, kepala Dinas Pendidikan dan Perpustakaan memberikan izin operasional kepada Sekolah Pelita Bangsa untuk menyelenggarakan pendidikan tinggat Sekolah Menengah Pertama (SMP), dengan alamat jalan Emir M. Noer No. 33 Durianpayung Kecamatan Tanjungkarang Pusat Kota Bandar Lampung. Dengan diterbitkan surat keputusan pemerintah kota Bandar Lampung dengan nomor 420/2187/08/2008, SMP Pelita Bangsa Bandar Lampung secara resmi telah diijinkan untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan Nomor Pokok Sekolah Nasional (NSPN) 10810859.

> Badan Akreditasi Nasional Sekolah/madrasah (BAN S/M) Provinsi Lampung pada tanggal 11 November 2011 menetapkan bahwa SMP Pelita Bangsa dengan nomor NPSN 10810859, alamat jln. P.Emir M. Noer No. 33 Palapa Tanjungkarang Pusat, Peovinsi Lampung, telah diakreditasi dengan nilai 91 peringkat A (sangat baik).

Dengan diterbitkannya Badan Akreditasi Nasional Sekolah, Sekola Pelita Bangsa menjadi salah satu sekolah di Bandar Lampung yang menjadi pilihan siswa dalam meneruskan jenjang pendidikan. Fasilitas kegiatan belajar mengajar disemua jenjang pendidikan antara lain ruang belajar yang memadai dan dilengkapi dengan *AC, LCD Proyektor, Whiteboard,* papan pengumuman pada setiap kelas.

**2. Visi dan Misi SMP Pelita Bangsa**



Dipindai dengan CamScanner

**a. Visi**

Memanjukan pendidikan anak dalam era globalisasi melalui pendekatan pendidikan yang berkulaitas.

(*"To advance Student's education in facing the Globalization era trought qualifed educational approaches"*).

**b. Misi**

1. Mengembangkan potensi intelektual, spiritual, psikis, sosial dan fisik anak melalui program belajar yang berkualias.

   (*To enhance student's intellectual, social spritual, emotipnal dan physical potency trought qualifed learning program).*

2. Memberikan program belajar yang membuka wawasan global dan mengasah pada karakter positif siswa.

   (*To dilever learning programs exhibit students global in sight and sharpen students positive characters).*

**c. Jenjang Pendidikan Yayasan Pelita Bangsa**

1) Play Group Pelita Bangsa

   Beralamat jalan Emir M. Noer No. 33 Durianpayung Kecamatan Tanjungkarang Pusat Kota Bandar Lampung.

2) TK Pelita Bangsa

   Beralamat jalan Emir M. Noer No. 33 Durianpayung Kecamatan Tanjungkarang Pusat Kota Bandar Lampung.

3) SD Pelita Bangsa

   Beralamat jalan Emir M. Noer No. 33 Durian Payung Kecamatan Tanjungkarang Pusat Kota Bandar Lampung.



Dipindai dengan CamScanner

4) SMP Pelita Bangsa

Beralamat jalan Emir M. Noer No. 33 Durian Payung Kecamatan Tanjungkarang Pusat Kota Bandar Lampung.

5) SMA Pelita Bangsa

Beralamat jalan Emir M. Noer No. 33 Durian Payung Kecamatan Tanjungkarang Pusat Kota Bandar Lampung.

**d. Kondisi Lingkungan SMP Pelita Bangsa**

Sekolah Pelita Bangsa terletak di jalan Emir M. Noer No. 33 Durianpayung Kecamatan Tanjungkarang Pusat Kota Bandar Lampung. Sekolah Pelita Bangsa memliki gedung sekolah yang terdari dari Play Group, TK, SD, SMP, dan SMA. Meskipun sekolah Pelita Bangsa terletak berdekatan dengan jalan raya, tetapi kondisi belajar tetap kondusif.

Fasilitas kegiatan belajar mengajar disemua jenjang pendidikan antara lain ruang belajar yang memadai dengan AC disetia kelas, ruang guru, ruang kepala sekolah, perpustakaan, laboratorium, bahasa dan laboraatorium IPA, Laboratorium IT multimedia, lapangan basket, lapangan apel, lapangan bermain dan olah raga, fasilitas kolam renang, ruang satpam, ruang UKS, kantin sekolah, lift, toilet siswa dan guru, serta parkir kendaraan.

**B. Tahap Pelaksanaan Penelitian (Studi Pendahuluan)**

Tahap pelaksanaan penelitian akan dilaksanakan dengan kegiatan penelitian yang mencangkup sebagai berikut :

1. Persiapan Teknis Administratif



Dipindai dengan CamScanner

Penulis melakukan persiapan diantaranya adalah mengajukan permohonan ijin penelitian dan melakukan observasi lapangan di SMP Pelita Bangsa Bandar Lampung.

2. Pengumpulan Data Studi Pendahuluan

Tahap pengumpulan data studi pendahuluan dilakukan oleh penulis, dengan terjun langsung kelapangan tepatnya di SMP Pelita Bangsa Bandar Lampung, dan melakukan wawancara terhadap guru Pendidikan Agama Buddha. Berdasarkan studi pendahuluan yang mencangkup wawancara guru dan pengamatan kegiatan pembelajaran di SMP Pelita Bangsa Bandar Lampung, dapat ditemukan hasil analisis temuan dan menjadi menjadi acuan dasar dalam langkah selanjutnya, yaitu melakukan pengembangan media pembelajaran interaktif.

3. Analisis Hasil Temuan Data pada Studi Pendahuluan

Hasil temuan pada studi pendahuluan dengan melaksanakan wawancara dan pengamatan langsung dilapangan menghasilkan: (1), kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Buddha di SMP Pelita Bangsa bersifat membosankan karena keterbatasan penggunaan media pembelajaran oleh guru; (2) kegiatan pembelajaran masih bersifat tekstual; (3) Buku paket merupakan sumber primer bagi siswa.

Berdasarkan temuan data tersebut penelitian yang dilakukan pada dasarnya berkaitan dengan tujuan penelitian. Dalam tujuan penelitian telah dirumuskan hasil-hasil yang diharapkan dapat dicapai, dan sejalan dengan tahap-tahap penelitian yang dirancang, untuk selanjutnya hasil akhir



Dipindai dengan CamScanner

penelitian tersebut diharapkan dapat membantu guru dalam pengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif yang lebih baik.

## C. Hasil Tahap Pelaksanaan / Studi Pendahuluan

1. Gambaran Umum Penyelenggaraan Pembelajaran Pendidikan Agama Buddha Kelas VIII Pada Materi Dharmayatra Di SMP Pelita Bangsa.

   Pembelajaran Pendidikan Agama Buddha masih terpaku dengan guru, karena paradigma pengajaran yang mendominan adalah guru sebagai pengajar. Hal ini disebabkan karena guru masih menjadi "penceramah" dikelas, sehingga membuat siswa kurang berperan aktif dalam pembelajaran yang dilakukan. Guru yang mendominasi proses belajar mengajar dalam pendidikan agama cenderunf kurang terampil dalam memanfaatkan media sebagai sumber belajar. Peranan media dalam kegiatan pembelajan sangatlah penting dan mempunyai dampak penting dalam tercapainya tujuan pembelajaran agama Buddha. Materi *Dharmayatra* dikembangkan dalam bentuk media pembelajaran interaktif gunanya untuk memberikan pemahaman siswa terhadap sejarah peninggalan agama Buddha dan meningkatkan keyakinan individu siswa.

   Berdasarkan hasil observasi dilapangan dapat dilakukan penulis dilokasi penelitian. Penulis mendapatkan gambaran temuan fisik pada kegiatan pembelajaran pendidikan Agama Buddha secara umum sebagai berikut:

   a. Penyelenggaraan kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Buddha masih banyak menemui hambatan, disamping mencirikan kebetragaman



Dipindai dengan CamScanner

tertentu, cenderung mengarah pada kondisi tidak optimalnya kegiatan pembelajaran.

b. Jumlah peserta didik yang beragam
c. Pola pembelajaran pada kegiatan belajar mengajar cenderung satu arah, yaitu dari guru, hal ini membuat kegiatan pembelajaran yang dilakukan masih tergolong klasikal, penggunaan media pembelaran yang masih terbatas.
d. Kebutuhan media dalam pembelajaran sangatlah besar karena pada materi *Dharmayatra* membutuhkan gambaran nyata mengenai sejarah tempat peninggalan agama Buddha.
e. Keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru menjadi salah satu sebab kurang kondusifnya pembelajaran yang dilakukan.

Hasil yang didapatkan peneliti dapat digambarkan bahwa perlunya sebuah media pembelajaran yang dapat digunakan oleh siswa baik secara kelompok maupun individu. Sehingga, apabila guru tidaak dapat hadir dalam kegiatan belajar mengajar siswa dapat melakukan kegitatan pembelajaran sendiri dengan bantuan media. Karena media dapat berfungsi membantu kegiatan pembelajaran secara efektif dan inovatif.

**2. Bentuk Penyelenggaran Pembelajaran Agama Buddha Yang Efektif**

Berkembangnya dunia pendidikan dalam bidang ilmu teknologi dan informasi memberikan dampak terhadap penyelenggaraan pembelajaran, sehingga pembelajaran perlu menyesuaikan dengan perkembangan yang ada. Pembelajaran dalam pendidikan agama Buddha dapat menyesuaikan dengan



Dipindai dengan CamScanner

perubahan, sehingga kegiatan pembelajaran diharapkan dapat melakukan hal perubahan tersebut. Terdapat beberapa aspek yang dikembangkan dalam penyelenggaraan pembelajaran Pendidikan Agama Buddha antara lain:

**a. Mengembangkan Prinsip Belajar**

Prinsip belajar harus dimiliki oleh seorang pendidik sehingga mengetahui prinsip belajar mengajar yang sesuai, seperti halnya pendidikan bukan hanya mempersiapkan peserta didik menjadi pintar dan dewasa, melainkan membantu mereka agar mampu hidup dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik harus dididik dalam satu kesatuan yang akan selalu tumbuh dan berkembang, peserta didik harus berperan aktif dalam kegiatan proses belajar mengajar. Oleh karena itu pembelajaran yang dilakukan hendaknya disesuaikan dengan kebutuhan individu, selain itu metode dan alat bantu harus disesuaikan karena hal tersebut sangat berpenngaruh terhadap proses belajar peserta didik.

**b. Memahami Aspek Perkembangan Peserta Didik**

Perkembangan peserta didik harus dipahami dengan jelas, oleh karena itu pembelajaran yang baik dalam pendidikan agama Buddha harus mengacu pada pengetahuan serta aspek sikap dan tingkah laku, agar siswa dapat berinteraksi dengan baik. Sehingga siswa belajar tidak hanya meliputi pengajaran konvensional saja, dimanan pengajaran konvensional merupakan hal yang telah menitik beratkan pada perkembangan ingatan mengenai hal yang dibaca dan tugas yang telah diberikan.



Dipindai dengan CamScanner

**c. Metode dan Teknik Mengajar**

Metode pembelajaran Pendidikan Agama Buddha yang diberikan kepada peserta didik harus memeberikan peluang peluang bagi siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan belajar mengajar, tanpa harus mengesampingkan metode ceramah.

**d. Pengukuran dan Evaluasi**

Pengukuran dan evaluasi harus mencakup semua aspek baik kognitif, afektif dan psikomotorik siswa.

**e. Penggunaan Media Pembelajaran.**

Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran adalah suatu hal yang menarik, oleh karena itu penggunaan media pembelajaran yang berbasis interaktif sangat membantu dalam kegiatan pembelajaran, media interaktif merupakan alat bantu belajar mengajar dikelas, dengan menggunakan media interaktif guru dapat mengoptimalkan pembelajaran yang disampaikan karena tersedianya alat bantu bagi guru. Media interaktif juga dapat digunakan ketika guru mempunyai halangan untuk hadir dikelas, kemampuan media juga dapat digunakan secara individu maupun kelompok.

**3. Kewajiban Guru**

Guru memiliki peran penting dalam kegiatan belajar mengajar, diantaranya bertugas dalam menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar, meneliti, mengembangakan kemampuan siswa, melatih, mengelola, dan memberikan layanan teknis dalam pendidikan untuk peserta didik. Maka seorang guru harus mempunyai kualifikasi kemampuan untuk mendukung



Dipindai dengan CamScanner

kegiatan pembelajaran, karena guru merupakan fasilitator untuk mempermudah peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar.

Kemudahan belajar dapat dicapai dengan menggunakan media, maka seorang guru harus dapat membuat dan mengembangkan media pembelajaran untuk mempermudah peserta didik dalam melaksanakan kegiatan belajar. Tuntutan baagi seorang guru harus dapat meningkatkan potensi dalam dirinya dengan mengikuti perkembangan teknologi yang terjadi. Sebagai pengajar guru juga harus membantu perkembangan peserta didik untuk menerima, memahami, serta menguasai ilmu pengetahuan.

**4. Ketersediaan Fasilitas**

Fasilitas dan alat penunjang pembelajaran tersedia di SMP Pelita Bangsa dirasa cukup memadai dengan ruang komputer yang lengkap. Tersedia Wifi, LCD dan Proyektor, sound sytem tersedia. Setiap peserta didik juga memiliki laptop sebagai alat penunjang pembelajaran. Namun terdapat hambatan umum yang dimiliki guru adalah media pembelajaran yang kurang sehingga guru diharapkan dapat mengemangkan media pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan bahwa ketersediaan alat/fasilitas pokok dalam pembelajaran interaktif telah memadai untuk melakukan pembelajaran dengan bantuan media interaktif.

## D. Pelaksanaan dan Pengembangan Desain Media

**1. Analisis Kebutuhan Pengembangan**

Analisis kebutuhan pengembangan mencakup beberapa kebutuhan diantaranya adalah perangkat keras dan perangkat lunak yang dibutuhkan



Dipindai dengan CamScanner

dalam pembuatan media interaktif ini, selanjutnya dilakukan pembuatan desain materi dan kompetensi yang akan dicapai oleh siswa

a. Kebutuhan Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan untuk pembuatan media interaktif adalah satu unit komputer, *speaker* aktif, *moicropon, CD RW,* dan *flashdisk.*

b. Kebutuhan Perengkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan untuk membuat media interaktif ini di bagi menjadi beberapa macam, diantaranya:

1) Perangkat lunak untuk sistem operasi minimum: *Microsoft Windows 8*

a) Perangkat lunak utama pembuat animasi: *Adobe Flash 6*

b) Perangkat lunak pembuat gambar atau grafis: *Photoshop*

c) Perangkat lunak pengelolah suara: *Sound Recorder, Windows Media Player , Adobe Audition .*

d) Perangkat lunak pengelolah video: *AVS Video Editor, Ultimate Mixing Video*

e) Perangkat lunak pengelola kata: *Microsoft Office (Word, Power Point, Exel)*

f) Perangkat lunak penggabung keseluruhan obyek : *Adobe Director*

c. Pembuatan Desain Matari

Pembautan desain materi disusun berdasarkan tata urutan yang runtut dan disesuaikan dengan isi materi yang terdapat dalam pembahasan materi Dharmayatra.



Dipindai dengan CamScanner

d. Pembuatan Desain Kompetensi

Desain kompetensi digunakan dengan cara melakukan analisis intruksional terhadap bahasan materi Dhaemayatra. Analisis intruksional adalah proses penjabaran kompetensi umum menjadi kompetensi kusus yang relevan dan mendukung pencapaian kompetensi umum. Penjabaran kompetensi dapat mempermudah gambaran tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Untuk lebih jelasnya lihat tabel

**2. Perencanaan Desain Media**

**a. Pembuatan Garis Besar Isi Media**

Garis isi media meliputi pemetakan pokok-pokok bahasan dari program, mengidetifikasikan pokok materi yang akan diberika, dan jenis media yang akan ditampilkan. Untuk lebih jelasnya lihat tabel halaman lampiran (1).

**b. Pembuatan *Flowchart***

Pembuatan flowchat merupakan diagram yang diagram yang menggambarkan *layout* (tampilan) dari multimedia interaktif materi Dharmayatra. *Flowcart* digunakan sebagai alat untuk menetapkan struktur materi pembelajaran, menterjemahkan spesifikasi materi pembelajaran. Untuk mengetahui jelasnyaa lihat bagan lampiran (2)

**3. Pembuatan Desain Media**

**a. Pemograman Dasar**

Pembuatan pemograman dasar dilakukan dengan menggunakan *Adobe Director.* Langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut, Pembuatan tampilan utama dan materi dilakukan dalam program *modul*



Dipindai dengan CamScanner

*petunjuk belajar*ungan keseluruhan materi dalam program *adobe director*. Tata letak telah dirancang dalam naskah *storyboard* dan *flowchat* di terapkan dalam program dalam program *director* sehingga didapatkan hasil sebagai berikut:

1) Modul opening terdiri dari ucapan selamat datang pada gambar dibawah ini merupakan tampilan opening. Klik tombol icon masuk untuk menuju modul selanjutnya.

Gambar 4.1 Modul Openig

2) Modul password terdiri dari input data nama di isi dengan kata "aku" dan password di isi dengan nomor "91095" untuk dapat selanjutnya masuk kedalam modul selanjutnya, dibawah ini merupakan tampilan modul *password.*

Gambar 4.2 Modul Password

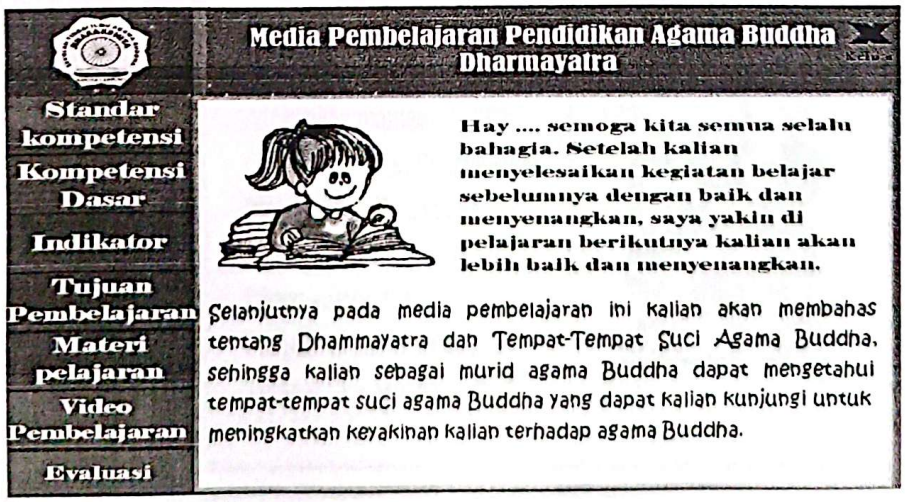
Dipindai dengan CamScanner

3) Modul *password* salah apabila user memasukan nama dan *password* kurang tepat maka akan muncul peringatan "nama dan password anda salah". Berikut ini tampian modul dibawah ini.

Gambar 4.3 Modul *Password* salah

4) Modul menu utama, yang terdiri dari tombol-tombol navigasi anatara lain SK/KD, Indikator, Tujuan pembelajaran, Materi Pembelajaran,Video Pembelajaran, Evaluasi. Main menu juga menampilkan logo STIAB Jinarakkhita dan main menu juga terdapat tombol keluar berbentuk "X". Tombol keluar berfungsi untuk keluar dari media interaktif, dibawah ini merupakan tampilan menu utama.

Gambar 4.4 Modul Menu Utama






Dipindai dengan CamScanner

5) Modul standar kompetesi berdasarkan silabus pendidikan Agama Buddha. Dibawah ini tampilan modul standar kompetensi.

Gambar 4.5 Modul Standar Kompetensi

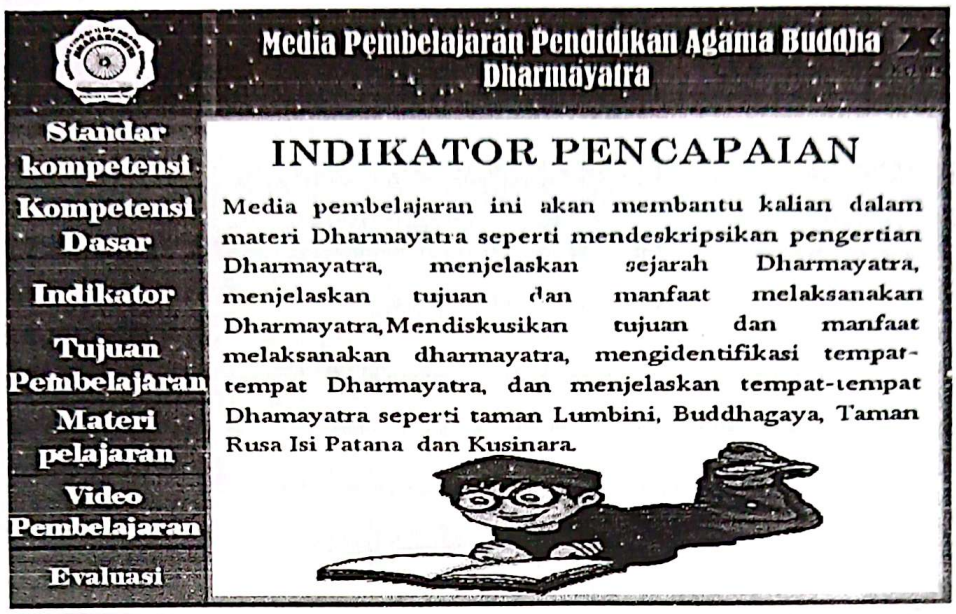
6) Modul kompetensi dasar, merupakan jabaran kompetensi dasar yang diturunkan dari standar kompetensi. Dibawah ini tampilan modul kompetensi dasar.

Gambar 4.6 Kompetensi Dasar

Dipindai dengan CamScanner

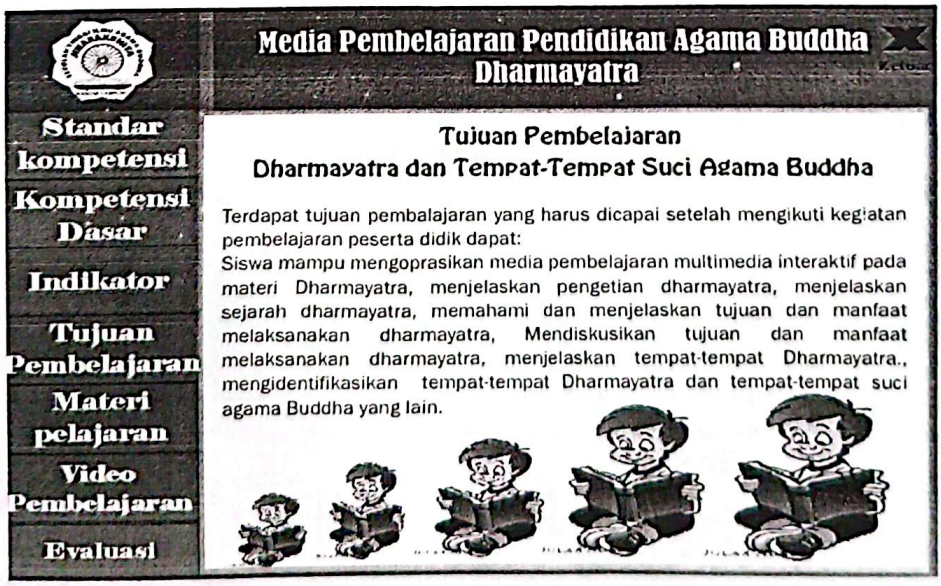
7) Modul indikator, merupakan jabaran isi indikator dalam media pembelajaran interaktif, Dibawah ini tampilan modul Indikator.

Gambar 4.7 Modul Indikator Pencapaian




8) Modul tujuan pembelajaran, berisi menganai jabaran dari tujuan pemebalajaran yang akan dilakukan. Dibawah ini tampilan modul tujuan pembelajaran.

Gambar 4.8 Modul Tujuan Pembelajaran





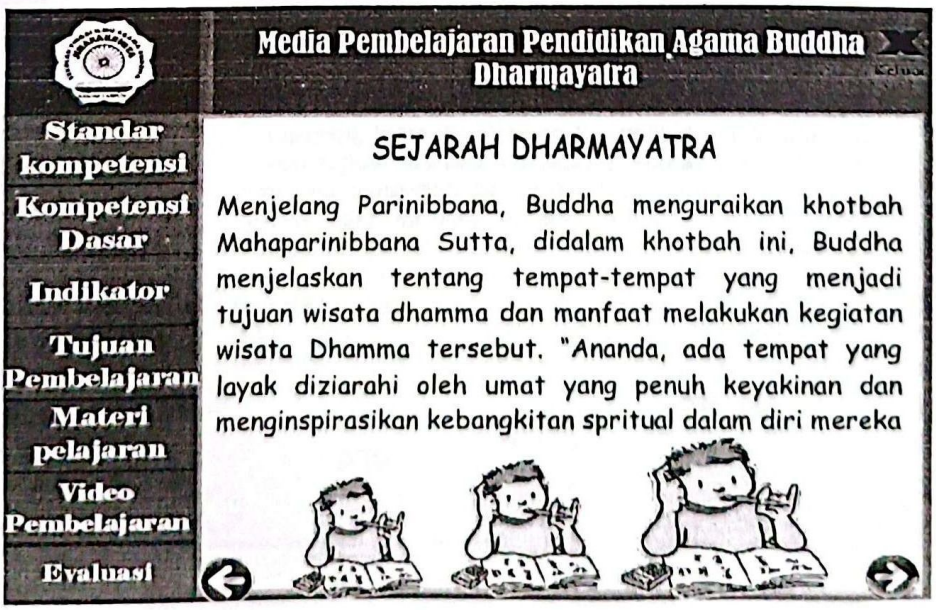

Dipindai dengan CamScanner

9) Modul materi berisi jabaran materi Dharmayatra. Yang mencakup materi sejarah *dharmayatra,* pengertian *dharmayatra,* tujuan dan manfaat melaksanakan *dharmayatra,* mengidentifikasi tempat-tempat *dharmayatra.* Dibawah ini tampilan modul materi.

Gambar 4.9 Modul Materi

a) Modul materi berisi Penjabaran materi sejarah *dharmayatra,* seperti gambar dibawah ini.

Gambar 4.10 Modul Materi Sejarah *Dharmayatra*





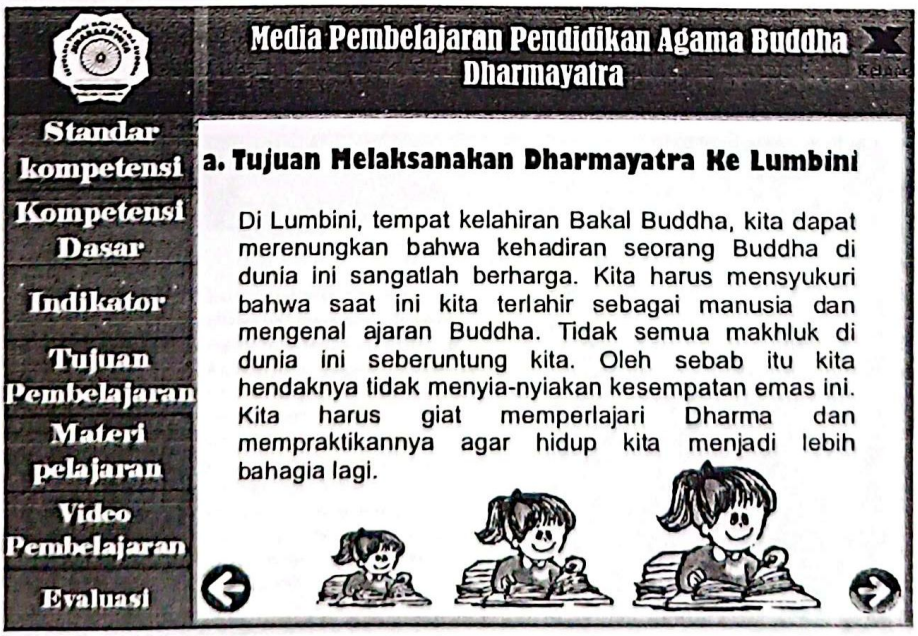

Dipindai dengan CamScanner

b) Modul materi berisi Penjabaran Pengertian *Dharmayatra,* seperti gambar dibawah ini.

Gambar. 4.11 Modul Materi Pengertian *Dharmayatra.*

c) Modul materi berikutnya berisi tentang penjabaran tujuan dan manfaat melaksanakan *Dharmayatra*, seperti gambar dibawah ini.

Gambar 4.12 Modul Tujuan dan Manfaat Melaksanakan *Dharmayatra.*





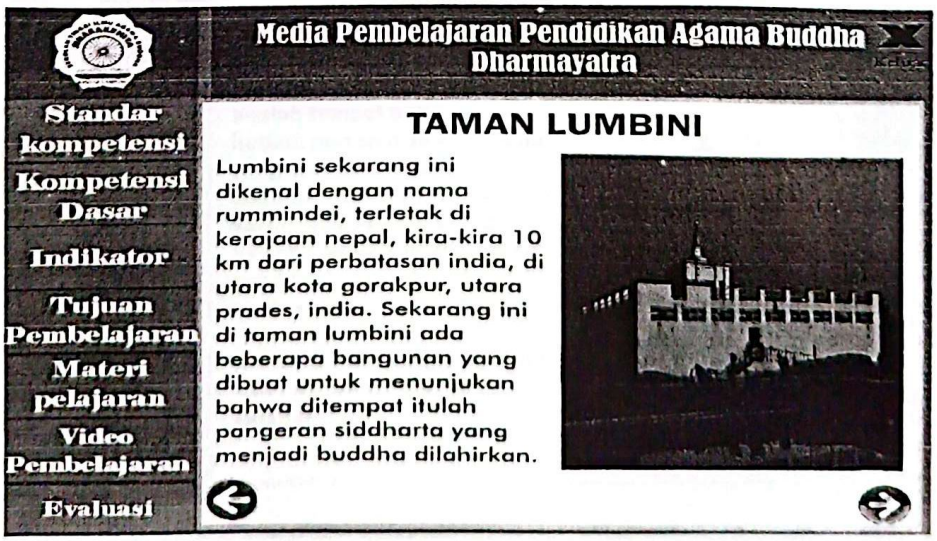

Dipindai dengan CamScanner

d) Modul materi berikutnya berisi mengenai penjabaran tempat-tempat *Dharmayatra* yang terdiri taman lumbini, buddhagaya, taman rusa isipatana, kusinara, seperti gambar dibawah ini.

Gambar 4.13 Modul Materi Empat Tempat *Dharmayatra* di India.

e) Modul materi berikutnya berisi Penjabaran tempat *Dharmayatra* di Lumbini yang dikenal dengan sebutan rummindei, taman lumbini merupakan tempat kelahiran Pangeran Siddharta, seperti gambar dibawah ini.

Gambar 4.14 Modul Materi taman Lumbini

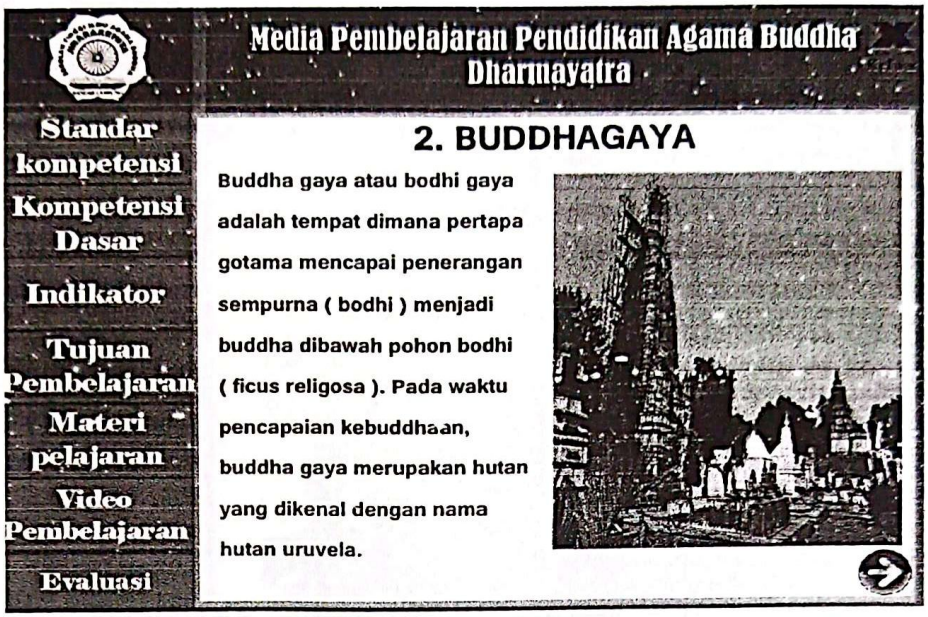





Dipindai dengan CamScanner

f) Modul materi berikutnya berisi penjabaran tempat *Dharmayatra* di Buddhagaya, seperti gambar dibawah ini.

Gambar 4.15 Modul Materi Buddhagaya



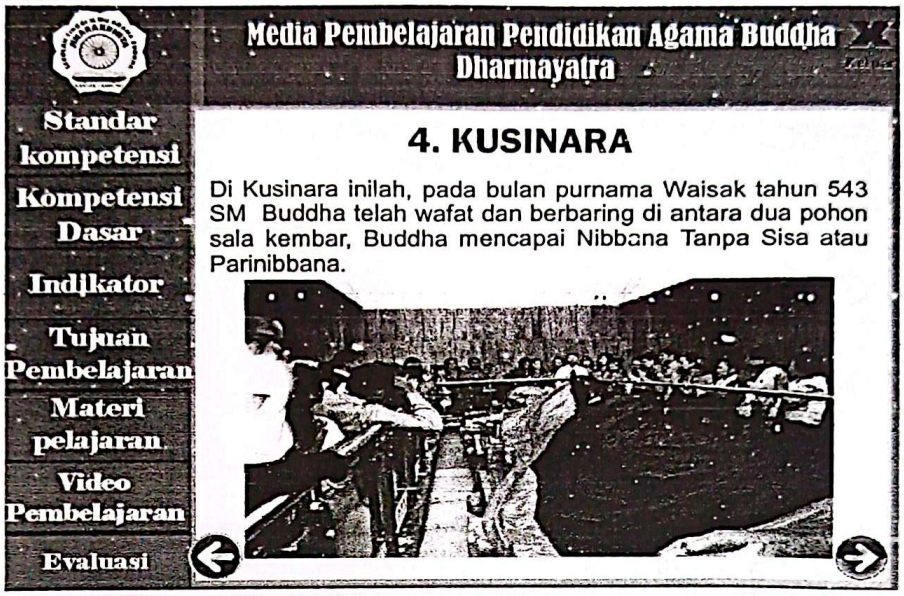

g) Modul materi berikutnya berisi penjabaran tempat *Dharmayatra* di Taman Rusa Isipatana, seperti gambar dibawah ini.

Gambar 4.15 Modul Materi Taman Rusa Isi Patana.

Dipindai dengan CamScanner

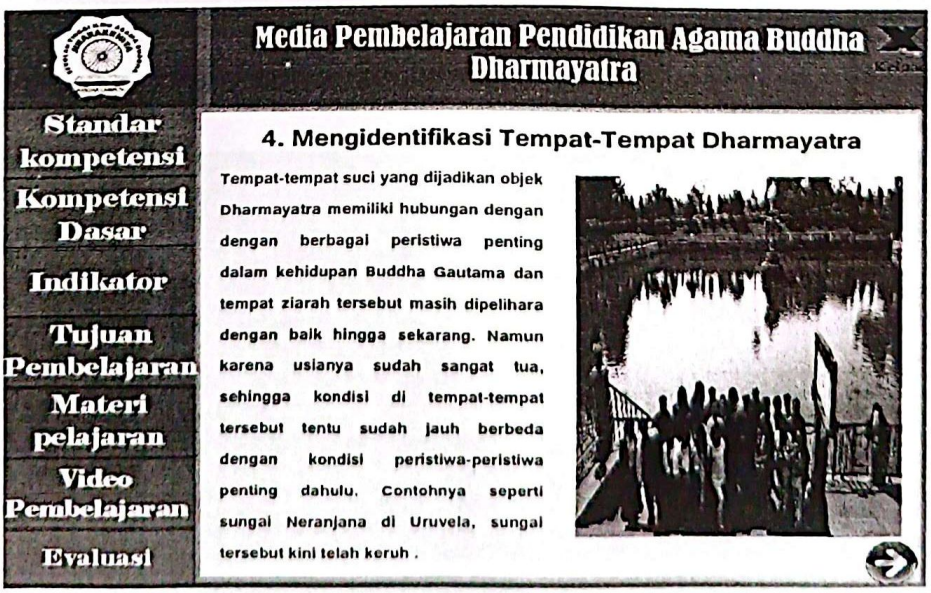
h) Modul materi berikutnya berisi Penjabaran tempat *Dharmayatra* di Kusinara yaitu tempat parinibbana sang Buddha, Kusinara saat ini dingenal dengan sebutan Khusinagar. seperti gambar dibawah ini.

Gambar 4.16 Modul Materi Kusinara




i) Modul materi berikutnya berisi tentang mengidentifikasi tempat-tempat *Dharmayatra* di india, seperti gambar dibawah ini:

Gambar 4.17 Modul materi mengidentifikasi tempat-tempat *Dharmayatra*

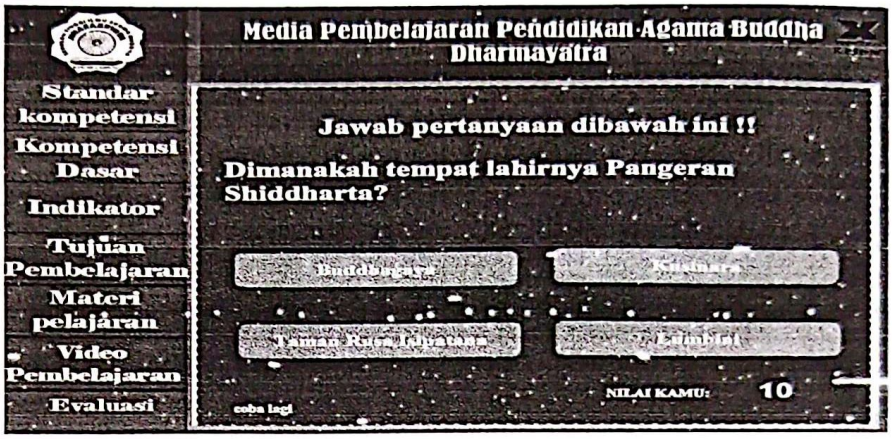





Dipindai dengan CamScanner

10) Modul evaluasi berisikan komponen evaluasi yang dapat dilakukan oleh user, evaluasi berisikan evaluasi *dharmayatra*, seperti dibawah ini.

Gambar 4.18 Modul evaluiasi



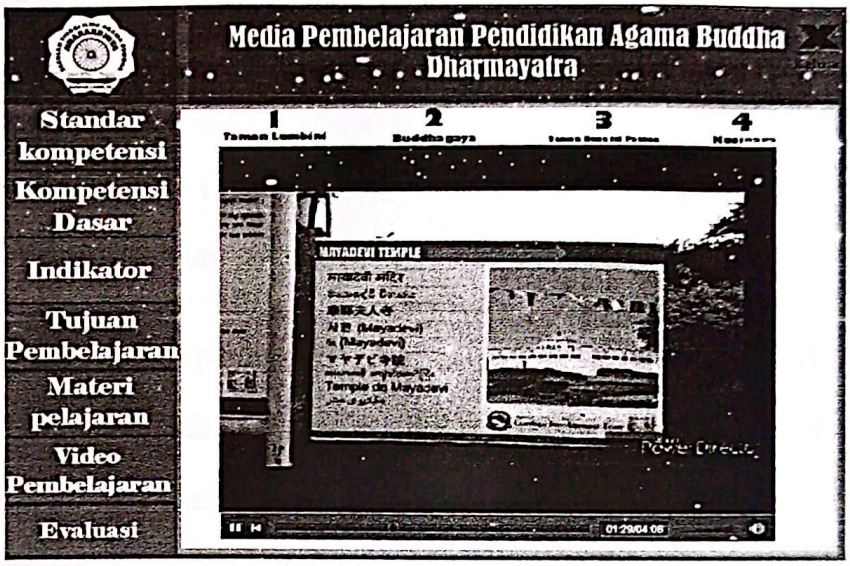

Gambar 4.19 Modul evaluasi jawaban benar

Gambar 4.20 Modul evaluasi jawaban salah

Dipindai dengan CamScanner

11) Modul tambahan yaitu video pembelajaran, yang terdiri dari video taman lumbini tempat kelahiran pangeran Shiddharta, buddhagaya adalah tempat pertapa Gautama mencapai penerangan sempurna, taman rusa isi patana tempat sang Buddha membabarkan khotbah pertama kalinya, dan kusinara tempat sang Buddha Parinibbana. seperti dibawah ini.

Gambar 4.21 Modul video pembelajaran.




**b. Penerapan Desain Media**

*Penerapan desain media ini mencakup* pelaksanaan uji validasi media yang dilakukan dengan pengujian ahli materi pembelajaran pendidikan agama Buddha dan ahli media pembelajaran. Validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas logis (*logical validity)*. Pembuatan instrumen ini mengikuti langkah-langkah yang benar dan hati-hati, aitu memecah variabe menjadi indikator, kemudian merumuskan butir-butir pertanyaan (Arikunto, 2006:169). Setelah melakukan uji validasi produk



Dipindai dengan CamScanner

oleh ahli maka dilakukan revisi produk guna melengkapi kekurangan produk yang dibuat. Produk yang telah direvisi.

**a. Pelaksanaan dan Hasil Uji Validasi Media 1**

Validasi yang dilakukan mencakup validasi media dan validasi materi (konten isi), pelaksanaan hasil uji validasi akan dilaksanakan dua kali validasi oleh ahli validator materi dan ahli validator media, hal ini dilakukan untuk mengetahui hasil kelayakan produk media pembelajaran yang dibuat. validasi pertama ini akan mengukur kelayakan produk media pembelajaran yang di jabarkan sebagai berikut:

**1) Validasi Ahli Materi 1**

Validasi produk atau uji ahli dilakukan oleh ahli materi pelajaran pendidikan agama Buddha. *Review* ini peneliti percayakan kepada ahli materi pelajaran pendidikan agama Buddha, yakni ibu Meta Eka Setyana, S.Pd.B.,M.Pd. Dari *review* validasi ahli materi 1 kelayakan produk pembelajaran yang dilakukan didapat hasil sebagai berikut.

**a) Penilaian kelayakan materi**

Hasil validasi dalam kelayakan Aspek materi pembelajaran oleh ahli materi pembelajaran. Maka data yang diperoleh gambaran mengenai kesesuaian kelayakan aspek materi. Di tinjau dari analisis perindikatoran materi pembelajaran diperoleh hasil sebagai berikut:



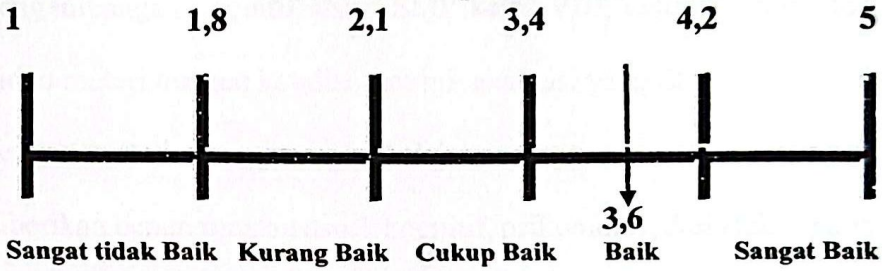
Dipindai dengan CamScanner

**Tabel 4.1**
**Kesesuaian aspek materi**

| No. | Kategori | Bobot (x) | F | Presentase | F.X | - X |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1. | Sangat baik | 5 | 0 | 0,00 % | 0 | |
| 2. | Baik | 4 | 9 | 60,67 % | 36 | |
| 3. | Cukup Baik | 3 | 6 | 39,33 % | 18 | |
| 4. | Kurang baik | 2 | 0 | 0,00 % | 0 | |
| 5. | Sangat tidak baik | 1 | 0 | 0,00 % | 0 | |
| Jumlah | | | 15 | 100 % | 54 | 3,6 |

*Sumber : Diolah dari Hasil Penyebaran Angket pada Bulan September 2017.*

**Bagan 4.1**
**Kesesuaian Aspek Materi**




Kelayakan uji ahli materi dari kriteria materi = 3,6 : 5 x 100% = 72% (dalam kriteria baik).

Tabel 4.1 diatas menjelaskan tentang hasil rekapitulasi deskripsi kesesuaian aspek kesesuaian materi yang terdiri dari 15 butir pertanyaan. Hasil rekapitulasi deskriptif kesesuaian aspek materi terdiri dari lima kategori yaitu kategori sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik, sangat tidak baik.

Indikator kelayakan aspek materi memiliki nilai dengan perhitungan skor F: Jumlah F (100) yaitu, kategori sangat baik (0), baik (60,67%), cukup baik (39,33%), kurang baik (0), sangat tidak baik (0), dengan skala perhitungan hasil rata-rata yang tinggi sebesar 3,6 dan posisi rentangnya terletak pada kategori baik. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada daftar lampiran.



Dipindai dengan CamScanner

Berdasarkan bagan 4.1 dapat diketahui penilaian kelayakan aspek materi dalam media yang mencangkup beberapa komponen yaitu : Kesesuaian isi dengan kompetensi dasar, dan tujuan pembelajaran, kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan. Penyajian materi secara detail, kejelasan topik pembelajaran, keruntutan materi, cakupan materi, ketuntasan materi, kesesuaian tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep dengan pengembangan kognitif siswa SMP kelas VIII, keterkaitan contoh video materi dengan kondisi saat ini, evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran, balikan jawaban soal yang diberikan benar, muatan aspek kognitif, psikomotor, dan afektif pada materi yang disampaikan tergolong dalam kriteria baik atau layak untuk digunakan.

**b) Penilaian Kelayakan Aspek Kebahasaan**

Hasil validasi dalam kelayakan Aspek materi kebahasaan oleh ahli media pembelajaran. Maka data yang diperoleh gambaran mengenai kesesuaian kelayakan aspek kebahasaan. Di tinjau dari analisis perindikatoran media pembelajaran diperoleh hasil sebagai berikut:

**Tabel 4.2**
**Kesesuaian aspek kebahasaan**

| No. | Kategori | Bobot (x) | F | Presentase | F.X | $\bar{X}$ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1. | Sangat baik | 5 | 0 | 0,00 % | 0 | |
| 2. | Baik | 4 | 5 | 71,43 % | 20 | |
| 3. | Cukup Baik | 3 | 2 | 28,57 % | 6 | |
| 4. | Kurang baik | 2 | 0 | 0,00 % | 0 | |
| 5. | Sangat tidak baik | 1 | 0 | 0,00 % | 0 | |

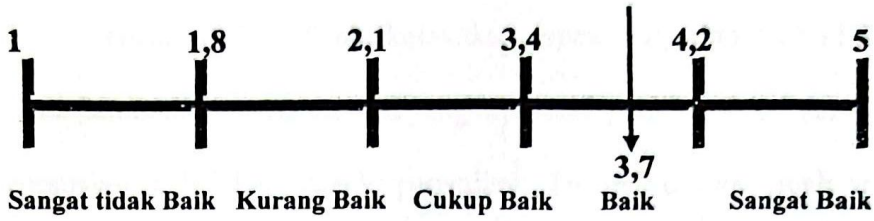


Dipindai dengan CamScanner

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Jumlah | 7 | 100 % | 26 | 3,71429 |

*Sumber : Diolah dari Hasil Penyebaran Angket pada Bulan September 2017*

**Bagan 4.2**
**Kesesuaian Aspek Kebahasaan**




Kelayakan uji ahli materi dari kelayakan aspek kebahasaan = 3,7 : 5 x 100% = 74% (dalam kriteria baik)

Tabel 4.2 diatas menjelaskan tentang hasil rekapitulasi deskripsi kelayakan aspek kebahasaan yang terdiri dari 7 butir pertanyaan. Hasil rekapitulasi deskriptif kesesuaian aspek kebahasaan terdiri dari lima kategori yaitu kategori sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik, sangat tidak baik.

Indikator kelayakan aspek kebahasaan memiliki nilai dengan perhitungan skor F: Jumlah F (100) yaitu, kategori sangat baik (0), baik (71,43%), cukup baik (28,57%), kurang baik (0), sangat tidak baik (0), dengan skala perhitungan hasil rata-rata yang tinggi sebesar 3,7 dan posisi rentangnya terletak pada kategori baik. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada daftar lampiran.

Berdasarkan bagan 4.2 dapat diketahui penilaian indikator kelayakan kebahasaan yang mencakup, petunjuk penggunaan media disampaikan dengan jelas, kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir siswa, kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa, ketetapan istilah, kemampuan mendorong rasa



Dipindai dengan CamScanner

ingin tahu siswa dan kesantunan penggunaan bahasa tergolong dalam kriteria baik atau layak untuk digunakan.

**c) Penialain Aspek Penyajian**

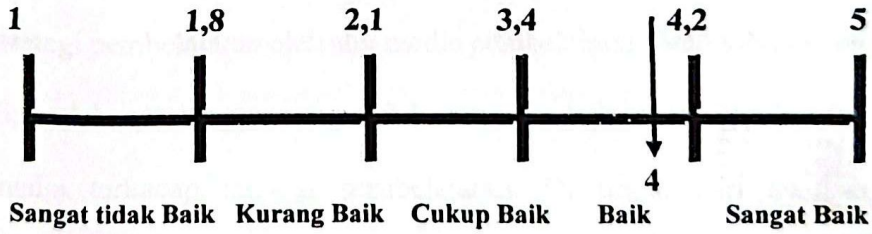
Hasil validasi dalam kelayakan aspek penyajian oleh ahli media pembelajaran. Maka data yang diperoleh gambaran mengenai kesesuaian kelayakan aspek penyajian. Di tinjau dari analisis perindikatoran media pembelajaran diperoleh hasil sebagai berikut:

**Tabel 4.3**
**Kesesuaian Aspek *Penyajian***

| No. | Kategori | Bobot (x) | F | Presentase | F.X | $\bar{X}$ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1. | Sangat baik | 5 | 0 | 0,00 % | 0 | |
| 2. | Baik | 4 | 4 | 100 % | 16 | |
| 3. | Cukup Baik | 3 | 0 | 0 % | 6 | |
| 4. | Kurang baik | 2 | 0 | 0,00 % | 0 | |
| 5. | Sangat tidak baik | 1 | 0 | 0,00 % | 0 | |
| Jumlah | | | 4 | 100 % | 16 | 4 |

*Sumber : Diolah dari Hasil Penyebaran Angket pada Bulan September 2017.*

**Bagan 4.3**
**Kesesuaian Aspek *Penyajian***




Kelayakan uji ahli materi dari kelayakan aspek penyajian = 4 : 5 x 100% = 80% (dalam kriteria baik)

Tabel 4.3 diatas menjelaskan tentang hasil rekapitulasi deskripsi kelayakan aspek penyajian yang terdiri dari 4 butir pertanyaan. Hasil rekapitulasi deskriptif kesesuaian aspek penyajian



Dipindai dengan CamScanner

terdiri dari lima kategori yaitu kategori sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik, sangat tidak baik.

Indikator kelayakan aspek kebahasaan memiliki nilai dengan perhitungan skor F: Jumlah F (100) yaitu, kategori sangat baik (0), baik (100%), cukup baik (0), kurang baik (0), sangat tidak baik (0), dengan skala perhitungan hasil rata-rata yang tinggi sebesar 4,0 dan posisi rentangnya terletak pada kategori baik. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada daftar lampiran.

Berdasarkan bagan 4.3 dapat diketahui penilaian indikator kelayakan aspek penyajian yang mencakup, keruntutan penyajian materi dalam media, kejelasan alur media yang mendukung untuk memahami materi, dukungan penyajian menu terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan penyajian gambar video menarik dan proposional tergolong dalam presentase baik dan layak digunakan.

**d) Penilaian Aspek Efek Media Terhadap Strategi Pembelajaran**

Hasil validasi dalam kelayakan aspek efek media terhadap strategi pembelajaran oleh ahli media pembelajaran. Maka data yang diperoleh gambaran mengenai kesesuaian kelayakan aspek efek media terhadap strategi pembelajaran. Di tinjau dari analisis perindikatoran media pembelajaran diperoleh hasil sebagai berikut:

**Tabel 4.4**
**Kesesuaian Aspek Efek Media Terhadap Strategi Pembelajaran**

| No. | Kategori | Bobot (x) | F | Presentase | F.X | - X |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1. | Sangat baik | 5 | 0 | 0,00 % | 0 | |
| 2. | Baik | 4 | 3 | 60 % | 12 | |
| 3. | Cukup Baik | 3 | 2 | 40 % | 6 | |

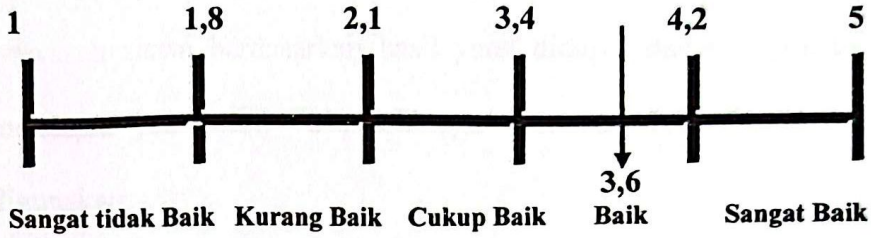


Dipindai dengan CamScanner

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 4. | Kurang baik | 2 | 0 | 0,00 % | 0 | |
| 5. | Sangat tidak baik | 1 | 0 | 0,00 % | 0 | |
| Jumlah | | | 5 | 100% | 18 | 3,6 |

*Sumber : Diolah dari Hasil Penyebaran Angket pada Bulan September 2017.*

**Bagan 4.4**
**Kesesuaian Aspek Efek Media Terhadap Strategi Pembelajaran**




Kelayakan uji ahli materi dari kelayakan aspek efek media terhadap strategi pembelajaran = 3,6 : 5 x 100% = 72% (dalam kriteria baik)

Tabel 4.3 diatas menjelaskan tentang hasil rekapitulasi deskripsi kelayakan aspek efek media terhadap strategi pembelajaran yang terdiri dari 5 butir pertanyaan. Hasil rekapitulasi deskriptif kesesuaian aspek efek media terhadap strategi pembelajaran terdiri dari lima kategori yaitu kategori sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik, sangat tidak baik.

Indikator kelayakan aspek kebahasaan memiliki nilai dengan perhitungan skor F: Jumlah F (100) yaitu, kategori sangat baik (0), baik (60%), cukup baik (40%), kurang baik (0), sangat tidak baik (0), dengan skala perhitungan hasil rata-rata yang tinggi sebesar 3,6 dan posisi rentangnya terletak pada kategori baik. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada daftar lampiran.



Dipindai dengan CamScanner

Berdasarkan bagan 4.4 dapat diketahui penilaian indikator kelayakan aspek efek media terhadap strategi pembelajaran yang mencakup kemudadahan penggunaan, dukungan media bagi kemandirian belajar siswa, kemampuan media untuk meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari materi, kemampuan media menambah pengetahuan, dan kemampuan media memperluas wawasan siswa berdasarkan hasil yang didapat dalam aspek ini mendapat presentase 72% sehingga diketahui baik dan layak digunakan.

**e) Penilaian Aspek Tampilan Menyeluruh**

Hasil validasi dalam kelayakan aspek efek tampilan menyeluruh. Maka data yang diperoleh gambaran mengenai kesesuaian kelayakan aspek tampilan menyeluruh. Di tinjau dari analisis perindikatoran media pembelajaran diperoleh hasil sebagai berikut:

**Tabel 4.5**
**Kesesuaian Aspek Tampilan *Menyeluruh***

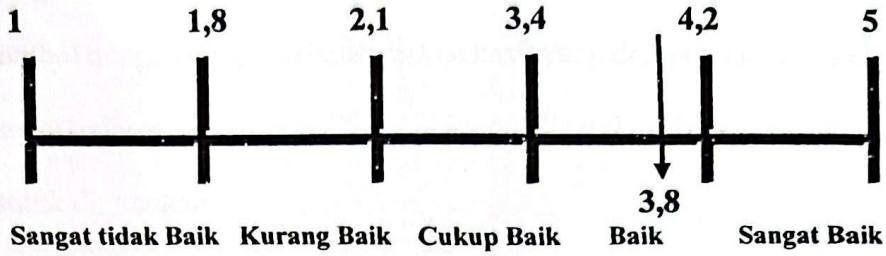
| No. | Kategori | Bobot (x) | F | Presentase | F.X | - X |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1. | Sangat baik | 5 | 0 | 0,00 % | 0 | |
| 2. | Baik | 4 | 7 | 88,89 % | 28 | |
| 3. | Cukup Baik | 3 | 1 | 11,11 % | 3 | |
| 4. | Kurang baik | 2 | 0 | 0,00 % | 0 | |
| 5. | Sangat tidak baik | 1 | 0 | 0,00 % | 0 | |
| Jumlah | | | 8 | 100% | 31 | 3,88889 |

*Sumber : Diolah dari Hasil Penyebaran Angket pada Bulan September 2017.*



Dipindai dengan CamScanner

**Bagan 4.5**
**Kesesuaian Aspek Tampilan Menyeluruh**




Kelayakan uji ahli materi dari kelayakan aspek tampilan menyeluruh = 3,8 : 5 x 100% = 76% (dalam kriteria baik)

Tabel 4.5 diatas menjelaskan tentang hasil rekapitulasi deskripsi kelayakan aspek efek media terhadap strategi pembelajaran yang terdiri dari 8 butir pertanyaan. Hasil rekapitulasi deskriptif kesesuaian aspek efek media terhadap penyajian terdiri dari lima kategori yaitu kategori sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik, sangat tidak baik.

Indikator kelayakan aspek kebahasaan memiliki nilai dengan perhitungan skor F: Jumlah F (100) yaitu, kategori sangat baik (0), baik (88,89%), cukup baik (11.11%), kurang baik (0), sangat tidak baik (0), dengan skala perhitungan hasil rata-rata yang tinggi sebesar 3,8 dan posisi rentangnya terletak pada kategori baik. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada daftar lampiran.

Berdasarkan bagan 4.5 dapat diketahui penilaian indikator kelayakan aspek tampilan menyeluruh yang mencakup kemenarikan *background* media, keteraturan desain *background,* pemilihan jenis dan ukuran huruf mendukung media menjadi lebih menarik, kesinambungan tampilan *bottom* antar halaman, kemudahan untuk



Dipindai dengan CamScanner

membaca teks/tulisan, pemilihan warna, kesesuaian video, gambar dengan materi, tampilan media dikemas dengan rapi dan kesesuaian tombol dengan tampilan berdasarkan hasil yang didapat dalam aspek ini mendapat presentase 76% sehingga dikatakan baik dan layak untuk digunakan.

**f) Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi**

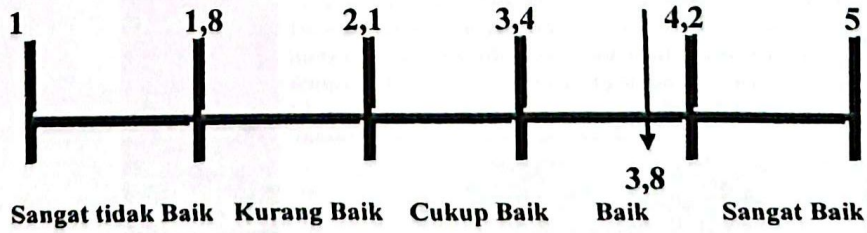
Hasil rekapitulasi hasil validasi oleh ahli materi berdasarkan lima indikator, komponen indikator yang dianalisis dan mendapatkan hasil yang dijabarkan dalam tabel bagan berikut:

**Tabel 4.6**
**Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi**

| NO. | ASPEK | SKOR | MEAN | KATERGORI |
|---|---|---|---|---|
| 1. | Kelayakan aspek materi | 54 | 3,6 | Baik |
| 2. | Kelayakan aspek kebahasaan | 26 | 3,8 | Baik |
| 3. | Kelayakan aspek penyajian | 16 | 4 | Baik |
| 4. | Kelayakan efek media terhadap strategi pembelajaran | 18 | 3,6 | Baik |
| 5. | Kelayakan aspek tampilan menyeluruh | 31 | 3,8 | Baik |
| Jumlah | | 145 | 3,8 | Baik |

*Sumber : Diolah dari Hasil Penyebaran Angket pada Bulan September 2017.*

**Bagan 4.6**
**Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi**






Dipindai dengan CamScanner

Berdasarkan tabel 4.6. mengenai rekapitulasi validasi oleh ahli materi dapat diketahui bahwa nilai rata-rata sebesar 3,8 meliputi aspek isi : 3,6, aspek kebahasaan : 3,8, aspek penyajian: 4, aspek penyajian: 3,6, efek bagi strategi pembelajaran: 3,8, dan prosentase tersebut termasuk dalam ketegori baik.

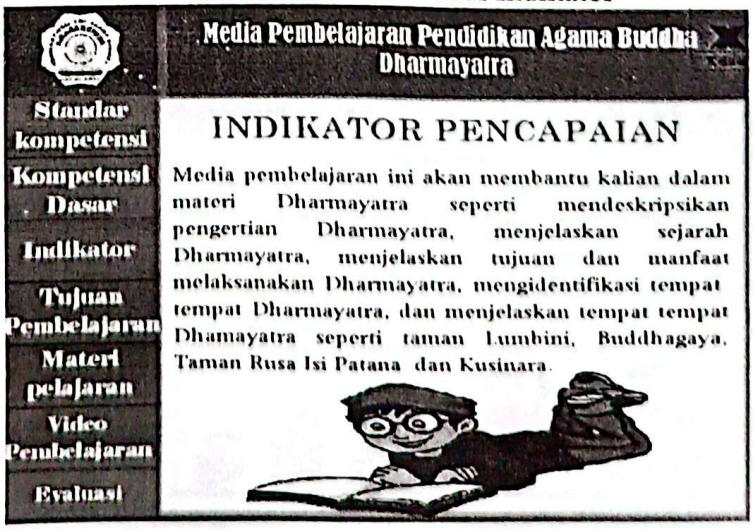
**g) Saran dan Revisi Materi**

Berdasarkan *review* validasi ahli materi pembelajaran pendidikan agama Buddha didapati komentar dan catatan mengenai media interaktif ini, komentar yang diberikan oleh ahli media mengungkapkan bahwa:

Pembuatan keseluruhan garis besar isi materi di buat lebih jelas seperti pengembangan indikator, penambahan materi yang sesuai, perbaikan gambar yang sesuai. Berdasarkan atas komentar dan saran dari ahli materi pelajaran pendidikan agama Buddha maka dilakukan revisi pada media sebagai berikut:

i. Sebelum revisi

Gambar 4.22 Modul Indikator






Dipindai dengan CamScanner

ii. Setelah di revisi

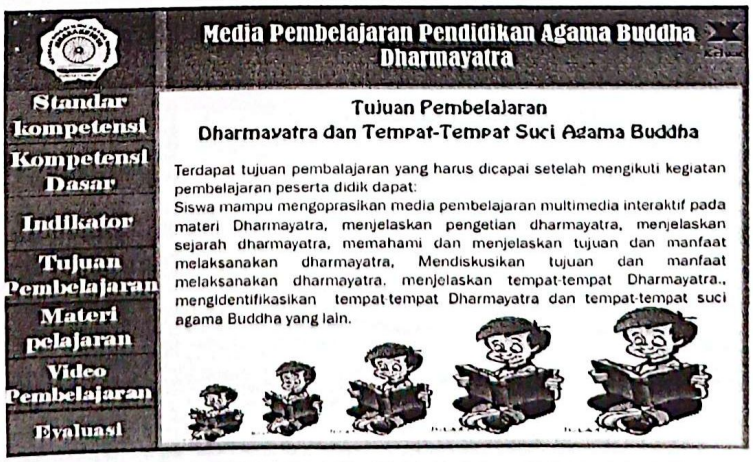
Gambar 4.23 Modul Indikator

iii. Sebelum revisi

Gambar 4.24 Modul Indikator

iv. Sesudah revisi

Gambar 4.25 Modul Indikator






Dipindai dengan CamScanner

v. Sebelum revisi

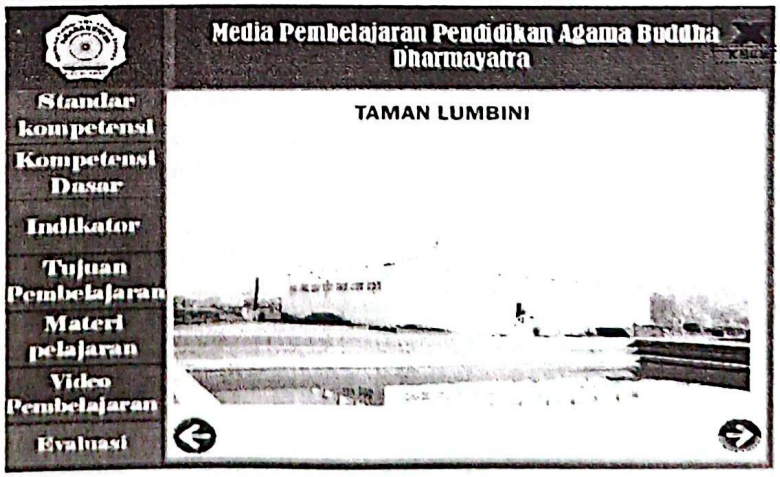
Gambar 4.26 Modul Materi

vi. Sesudah revisi

Gambar 4.27 Modul Materi

vii. Sebelum revisi

Gambar 4.28 Modul Materi

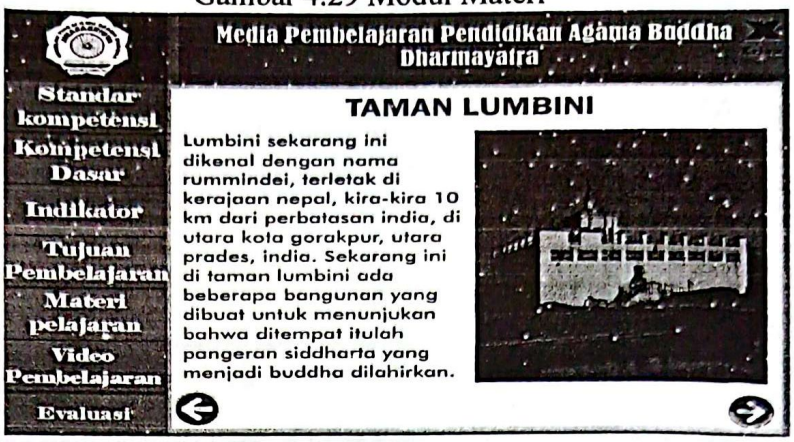





Dipindai dengan CamScanner

viii. Sesudah direvisi

Gambar 4.29 Modul Materi




**2) Validasi Ahli Media**

Validasi produk media atau uji ahli dilakukan oleh ahli media pembelajaran. *Review* ini peneliti percayakan kepada ahli media pembelajaran, yakni Bapak. Rudianto, S.Kom, M.Ti. dari review yang dilakukan dapat diperoleh hasil sebagai berikut:

**a) Penilaian Kelayakan Aspek Materi**

Hasil validasi dalam indikator kelayakan Aspek materi kebahasaan oleh ahli media pembelajaran . Maka data yang diperoleh gambaran mengenai kesesuaian kelayakan aspek materi. Di tinjau dari analisis perindikatoran media pembelajaran diperoleh hasil sebagai berikut:

**Tabel 4.7**
**Kelayakan Aspek Materi**

| No. | Kategori | Bobot (x) | F | Presentase | F.X | - X |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1. | Sangat baik | 5 | 0 | 0,00 % | 0 | |
| 2. | Baik | 4 | 12 | 81,01 % | 48 | |
| 3. | Cukup Baik | 3 | 3 | 19,99 % | 9 | |
| 4. | Kurang baik | 2 | 0 | 0,00 % | 0 | |

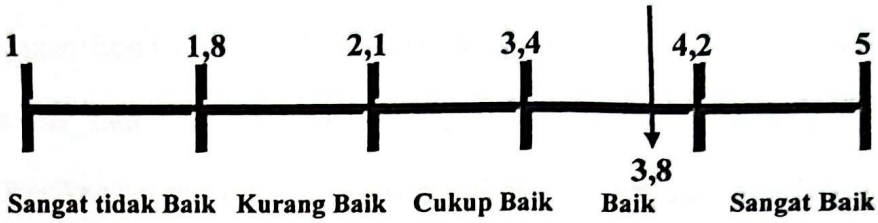


Dipindai dengan CamScanner

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 5. | Sangat tidak baik | 1 | 0 | 0,00 % | 0 | |
| Jumlah | | | 15 | | 57 | 3,88889 |

*Sumber : Diolah dari Hasil Pe nyebaran Angket pada Bulan September 2017.*

**Bagan 4.7**
**Kelayakan Aspek Materi**




Kelayakan uji ahli media dari kelayakan aspek tampilan menyeluruh = 3,8 : 5 x 100% = 76% (dalam kriteria baik).

Tabel 4.7 diatas menjelaskan tentang hasil rekapitulasi deskripsi kelayakan aspek tampilan menyeluruh yang terdiri dari 15 butir pertanyaan. Hasil rekapitulasi deskriptif kesesuaian aspek efek media terhadap penyajian terdiri dari lima kategori yaitu kategori sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik, sangat tidak baik.

Indikator kelayakan aspek kebahasaan memiliki nilai dengan perhitungan skor F: Jumlah F (100) yaitu, kategori sangat baik (0), baik (81,01%), cukup baik (19.99%), kurang baik (0), sangat tidak baik (0), dengan skala perhitungan hasil rata-rata yang tinggi sebesar 3,8 dan posisi rentangnya terletak pada kategori baik. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada daftar lampiran.

Berdasarkan bagan 4.7 dapat diketahui penilaian kelayakan aspek media dalam mateti yang mencangkup beberapa komponen yaitu : Kesesuaian isi dengan kompetensi dasar, dan tujuan



Dipindai dengan CamScanner

pembelajaran, kebenarn konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan. Penyajian materi secara detail, kejelasan topik pembelajaran, keruntutan materi, cakupan materi, ketuntasan materi, kesesuaian tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep dengan pengembangan kognitif siswa SMP kelas VIII, keterkaitan contoh video materi dengan kondisi saat ini, evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran, balikan jawaban soal yang diberikan benar, muatan aspek kognitif, psikomotor, dan afektif pada materi yang disampaikan tergolong dalam kriteria baik atau layak untuk digunakan.

**b) Penilaian Kelayakan Kebahasaan**

Hasil validasi dalam indikator kelayakan Aspek materi kebahasaan oleh ahli media pembelajaran. Maka data yang diperoleh gambaran mengenai kesesuaian kelayakan aspek kebahasaan. Di tinjau dari analisis perindikatoran media pembelajaran diperoleh hasil sebagai berikut:

**Tabel 4.8**
**Kesesuaian Aspek Kebahasaan**

| No. | Kategori | Bobot (x) | F | Presentase | F.X | - X |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1. | Sangat baik | 5 | 0 | 0,00 % | 0 | |
| 2. | Baik | 4 | 7 | 100 % | 28 | |
| 3. | Cukup Baik | 3 | 0 | 0,00 % | 0 | |
| 4. | Kurang baik | 2 | 0 | 0,00 % | 0 | |
| 5. | Sangat tidak baik | 1 | 0 | 0,00 % | 0 | |
| Jumlah | | | 7 | 100% | 28 | 4 |

*Sumber : Diolah dari Hasil Penyebaran Angket pada Bulan September 2017.*



Dipindai dengan CamScanner

**Bagan 4.8**
**Kesesuaian Aspek Kebahasaan**

Kelayakan uji ahli media dari kelayakan aspek kebahasaan = 4 : 5 x 100% = 80% (dalam kriteria baik)

Tabel 4.8 diatas menjelaskan tentang hasil rekapitulasi deskripsi kelayakan aspek kebahasaan yang terdiri dari 7 butir pertanyaan. Hasil rekapitulasi deskriptif kesesuaian aspek kebahasaan terdiri dari lima kategori yaitu kategori sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik, sangat tidak baik.

Indikator kelayakan aspek kebahasaan memiliki nilai dengan perhitungan skor F: Jumlah F (100) yaitu, kategori sangat baik (0), baik (100%), cukup baik (0), kurang baik (0), sangat tidak baik (0), dengan skala perhitungan hasil rata-rata yang tinggi sebesar 4 dan posisi rentangnya terletak pada kategori baik. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada daftar lampiran.

Berdasarkan bagan 4.8 dapat diketahui penilaian indikator kelayakan kebahasaan yang mencakup, petunjuk penggunaan media disampaikan dengan jelas, kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir siswa, kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa, ketetapan istilah, kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa dan kesantunan penggunaan bahasa tergolong dalam kriteria baik atau layak untuk digunakan.



Dipindai dengan CamScanner

c) **Penilaian Aspek Penyajian**

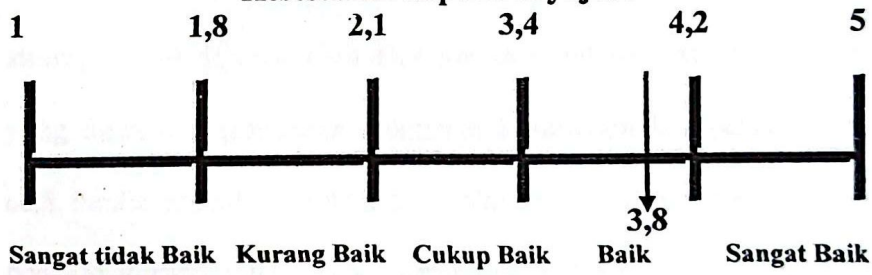
Hasil validasi dalam kelayakan Aspek penyajian oleh ahli media pembelajaran. Maka data yang diperoleh gambaran mengenai kesesuaian kelayakan aspek penyajian. Di tinjau dari analisis perindikatoran diperoleh hasil sebagai berikut:

**Tabel 4.9**
**Kesesuaian Aspek Penyajian**

| No. | Kategori | Bobot (x) | F | Presentase | F.X | $\bar{X}$ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1. | Sangat baik | 5 | 0 | 0,00 % | 0 | |
| 2. | Baik | 4 | 3 | 75 % | 12 | |
| 3. | Cukup Baik | 3 | 1 | 25 % | 3 | |
| 4. | Kurang baik | 2 | 0 | 0,00 % | 0 | |
| 5. | Sangat tidak baik | 1 | 0 | 0,00 % | 0 | |
| Jumlah | | | 4 | 100% | 15 | 3,88889 |

*Sumber : Diolah dari Hasil Penyebaran Angket pada Bulan September 2017.*

**Bagan 4.9**
**Kesesuaian Aspek Penyajian**




Kelayakan uji ahli media dari kelayakan aspek penyajian = 3,8 : 5 x 100% = 76% (dalam kriteria baik)

Tabel 4.9 diatas menjelaskan tentang hasil rekapitulasi deskripsi kelayakan aspek penyajian yang terdiri dari 4 butir pertanyaan. Hasil rekapitulasi deskriptif kesesuaian aspek penyajian terdiri dari lima kategori yaitu kategori sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik, sangat tidak baik.

Indikator kelayakan aspek kebahasaan memiliki nilai dengan perhitungan skor F: Jumlah F (100) yaitu, kategori sangat baik (0),



Dipindai dengan CamScanner

baik (75%), cukup baik (25%), kurang baik (0), sangat tidak baik (0), dengan skala perhitungan hasil rata-rata yang tinggi sebesar 3,8 dan posisi rentangnya terletak pada kategori baik. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada daftar lampiran.

Berdasarkan bagan 4.9 dapat diketahui penilaian indikator kelayakan aspek penyajian yang mencakup, keruntutan penyajian materi dalam media, kejelasan alur media yang mendukung untuk memahami materi, dukungan penyajian menu terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan penyajian gambar video menarik dan proposional tergolong dalam presentase baik dan layak digunakan.

**d) Penilaian Aspek Efek Media terhadap Strategi Pembelajaran.**

Hasil validasi dalam kelayakan aspek efek media terhadap strategi pembelajaran oleh ahli media pembelajaran. Maka data yang diperoleh gambaran mengenai kesesuaian kelayakan aspek efek media terhadap strategi pembelajaran. Di tinjau dari analisis perindikatoran media pembelajaran diperoleh hasil sebagai berikut:

**Tabel 4.10**
**Kesesuaian Aspek Efek Media Terhadap Strategi Pembelajaran**

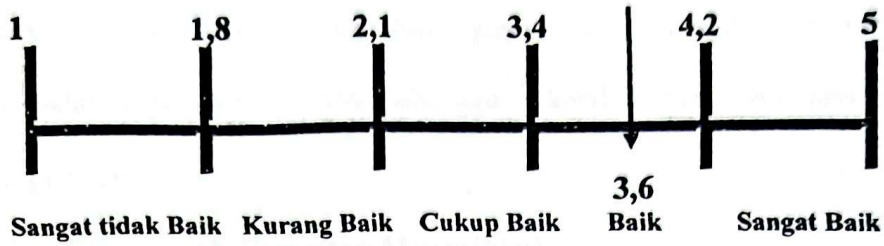
| No. | Kategori | Bobot (x) | F | Presentase | F.X | $\bar{X}$ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1. | Sangat baik | 5 | 0 | 0,00 % | 0 | |
| 2. | Baik | 4 | 3 | 60 % | 12 | |
| 3. | Cukup Baik | 3 | 2 | 40 % | 6 | |
| 4. | Kurang baik | 2 | 0 | 0,00 % | 0 | |
| 5. | Sangat tidak baik | 1 | 0 | 0,00 % | 0 | |
| Jumlah | | | 5 | 100% | 18 | 3,6 |

*Sumber : Diolah dari Hasil Penyebaran Angket pada Bulan September 2017.*



Dipindai dengan CamScanner

**Bagan 4.10**
**Kesesuaian Aspek Efek Media Terhadap Strategi Pembelajaran**




Kelayakan uji ahli media dari kelayakan aspek efek media terhadap strategi pembelajaran = 3,6 : 5 x 100% = 72% (dalam kriteria baik).

Tabel 4.10 diatas menjelaskan tentang hasil rekapitulasi deskripsi kelayakan aspek efek media terhadap strategi pembelajaran yang terdiri dari 5 butir pertanyaan. Hasil rekapitulasi deskriptif kesesuaian aspek efek media terhadap strategi pembelajaran terdiri dari lima kategori yaitu kategori sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik, sangat tidak baik.

Indikator kelayakan aspek kebahasaan memiliki nilai dengan perhitungan skor F: Jumlah F (100) yaitu, kategori sangat baik (0), baik (60%), cukup baik (40%), kurang baik (0), sangat tidak baik (0), dengan skala perhitungan hasil rata-rata yang tinggi sebesar 3,6 dan posisi rentangnya terletak pada kategori baik. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada daftar lampiran.

Berdasarkan bagan 4.10 dapat diketahui penilaian indikator kelayakan aspek efek media terhadap strategi pembelajaran yang mencakup kemudadahan penggunaan, dukungan media bagi kemandirian belajar siswa, kemampuan media untuk meningkatkan



Dipindai dengan CamScanner

motivasi siswa dalam mempelajari materi, kemampuan media menambah pengetahuan, dan kemampuan media memperluas wawasan siswa berdasarkan hasil yang didapat dalam aspek ini mendapat presentase 72% sehingga diketahui baik dan layak digunakan.

**e) Penilaian Aspek Tampilan Menyeluruh**

Hasil validasi dalam kelayakan aspek efek tampilan menyeluruh. Maka data yang diperoleh gambaran mengenai kesesuaian kelayakan aspek tampilan menyeluruh oleh ahli media pembelajaran. Di tinjau dari analisis perindikatoran media pembelajaran diperoleh hasil sebagai berikut:

**Tabel 4.11**
**Kesesuaian Aspek Tampilan Menyeluruh**

| No. | Kategori | Bobot (x) | F | Presentase | F.X | $\bar{X}$ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1. | Sangat baik | 5 | 0 | 0,00 % | 0 | |
| 2. | Baik | 4 | 7 | 77,78 % | 28 | |
| 3. | Cukup Baik | 3 | 2 | 22,22 % | 6 | |
| 4. | Kurang baik | 2 | 0 | 0,00 % | 0 | |
| 5. | Sangat tidak baik | 1 | 0 | 0,00 % | 0 | |
| Jumlah | | | 9 | 100% | 34 | 3,77779 |

*Sumber : Diolah dari Hasil Penyebaran Angket pada Bulan September 2017.*

**Bagan 4.11**
**Kesesuaian Aspek Tampilan Menyeluruh**

Dipindai dengan CamScanner

Kelayakan uji ahli media dari kelayakan aspek tampilan menyeluruh = 3,7 : 5 x 100% = 74% (dalam kriteria baik)

Tabel 4.11 diatas menjelaskan tentang hasil rekapitulasi deskripsi kelayakan aspek efek media terhadap strategi pembelajaran yang terdiri dari 9 butir pertanyaan. Hasil rekapitulasi deskriptif kesesuaian aspek efek media terhadap penyajian terdiri dari lima kategori yaitu kategori sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik, sangat tidak baik.

Indikator kelayakan aspek kebahasaan memiliki nilai dengan perhitungan skor F: Jumlah F (100) yaitu, kategori sangat baik (0), baik (77,78%), cukup baik (22.22%), kurang baik (0), sangat tidak baik (0), dengan skala perhitungan hasil rata-rata yang tinggi sebesar 3,7 dan posisi rentangnya terletak pada kategori baik. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada daftar lampiran.

Berdasarkan bagan 4.11 dapat diketahui penilaian indikator kelayakan aspek tampilan menyeluruh yang mencakup kemenarikan *background* media, keteraturan desain *background,* pemilihan jenis dan ukuran huruf mendukung media menjadi lebih menarik, kesinambungan tampilan *bottom* antar halaman, kemudahan untuk membaca teks/tulisan, pemilihan warna, kesesuaian video, gambar dengan materi, tampilan media dikemas dengan rapi dan kesesuaian tombol dengan tampilan berdasarkan hasil yang didapat dalam aspek ini mendapat presentase 74% sehingga dikatakan baik dan layak untuk digunakan



Dipindai dengan CamScanner

f) **Rekapitulasi Hasil Ahli Media 1**

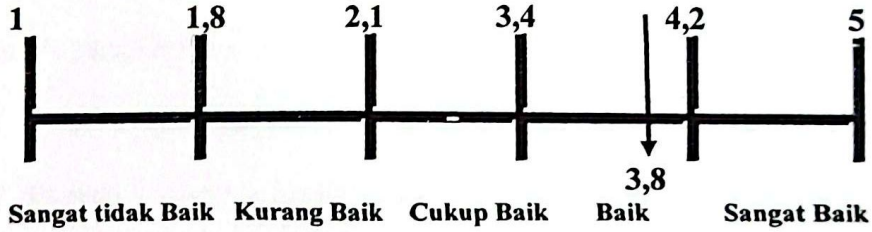
Hasil rekapitulasi hasil validasi oleh ahli media berdasarkan lima indikator, komponen indikator yang dianalisis dan mendapatkan hasil yang dijabarkan dalam tabel bagan berikut:

**Tabel 4.12**
**Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi**

| NO. | ASPEK | SKOR | MEAN | KATERGORI |
|---|---|---|---|---|
| 1. | Kelayakan aspek materi | 57 | 3,8 | Baik |
| 2. | Kelayakan aspek kebahasaan | 28 | 4 | Baik |
| 3. | Kelayakan aspek penyajian | 15 | 3,8 | Baik |
| 4. | Kelayakan efek media terhadap strategi pembelajaran | 18 | 3,6 | Baik |
| 5. | Kelayakan aspek tampilan menyeluruh | 34 | 3,7 | Baik |
| Jumlah | | 152 | 3,8 | Baik |

*Sumber : Diolah dari Hasil Penyebaran Angket pada Bulan September 2017.*

**Bagan 4.12**
**Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi**




Berdasarkan tabel 4.12 mengenai rekapitulasi validasi oleh ahli media dapat diketahui bahwa nilai rata-rata sebesar 3,8 meliputi aspek isi : 3,8, aspek kebahasaan : 4, aspek penyajian: 3,8, aspek penyajian: 3,6, efek bagi strategi pembelajaran: 3,7, dan prosentase tersebut termasuk dalam ketegori baik.



Dipindai dengan CamScanner

g) **Saran dan Revisi Media**

Berdasarkan *review* validasi ahli media pembelajaran pendidikan agama Buddha didapati komentar dan catatan mengenai media interaktif ini, komentar yang diberikan oleh ahli media mengungkapkan bahwa:

"Pengembangan model multimedia interaktif pada materi *dharnayatra* menggunakan aplikasi adobe flash profesional cs 6 sangat membantu maupu guru dalam peoses kegiatan belajar mengajar, ada beberapa tombol navigasi yang harus di perbaiki".

Revisi yang dilakukan yaitu penegasan terhadap header tombol materi yang harus diberikan. Header sebelum direvisi menunjukan tidak adanya perbedaan atara header tombol dengan sub tombol yang ada. Header tombol setelah direvisi diberikan warna untuk membedakan dengan sub tombol.

**b. Revisi Validasi Produk 1**

Pada tahap revisi validasi produk 1 oleh ahli materi dan media dapat diketahui kualitas produk media pembelajaran, ada perbedaan tampilan media dan isi materi setelah melakukan validasi produk 1. Validasi dilakukan tidak hanya untuk mengetahui perbedaan hasil produk namun juga kendala pada program guna mendapatkan program yang lebih baik dan mengurangi kendala kesalahan program sekecil-kecilnya. Pada validasi tahap 1 yang dilaksanakan ditemukan kelemahan pada program materi yang kurang lengkap dan kurang beraturan, dan



Dipindai dengan CamScanner

program video pembelajaran ditemukan kelemahan pada tombol icon yang kurang berfungsi.

**c. Pelaksanaan dan Hasil Uji Validasi Media 2**

Pada tahap uji validasi media 2 oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kualitas kelayakan produk media. Validasi dilakukan tidak hanya untuk mengetahui perbedaan nilai namun juga kendala pada program guna mendapatkan program yang baik dan mengurangi kendala kesalahan program sekecil-kecilnya. Validasi produk kedua yang dilakukan tidak ditemukan kekurangan program maupun tombol sehingga peneliti tidak melakukan revisi pada medis yang telah dibuat.

**1) Hasil Uji Validasi Media 2**

Pengujian selanjutnya dilakukan peneliti untuk mengetahui bagaimana kelayakan produk media yang akan digunakan sebagai media pembelajaran siswa. Untuk mengeahui hasil kelayakan produk yang dibuat maka peneliti menggunakan instrument angket yang dibagikan setelah pelaksanaan validasi uji produk kedua. Berdasarkan analisis *deskriptif presentase* validasi kedua penelitian pengembangan ini dikatakan berhasil bila dari angket diperoleh hasil yang berbeda dengan rentang antara 85% <skor ≤ 100% (Sangat Baik), 69%<skor ≤ 84% (Baik), atau 53% <skor ≤68% (Cukup Baik) dan dinyatakan tidak berhasil jika rentang skornya 37%<Skor<52% (Kurang Baik), dan 20%<Skor<36% (Tidak Baik). Di peroleh informasi hasil sebagai berikut:



Dipindai dengan CamScanner

**2) Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi**

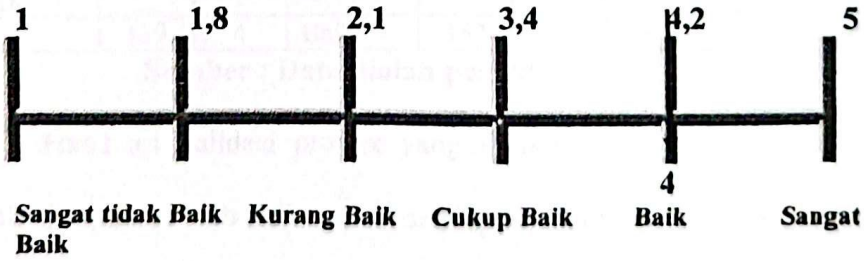
Hasil rekapitulasi hasil validasi oleh ahli materi berdasarkan lima indikator, komponen indikator yang dianalisis dan mendapatkan hasil yang dijabarkan dalam tabel bagan berikut:

**Tabel 4.13**
**Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi**

| NO. | ASPEK | SKOR | MEAN | KATERGORI |
|---|---|---|---|---|
| 1. | Kelayakan aspek materi | 61 | 4 | Baik |
| 2. | Kelayakan aspek kebahasaan | 28 | 4 | Baik |
| 3. | Kelayakan aspek penyajian | 16 | 4 | Baik |
| 4. | Kelayakan efek media terhadap strategi pembelajaran | 20 | 4 | Baik |
| 5. | Kelayakan aspek tampilan menyeluruh | 34 | 3,8 | Baik |
| Jumlah | | 159 | 4 | Baik |

*Sumber : Diolah dari Hasil Penyebaran Angket pada Bulan September 2017.*

**Bagan 4.13**
**Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi**




Berdasarkan tabel 4.6. mengenai rekapitulasi validasi oleh ahli materi dapat diketahui bahwa nilai rata-rata sebesar 4,0 meliputi aspek isi : 4,0 aspek kebahasaan : 4,0 aspek penyajian: 4,0 efek bagi



Dipindai dengan CamScanner

strategi pembelajaran: 4,0 aspek tampilan menyeluruh: 3,8, dan prosentase tersebut termasuk dalam ketegori baik

**d. Rekapitulasi hasil uji validasi produk perindikator**

Hasil uji validasi produk oleh ahli media pembelajaran dan ahli materi pelajaran Pendidikan Agama Buddha y7ang dilakukan hasil rekapitulasi hasil validasi oleh ahli media berdasarkan lima indikator. Validasi ini dimaksudkan untuk mengantisipasi kesalahan pada pengguna (peserta didik). Ahli materi memberikan penilaian terhadap aspek pembelajaran dan isi materi, sedangkan ahli media memberikan penilaian terhadap aspek tampilan dan pemograman.

**Tabel 4.14**
**Rekapitulasi hasil uji validasi**

| No. | Aspek | Ahli Mateti | | | Ahli Media | | | Total | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | Skor | Mean | Kategori | Skor | Mean | Kategori | ST | MT | KT |
| 1. | Kelayakan aspek materi | 61 | 4 | Baik | 57 | 3,8 | Baik | 118 | 3,8 | Baik |
| 2. | Kelayakan aspek kebahasaan | 28 | 4 | Baik | 28 | 4 | Baik | 56 | 4 | Baik |
| 3. | Kelayakan aspek penyajian | 16 | 4 | Baik | 15 | 3,8 | Baik | 27 | 3,9 | Baik |
| 4. | Kelayakan efek media terhadap strategi pembelajaran | 20 | 4 | Baik | 18 | 3,6 | Baik | 38 | 3.8 | Baik |
| 5. | Kelayakan aspek tampilan menyeluruh | 34 | 3,8 | Baik | 34 | 3,7 | Baik | 65 | 3,75 | Baik |
| Jumlah | | 159 | 4 | Baik | 152 | 3,8 | Baik | 304 | 3,9 | Baik |

**Sumber : Data diolah peneliti**

*Hasil* uji validasi produk yang dilakukan mendapatkan hasil untuk uji validasi oleh ahli materi mendapatkan nilai rata-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%, kedua uji validasi selajutnya ditotal untuk mendapatkan gambaran secara menyeluruh dari kedua uji interna yang dilakukan. Hasil



Dipindai dengan CamScanner

jumlah kedua uji mendapatkan skor total 304 dengan rata-rata jawaban memberi skor 3,9 dengan prosentase 78%, maka media secara keseluruhan telah lulus uji validasi dengan rata-rata memberikan penilaian bahwa media tergolong **"baik"** (layak untuk diggunakan).



Dipindai dengan CamScanner