



**Pengembangan Multimedia Pembelajaran Hari Raya Agama Buddha  
di Sekolah Minggu Buddhis Bodhisattva**

**Pebrianto<sup>1✉</sup>, Herpratiwi<sup>2</sup>, Helmy Fitriawan<sup>3</sup>**

Program Studi Magister Teknologi Pendidikan, Universitas Lampung, Indonesia<sup>1,2</sup>

Program Studi Teknik Elektro, Universitas Lampung, Indonesia<sup>3</sup>

E-mail : [pebrianto791@gmail.com](mailto:pebrianto791@gmail.com)<sup>1</sup>, [herpratiwi64@yahoo.com](mailto:herpratiwi64@yahoo.com)<sup>2</sup>, [helmy.fitriawan@eng.unila.ac.id](mailto:helmy.fitriawan@eng.unila.ac.id)<sup>3</sup>

**Abstrak**

Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan multimedia materi hari raya agama buddha kelas VI Sekolah minggu buddhis. Pengembangan multimedia dilatar belakangi oleh kebutuhan peserta didik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Jenis kajian ini adalah penelitian dan pengembangan (research and development/R&D). Tahapan utama dalam penelitian dan pengembangan ini adalah (1) pengumpulan informasi dan penelitian pendahuluan; (2) perencanaan; (3) pengembangan produk; (4) pengujian terbatas, dan (5) revisi produk akhir. Populasi dalam penelitian ini adalah pendidik kelas VI Sekolah minggu buddhis Bodhisattva Bandar Lampung. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling. Sampel penelitian adalah 5 (lima) guru dan 5 (lima) peserta didik kelas VI SMB Bodhisattva Bandar Lampung. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan angket. Data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa pengembangan materi multimedia materi hari raya Agama Buddha di Sekolah minggu buddhis bodhisattva layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal tersebut berdasarkan hasil validasi ahli materi sebesar 78,10%, hasil validasi ahli desain sebesar 80,00%, hasil validasi ahli media sebesar 79,50%, hasil tanggapan kepada guru sebesar 83,71% dan hasil tanggapan peserta didik sebesar 84,28%.

**Kata Kunci:** Multimedia, Pembelajaran Hari Raya Agama Buddha, Sekolah Minggu buddhis

**Abstract**

*The purpose of this research is to develop multimedia material on Buddhist holidays in class VI Buddhist Sunday School. Multimedia development is motivated by the needs of students in improving the quality of learning. This type of study is research and development (R & D). The main stages in this research and development are (1) information gathering and preliminary research; (2) planning; (3) product development; (4) limited testing, and (5) revision of the final product. The population in this study were teachers of class VI Buddhist Bodhisattva School. The sampling technique used is purposive sampling. The research sample was 5 teachers and 5 grade VI students. Data collection techniques using observation and questionnaires. The data in this study used a qualitative descriptive analysis technique. Based on the results of research and discussion, it can be concluded that the development of multimedia material on Buddhist religious holidays in Buddhist Bodhisattva Schools is feasible to be used in learning. This is based on the results of the validation of material experts 78.10%, the results of design expert validation 80.00%, the results of validation of media experts 79.50%, the results of responses to teachers 83.71%, and the results of student responses 84.28%.*

**Keywords:** Multimedia, Learning of Buddhist Religion, Buddhist Sunday School

Copyright (c) 2021 Pebrianto, Herpratiwi, Helmy Fitriawan

✉ Corresponding author:

Email : [pebrianto791@gmail.com](mailto:pebrianto791@gmail.com)

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.556>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

## PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia memiliki tujuan untuk memberikan pengetahuan, pemahaman, serta pengajaran. Pernyataan tersebut tertuang dalam undang-undang No. 20 tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan Negara. Pendidikan merupakan investasi penting yang menentukan masa depan bangsa.

Pendidikan agama memiliki peran penting dalam membangun karakter sosial masyarakatnya. Menurut (Wonogiri, 2016) Pendidikan agama harus menjadi rujukan utama (core values) dan menjiwai seluruh proses pendidikan dan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, pendidikan karakter, kewirausahaan, dan ekonomi kreatif dalam menjawab dinamika tantangan globalisasi. Pendidikan agama di sekolah seharusnya memberikan warna bagi pendidikan khususnya disekolah minggu buddhis.

Sekolah Minggu Buddha (SMB) diselenggarakan untuk pembelajaran agama Buddha. Berdasarkan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 55 tahun 2007 tentang Pendidikan Agama dan Pendidikan Keagamaan pasal 44, SMB merupakan kegiatan pembelajaran nonformal yang dilaksanakan di vihara atau cetya setiap hari Minggu secara rutin yang bertujuan untuk meningkatkan keyakinan (*saddha*) dan bhakti (*puja*) peserta didik. Kegiatan SMB diselenggarakan secara berjenjang atau tidak berjenjang, sebagai pelengkap atau bagian dari pendidikan agama pada satuan pendidikan formal bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidik Sekolah minggu buddhis harus dapat mengelola dan membimbing peserta didik. Menurut (Wijoyo & Girivirya, 2020:51) guru dapat dikatakan profesional jika mampu memberikan pengalaman belajar sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik. Selain itu ada tugas utama pendidik; (1) guru harus memiliki wawasan yang luas, sehingga peserta didik mendapatkan sesuatu yang baru untuknya dan tidak membosankan. (2) menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik. (3) Memberikan evaluasi sesuai dengan kurikulum yang sudah ditetapkan. dan (4) Menyiapkan bahan pembelajaran (materi).

Aktivitas belajar pada era globalisasi saat ini perlu diadakan berbagai macam inovasi. Upaya itu perlu dilakukan guna memberikan efek perubahan pada peserta didik, agar peserta didik memiliki pengalaman dalam melakukan setiap aktivitas pembelajaran. Bentuk pengalaman yang dihasilkan setidaknya dapat memberikan kesan secara mendalam bahwa pembelajaran yang dilakukan tidak hanya sebatas pengetahuan dan teori saja namun dapat memberikan manfaat dalam tingkah laku dalam kehidupan sehari-hari terkhusus untuk pendidikan keagamaan buddha (Sopyan dkk., 2012).

Pembelajaran yang ideal apabila dapat dilakukan dengan memperhatikan karakteristik peserta didik secara menyeluruh. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran adalah kebutuhan belajar dan lingkungan belajar peserta didik sehingga dalam prosesnya peserta didik dapat memaknai belajar sebagai pengalaman yang tidak bisa hilang dalam memori peserta didik. Tugas pendidik (guru) sebagai fasilitator adalah menciptakan sebuah lingkungan belajar yang kondusif jika suasana yang kurang atraktif dan tidak melibatkan peserta didik dalam pembelajaran cenderung membuat suasana kelas ribut dan tidak terarah guru membutuhkan kehadiran alat/media pembelajaran untuk mengatasi berbagai hambatan yang dijumpai dikelas (Mallikharjuna, 2014: 143).

Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran lebih menerapkan *teacher centered approaches* yaitu pendidik menjadi pusat informasi bagi siswa, sehingga pembelajaran cenderung konvensional. Pola pembelajaran ini lebih kepada keaktifan pendidik dibandingkan dengan peserta didik. Selain itu, pendidik

menganggap bahwa pembelajaran di kelas hanya untuk menuntaskan materi yang ada di buku saja. Peserta didik dipandang sebagai objek bukan sebagai subjek pembelajaran sehingga peserta didik kurang aktif dalam mengeksplorasi pengetahuan, Motivasi peserta didik dalam pembelajaran tidak baik, hal ini dapat dibuktikan ketika proses pembelajaran peserta didik cenderung membuat keramaian dan tidak fokus.

Berdasarkan hasil pengecekan dokumen peserta didik sekolah minggu buddhis kelas VI tahun ajaran 2020/2021 pada materi hari raya agama buddha ditemukan 17 dari 20 siswa telah mendapatkan nilai tidak tuntas dengan nilai rata-rata siswa adalah 65 sedangkan nilai KKM yang ditentukan adalah 75, artinya materi ini dianggap sulit oleh para peserta didik. Berdasarkan (Depdiknas, 2018) Persentase ini Ketidaklengkapan relatif rendah karena idealnya pembelajaran dikatakan berhasil jika minimal 75% siswa mampu mencapai kriteria ketuntasan minimal.

Peserta didik Sekolah minggu Buddhis dituntut untuk memahami ruang lingkup hari raya agama Buddha. Empat hari raya itu adalah peristiwa dan sejarah yang terjadi pada hari raya waisak, asadha, khatina dan hari raya *magha puja*. Dalam agama Buddha, hari raya berhubungan erat dengan kehidupan Buddha dan murid-muridnya. Tujuan dari hari raya umat buddha adalah sebagai bentuk perenungan, dan penerapan ajaran kebenaran dalam kehidupan sehari-hari seperti mengembangkan cinta kasih kepada setiap orang, membantu orang-orang yang membutuhkan dan meneladani sikap dari sang Buddha yaitu menaati peraturan dan mora yang baik.

Kehadiran media mampu memberi motivasi dan membangkitkan minat dan perhatian dari pembelajar terhadap materi (Ekiz & Zahicjan, 2016). Penggunaan multimedia ini untuk membantu terciptanya proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Media pembelajaran interaktif menarik perhatian peserta didik, merangsang peserta didik untuk belajar, sehingga pesan yang disampaikan dapat dipahami dengan baik. Dalam hal ini kehadiran media ini berupa multimedia sebagai wahana untuk memenuhi kebutuhan dalam proses kegiatan pembelajaran pendidikan Agama Buddha.

Multimedia menurut (Sukariasih & Erniwati, 2019) adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi. Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu: multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya: TV dan film.

Multimedia merupakan alat bantu yang dapat mendorong proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja. Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar dengan lebih leluasa dimanapun dan kapanpun tanpa tergantung seorang guru. Karakteristik Multimedia yang dikembangkan mencakup unsur visual, audio dan audiovisual. bahwa multimedia adalah suatu sistem media yang didesain dari beberapa media dengan tujuan memberikan interaktif antara pengguna dan media. Beberapa media di dalamnya bertujuan agar pengguna lebih mudah memahami suatu topik bahasan tertentu. Multimedia dapat diartikan sebuah Kombinasi antara beberapa satu media atau lebih yaitu teks, grafik, animasi suara dan gambar (Tenri Ampa dkk., 2013). Berdasarkan uraian di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa multimedia adalah kombinasi dari beberapa media yang meliputi teks, gambar, suara, video, dan animasi. (Susanti dkk., 2013) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Pembelajaran melalui multimedia bersifat "*student oriented*" karena siswa sendiri yang menemukan materi dan mengkonstruksikan pemahamannya melalui media yang digunakan. Dalam kegiatan ini seorang guru atau pendidik hanya menjadi fasilitator (Patel, 2013: 156). Pembelajaran dengan menggunakan multimedia memungkinkan siswa dapat mengalami dan menemukan kemudahan secara langsung dengan sumber belajar. Ada beberapa kelebihan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran diantaranya: (1) Kelebihan multimedia interaktif yaitu: (a) Interaktif artinya Program multimedia ini diprogram atau dirancang untuk

dipakai oleh siswa secara individual (belajar mandiri), (b) Memberikan iklim afeksi secara individual artinya yang lebih bersifat afektif dengan cara yang lebih individual, tidak pernah lupa, tidak pernah bosan, sangat sabar dalam menjalankan intruksi, seperti diinginkan, (c) Meningkatkan motivasi belajar (d) Memberikan umpan balik (respon) dan (e) Karena multimedia interaktif diprogram untuk pembelajaran mandiri, maka kontrol pemanfaatannya sepenuhnya berada pada penggunaannya.: artinya siswa dapat berinteraksi dengan media yang digunakan.

Penggunaan multimedia dalam pengajaran diutamakan untuk mempertinggi mutu pembelajaran dengan harapan siswa mampu memotivasi diri dan memahami materi yang ada didalam media (Vertebrata dkk., 2012). Dengan demikian aspek yang menjadi penting dalam aktifitas pembelajaran adalah lingkungan. Bagaimana lingkungan ini diciptakan dengan menata unsur-unsurnya sehingga dapat mengubah perilaku siswa. Dari uraian di atas, apabila kedua konsep tersebut kita gabungkan maka multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, dengan kata lain untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan dan sikap) serta dapat merangsang perasaan, perhatian dan kemauan yang belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali.

Proses pembelajaran yang minimnya penggunaan media membuat peserta didik merasa bosan dan jenuh. Penggunaan media bermanfaat dalam memperjelas informasi yang disampaikan. Meningkatkan motivasi belajar siswa, memungkinkan metode pembelajaran yang bervariasi, penggunaan waktu dan tenaga lebih efisien, dan meningkatkan kualitas belajar. Melihat permasalahan yang muncul, peneliti memiliki inovasi untuk merancang multimedia pembelajaran hari raya agama Buddha disekolah minggu buddhis (SMB), agar peserta didik lebih antusias mengikuti proses pembelajaran.

## METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development / R&D). Tahap utama langkah-langkah dalam penelitian dan pengembangan mengacu pada penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh (Borg, W. R., & Gall, 1983) yaitu (1) mengumpulkan informasi dan penelitian pendahuluan, (2) perencanaan; (3) produk pengembangan; (4) pengujian terbatas; dan (5) revisi produk akhir. Populasi dalam penelitian ini adalah para pendidik dan peserta didik kelas VI Sekolah Minggu Buddhis Bodhisattva Bandar Lampung. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik purposive sampling. Sampel penelitian adalah 5 (Lima) guru dan 5 (lima) peserta didik kelas VI SMB. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan kuesioner. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif. Hasil analisis data digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk yang dikembangkan. pedoman penilaian dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1**  
**Validasi Instrumen Analisis Skoring**

No	Pilihan Jawaban	Skor
1	Sangat Baik	5
2	Baik	4
3	Cukup	3
4	Kurang	2
5	Sangat Kurang	1

(Arikunto S, 2016)

Nilai yang diberikan adalah satu sampai lima untuk jawaban sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang. Data interval tersebut dapat dianalisis dengan menghitung rata-rata jawaban berdasarkan skoring setiap jawaban dari ahli.

$$\text{Persentase Jawaban} = \frac{\text{Jumlah skor} - \text{Skor minimal}}{\text{Skor maksimal} - \text{skor minimal}} \times 100 \%$$

Selanjutnya persentase kelayakan yang didapatkan kemudian diinterpretasikan ke dalam kategori kelayakan berdasarkan tabel. 2

**Tabel 2**  
**Kriteria Kelayakan**

Skor Persentase (%)	Kategori Kelayakan
0% - 20%	Sangat tidak layak
21% - 40%	Kurang layak
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat layak

(Arikunto S, 2016)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum proses pengembangan produk, peneliti terlebih dahulu melakukan studi pendahuluan atau analisis kebutuhan melalui penyebaran kuesioner dengan subjek 15 (lima belas) peserta didik. Pada kuesioner ini terdapat 15 pertanyaan terdiri dari aspek permasalahan belajar siswa, kebutuhan multimedia, dan potensi peserta didik. Berdasarkan hasil angket permasalahan belajar siswa diperoleh hasil 82,5% hal ini menunjukkan bahwa peserta didik mengalami kesulitan belajar menggunakan buku sehingga perlu inovasi baru. Pada penyebaran angket kebutuhan multimedia hasil yang diperoleh sebesar 83,7% dalam hal ini peserta didik membutuhkan multimedia sebagai bahan ajar di sekolah minggu buddhis. Sedangkan untuk hasil angket potensi peserta didik diperoleh hasil 84,58% yang artinya peserta didik mempunyai potensi dan bahan ajar yang digunakan oleh guru masih kurang maksimal.

Multimedia yang digunakan belum dapat mencapai proses pengembangan produk awal berdasarkan analisis kebutuhan dan penelaahan Inti Kompetensi dan Kompetensi Dasar. Multimedia yang disusun kemudian akan divalidasi oleh validator ahli materi, validasi ahli desain dan validasi ahli media. Hasil validasi ahli dapat dilihat pada Tabel 3.

**Tabel 3**  
**Hasil validasi ahli materi**

No	Aspek yang dinilai	Skor Ahli	Skor Maksimal
1	Kelayakan Aspek Materi	60	75
2	Kelayakan Aspek Kebahasaan	27	35
3	Kelayakan Aspek Penyajian	16	20
4.	Kelayakan Strategi pembelajaran	19	25
5.	Kelayakan Aspek Menyeluruh	34	45
	<b>Skor</b>	<b>156</b>	<b>200</b>
	<b>Nilai</b>	<b>78%</b>	

Berdasarkan Tabel 3 dapat dilihat hasil validasi ahli materi Hari Raya Agama Buddha Produk Multimedia memperoleh persentase 78% dengan kriteria layak digunakan. Selanjutnya hasil Validasi ahli desain dapat dilihat pada Tabel 4.

**Tabel 4**  
**Hasil validasi ahli desain**

No	Aspek yang dinilai	Skor Ahli	Skor Maksimal
1	Desaian Materi	16	20
2	Desain Evaluasi Multimedia	20	25
3	Desain Penggunaan Multimedia	16	20
	<b>Skor</b>	<b>52</b>	<b>65</b>

<b>Nilai</b>	<b>80%</b>
--------------	------------

Berdasarkan Tabel. 4 terlihat bahwa nilai hasil validasi ahli desain pada Produk Multimedia pembelajaran hari raya agama Buddha sekolah minggu buddhis yang diperoleh dengan persentase 80% dengan kategori layak. Selanjutnya hasil Validasi ahli desain dapat dilihat pada Tabel. 5

**Tabel 5**  
**Hasil validasi ahli media**

No	Aspek yang dinilai	Skor Ahli	Skor Maksimal
1	Kelayakan Aspek Media	61	75
2	Kelayakan Aspek Kebahasaan	26	35
3	Kelayakan Aspek Penyajian	18	20
4.	Kelayakan Strategi pembelajaran	20	25
5.	Kelayakan Aspek Menyeluruh	34	45
	<b>Skor</b>	<b>159</b>	<b>200</b>
	<b>Nilai</b>	<b>79,5%</b>	

Berdasarkan Tabel. 5 terlihat bahwa nilai hasil validasi ahli media pada Produk Multimedia pembelajaran hari raya agama Buddha sekolah minggu buddhis yang diperoleh dengan persentase 79,5% dengan kategori layak digunakan. Melalui Proses revisi, produk yang siap diujicobakan terbatas pada guru (praktisi). Hasil Hasil validasi oleh guru dapat dilihat pada Tabel. 6

**Tabel 6**  
**Hasil validasi guru**

No	Aspek yang dinilai	Guru 1	Guru 2	Guru 3	Guru 4	Guru 5	Skor	Skor Mak
1	Kesesuaian materi dalam multimedia	15	16	16	18	17	82	100
2	Kesesuaian tampilan Multimedia	18	17	14	18	16	83	100
3	Kemenarikan dan kemudahan penggunaan	29	27	24	23	25	128	150
	<b>Skor</b>						<b>293</b>	<b>350</b>
	<b>Nilai</b>	<b>83,71%</b>						

Berdasarkan Tabel 6 terlihat bahwa hasil penilaian Multimedia pembelajaran hari raya agama Buddha sekolah minggu buddhis oleh guru berjumlah 83,71% dengan kriteria sangat layak.

**Tabel 7**  
**Hasil validasi peserta didik**

No	Aspek yang dinilai	Sisw a 1	Sisw a 2	Sisw a 3	Sisw a 4	Sisw a 5	Skor	Skor Mak
1	Kesesuaian materi dalam multimedia	16	17	17	15	18	83	100
2	Kesesuaian tampilan Multimedia	17	18	17	16	16	84	100
3	Kemenarikan dan kemudahan penggunaan	26	27	26	25	24	128	150
	<b>Skor</b>						<b>295</b>	<b>350</b>
	<b>Nilai</b>	<b>84,28%</b>						

Produk Multimedia pembelajaran materi hari raya agama Buddha sekolah minggu buddhis yang dikembangkan dapat dilihat pada Tabel 1-7. Setelah merevisi saran dan masukan dari ahli materi, ahli desain, ahli media dan guru, diperoleh produk akhir berupa Multimedia pembelajaran hari raya agama Buddha sekolah minggu buddhis untuk siswa kelas VI. yang sangat cocok digunakan dalam pembelajaran

Pengembangan multimedia pembelajaran hari raya agama buddha, produk yang dikembangkan telah memenuhi konsep pembelajaran dan pembelajaran. Berdasarkan landasan teori pembelajaran konstruktivisme, pembelajaran merupakan hasil konstruksi siswa sebagai hasil interaksinya dengan lingkungan. Menurut (Susanto, 2016) belajar menurut teori konstruktivisme adalah bahwa siswa harus mencari tahu sendiri dan mengubah informasi yang kompleks, memeriksa informasi baru dengan aturan lama, dan merevisinya jika aturan tersebut tidak berlaku lagi.

Menurut (Vigotsky dalam Trianto, 2016). proses belajar akan terjadi jika anak bekerja atau menangani tugas-tugas yang belum dipelajari, tetapi tugas-tugas itu masih dalam jangkauannya yang biasanya disebut zona perkembangan proksimal, yang merupakan tingkat perkembangan sedikit di atas kemampuannya. Ide penting lainnya dari Vigotsky adalah *Scaffolding*, yaitu memberikan bantuan kepada anak-anak pada tahap awal perkembangan dan mengurangi bantuan serta memberikan kesempatan kepada anak untuk mengambil alih tanggung jawab yang lebih besar setelah anak dapat melakukannya. Interpretasi terbaru dari ide-ide Vigotsky adalah bahwa siswa harus diberi tugas yang kompleks, sulit dan realistis yang kemudian diberikan bantuan yang cukup untuk menyelesaikan tugas (Tohir, 2015).

Oleh karena itu, pengembangan Multimedia pembelajaran hari raya agama Buddha di sekolah minggu buddhis dirancang agar peserta didik dapat berinteraksi langsung dengan sumber belajar baik media atau bahan dengan dasar motivasi yang dikondisikan dapat membentuk pengetahuan yang utuh. Peranan seorang pendidik adalah memberikan fasilitas dan pengevaluasi terhadap hasil belajar peserta didik. Pembelajaran pendidikan Agama Buddha, mempunyai prinsip yang sama yaitu pembelajar menerima sebuah stimulus berupa konsep dan contoh materi kemudian pembelajar mengungkapkan pendapat dengan cara mengkonstruksikan pengetahuan sebelumnya. Media pembelajaran yang sesuai bagi pembelajar pemula sangat dibutuhkan agar pembelajar mengemukakan pendapat baik pengetahuan sebelumnya dan pemahaman yang baru.



Gambar 1. Tampilan awal multimedia



Gambar 2. petunjuk penggunaan media



**Gambar 3. Tampilan materi 1**



**Gambar 4. Tampilan materi 2**



**Gambar 5. Mulai evaluasi**

**Gambar 6. Tampilan melihat nilai evaluasi**

Multimedia Pembelajaran hari raya agama buddha disekolah Minggu buddhis dinilai sangat layak berdasarkan ahli materi, ahli desain, ahli media dan praktisi. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh (Tina., 2017) Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia Mata Pelajaran Materi Budaya Agama Hindu (Dharmagita) dinilai sesuai dengan penilaian sangat layak. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Rizal 2019) dengan judul pengembangan multimedia pendidikan agama islam dengan hasil penelitian dan pengembangan sangat baik. Hasil dari kedua uji coba tersebut dijadikan acuan untuk melakukan revisi produk tahap sehingga menghasilkan produk akhir multimedia pembelajaran hari raya agama buddha sekolah minggu buddhis.

Selain itu, Alasan multimedia menjadi solusi dalam penelitian ini adalah untuk memudahkan proses pembelajaran sehingga kesulitan belajar dapat teratasi. (Ginjar, 2014: 25). mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran di kelas yaitu: (1) menjelaskan materi pembelajaran objek yang abstrak (tidak nyata) menjadi konkrit (nyata), (2) memberikan pengalaman langsung karena peserta dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungan tempat belajarnya, (3) mempelajari materi pembelajaran secara berulang-ulang, (4) memungkinkan adanya persamaan pendapat dan persepsi yang benar terhadap suatu materi pembelajaran atau objek,(4) menarik perhatian peserta didik, (5) membantu siswa belajar secara individual, kelompok dan klasikal, (6) materi pembelajaran lebih lama diingat dan mudah untuk diungkapkan kembali dengan cepat dan tepat, (7) mempermudah dan mempercepat pendidik menyajikan materi pembelajaran dalam proses pembelajaran, sehingga memudahkan peserta untuk mengerti dan memahami pesan atau materi yang disampaikan dengan jelas, (8) mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan indra.

(Taiwo, 2014: 56) penggunaan media pembelajaran membantu siswa dalam memahami materi atau teori dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Taiwo di Turki, penggunaan media video dan gambar memberikan kontribusi yang kuat dalam mendukung pembelajaran agama Buddha pada anak usia 12-13 tahun. media yang dipahami secara luas oleh manusia, materi, atau peristiwa yang membangun kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Lebih spesifiknya, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, mengolah, dan merekonstruksi informasi visual atau verbal.

Apa yang telah dijelaskan di atas telah menunjukkan bahwa pentingnya mengembangkan Multimedia pembelajaran hari raya agama Buddha sekolah minggu buddhis. Multimedia ini sebagai motivasi, minat belajar, materi lebih efektif dan efisiensi . Dengan bantuan multimedia Siswa siswa bisa belajar dengan mandiri dan interaksi siswa semakin meningkat. Secara keseluruhan, penelitian ini telah memberikan



pengembangan produk yang telah dirancang dan divalidasi sesuai aturan. Hasil data juga menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan dikategorikan valid dan layak untuk digunakan di SMB.

## KESIMPULAN

Multimedia pembelajaran hari raya agama Buddha merupakan salah satu alternatif bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Dengan adanya multimedia pembelajaran hari raya agama Buddha, proses pembelajaran akan terasa lebih menarik dan menyenangkan dan siswa sekolah minggu buddhis bodhisattva Bandar Lampung akan lebih mudah memahami materi pelajaran. Multimedia yang dikembangkan ini telah dikategorikan valid dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal tersebut berdasarkan hasil validasi ahli materi sebesar 78,10%, hasil validasi ahli desain sebesar 80,00%, hasil validasi ahli media sebesar 79,50%, hasil validasi kepada guru sebesar 83,71% dan hasil validasi siswa sebesar 84,28%.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto S. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Bolla, M. R. (2014). Use of media as an instructional tool in English Language Teaching (ELT) at undergraduate level. *International Journal of English and Literature*, 5(6), 141–143.  
<https://doi.org/10.5897/ijel2014.0580>
- Borg, W. R., & Gall, G. (1983). *Educational research: An introduction, Fifth Edition*. Longman.
- Depdiknas. (2018). *Lampiran 1 Permendiknas Nomor 22 Tahun 2018 tentang Standar Isi*. Depdiknas.
- Ekiz, S., & Kulmetov, Z. (2016). The factors affecting learners' motivation in english language education. *Journal of Foreign Language Education and Technology*, 1(1), 18–38. <http://jflet.com/jflet/>
- Ginanjari, A. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Model Interaktif Mata Kuliah Pemindahan Tanah Mekanik. *Skripsi Media Pembelajaran*, 1.  
<https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/17317/Pengembangan-media-pembelajaran-modul-interaktif-mata-kuliah-Pemindahan-Tanah-Mekanik>
- Noer, S. H., & Gunowibowo, P. (2018). Efektivitas Problem Based Learning Ditinjau Dari Kemampuan Berpikir Kritis Dan Representasi Matematis. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Matematika*, 11(2).  
<https://doi.org/10.30870/jppm.v11i2.3751>
- Patel, C. (2013). Use of Multimedia Technology in Teaching and Learning communication skill &quot; : An Analysis. *International Journal of Advancements in Research & Technology*, 2(7), 116–123.
- Sopyan, A., Kurikulum, P., & Pascasarjana, P. (2012). Pembelajaran Agama Buddha Dengan Metode Modeling the Way Berbantuan Multimedia Untukmeningkatkan Motivasi. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 1(2).
- Sukariasih, L., Erniwati, E., & Salim, A. (2019). Development of Interactive Multimedia on Science Learning Based Adobe Flash CS6. *International Journal for Educational and Vocational Studies*, 1(4), 322–329.  
<https://doi.org/10.29103/ijevs.v1i4.1454>
- Susanti, T., Hasyim, A., & Mustakim, M. (2013). Pengembangan Multimedia Interaktif Pelajaran Agama Hindu. *Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi Pendidikan*, 1(3).  
<https://www.neliti.com/id/publications/191983/pengembangan-multimedia-interaktif-pelajaran-agama-hindu>
- Susanto, A. (2016). *Teori belajar & pembelajaran di sekolah dasar*. Kencana.
- Taiwo, S. (2014). Teachers' perception of the role of media in classroom teaching in secondary schools. *Turkish Online Journal of Educational Technology*, 8(1), 75–83.
- Tenri Ampa, A., Amin Rasyid, M., Asfah Rahman, M., Haryanto, H., & Basri D., M. (2013). The

- 1270 *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Hari Raya Agama Buddha di Sekolah Minggu Buddhis Bodhisattva – Pebrianto, Herpratiwi, Helmy Fitriawan*  
DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.556>
- Implementation of Multimedia Learning Materials in Teaching English Speaking Skills. *International Journal of English Language Education*, 1(3), 293. <https://doi.org/10.5296/ijele.v1i3.4153>
- Tohir, A. (2015). Pengembangan bahan ajar modul kesetimbangan kimia berbasis multipel representasi di SMA Kota Bandar Lampung. *Program Pascasarjana Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung*.
- Utami, P. R., Junaedi, I., & Hidayah, I. (2018). "Mathematical Representation Ability of Students' Grade X in Mathematics Learning on Problem Based Learning". *Unnes Journal of Mathematics Education*, 7(3), 164–171. <https://doi.org/10.15294/ujme.v7i1.25486>
- Vertebrata, M., Suplemen, S., & Di, P. (2012). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbahasa Inggris Materi Vertebrata Sebagai Suplemen Pembelajaran di Sma. *Journal of Biology Education*, 1(1), 40–46. <https://doi.org/10.15294/jbe.v1i1.381>
- Vigotsky dalam Trianto. (2016). *Model pembelajaran terpadu*. Bumi Aksara.
- Wijoyo, H., & Girivirya, S. (2020). Pengaruh Sekolah Minggu Buddha (Smb) Terhadap Perkembangan Fisik-Motorik Peserta Didik Di Smb Sariputta Buddhist Studies Pekanbaru. *Jurnal Maitreyawira*, 1(1), 39–52. <https://maitreyawira.e-journal.id/jm/article/view/18>
- Wonogiri, D. I. (2016). *Tugas Guru Pendidikan Agama Buddha Melalui Pembina Agama (Guru Tidak Tetap)*. 10(2), 405–426.