

**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORETIS, DAN**

**KERANGKA BERPIKIR**

**A. Kajian Pustaka**

Berdasarkan penelusuran yang telah peneliti lakukan terhadap penelitian-penelitian terdahulu, peneliti belum menemukan adanya penelitian yang secara khusus berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran pada materi indahnya keberagaman Agama Buddhaku. Namun demikian, setidaknya ada beberapa penelitian terdahulu yang secara umum berkaitan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan, antara lain sebagai berikut:

**1. Penelitian Terdahulu**

a. Penelitian Mutiara Jaiz (2022)

Penelitian yang dilakukan oleh Mutiara Jaiz, Rian Vebrianto, Zulhidah, Mery Berlian melakukan penelitian berjudul Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Smart Apps Creator* Pada Pembelajaran Tematik SD/MI. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan mengacu pada model Alessi dan Trollip.

Hasil Penelitian ini mendapat tanggapan sangat baik dari ahli media, pendidik dan peserta didik sebagai pengguna (user) dengan Hasil validasi materi pada multimedia berbasis smart apps creator pada tema jelajah angkasa luar diperoleh hasil 84,44%, sedangkan

hasil validasi media diperoleh hasil sebesar 88,34% dengan kategori sangat valid dan layak diujicobakan kepada guru serta para siswa. Hasil praktikalitas multimedia smart apps creator terhadap guru adalah sebesar 86,63%, sedangkan hasil praktikalitas multimedia smart apps creator terhadap siswa sebesar 82% dengan kriteria sangat praktis. Oleh karena itu, produk multimedia interaktif berbasis smart apps creator dapat digunakan dan diimplementasikan dalam proses belajar mengajar pada tema jelajah angkasa luar.

Persamaan penelitian ini dengan peneliti terletak pada, Pengembangan media berbasis android, Menggunakan software yang sama dalam membuat media interaktif, sedangkan perbedaan penelitian ini dengan peneliti adalah Objek sekolah, Mata Pelajaran, Tingkatan satuan Pendidikan sekolah dasar (SD), dan Menggunakan model Alessi and Trollip.

b. Penelitian Hidayat & Mulyawati (2022)

Fachrul Hidayat, Ima Mulyawati melakukan penelitian berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Smart Apps Creator untuk Mata Pelajaran Matematika pada materi pecahan Kelas 4 SD. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (RnD) dengan model 4-D (Four D), Penelitian ini menggunakan observasi dan angket sebagai metode pengumpulan datanya. Tujuan penelitian ini yaitu ingin mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan Smart

Apps Creator 3.0 mata pelajaran matematika pada materi pecahan kelas 4 SD yang valid dan praktis.

Hasil Penelitian ini mendapat tanggapan sangat baik dari ahli materi, pendidik dan peserta didik sebagai pengguna (user) dengan hasil validasi media sebesar 81% dengan kategori sangat layak sedangkan validasi materi mendapatkan presentase sebesar 80% dengan kategori layak dan validasi bahasa mendapatkan presentase sebesar 100% dengan kategori sangat layak. Respon guru mendapatkan presentase sebesar 90% dan respon peserta didik mendapatkan presentase 86%.

Persamaan penelitian ini dengan peneliti ada pada pengembangan media berbasis android, menggunakan model 4-D dan menggunakan software yang sama dalam membuat aplikasi. Sedangkan perbedaan penelitian dengan peneliti adalah Objek sekolah, Mata Pelajaran, dan Tingkatan satuan Pendidikan sekolah dasar (SD).

c. Penelitian Gede Cris Smaramanik (2020)

Gede Cris Smaramanik Dwiqi, Gde Wawan Sudatha, Adrianus I Wayan Iia Yuda Sukmana. Melakukan penelitian berjudul Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA untuk Siswa SD Kelas V. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan model penelitian pengembangan ADDIE Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mendeskripsikan rancang

bangun pengembangan multimedia pembelajaran interaktif dan validitas multimedia pembelajaran interaktif.

Data yang dikumpulkan adalah data kuantitatif dan data kualitatif dengan menggunakan 3 metode pengumpulan data yaitu metode observasi, metode wawancara, dan metode kuesioner. Hasil Penelitian menunjukkan hasil yang efektif didalam meningkatkan hasil belajar IPA sehingga layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Persamaan penelitian ini dengan peneliti adalah mengembangkan media pembelajaran interaktif. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan peneliti adalah penelitian menggunakan model ADDIE, satuan Pendidikan, objek sekolah, dan mata Pelajaran.

d. Penelitian Muhammad Idham Rusdi (2022)

Muhammad Idham Rusdi, Dianradika Prasti, Rahma Rasyid melakukan penelitian berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman IPA Kelas VII SMPN 3 Bone-Bone. penelitian Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4D. Tujuan peneliti untuk membuat media pembelajaran interaktif sistem pencernaan manusia berbasis desktop yang dapat digunakan oleh siswa dan guru dalam melakukan proses pembelajaran.

Jumlah sampel yang terlibat dalam penelitian ini adalah sebanyak Hasil dari penelitian ini adalah sebuah media pembelajaran sistem pencernaan manusia yang didalamnya terdapat materi, video, audio dan kuis yang dapat memberikan kemudahan kepada guru maupun siswa dalam memahami materi sistem pencernaan.

Persamaan dalam penelitian ini dengan peneliti adalah menggunakan penelitian Reasarch and Development (R&D) dengan model 4D, mengembangkan media pembelajaran interaktif dan satuan Pendidikan yang sama. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan peneliti adalah Objek sekolah dan mata Pelajaran yang berbeda.

e. Penelitian Pebrianto (2021)

Pebrianto, Herpratiwi, Helmy Fitriawan melakukan penelitian berjudul Pengembangan Multimedia Pembelajaran Hari Raya Agama Buddha Di Sekolah Minggu Buddhis Bodhisattva. penelitian dan pengembangan (Research and Development / R&D) mengacu pada model Borg & Gall. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan kuesioner. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan multimedia materi hari raya agama buddha kelas VI Sekolah Minggu Buddhis.

Hasil penelitian ini menunjukan bahwa produk yang dibuat 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% menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan dikategorikan valid dan layak untuk digunakan di SMB.

Persamaan Penelitian ini dengan peneliti ada pada mengembangkan multimedia pembelajaran untuk pendidikan Agama Buddha dan Teknik pengumpulan data yakni menggunakan observasi dan kuesioner. Sedangkan perbedaannya adalah Objek penelitian berbeda dan model penelitian yang digunakan yakni Borg & Gall.

Berdasarkan kajian terhadap hasil penelitian yang ditulis oleh peneliti tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa kelima penelitian tersebut sama-sama memberikan porsi untuk melakukan pengembangan multimedia terhadap bahan ajar yang sudah digunakan oleh sekolah lokasi penelitian masing-masing. Perbedaan penelitian yang akan dilakukan peneliti dengan penelitian terdahulu yaitu pada materi dan mata pelajaran. Peneliti tidak menemukan pengembangan multimedia pembelajaran khususnya pada materi etika dan moralitas dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Buddha.

## **B. Kerangka Teoretis**

### **1. Pendidikan Agama Buddha**

Kata "pendidikan" memiliki asal-usul dari bahasa Yunani, yaitu "*paedagogy*", yang memiliki arti "seorang anak yang pergi dan pulang sekolah diantar oleh seorang pelayan". Pelayan yang melakukan tugas

pengantar dan pengawasan anak tersebut dikenal sebagai "*paedagogos*". Dalam bahasa Romawi, istilah "*educate*" digunakan untuk merujuk pada proses "mengeluarkan sesuatu yang berada di dalam", sementara dalam bahasa Inggris, istilah "*to educate*" digunakan untuk merujuk pada proses "memperbaiki moral dan melatih intelektual" (Kadir, 2012: 59). Meskipun definisi pendidikan bervariasi dalam berbagai bahasa, namun tujuan pendidikan tetap sama.

Kata "pendidikan" berasal dari akar kata "didik" yang berarti "memelihara dan memberi latihan mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran" (Kasenda, 2016: 1). Istilah "pendidikan" terdiri dari awalan "pe-" dan akhiran "-an" yang mengandung makna "kegiatan memelihara dan memberi latihan mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran". Oleh karena itu, pendidikan dapat diartikan sebagai upaya yang terencana dan sistematis untuk mencapai taraf hidup dan kemajuan yang lebih baik sepanjang hidup.

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang bertujuan untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan dengan menggunakan kaidah-kaidah yang dapat diterima. Selain itu, pendidikan juga dapat dianggap sebagai suatu tindakan eksplorasi diri dalam rangka memperoleh ilmu pengetahuan dan keterampilan. Pendidikan yang berkualitas harus memiliki usaha untuk mencerdaskan, memajukan, dan membentuk generasi muda yang berkarakter.

Sistem pendidikan dirancang untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan mendorong peserta didik untuk mengembangkan bakat dan kemampuan secara maksimal. Salah satu komponen penting dalam sistem pendidikan adalah kurikulum, yang dirancang sebagai sarana untuk membantu peserta didik mencapai penguasaan pada tiga ranah kompetensi, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Berdasarkan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 55 tahun 2007 pasal 1 tentang Pendidikan Agama dan Keagamaan, pendidikan agama adalah kegiatan pendidikan yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan, sikap, kepribadian, dan keterampilan peserta didik dalam mengamalkan ajaran agamanya. Kegiatan ini dilaksanakan melalui mata pelajaran atau kuliah pada semua jalur, jenjang, dan jenis pendidikan (Departemen Agama RI, 2010: 1).

Pendidikan agama dapat diperoleh pada semua jenjang pendidikan, mulai dari pendidikan dasar, menengah, hingga pendidikan tinggi. Selain itu, pendidikan agama juga dapat diperoleh di berbagai jenis pendidikan, termasuk pendidikan umum, kejuruan, akademik, profesi, vokasi, keagamaan, maupun pendidikan khusus. Tujuan utama dari pendidikan agama adalah untuk membentuk karakter dan meningkatkan kualitas kehidupan spiritual peserta didik.

Agama Buddha juga merupakan sistem pendidikan dengan model pendidik adalah Buddha. Pendidikan dalam istilah Buddhis disebut



sebagai latihan (*sikkhā*) yaitu latihan disiplin moral (*sīla*), konsentrasi (*samādhi*), dan kebijaksanaan (*paññā*) yang dilaksanakan untuk mengikis keserakahan, kebencian, dan kebodohan batin sehingga dapat mencapai nibbāna. Pendidikan dalam Agama Buddha didasarkan pada empat kebenaran mulia (*cattāri ariya saccani*), yaitu mengidentifikasi adanya *dukkha*, sebab *dukkha*, terhentinya *dukkha*, dan jalan terhentinya *dukkha* (Suherman et al., 2022).

Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti merupakan pendidikan yang bertujuan memberikan pengetahuan dan membentuk sikap, kepribadian, dan keterampilan peserta didik dalam mengamalkan ajaran agama Buddha. Pendidikan ini dilaksanakan melalui mata pelajaran pada semua jenjang pendidikan dan masuk dalam kelompok mata pelajaran agama dan akhlak mulia. Tujuan umum dari kelompok mata pelajaran ini adalah untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam memperkuat iman dan taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, serta membentuk karakter bangsa yang memiliki fungsi, tujuan, dan ruang lingkup yang jelas

Menurut (Sulan & Darma, 2017: 7), Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti memiliki fungsi sebagai perekat bangsa di sekolah yang meliputi beberapa hal, yaitu: (1) Membina perilaku buddhistik dalam kehidupan sehari-hari; (2) Meningkatkan keyakinan pada Triratna yang merefleksikan akhlak peserta didik sebaik-baiknya, yang telah ditanamkan sebelumnya dalam lingkungan keluarga; (3) Menyesuaikan mental

buddhisme peserta didik terhadap lingkungan fisik dan sosial; (4) Membiasakan pengamalan ajaran dan nilai-nilai Agama Buddha dalam kehidupan sehari-hari; (5) Mencegah peserta didik dari dampak negatif arus globalisasi yang dihadapi sehari-hari; (6) Melakukan pembelajaran keagamaan Buddha, baik secara teori maupun praktik; (7) Menyalurkan bakat dan minat peserta didik di bidang keagamaan Buddha.

Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti memiliki ruang lingkup yang meliputi ajaran tentang cara-cara memahami penderitaan dan mengakhirinya yang tercantum dalam empat kebenaran mulia (*cattāri ariya saccani*). Keempat kebenaran tersebut mencakup hubungan manusia dengan Triratna, dirinya sendiri, sesama manusia, dan makhluk lain serta lingkungan alam. Selain itu, Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti juga mencakup aspek-aspek seperti keyakinan (*saddhā*), perilaku/moral (*sīla*), meditasi (*samādhi*), kebijaksanaan (*paññā*), kitab suci agama Buddha Tripitaka (Tipitaka), dan sejarah. Hal ini sesuai dengan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 55 tahun 2007 pasal 1 yang menegaskan bahwa pendidikan agama adalah pendidikan yang memberikan pengetahuan dan bentuk sikap, kepribadian, dan keterampilan peserta didik dalam mengamalkan ajaran agamanya.

Berdasarkan dari pernyataan diatas dapat disimpulkan pendidikan merupakan suatu kegiatan yang terencana dan sistematis untuk mencapai taraf hidup yang lebih baik sepanjang hidup dengan memperoleh pengetahuan dan keterampilan dengan menggunakan kaidah-kaidah yang

dapat diterima serta sebagai tindakan eksplorasi diri. Pendidikan agama merupakan salah satu jenis pendidikan yang bertujuan membentuk karakter dan meningkatkan kualitas kehidupan spiritual peserta didik, dan Agama Buddha merupakan salah satu sistem pendidikan dengan model pendidik Buddha dan didasarkan pada empat kebenaran mulia.

## **2. Bahan ajar Interaktif**

### **a. Pengertian Bahan Ajar**

Teknologi informasi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam memanfaatkan hasil teknologi untuk mendukung proses pembelajaran (Wibawanto, 2017). Bahan ajar merupakan informasi berupa teks, gambar, suara, atau kombinasi dari tiga unsur tersebut yang harus dipelajari siswa untuk memperoleh keterampilan yang menyeluruh dan terpadu (Mitha Frilia dkk, 2020: 192). Untuk mewujudkan tujuan tersebut seorang guru harus memiliki keterampilan dalam memilih, menggunakan metode pembelajaran yang baik dan jenis media yang digunakan agar dapat mendukung pemahaman siswa terhadap konsep yang disajikan.

Kaitannya dengan pembelajaran, menurut Rusman (Surjono, 2017: 24) mengemukakan bahwa multimedia pembelajaran interaktif merupakan tools yang dapat digunakan oleh pendidik untuk menciptakan suasana pembelajaran dua arah, sehingga terjadi adanya interaksi antara pendidik dan peserta didik. Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat dan motivasi

peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, serta mempermudah pendidik untuk menyampaikan materi ajar agar dapat dimengerti dengan baik. Dalam dunia pendidikan dibutuhkan sebuah inovasi dalam pengembangan bahan ajar interaktif, bahan ajar Pendidikan yang menggunakan satu atau lebih media seperti audio, teks grafik, gambar maupun animasi.

Kegiatan belajar mengajar sangat diperlukan fasilitas serta prasarana penunjang, sehingga diharapkan tujuan pembelajaran bisa dengan gampang tercapai dan berhasil. Sarana dan prasarana tersebut tidak serta merta ada di Lembaga Pendidikan formal, tetapi pada kenyataannya teknologi apa pun yang ada saat ini dituntut untuk saling berdampingan dalam dunia Pendidikan. Komponen umum yang dapat ditemukan di Sebagian besar bahan ajar yaitu petunjuk belajar, kompetensi yang akan dicapai, isi materi pembelajaran, informasi pendukung, Latihan-latihan, petunjuk kerja atau lembar kerja, dan evaluasi (Prastomo, 2015: 28).

#### b. Jenis Bahan Ajar

Bahan Ajar memiliki beberapa jenis yaitu Bahan ajar cetak yang dapat ditampilkan dalam berbagai bentuk, seperti catatan pelajaran sekolah, buku, lembar kegiatan peserta didik, brosur, foto (gambar) dan model. Bahan ajar suara (audio) dapat berupa kaset, radio, piringan hitam dan CD audio bahan ajar suara dapat menampilkan informasi motivasi. Bahan ajar audio visual dapat

berupa video CD dan film (Prastowo, 2018: 52-56). Program video/film sering disebut alat bantu dengar (audio visual aids/audio visual media). Menurut Prastowo dalam (Latifah dan Utami, 2019: 38) bahan ajar interaktif adalah bahan ajar yang menggabungkan dua atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar, animasi, dan video) menjadi satu, kemudian dimanipulasi untuk digunakan.

Keelebihan penggunaan bahan ajar dalam pembelajaran adalah mampu menyajikan informasi pembelajaran dalam jumlah besar, informasi pembelajaran dapat dipelajari sesuai dengan kebutuhan, minat dan kecepatan setiap peserta didik, pembelajaran dan mudah dibawa kemana-mana, kapan saja, dan dengan warna visual yang menarik (Susilana dan Rauana, 2017: 125). Selain kelebihannya, sistem media pendukung juga memiliki beberapa kekurangan, antara lain adalah diperlukan pemahaman yang lebih mendalam tentang media bahan ajar pembelajaran. Tidak semua pendidik memiliki kemampuan untuk membangun bahan ajar ini maka dari itu harus diperlukan bantuan ahli untuk membangun media bahan ajar pembelajaran

Pembelajaran menggunakan media aplikasi bahan ajar terdapat hal yang perlu diperhatikan, yaitu jalur akses atau penggunaan bahan ajar itu sendiri. Penerapannya tidak perlu menggunakan peralatan yang mahal dan canggih namun cukup menggunakan peralatan sederhana untuk mengakses bahan ajar.

Pendidik dan peserta didik dapat menggunakan browser sistem operasi seluler maupun menggunakan aplikasi milik lembaga pendidikan tertentu untuk mengakses bahan ajar tersebut dan perangkat yang digunakan harus tersambung ke internet.

### **3. Multimedia Pembelajaran Interaktif**

#### **a. Pengertian Multimedia Interaktif**

Multimedia merupakan penggabungan dari kata multi dan media. Multi diartikan sebagai banyak, dan media diartikan sebagai perantara atau sarana. Multimedia adalah salah satu sarana penyajian informasi yang interaktif dengan memanfaatkan kombinasi dari beberapa komponen (Pratomo, 2019: 1). Berdasarkan pendapat Tolhurst & Neo (dalam Surjono, 2017: 24) menyatakan bahwa disebut sebagai multimedia karena disajikan dengan memadukan beberapa variasi media digital menjadi media interaktif untuk menyampaikan beragam informasi atau pesan dengan baik dan menarik.

Multimedia pembelajaran interaktif adalah suatu program pembelajaran yang berisi kombinasi dari elemen teks, gambar, grafik, suara, video, animasi, simulasi secara terpadu dan sinergis dengan bantuan perangkat komputer atau sejenisnya untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dimana pengguna dapat secara aktif berinteraksi dengan program (Surjono, 2017: 41). Dalam kegiatan pembelajaran, media pembelajaran interaktif harus berisi materi

pembelajaran dengan keluasaan dan kedalaman materi ajar yang terukur sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Tujuan pembelajaran dalam multimedia pembelajaran interaktif harus disampaikan dengan jelas, meliputi Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar, Indikator Pencapaian Kompetensi, dan lain sebagainya. Materi harus disajikan melalui kombinasi multimedia yang disesuaikan dengan kurikulum, silabus, standar kompetensi, dan lain sebagainya. Selain itu, terdapat upaya untuk mengetahui tingkat pencapaian hasil belajar peserta didik misalnya dalam bentuk evaluasi seperti soal latihan atau kuis. Dalam hal interaktif, media pembelajaran interaktif harus mempunyai fitur yang memungkinkan agar pengguna terlibat dan berperan aktif untuk berinteraksi dengan program yang telah dirancang (Belawati, 2019: 134).

Multimedia pembelajaran interaktif merupakan suatu media belajar yang sangat kompleks, dengan gabungan dari komponen-komponen yang menarik dan dapat mengalihkan perhatian peserta didik untuk melihatnya. Penggunaan multimedia yang dikemas menjadi paket, akan memudahkan pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran dan membangkitkan antusias dari peserta didik untuk belajar (Arsyad & Fatmawati, 2018: 33).

Penggunaan media interaktif sangat bermanfaat agar membantu menyampaikan informasi kepada penerima. Proses pembelajaran akan lebih bermakna apabila pendidik menciptakan

situasi belajar yang kondusif, aman, dan nyaman. Pembelajaran yang sesuai akan membuahkan pengetahuan yang mendalam (S.V.136) Peserta didik lebih berperan aktif, mereka sebagai subjek dalam pembelajaran, maka perlu rangsangan belajar yang menimbulkan respon belajar (Yamin, 2013: 18). Multimedia pembelajaran interaktif menyajikan berbagai variasi yang bertujuan untuk meningkatkan daya tarik peserta didik dalam proses pembelajaran.

Multimedia pembelajaran interaktif merupakan gabungan dari beberapa media yang dirancang secara sistematis untuk mempermudah penyampaian materi pembelajaran. Dalam multimedia pembelajaran interaktif hendaknya mencakup tujuan pembelajaran, materi bahan ajar dan komponen lainnya yang dibuat untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang menimbulkan interaksi antara pendidik dan peserta didik, sehingga tercipta pembelajaran yang aktif, kreatif, dan inovatif.

#### b. Elemen Multimedia

Multimedia merupakan gabungan dari beberapa komponen yang dipadukan agar menjadi sebuah bentuk aplikasi yang interaktif. Multimedia biasanya terdiri dari beberapa elemen antara lain:

##### 1) Teks

Teks dalam multimedia merupakan unsur yang paling dasar. Sajian yang ada dalam multimedia menggunakan unsur teks di dalamnya. Teks terdiri dari gabungan kata yang digunakan



untuk menyampaikan pesan yang memudahkan pengguna dalam memahami informasi yang disampaikan (Budiawan, 2019: 4). Dalam multimedia pembelajaran, elemen teks berisi materi pembelajaran yang dapat dengan mudah dan cepat dipahami oleh pengguna, serta dapat menjelaskan elemen multimedia lainnya dalam bentuk tulisan berupa narasi atau penjelasan.

Pemanfaatan teks dalam sajian multimedia sangat banyak. Hampir setiap produk dari multimedia pasti mengandung elemen teks. Elemen ini menyajikan isi, penjelasan, menu, label, caption, dan lain-lain (Surjono, 2017: 6). Penggunaan teks dalam multimedia, biasanya bertujuan untuk menyampaikan pesan seluas mungkin dengan tulisan yang sedikit mungkin.

## 2) Gambar

Gambar adalah tiruan objek dua dimensi dimanipulasi oleh komputer misalnya berupa foto, grafis, ilustrasi, diagram, dan lain-lain. Secara teknik, gambar terbagi menjadi dua jenis yaitu images (raster/bitmap images) dan graphics (vector graphics). Images tersusun atas elemen-elemen gambar yang disebut pixel dan umumnya berasal dari foto yang dihasilkan oleh kamera digital. Graphics adalah gambar yang disajikan di layar komputer melalui penyusunan pixel (Surjono, 2017: 7).

Pemilihan gambar harus dapat mempresentasikan informasi yang disampaikan, sehingga dapat mendukung dan

memperjelas informasi yang bersifat abstrak (Budiawan, 2019: 5). Gambar dalam multimedia dapat dikatakan sebagai unsur yang penting, karena elemen gambar dalam multimedia dapat memvisualisasikan informasi atau pesan.

### 3) Audio (Suara)

Suara merupakan gelombang yang dibangkitkan oleh getaran yang ditimbulkan suatu benda dalam media seperti udara (Surjono, 2017: 12). Komponen suara dalam multimedia dapat memperjelas informasi teks maupun gambar, serta menciptakan suasana yang lebih hidup, menghilangkan rasa jenuh dan menjadi daya tarik bagi pengguna (Budiawan, 2019: 5). Suara dapat berupa narasi, suara benda atau binatang, lagu, efek suara, musik, instrumen, dan lain-lain.

Seperti halnya elemen gambar, suara juga harus dalam format digital agar dapat diolah oleh komputer dan dijadikan sebagai komponen dalam multimedia. Kualitas suara digital tergantung pada kedalaman bit. Semakin tinggi bit yang digunakan, kualitas suara digital yang dihasilkan juga semakin bagus (Surjono, 2017: 13). Oleh karena itu, penggunaan teknik dalam mengatur kualitas suara akan mengoptimalkan kualitas multimedia yang dihasilkan.

#### 4) Video

Video merupakan komponen multimedia yang kaya dan hidup untuk sebuah multimedia. Tampilan visualisasi pada video lebih realistis dibandingkan dengan komponen multimedia lainnya (Budiawan, 2019: 5). Video dapat menerangkan hal-hal yang tidak dapat digambarkan melalui teks, gambar hidup, dan audio.

Elemen video adalah rekaman kejadian atau proses yang berisi gambar bergerak disertai dengan narasi berupa suara untuk memperjelas (Surjono, 2017: 16). Video yang dijadikan sebagai komponen multimedia merupakan video digital yang mudah diolah dan isi video lebih realistis dan menarik. Penggunaan video dapat lebih cepat menyampaikan informasi dibandingkan dengan elemen lainnya.

#### 5) Animasi

Animasi adalah serangkaian gambar yang bergerak secara berurutan guna menyajikan suatu informasi tertentu. Animasi berisi ilustrasi yang disertai penjelasan serta narasi (Surjono, 2017: 14). Keunggulan animasi dinilai lebih baik secara signifikan dibanding dengan gambar statis.

Penggunaan animasi memiliki peran signifikan dalam meningkatkan pemahaman pesan yang bersifat rumit dan abstrak bagi para pengguna. (Budiawan, 2019: 5). Animasi merupakan

salah satu komponen yang menarik dan banyak digunakan untuk menyajikan informasi yang panjang dan kompleks. Elemen ini adalah salah satu elemen multimedia yang disukai dan menarik jika digunakan untuk menyajikan informasi.

Penyusunan multimedia yang akan digunakan oleh pendidik hendaknya memperhatikan kualitas dalam penyampaianya. Menurut Walker & Hess (dalam Arsyad, 2014: 175-176), kualitas multimedia dalam pembelajaran harus disesuaikan dengan kriteria sebagai berikut:

- 1) Kualitas isi dan tujuan, meliputi: ketepatan materi, kedalaman materi, kelengkapan, kepentingan, daya tarik, kewajaran, dan kesesuaian dengan peserta didik.
- 2) Kualitas intruksional, meliputi: memberikan kesempatan belajar, memberikan bantuan untuk belajar, kualitas memotivasi, fleksibilitas instruksionalnya, hubungan dengan program pengajaran lainnya, kualitas tes dan penilaiannya, dapat memberikan dampak bagi siswa, dapat memberikan dampak bagi guru dan pembelajarannya.
- 3) Kualitas teknis, yang meliputi: keterbacaan, kemudahan menggunakan, kualitas tampilan/tayangan, kualitas penanganan respon siswa, kualitas pengelolaan programnya, dan kualitas pendokumentasiannya.

Seseorang yang mengajarkan dhamma kepada orang lain harus menegakkan lima kualitas secara internal, yaitu (1) menyampaikan secara bertingkat (sistematis dan berjenjang); (2) memberikan alasan-alasan (deskripsi secara jelas); (3) mengajarkan atas dasar simpati (cinta kasih/kasih sayang); (4) bukan untuk memperoleh keuntungan pribadi; (5) tidak untuk membahayakan diri sendiri atau orang lain (A.1. 184).

Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif harus disusun secara sistematis dan memberikan penjelasan mengenai suatu materi atau informasi yang jelas. Memperhatikan perkembangan pada peserta didik dalam proses pembelajaran, dapat digunakan dan diterima oleh semua pengguna (users), serta pemilihan materi yang sesuai.

#### c. Fungsi Multimedia Pembelajaran Interaktif

Secara umum, Ahmadi (dalam Fikri, 2018: 26) mengemukakan terdapat beberapa fungsi multimedia pembelajaran interaktif yaitu sebagai berikut:

- 1) Memberikan kesempatan adanya partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon, baik berupa jawaban, pemilihan, percobaan, dan lain- lain.
- 2) Mampu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri.
- 3) Memperkuat respon pengguna secepatnya dan sesering mungkin.

- 4) Memperhatikan bahwa peserta didik mengikuti suatu urutan yang terkendalikan.

d. Manfaat Multimedia Pembelajaran Interaktif

Pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran diharapkan dapat dijadikan sebagai sarana untuk mempermudah penyampaian materi pembelajaran, mampu meningkatkan perhatian peserta didik, serta sebagai pendukung aktivitas belajar yang lebih menarik. Penggunaan media pembelajaran yang menarik akan meningkatkan daya tarik peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Seorang pendidik mengajarkan dharma kepada para siswa dengan kasih, kesejahteraan dan kebahagiaan para siswanya (*M.III. 117*).

Secara umum, pemanfaatan multimedia pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran akan membuat kegiatan belajar lebih menarik bagi peserta didik, pembelajaran menjadi lebih interaktif, serta pemahaman peserta didik dalam belajar suatu materi dapat ditingkatkan karena dapat belajar mandiri dengan dilakukan dimana saja dan kapan saja (Daryanto, 2010: 52).

Menurut Munir 2012: 113, terdapat beberapa kelebihan penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dalam pembelajaran, yaitu:

- 1) Pembelajaran akan terasa lebih interaktif dan inovatif.
- 2) Guru sebagai pendidik dituntut agar selalu kreatif serta inovatif dalam mendapatkan terobosan pembelajaran.

- 3) Dengan penggunaan multimedia dapat menggabungkan berbagai media seperti teks, audio, gambar, video, animasi dan lain lain, dalam satu kesatuan yang mendukung satu sama lain untuk tercapainya tujuan pembelajaran.
  - 4) Motivasi siswa dalam belajar selama proses pembelajaran dapat meningkat sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai.
  - 5) Dapat memudahkan dalam memvisualisasikan materi sulit jika menggunakan alat konvensional atau alat peraga.
  - 6) Melatih siswa untuk belajar mandiri dalam mencari dan mendapatkan ilmu pengetahuan.
- e. Jalur Akses Multimedia Pembelajaran Interaktif

1) *Offline Access*

Multimedia *offline* merupakan jenis multimedia yang merupakan kombinasi teks, suara, gambar, video, dan animasi yang disampaikan dengan komputer atau perangkat secara *offline* (Belawati, 2019: 84). Sesuai dengan jalur akses yang berupa *offline*, media ini dapat digunakan tanpa menggunakan fasilitas internet, namun tidak jarang memuat situs yang dimasukkan unsur internet ke dalam multimedia tersebut, seperti memasukkan link yang mengarah ke suatu situs.

Penggunaan multimedia offline sering dikenal dengan istilah Computer Based Instruction (CBI) atau Computer Based

Learning (CBL). Semua istilah tersebut merujuk pada menggunakan komputer untuk mengoperasikan multimedia pembelajaran interaktif, sehingga menyajikan pembelajaran yang aktif untuk peserta didik dan dapat merespon tindakan peserta didik (Belawati, 2019: 118). Multimedia offline dapat dioperasikan tanpa terhubung jaringan atau koneksi internet yang ditampilkan melalui media dalam aplikasi telepon selular atau komputer.

## 2) *Online Access*

Multimedia online pada umumnya memiliki istilah Internet Based Training (IBT), Web Based Training (WBT), online education, virtual education, e-learning, dan sebagainya. Hypertext Markup Language (HTML) adalah suatu bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat halaman web (web page) agar dapat menghasilkan tampilan wujud yang terintegrasi (Belawati, 2019: 120). Multimedia online dapat dioperasikan melalui telepon pintar maupun komputer, namun wajib terhubung jaringan atau terkoneksi internet.

## f. Kelebihan dan Kekurangan Multimedia Pembelajaran Interaktif

Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dapat membantu pendidik untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Namun, menurut Prasetyo (dalam Belawati, 2019: 147)



dapat memanfaatkan multimedia pembelajaran interkatif tentunya terdapat kelebihan dan kekurangan dari multimedia, yaitu:

1) Kelebihan

- a) Mempermudahkan pendidik untuk menjelaskan suatu materi secara riil melalui gambar, video ataupun animasi.
- b) Meningkatkan daya tarik peserta didik.
- c) Kegiatan pembelajaran dapat berlangsung secara menarik dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

2) Kekurangan

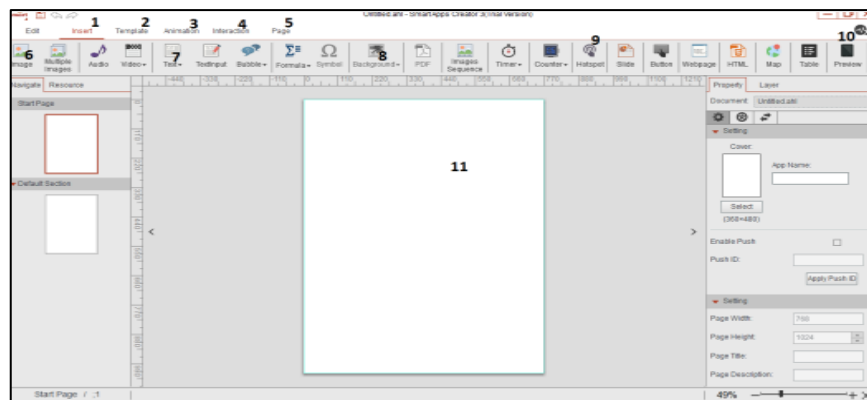
- a) Memerlukan peralatan yang relative susah untuk digunakan dalam pembuatannya
- b) Memerlukan kemampuan pengoperasian
- c) Pengembangannya memerlukan waktu yang cukup lama

#### 4. Pengenalan Aplikasi Smart Apps Creator

a. Pengertian *Smart Apps Creator*

*Smart Apps Creator* merupakan aplikasi yang digunakan untuk membuat aplikasi mobile android dan iOS tanpa kode pemrograman, serta dapat menghasilkan format *HTML5* dan *.exe*. *Smart Apps Creator* dapat dipergunakan untuk membuat aplikasi mobile multimedia pembelajaran, wisata, *city guide*, *marketing*, *game*, dsb. Serta dapat diajarkan juga kepada para pelajar SD, SMP, SMA/SMK untuk meningkatkan kreatifitasnya dalam mengelola konten dan juga membuat aplikasi-aplikasi *mobile* yang menarik.

b. Area Kerja *Smart Apps Creator*



**Gambar: Area Kerja Smart Apps Creator**

**Sumber: Dokumen Peneliti**

- 1) Menu *Insert*, untuk memasukkan foto, video, background, memasukkan fitur pergantian antar *slide* (*hotspot*), dan uji coba *preview*.
- 2) Menu *Template*, untuk memasukkan foto, uji coba *preview*, dan menghubungkan antar *slide*.
- 3) Menu *Animation*, untuk memberikan animasi agar desain lebih menarik berupa naik turun, kanan kiri, menghilang kemudian muncul kembali.
- 4) Menu *Interaction*, untuk mendesain antar *slide* agar memudahkan dalam membuka aplikasi tersebut.
- 5) Menu *Page*, untuk membuka *file* sesuai dengan kebutuhan dari mana *slide* akan dimulai.
- 6) Icon *Image*, untuk memasukkan foto/gambar ke dalam *page*/halaman.

- 7) Icon *Text*, untuk memasukan teks ke dalam *page*/halaman sesuai dengan kebutuhan.
- 8) Icon *Background*, untuk memasukkan *background* ke dalam *page*/halaman agar lebih menarik.
- 9) Icon *Hotspot*, untuk mengolah *slide* agar lebih menarik dan memudahkan dalam menggunakan aplikasi tersebut.
- 10) Icon *Preview*, untuk melihat semua menu yang telah dibuat dan disajikan agar dikoreksi kembali.
- 11) Icon *Page*, untuk menunjukkan halaman atau *page* yang akan dibuat untuk kebutuhan tertentu.

c. Kelebihan dan Kekurangan *Smart Apps Creator*

Kelebihan *Smart Apps Creator*:

- 1) Aplikasi ini mudah untuk digunakan.
- 2) Dapat membuat media pembelajaran tanpa coding.
- 3) Hasil luaran dari aplikasi ini bersifat interaktif, sehingga pengguna tidak akan bosan
- 4) Pengembang dapat dengan leluasa untuk berkreasi sesuai dengan kebutuhan dan imajinasi masing-masing.
- 5) Ukuran aplikasi yang ringan dan tidak memakan banyak penyimpanan.
- 6) Fitur yang disediakan cukup untuk membuat suatu media pembelajaran.
- 7) Fitur yang ada mudah untuk digunakan

- 8) Mudah dalam membuat animasi.
- 9) Hasil luaran aplikasi dapat disimpan dengan hasil untuk perangkat Android, *iOS*, *exe*, dan *HTML5*.

Selain kelebihan, Smart Apps Creator juga memiliki kekurangan atau kelemahan, yaitu:

- 1) Aplikasi ini hanya bersifat Trial dan hanya bisa digunakan selama 30 hari kecuali ada lisensi dari *website* resmi *Smart Apps Creator*.
- 2) Fitur yang tersedia terbatas (jika dibandingkan dengan aplikasi pembuat aplikasi android lainnya).
- 3) Aplikasi *Smart Apps Creator* belum ada fitur merubah bahasa menjadi Bahasa Indonesia.
- 4) Hanya digunakan untuk merancang dan membangun aplikasi/media pembelajaran yang sederhana.

### C. Kerangka Berpikir

Kerangka berfikir penelitian dan pengembangan ini berawal dari permasalahan yang dijabarkan pada latar belakang bahwa Peserta didik masih mengalami kesulitan dalam melakukan kegiatan belajar mengajar salah satunya adalah materi Indahnya Keberagama Agama Buddhaku pada dan peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang mampu mendukung kegiatan pembelajaran.

Dari permasalahan tersebut peneliti memberikan solusi yaitu membuat media pembelajaran berupa aplikasi berbasis android yang menyediakan perpaduan dari beberapa media yang digunakan oleh pengguna smartphone

yang berbasis android. Kerangka berfikir dari penelitian dan pengembangan ini dapat dilihat pada bagan berikut.

### **Bagan 1 Kerangka berfikir Penelitian**

