

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ADOBE FLASH PROFESSIONAL CS6 UNTUK PENDIDIKAN AGAMA BUDDHA MATERI DHAMMAPADA YAMAKA VAGGA

Sugianto
STABN Sriwijaya
sugianto@stabn-sriwijaya.ac.id

Abstract

This research is intended to develop learning media based on Adobe Flash Professional CS6 for non-formal Buddhist education with Dhammapada Yamaka Vagga. These is a research and development model DDD-E (decide, design, develop, and evaluate). The procedure of this research development is to determine the type of media in accordance with the material, design the media, develop the media, and evaluate the media. Data collection techniques with non-test. The instrument used in the form of a questionnaire. Instrument validation testing uses content validation through rational analysis by media experts and material experts. Data analysis was performed descriptively quantitative. Based on the results of the research and discussion it can be concluded: 1) The result of the research is a flash-based learning media for Non-Formal Buddhist Education with the main material Dhammapada Yamaka Vagga by step decide, design, develop, and evaluate. This learning media is also equipped with an evaluation model that can be developed by the teacher or instructor in assessing students' Dhammapada reading skills; 2) Based on the results of validation by media experts and material experts it is stated that the media is categorized as very feasible. The results of validation by media experts amounted to 97.22 with a very decent category. The results of validation by material experts amounted to 97.82 with a very decent category. The results of the test to the teachers or teachers of SMB amounted to 88.43 with a very decent category.

Keyword: learning media, Adobe Flash Professional CS6, Dhammapada Yamaka Vagga

PENDAHULUAN

Agama dan pendidikan merupakan dua hal yang saling membutuhkan. Agama merupakan sumber nilai-nilai kehidupan. Agama mengajarkan kebaikan juga penghindaran terhadap hal-hal yang tercela. Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mengubah perilaku menjadi lebih baik. Agama butuh pendidikan sebagai media untuk mendidik nilai-nilai agama bagi manusia. Pendidikan butuh agama sebagai sumber pembelajaran nilai. Agama menjadi sumber nilai

karakter yang sangat dibutuhkan dalam rangka membangun kualitas manusia yang beriman dan bertakwa. Agama Buddha adalah salah satu agama yang resmi di Indonesia. Salah satu cara mengajarkan agama Buddha adalah melalui jalur pendidikan non formal yang diselenggarakan di sekolah minggu Buddha atau sejenis yang di cetiya, wihara, atau arama. Sumber belajar utama pendidikan agama Buddha adalah kitab suci *Tipitaka* yang dikelompokkan menjadi tiga bagian, yaitu *Vinaya Pitaka*, *Sutta Pitaka*, dan *Abhidhamma Pitaka*. *Vinaya Pitaka* berisikan aturan-aturan hidup bagi siswa-siswa Buddha. *Sutta Pitaka* berisi hotbah-khotbah Buddha dan khotbah dari beberapa siswa beliau. *Abhidhamma Pitaka* berisi ajaran tentang ajaran metafisika.

Dhammapada merupakan bagian dari sutta pitaka. Kitab *Dhammapada* menjadi salah satu kitab yang sering dipelajari dalam pendidikan agama Buddha non formal. Namun terdapat kendala yakni sulit dalam penguasaan *pali* wacana yang ada dalam kitab *Dhammapada*, keterbatasan pengajar *Dhammapada*, belum ada media pembelajaran *Dhammapada* yang terbukti efektif dan efisien. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran *Dhammapada* sebagai solusi dalam mengatasi berbagai kendala dalam pembelajaran *Dhammapada*.

Saat ini media pembelajaran pendidikan agama Buddha yang isinya tentang *Dhammapada* sangat terbatas. Salah satu media pembelajaran *Dhammapada* dibuat pada tahun 2017, mahasiswa Sekolah Tinggi Agama Buddha Negeri Sriwijaya telah mengembangkan media pembelajaran *Dhammapada* Digital yang dibuat dengan program Macromedia *Flash Professional 8*. Produk ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan. Namun produk tersebut belum dimanfaatkan oleh masyarakat. Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan pembelajaran *Dhammapada* sebagai bagian tindak lanjut penyempurnaan media sejenis sebelumnya agar dapat dimanfaatkan oleh masyarakat.

Pengembangan media pembelajaran dilakukan dengan berbasis program *Adobe Flash Professional CS6*. Materi dalam media pembelajaran dibatasi pada *Dhammapada Yamaka Vagga* dilengkapi dengan panduan *Pali Wacana*, kisah dari *Dhammapada Atthakata*. Sasaran dari pengembangan media ini adalah guru pengajar dan siswa pendidikan agama Buddha non formal. Rumusan dari penelitian ini adalah bagaimanakah pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash Professional CS6* untuk pendidikan agama Buddha non formal dengan materi *Dhammapada Yamaka Vagga*? Tujuan dari

penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash Professional CS6* untuk pendidikan agama Buddha non formal dengan materi *Dhammapada Yamaka Vagga*.

Manfaat dari penelitian ini adalah secara teoretis: a) Menambah pengetahuan tentang media pembelajaran berbasis *Adobe Flash Professional CS 6*; b) Menambah pengetahuan tentang langkah-langkah dalam pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Buddha non formal pada Materi *Dhammapada Yamaka Vagga*. Secara praktis bermanfaat: a) Bagi dosen, dapat dijadikan bahan diskusi dengan mahasiswa pada materi perkuliahan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Buddha non formal dan bahan untuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat; b) Bagi pengajar sekolah minggu, dapat dijadikan media pembelajaran di sekolah minggu Buddha; c) Bagi siswa, media ini dapat dijadikan media belajar yang memungkinkan siswa belajar secara mandiri; d) Bagi lembaga pendidikan, media pembelajaran ini mampu memberikan layanan prima pada umat Buddha yang ingin belajar kitab *Dhammapada*.

KAJIAN TEORI

AECT (*Association of Education and Communication Technology*) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi (dalam Arsyad, 2014: 3). Gagne and Briggs berpendapat, bahwa media pembelajaran adalah alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video recorder, video camera, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi, dan computer (dalam Arsyad, 2014: 3). Sementara *National Education Association* sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio-visual dan peralatannya yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dan dibaca (dalam Arsyad, 2014: 4). Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat dalam bentuk apa pun yang dapat digunakan untuk menyampaikan berbagai informasi visual, audio, atau pun audi-visual dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Menurut Bhikkhu Bodhi, *Dhammapada* secara ontologi sebagai bagian, aspek dari Dhamma yang terdiri dari empat level. 1) berupa ajaran yang berguna untuk membangun kesejahteraan dan kebahagiaan hubungan manusia yang konkrit. 2) berisi moralitas yang membawa kebahagiaan untuk kehidupan sekarang dan yang akan datang. 3) berisi kerangka teori untuk mencapai pembebasan. 4) berupa pernyataan-pernyataan bagi orang yang

sudah mencapai tingkatan kesucian hingga merealisasi Nibbana. Sumber online: <http://www.accesstoinsight.org>.

Dhammapada (Dhp) adalah bagian dari *Khuddaka Nikaya*. *Dhammapada* berisi kumpulan kata-kata Buddha atau prinsip-prinsip ajaran Buddha yang penting dan mendasar. *Dhammapada* dikelompokkan ke dalam 26 bab atau *vagga* dan berisi 426 syair. Susunan isi *Dhammapada* diatur berdasarkan pokok bahasan *Dhammapada* berisikan permata kesusasteraan yang amat indah, penuh dengan perumpamaan yang tepat dan kebenaran-kebenaran universal. Untuk itu, *Dhammapada* perlu dipahami arti dari perumpamaan yang digunakan oleh Sang Buddha dalam menyampaikan pesan Dhamma. Hal ini juga menjadi salah satu sebab kitab ini memiliki daya tarik. Apalagi dengan menyadari bahwa isi dari *Dhammapada* merupakan rangkuman kebijaksanaan yang tetap relevan di segala jaman. (Lay, 2000: 218 – 220).

Dhammapada Yamaka Vagga merupakan bab pertama yang terdiri dari dua puluh syair. Mengacu pada isi dari *Yamaka Vagga*, pada bagian pertama Buddha mengajarkan bahwa pikiran memiliki peran utama dalam menentukan ucapan dan perbuatan. Di bagian lain dari *vagga* ini juga Buddha mengajarkan cara mengatasi kebencian dengan tidak membalas dengan kebencian tetapi dengan cinta kasih (Dhammadhiro, 2014). Ajaran yang sangat relevan untuk dipraktikkan saat ini oleh siapa pun pada saat kapan pun.

Kitab *Dhammapada (Dhp)* yang beredar di Indonesia pada umumnya terdiri dari dua bahasa yaitu Bahasa Pali dan Bahasa Indonesia. Untuk pembacaan dalam bahasa pali berpedoman pada *pali wacana*. Berdasarkan *pali wacana*, aksara dibagi menjadi dua, yakni vocal (8 aksara) dan konsonan (33 aksara). Untuk pelafalan pali wacana terbagi menjadi delapan yakni, vocal pendek, vocal panjang, konsonan *kavagga*, konsonan *cavagga*, konsonan *tavagga*, konsonan *ṭavagga*, konsonan *pavagga*, dan konsonan *avagga* (Supandi, 1993).

Dhammapada Atthakatha merupakan kitab yang berisi kisah-kisah yang melatarbelakangi munculnya *gatha* atau syair dalam kitab *Dhammapada*. Adapun kisah-kisah yang melatarbelakangi kemunculan *gatha* pada *Dhammapada Yamaka Vagga* adalah Kisah Cakkhupala Thera, kisah Mathakundali, Kisah Tissa Thera, Kisah Kalayakkhini, Kisah Pertengkaran di Kosambi, Kisah Mahakala Thera, Kisah Devadatta, Kisah Sariputta Thera, Kisah Nanda Thera, Kisah Cundasukarika, Kisah Upasaka Dhammika, Kisah Devadatta, Kisah Sumanadevi, dan Kisah Dua Orang Sahabat (Jotidhammo, 2017)

Kitab *Dhammapada* (*Dhp*) menjadi salah satu sumber pembelajaran nilai untuk membangun nilai-nilai karakter siswa. Menurut Anjani (2018), pendidikan nilai dimaksudkan untuk membantu peserta didik memahami, menyadari dan mengalami nilai-nilai serta mampu menempatkannya secara integral dalam kehidupan. Pendekatan pendidikan nilai menurut Superka, et al, 1976 dalam Komalasari, dapat dilakukan dengan berbagai cara, yaitu: 1) pendekatan penanaman nilai, 2) pendekatan perkembangan moral kognitif, 3) pendekatan analisis nilai, 4) pendekatan klarifikasi nilai, 5) pendekatan pembelajaran berbuat. (2013: 88). Oleh karena itu, dalam konteks pembelajaran nilai yang bersumber dari kitab *Dhammapada* dapat dilakukan dengan berbagai pendekatan.

Adobe Flash menurut Darmawan adalah perangkat lunak computer yang digunakan untuk membuat animasi, video, gambar *vector*, maupun *bitmap*, dan multimedia interaktif (Darmawan, 2011: 259). Menurut Madcoms (2012: 1) *Adobe Flash* mampu dimaksimalkan untuk membuat animasi seperti, animasi kartun, web, movie, presentasi, company profile, e-card dan game. Bambang Adriyanto dalam Hamidi (2017: 111) *Adobe Flash Professional CS6* merupakan program animasi 2D berbasis *vector* yang telah banyak digunakan oleh animator untuk membuat animasi, salah satunya adalah untuk membuat presentasi multimedia. Di dalam pembuatan slide-slide presentasi tersebut bisa disisipkan gambar, sound maupun video.

Salah satu kelebihan dari program *adobe flash* menurut Macdoms (2012: 3) adalah terdapat fasilitas tombol-tombol yang dapat digunakan untuk menggambar objek yang kemudian obyek tersebut dapat dibuat animasi. Keunggulan dari program software *Adobe Flash* menurut Jibril, A (2011: 3-4) adalah: mampu membuat objek tiga dimensi seperti logo tiga dimensi; beberapa tool grafis yang terdapat pada software grafis adobe diadaptasi dan dimaksimalkan di software *Adobe Flash*; tampilan *interface* yang lebih simpel dan cukup mudah dicerna; membuat gerakan animasi dengan mengikuti alur yang telah ditetapkan sebelumnya; dapat dikonversi dan dipublikasikan ke dalam beberapa tipe yang cukup umum di penggunaan software lain, seperti .swf, .html, .gif, .jpg, .png, .exe, .mov dan lain sebagainya.

Peraturan Pemerintah Nomor 55 Tahun 2007 tentang Pendidikan Agama dan Keagamaan, menerangkan bahwa pendidikan agama Buddha diselenggarakan di jalur pendidikan formal, non formal, dan informal mulai dari pendidikan anak usia dini hingga pendidikan tinggi. Pendidikan agama berfungsi membentuk manusia Indonesia yang beriman dan bertakwa kepada

Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia dan mampu menjaga kedamaian dan kerukunan hubungan inter dan antarumat beragama. Pendidikan agama bertujuan untuk berkembangnya kemampuan peserta didik dalam memahami, menghayati, dan mengamalkan nilai-nilai agama yang menyerasikan penguasaannya dalam ilmu pengetahuan, teknologi dan seni. Pendidikan agama mendorong peserta didik untuk taat menjalankan ajaran agamanya dalam kehidupan sehari-hari dan menjadikan agama sebagai landasan etika dan moral dalam kehidupan pribadi, berkeluarga, bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Jadi, Pendidikan agama Buddha berfungsi untuk membentuk manusia yang memiliki keyakinan pada ajaran Tiratana (Buddha, Dhamma, dan Sangha). Kitab *Dhammapada* (*Dhp*) adalah salah satu sumber pembelajaran dalam pendidikan agama Buddha. Dengan memanfaatkan program *Adobe Flash Professional CS6* untuk pengembangan media pembelajaran, diharapkan dapat menghasilkan produk media pembelajaran yang berguna mencapai tujuan pembelajaran nilai yang terdapat dalam Kitab *Dhammapada* secara efektif dan efisien.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian riset dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) pada tahun 2019. Model pengembangan yang dipilih adalah mengacu pada model The Ivers & Barron (1998:20) yakni DDD-E yaitu *decide, design, develop* dan *evaluate*. Subjek coba pada penelitian ini berasal dari ahli media, ahli materi, dan calon pengguna. Uji coba produk dilakukan kepada mahasiswa yang menjadi pengajar sekolah minggu Buddha di wihara atau cetiya di wilayah Tangerang, pengajar sekolah minggu Buddha di Cetiya Velluvanna, dan pengajar serta umat di Wihara Siripada Tangerang. Pengumpul data yang dilakukan dalam penelitian ini dengan non tes yaitu melalui angket menggunakan skala likert. Pengujian validitas instrumen dalam penelitian ini menggunakan pengujian validitas isi (*content validity*) berdasarkan penilaian dan pertimbangan ahli media dan ahli materi. Teknik atau metode analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah Deskriptif kuantitatif. Kategori kelayakan media mengacu pada teori Arikunto, (2009: 35) dengan kriteria sebagai berikut: < 21 % berarti sangat tidak layak. 21 -

40% berarti tidak layak. 41 – 60% berarti cukup. 61 – 81 % berarti layak. 81 – 100% berarti sangat layak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Data Hasil Pengembangan Produk

a. *Decide* (Tahap Memutuskan)

Pengembangan media pembelajaran ini didasarkan pada kebutuhan masyarakat akan media pembelajaran *Dhammapada*. Pada penelitian ini, program *Adobe Flash Professional CS6* dipilih oleh peneliti dengan beberapa pertimbangan, yang pertama adalah program ini dapat diinstal di laptop atau notebook dengan kemampuan yang standar; kedua program ini mampu menampilkan materi dilengkapi dengan animasi, serta navigasi yang sesuai dengan kebutuhan media pembelajaran yang akan dibuat; ketiga program ini mudah untuk dipelajari sehingga peneliti lebih mudah dalam mendesain media sesuai dengan kebutuhan, dan hasil dari program ini dapat dioperasikan di komputer pada umumnya, khususnya yang memiliki program *flash player*.

b. *Design* (Tahap Mendisain)

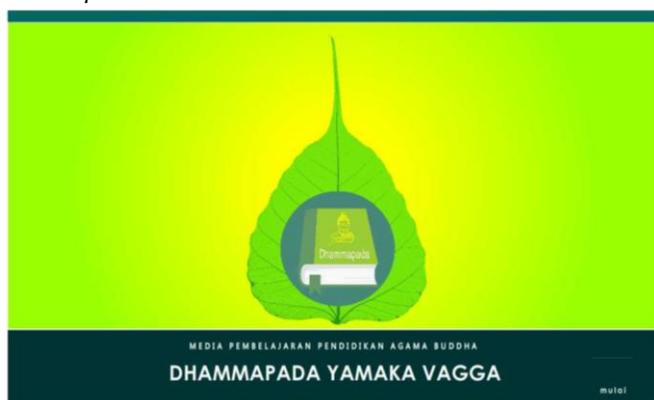
Pada tahap desain ada beberapa aktivitas yang dilakukan oleh peneliti, yaitu pertama menyusun *flowchart* dan kedua adalah menyusun *storyboard*. *Flowchart* adalah suatu bagan yang didalamnya berisi simbol-simbol tertentu yang menggambarkan suatu urutan atau proses secara mendetail dan hubungan antara suatu proses atau instruksi dengan proses lainnya dalam suatu program. *Storyboard* dibuat sebagai sketsa gambar yang disusun secara berurutan sesuai naskah cerita. Dalam *storyboard* peneliti menampilkan naskah-naskah yang disajikan secara berurutan. Berdasarkan *storyboard*, peneliti mulai mendisain tampilan tiap *frame* dengan cara menentukan pilihan warna dasar, jenis gambar atau *icon*, suara, navigasi yang akan digunakan mengarahkan pengguna dalam menggunakan media pembelajaran.

Gambar-gambar yang ada di media didesain dan diedit dengan menggunakan program *CorelDRAW X5* kemudian diekspor kedalam format gambar *.png*. Suara pembacaan *Dhammapada* diperoleh dari hasil rekaman yang kemudian diedit dengan menggunakan program *MP3 Audio Editor* dan disimpan dengan ekstensi *MP3*. Instrument musik untuk *backsound* berasal dari album lagu *Buddhis Come and See 1*, dan *Come and See 2*. Tombol yang ada di media sebagian berasal dari tombol-tombol yang sudah *Adobe Flash*,

sebagian lagi merupakan desain peneliti dengan menggunakan program CorelDRAW X5.

c. *Develop* (Tahap Pengembangan)

Pada tahap ini, peneliti mulai memproduksi komponen media seperti teks, animasi, dan audio. Teks *Dhammapada* pada media ini bersumber pada kitab *Dhammapada* yang diterbitkan oleh Sangha Theravada Indonesia dalam dua bahasa yaitu bahasa *Pali* dan Bahasa Indonesia. Untuk teks dalam bahasa *pali*, peneliti menggunakan font *Pali Palatino*. Pemilihan jenis font ini karena kemampuan menampilkan aksara *pali* yang khas. Sedangkan teks dalam bahasa Indonesia menggunakan font *Century Gothic*. Animasi dibuat agar media menjadi lebih menarik perhatian pengguna. Audio atau suara di media ini digunakan sebagai contoh untuk memudahkan pengguna dalam melafalkan *Dhammapada*.



Gambar 4.1. Cover Depan Media Pembelajaran

Teks, animasi, dan audio, menjadi satu kesatuan dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan dari pembuatan media pembelajaran. Tujuan dari pembuatan media ini adalah untuk membantu pengguna menjadi terampil dalam membacakan *gatha* atau syair *Dhammapada* dengan baik dan benar. Indikator dari terampil membaca *Dhammapada* yang baik dan benar adalah mampu membaca *gatha* atau syair *Dhammapada* dengan artikulasi yang benar dan jelas, mampu membaca *gatha* atau syair *Dhammapada* dengan intonasi yang tepat, mampu membaca *gatha* atau syair *Dhammapada* dengan lancar, mampu membaca syair *Dhammapada* dengan sikap yang benar. Agar membantu guru dalam mengukur keberhasilan siswa dalam belajar pelafalan *gatha* atau syair *Dhammapada*, disusun rubrik keterampilan membaca *Dhammapada*. Untuk memandu pengguna dalam menggunakan media

pembelajaran, peneliti mendesain tombol navigasi antara lain, mulai, selanjutnya, sebelumnya yang menggunakan *Actionscript* tipe 2.0 dan 3.0.

d. *Evaluate* (Tahap Evaluasi)

Evaluasi dalam model DDD-E dilakukan pada setiap tahapan pengembangan. Pada tahap *decide*, peneliti mengevaluasi ketepatan media dengan topik dan kelayakan hasil penelitian awal untuk memastikan kecocokan produk media sebagai solusi mengatasi permasalahan pembelajaran. Evaluasi pada *design* dilakukan terhadap dokumen-dokumen multimedia yaitu *flowchart*, *storyboard* dan tampilan *interface*. Peneliti melakukan konsultasi dengan rekan sejawat yang ahli dalam media pembelajaran tentang bentuk *flowchart*, *storyboard* dan tampilan *interface*. Pada tahap *develop*, evaluasi dilakukan terhadap elemen-elemen media yakni teks, gambar, animasi, audio. Evaluasi dilakukan dengan cara meminta responden untuk menilai media. Instrument yang digunakan untuk penilaian terlebih dahulu divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Angket penilaian dibagikan kepada ahli media, ahli materi, dan guru atau pengajar SMB. Umpan balik yang diperoleh dari hasil wawancara dan angket penilaian dijadikan acuan untuk merevisi luaran dari setiap tahap. Peneliti melakukan perbaikan dalam tiga tahap dalam proses pengembangan media pembelajaran ini.

2. Deskripsi Data Hasil Validasi

a. Hasil Evaluasi Ahli Media

Evaluasi ahli media berpedoman pada instrument penilaian media yang terlebih dahulu divalidasi oleh ahli media. Berdasarkan ahli media diketahui bahwa penilaian pertama media adalah 92,59, penilaian kedua adalah 94,44, dan penilaian ketiga adalah 97,22. Berdasarkan kriteria kelayakan media, maka media yang dikembangkan oleh peneliti berada dalam kategori sangat layak. Adapun saran perbaikan dari ahli media pada penilaian tahap pertama adalah perhalus pada bagian *home*, *interface* dibuat lebih *user friendly*, dan suara lebih dijernihkan. Saran ahli pada penilaian tahap kedua adalah perbaikan pada suara dan intonasi suara. Saran perbaikan pada penilaian tahap ketiga adalah tentukan aspek pengembangan.

b. Hasil Evaluasi Ahli Materi

Evaluasi ahli materi berpedoman pada instrument penilaian materi yang terlebih dahulu divalidasi oleh ahli materi. Berdasarkan ahli media diketahui bahwa penilaian pertama media adalah 64,13, penilaian kedua adalah 79,34, dan penilaian ketiga adalah 97,82. Pada penilaian tahap pertama,

ahli materi menyarankan perbaikan pada segi tampilan, kualitas suara, dan tambahkan *icon-icon* yang menarik. Pada tahap kedua, saran dari ahli materi adalah tambahkan simbol Buddhis yang menarik, dan perbaiki beberapa suara yang kurang tepat. Saran perbaikan tahap ketiga adalah tambahkan gambar praktik pembacaan *Dhammapada*, dan *Dhammapada Atthakatha* dilengkapi dengan gambar. Berdasarkan kriteria kelayakan media, maka penilaian akhir materi di media yang dikembangkan oleh peneliti berada dalam kategori sangat layak.

3. Deskripsi Data Hasil Uji Coba

Berdasarkan data hasil uji coba terhadap 18 guru atau pengajar SMB, diperoleh hasil penilaian terhadap media dengan kriteria nilai rata-rata 88,43, nilai tengah (median) 88,88 serta modus 90,27. Respon pengguna terhadap keberadaan media adalah sebagai berikut media dinilai sangat bagus, mendidik, membuat semangat belajar seseorang meningkat, patut dikembangkan di dalam pembelajaran, dan dapat disebarluaskan, salah satunya melalui *playstore*. Saran-saran dari responden untuk perbaikan media adalah: tombol navigasinya lebih dipermudah seperti diadakannya tombol *back* yang berdampingan dengan tombol *home* di setiap slide, ukuran teks dalam satu; ditambah animasi buddhis dan gambar-gambar yang menarik, perbaiki tampilan *background*, tambah materi; suara diperjernih dan artikulasi diperjelas, pengisi suara dimerdukan lagi, *diupgrade* supaya dapat digunakan di *gadget*; gunakan kalimat yang efektif; gunakan warna yang cerah atau harmoni; perjelas artikulasi pada konsonan double; dan disediakan suara untuk anak-anak;

4. Deskripsi Data Hasil Revisi Produk

Berdasarkan hasil evaluasi mulai dari tahap *decide*, *design*, dan *develop*, peneliti melakukan berbagai revisi atau perbaikan pada aspek tampilan *background*, teks, suara pengisi, tata letak, *icon*, animasi, dan tombol navigasi. Tampilan *background* mengalami revisi khususnya dalam menampilkan komposisi warna yang lebih serasi dan ada konsistensi dalam pemilihan warna dasar. Revisi teks yang dilakukan peneliti mengacu pada saran-saran adalah pada ukuran teks agar dapat terbaca. Untuk memperbaiki media, peneliti menggunakan tombol *scroll* untuk membuat teks bisa ditarik ke bawah dan tampilan teks di halaman dikurangi, serta ukuran teks diperbesar. Selanjutnya adalah revisi pada tombol navigasi, satu tombol memiliki satu fungsi atau satu fungsi navigasi diwakili dengan satu tombol.

5. Pembahasan

a. Hasil Pengembangan Media

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk meningkatkan mutu pembelajaran. Pembelajaran akan semakin menyenangkan dengan penggunaan media. Siswa dan guru mengikuti proses pembelajaran dengan penuh semangat. Minat belajar meningkat seiring dengan penggunaan media. Hal ini sesuai dengan teori yang disampaikan oleh Arsyad. Peran guru pun mengalami perubahan, karena dengan kehadiran media dalam pembelajaran membuat beberapa tugas guru digantikan oleh media.

Berdasarkan hasil revisi pada berbagai aspek yang ada dalam media, dihasilkan media pembelajaran berbasis *flash* untuk pendidikan agama Buddha materi *Dhammapada Yamaka Vagga*. Output dari program *flash* antara lain dalam ekstension .exe untuk memudahkan masyarakat menggunakan media. Dengan ekstensi ini pengguna dapat mengoperasikan media dalam computer, laptop atau notebook dengan program *flash player*.

Saat pengguna membuka file media dengan cara klik *double file* maka akan tampil halaman depan atau halaman muka media. Pada halaman depan terdapat gambar daun bodhi yang di dalamnya terdapat *icon* buku *Dhammapada*, di bagian bawah terdapat teks media pendidikan agama Buddha, *Dhammapada Yamaka Vagga*. Untuk memulai menggunakan media, pengguna harus mengeklik *icon* tombol 'mulai' yang berada di pojok kiri bawah. Setelah ditekan, pengguna akan diarahkan ke halaman utama yang isinya ada enam sub, seperti yang telah dijelaskan di atas. Peneliti juga melengkapi dengan animasi. Bila pengguna mengarahkan pointer kepada daun bodhi, *icon Dhammapada*, atau pun pada teks *Dhammapada Yamaka Vagga*, akan muncul animasi-animasi. Animasi dibuat dengan tujuan untuk menarik perhatian pengguna. Selanjutnya jika tombol mulai yang berada di pojok kiri bawah ditekan maka akan mengarahkan pengguna pada menu utama.

Pada *frame* Menu Utama, pengguna diarahkan untuk mengetahui kompetensi dasar dan indikator pencapaian prestasi. Kompetensi dasar yang dibuat dari media pembelajaran ini adalah Siswa terampil membaca *gatha* atau syair *Dhammapada Yamaka Vagga*. Adapun indikator pencapaian prestasi adalah siswa dapat: mengucapkan panjang atau pendek *gatha* atau syair *Dhammapada Yamaka Vagga* dengan artikulasi yang jelas; mengucapkan aksara berdasarkan kedudukan dalam kelompok dan tempat membunyikannya

dalam mulut pada *gatha* atau syair *Dhammapada Yamaka Vagga* dengan artikulasi yang jelas; mengucapkan aksara konsonan beraspira atau tidak beraspira pada *gatha* atau syair *Dhammapada Yamaka Vagga* dengan artikulasi yang jelas; mengucapkan aksara konsonan sengau atau nasal pada *gatha* atau syair *Dhammapada Yamaka Vagga* dengan artikulasi yang jelas; membaca *gatha* atau syair *Dhammapada Yamaka Vagga* dengan intonasi yang tepat; membaca *gatha* atau syair *Dhammapada Yamaka Vagga* dengan lancar; dan membaca *gatha* atau syair *Dhammapada Yamaka Vagga* dengan beradab.



Gambar 4.2 Frame Menu Utama

Dari halaman menu utama, pengguna dapat mengeklik *icon* rubrik untuk mengetahui ukuran standar keberhasilan siswa yang belajar *Dhammapada*. Aspek yang menjadukan ukuran keberhasilan belajar adalah artikulasi, intonasi, kelancaran membaca, dan sikap tubuh. Untuk dapat membaca isi rubrik secara keseluruhan, pengguna dapat menekan tombol *scroll* yang ada di samping teks sampai bawah. Jika pengguna sudah memahami isi rubrik dapat kembali ke menu utama dengan cara menekan tombol menu utama yang berada di pojok kiri atas.

Setelah memahami rubrik keterampilan membaca *Dhammapada*, pengguna dapat melanjutkan dengan melihat materi media, yaitu isi *Dhammapada Yamaka Vagga*, *Dhammapada Atthakatha*, dan Panduan *Pali Wacana*. Untuk membuka materi, pengguna mengeklik *icon* yang ada di atas teks materi dan panduan *pali wacana*. Untuk membuka panduan *pali wacana*, pengguna dapat mengeklik tombol panduan *pali wacana* yang berada di sisi bawah kiri. Untuk membuka kisah-kisah yang melatarbelakangi kemunculan *gatha* atau syair *Dhammapada*, pengguna dapat mengeklik tombol *Dhammapada Atthakatha* yang berada di sisi tengah bawah. Jika pengguna ingin langsung

belajar *Dhammapada Yamaka Vagga*, juga disediakan tombol yang akan mengarahkan ke daftar isi *Dhammapada Yamaka Vagga* yang berada di sisi bawah kanan.

Untuk pemula yang akan belajar *Dhammapada*, akan lebih baik jika belajar panduan *pali* wacana terlebih dahulu. Untuk membuka sub sub menu panduan *pali wacana*, pengguna mengklik tombol yang berada di pojok kiri bawah. Setelah diklik, pengguna akan menemukan tampilan aksara *pali* wacana yang dikelompokkan menjadi kelompok vocal dan konsonan. Kelompok vocal terdiri dari 8 aksara yang dibagi menjadi dua, yakni vocal pendek dan vocal panjang. Kelompok konsonan terdiri dari 33 aksara yang dibagi menjadi beberapa bagian yakni *kavagga*, *cavagga*, *tavagga*, *ṭavagga*, *pavagga*, dan *avagga*. Pada bagian panduan *pali* wacana ini, pengguna dapat mendengarkan contoh pelafalan aksara *pali* dengan cara menekan tombol *play*. Di bagian akhir, dijelaskan sikap yang baik saat membacakan Kitab *Dhammapada*.

Pengguna yang akan belajar isi *Dhammapada Yamaka Vagga* dapat mengklik tombol *Dhammapada* yang berada di pojok kanan bawah di menu materi. Setelah dieklik, pengguna melihat daftar isi *Dhammapada Yamaka Vagga* yang terdiri dari dua puluh *gatha* atau syair. Bila ingin melihat tiap-tiap *gatha* atau syair, pengguna dapat mengklik tombol *play* yang berada di samping kotak teks *gatha Dhammapada*. Pengguna dapat memilih *gatha* secara urut atau acak. Setelah dibuka, pengguna dapat melihat isi *gatha Dhammapada*. Di halaman tersebut terdapat teks *Dhammapada* dan di bagian bawah terdapat

tombol untuk mengoperasikan media *Dhammapada Atthakatha* yakni tombol *back*, tombol *pause*, tombol *play*, tombol *stop*, tombol *next*, dan tombol terjemahan. Di bagian atas terdapat tombol daftar isi. Di bagian bawah juga terdapat tombol terjemahan digunakan untuk melihat arti *gatha Dhammapada Yamaka Vagga* dan Tombol *Dhammapada Atthakatha* berfungsi untuk mengarahkan pengguna pada kisah yang melatarbelakangi *gatha* itu diucapkan oleh Buddha.



Gambar 4.2 Isi Media Pembelajaran

Kisah-kisah yang terdapat dalam media ini adalah kisah Cakkhupala Thera, kisah Mathakundali, Kisah Tissa Thera, Kisah Kalayakkhini, Kisah Pertengkaran di Kosambi, Kisah Mahakala Thera, Kisah Devadatta, Kisah Sariputta Thera, Kisah Nanda Thera, Kisah Cundasukarika, Kisah Upasaka Dhammika, Kisah Devadatta, Kisah Sumanadevi, dan Kisah Dua Orang Sahabat. Untuk membaca keseluruhan teks, pengguna dapat mengklik dan menahan tombol *scroll* lalu ditarik ke bawah. Pada halaman kisah, terdapat tiga tombol yaitu daftar isi, tombol kembali ke *gatha Dhammapada*, dan tombol kisah selanjutnya. Bila tombol diklik maka mengarahkan pengguna ke halaman yang sesuai dengan keterangan tombol. Selain disediakan tombol kembali ke *gatha Dhammapada* dan daftar isi. Juga disediakan tombol ke menu materi. Hal ini juga berlaku pada materi yang lain yakni *Dhammapada Yamaka Vagga*, dan Panduan *Pali Wacana* disediakan tombol untuk kembali ke menu materi.

Evaluasi dibuka dari halaman menu utama dengan cara mengklik tombol evaluasi. Di bagian depan menu evaluasi terdapat kolom opsi yang dapat diisi identitas peserta yang terdiri dari nama peserta, kelas, dan asal vihara. Aspek yang dinilai adalah penguasaan terhadap ketepatan membaca *gatha Dhammapada* dan penguasaan terhadap isi *Dhammapada*. Jenis soal yang dibuat adalah benar dan salah, serta melengkapi *gatha* atau syair. Setelah pengguna menjawab keseluruhan soal, maka akan ditampilkan rekapitulasi nilai dan keterangan nilai. Peserta dapat mengulang jika mendapat nilai kurang. Media pembelajaran juga dilengkapi dengan kunci jawaban untuk membantu pengguna mengetahui jawaban yang benar.

Sumber materi yang dijadikan referensi dalam pembuatan media ini adalah: 1) Paritta Suci yang diterbitkan oleh Yayasan Sangha Theravada Indonesia; 2) Pustaka *Dhammapada Pali-Indonesia* yang diterbitkan oleh Sangha Theravada Indonesia; 3) Tata Bahasa *Pali* yang diterbitkan oleh Yayasan Penerbit Karaniya; dan *Dhammapada Atthakatha –Kisah-kisah Dhammapada* yang diterbitkan oleh Vidyasena Vihara Vidyaloka. Instrumen musik yang digunakan bersumber dari dua album buddhis yaitu *Come and See 1*, dan *Come and See 2* dari potongan instrumen lagu: *His Little Garden (Come and See 1)*, *Beneath The Bodhi Tree (Come and See 1)*, *Siddhartha Taught me the Middle Way (Come and See 1)*, *The Four Sights (Come and See 1)*, *Birthday Wish (Come and See 2)*, *Offering (Come and See 2)*, dan *Food Reflection (Come and See 2)*.

Menu terakhir di halaman menu utama adalah tentang media. Media dibuat dengan menggunakan program *Adobe Flash Professional CS6* dengan *ActionScript 2,0*. Audio diedit dengan *MP3 Audio Auditor*. Pada halaman penutup, berisi ungkapan terima kasih kepada ahli media, ahli materi, pengisi suara, responden uji coba, dan lembaga, serta pengguna media dengan harapan media dapat membantu pembelajaran *Dhammapada*. Selain itu, peneliti memberikan kesempatan kepada pengguna untuk memberikan saran atau masukan untuk perbaikan media.

Berdasarkan hasil penilaian para ahli, media pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan model *DDD-E* masuk kategori sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran *Dhammapada Yamaka Vagga*. Berdasarkan penilaian ahli media, yang meliputi aspek: rancangan media, desain media, tujuan media, materi, metode, dan sasaran diperoleh nilai 97.22. Berdasarkan penilaian dari ahli materi, yang meliputi aspek kualitas materi dan kemanfaatan materi, diperoleh nilai 97.82 dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil uji coba kepada pengajar *SMB*, diperoleh penilaian terhadap media yang meliputi aspek: rancangan media, desain media, tujuan media, materi, metode, dan sasaran diperoleh nilai 88.4. Mengacu pada hasil penilaian tersebut, media pembelajaran ini sudah layak untuk digunakan untuk pembelajaran *Dhammapada*.

b. Penggunaan Media Pembelajaran

Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash Professional CS6* untuk pendidikan agama Buddha dengan materi *Dhammapada Yamaka Vagga*. Keberadaan media pembelajaran Pendidikan Agama Buddha dengan materi *Dhammapada Yamaka Vagga* sangat dibutuhkan oleh pengajar dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Guru dapat mengawali pembelajaran dengan mengenalkan *pali* wacana terlebih dahulu, kemudian dilanjutkan dengan belajar *Dhammapada* per *gatha* atau per syair. Belajar dapat dimulai dengan mengamati teks dan mendengarkan audio terlebih dahulu. Kemudian siswa mulai belajar menirukan pelafalan per kata atau perbaris hingga per bait dengan cara menggunakan tombol *play* dan *pause*. Kisah-kisah yang melatarbelakangi kemunculan *gatha* atau syair yang bersumber pada *Dhammapada Atthakatha* sangat baik untuk disampaikan pada siswa. Dari kisah-kisah tersebut, siswa diajak berdiskusi tentang nilai-nilai positif yang terkandung dalam kisah tersebut dan bagaimana cara menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sekarang.

Evaluasi pembelajaran berfungsi untuk mengukur kemampuan siswa dalam menguasai pembacaan *Dhammapada*. Model evaluasi yang ada di media ini merupakan bentuk penilaian alternative yang kemudian bisa dikembangkan oleh guru dalam menilai prestasi belajar siswa sesuai dengan situasi dan kondisi pembelajaran. Dari aspek sikap, guru perlu melatih siswa cara bersikap yang benar saat pembacaan *Dhammapada*. *Dhammapada* merupakan kitab suci agama Buddha yang isinya bersumber dari ajaran Buddha. Oleh karena itu, pada saat pembacaan *Dhammapada* harus dilakukan dengan sikap yang benar yaitu dengan cara tangan beranjali, duduk bersimpuh, mengenakan pakaian yang rapi, mengenakan pakaian yang bersih, dan menghadap ke objek dihormati.

Keterbatasan media pembelajaran yang dikembangkan peneliti dalam penelitian ini, yaitu: a) Media ini baru bisa dimainkan di laptop atau komputer dan belum bisa dimainkan di smartphone; b) Audio dalam media belum maksimal, terutama pada artikulasi dalam pelafalan *Dhammapada* masih ada yang kurang tepat; dan c) Media ini belum diuji efektif atau efisien dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

SIMPULAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran berbasis *flash* untuk Pendidikan Agama Buddha dengan materi utama *Dhammapada Yamaka Vagga*. Tahapan yang dilakukan dalam pengembangan media yaitu: *decide, design, develop, dan evaluate*. Materi di media ini meliputi panduan *pali* wacana, *Dhammapada Yamaka Vagga*, dan *Dhammapada Atthakatha*. Media pembelajaran dilengkapi dengan model evaluasi yang dapat dikembangkan oleh guru atau pengajar dalam melakukan penilaian terhadap keterampilan membaca *Dhammapada* pada siswa. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi dinyatakan bahwa media dikategorikan sangat layak. Hasil validasi oleh ahli media bernilai 97,22% dengan kategori sangat layak. Hasil validasi oleh ahli materi bernilai 97,82% dengan kategori sangat layak. Hasil ujicoba kepada pengajar atau guru SMB diperoleh nilai 88,43% dengan kategori sangat layak

Daftar Rujukan

Anjani, Siti Rahmi. 2018. *Penerapan Model Pembelajaran Nilai (Value Learning) Melalui Pendekatan Pembelajaran Berbuat (Action Learning Approach)*

Jurnal Koulutus: Jurnal Pendidikan Kahuripan Volume 1, Nomor 1, Maret 2018; p-ISSN: 2620-6277, e-ISSN: 2620-6285

- Arikunto, Suharsimi, & Safruddin A.J, Cepi. 2009. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Darmawan, Deni. 2011. *Inovasi Pendidikan: Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Dhammadhiro. 2014. *Pustaka Dhammapada Pali-Indonesia*. Jakarta: Sangha Theravada Indonesia;
- Hamidi, Nur. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Berbasis Adobe Flash Professional CS6 Untuk Mendukung Implementasi Kurikulum 2013*. Jurnal Pendidikan Agama Islam, Vol. XIV, No. 1, Juni 2017. Semarang: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga
- Jotidhammo. 1997. *Dhammapada Atthakatha – Kisah-kisah Dhammapada*, Yogyakarta: Vidyasena Vihara Vidyaloaka.
- Komalasari, Kokom. 2013. *Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi*. Bandung : PT Refika Aditama
- Lay, O Ku. 2000. *Guide to Tipitaka*. Alihbahasa: Lanny Anggawati dan Wena Cintiawati. Klaten: Vihara Bodhivamsa.
- Macdoms. 2012. *KupasTuntas Adobe Flash Professional CS6*. Yogyakarta: Andi
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 55 Tahun 2007 Tentang Pendidikan Agama dan Keagamaan
- Supandi, Cunda J. 1993. *Tata Bahasa Pali*. Bandung: Yayasan Penerbit Karaniya
- Tanpa Tahun. *The Dhammapada: The Buddha's Path of Wisdom*. Terjemahan oleh Acharya Buddharakkhita. <http://www.accesstoinsight.org/tipitaka/an/an08/an08.054.than.htm> l. (diakses pada bulan Desember 2019).
- Undang Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Walshe, Maurice. 2009. *The Long Discourses of The Buddha A Translation of The Digha Nikaya* (Khotbah-khotbah Panjang Sang Buddha: Digha Nikaya). Diterjemahkan oleh Team Giri Mangala Publicatioan dan Team DhammaCitta Press. Jakarta: DhammaCitta