

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MEDIA VIDEO
BHAGAVAD GITA SEKOLAH TINGGI AGAMA HINDU
LAMPUNG**

Tesis

**Oleh
NYOMAN SITI**



**PROGRAM PASCASARJANA TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2017**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MEDIA VIDEO BHAGAVAD GITA SEKOLAH TINGGI AGAMA HINDU (STAH) LAMPUNG

Oleh

Nyoman Siti

Tujuan penelitian ini adalah (1) mengembangkan bahan ajar media video Bhagavad Gita, (2) menganalisis efektifitas penggunaan media video Bhagavad Gita, (3) menganalisis efisiensi penggunaan media video Bhagavad Gita, (4) menganalisis kemenarikan media video Bhagavad Gita. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan, dilakukan di Sekolah Tinggi Agama Hindu Lampung. Pengumpulan data menggunakan tes dan angket dan dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Kesimpulan penelitian adalah (1) menghasilkan bahan ajar media video Bhagavad Gita yang terdiri dari delapan unsur, yaitu : (a) salam pembuka, (b) pengantar, (c) bagian-bagian Bhagavad Gita, (d) cara membaca, (e) jenis-jenis mentrum, (f) contoh, (g) penilaian diri dan (h) salam penutup. (2) bahan ajar media video Bhagavad Gita efektif dengan rata-rata nilai gain secara berurutan adalah 0,71; 0,77; dan 0,77. (3) media video Bhagavad Gita efisien sebagai media pembelajaran sebesar 1,7. (4) media video Bhagavad Gita memiliki kemenarikan untuk digunakan sebagai media pembelajaran mata kuliah Bhagavad Gita dengan rata-rata persentase secara berurutan adalah 91%, 91%, dan 92%.

Kata kunci : bahan ajar, media video, Bhagavad Gita.

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF VIDEO MEDIA INSTRUCTIONAL BHAGAVAD GITA IN RELIGIOUS HIGH SCHOOL HINDU LAMPUNG

By

Nyoman Siti

The objectives of this research are: (1) developing video media teaching materials of Bhagavad Gita, (2) to analyze the effectiveness of Bhagavad Gita video media use, (3) to analyze the efficiency of Bhagavad Gita video media, (4) to analyze the attractiveness of Bhagavad Gita video media. This research uses a research and development approach, conducted in religious high school hindu Lampung. Data collection using tests and questionnaires and analyzed quantitatively and qualitatively. The conclusions of the study were (1) to produce teaching material of Bhagavad Gita video media consisting of eight elements, namely: (a) opening greetings, (b) introduction, (c) parts of Bhagavad Gita, (d) how to read, (e) types of mentrum, (f) examples, (g) self-assessment and (h) closing greetings. (2) video media teaching materials Bhagavad Gita effective with the average of the gain value in sequence is 0.71; 0.77; and 0.77. (3) Bhagavad Gita video media is efficient as a learning media of 1.7. (4) The video media instructional Bhagavad Gita is attractive in used as media video learning Bhagavad Gita with the consecutive average percentage being 91%, 91%, and 92%.

Keywords: teaching materials, video media, Bhagavad Gita.

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MEDIA VIDEO
BHAGAVAD GITA SEKOLAH TINGGI AGAMA HINDU
LAMPUNG**

**Oleh
NYOMAN SITI**

**Tesis
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
MAGISTER PENDIDIKAN**

Pada

**Program Pascasarjana Teknologi Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**PROGRAM PASCASARJANA TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2017**

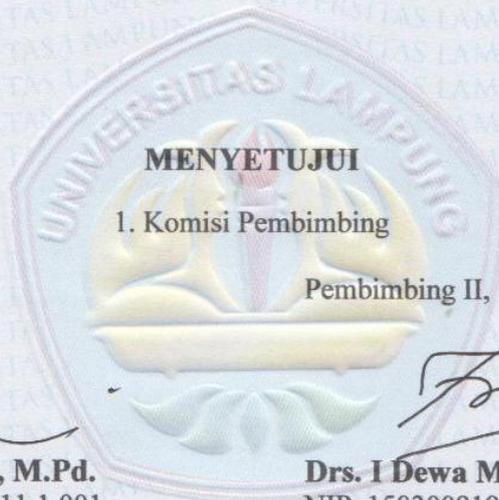
Judul Tesis : **PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MEDIA VIDEO
BHAGAVAD GITA SEKOLAH TINGGI AGAMA
HINDU LAMPUNG**

Nama Mahasiswa : **Nyoman Siti**

No. Pokok Mahasiswa : 1423011029

Program Studi : Pascasarjana Teknologi Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Dr. Budi Koestoro, M.Pd.
NIP 19590108 198211 1 001

Drs. I Dewa Made Raka, M.Si.
NIP 150300919

2. Mengetahui

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Ketua Program Studi
Pascasarjana Teknologi Pendidikan

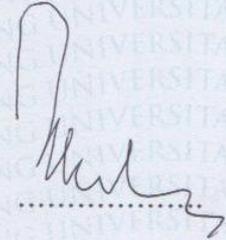
Dr. Riswanti Rini, M.Si.
NIP 19600328 198603 2 002

Dr. Herpratiwi, M.Pd.
NIP 19640914 198712 2 001

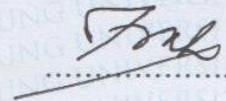
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

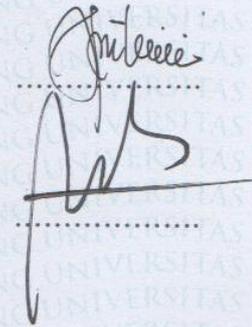
Ketua : **Dr. Budi Koestoro, M.Pd.**



Sekretaris : **Drs. I Dewa Made Raka, M.Si.**



Penguji Anggota : I. **Dr. Herpratiwi, M.Pd.**



II. **Dr. Abdurrahman, M.Si.**



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. Muhammad Fuad, S.Hum.
NIP. 19590722 198603 1 003



Direktur Program Pascasarjana

Prof. Dr. Sudjarwo, M.S.
NIP. 19530528 198103 1 002

4. Tanggal Lulus Ujian : **27 Oktober 2016**

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan dengan sebenarnya bahwa :

1. Tesis dengan judul "PENGEMBANGAN BAHAN AJAR VIDEO BHAGAVAD GITA SEKOLAH TINGGI AGAMA HINDU (STAH) LAMPUNG" adalah karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan atas karya penulis lain dengan cara yang tidak sesuai dengan etika ilmiah yang berlaku dalam masyarakat akademik atau yang disebut plagiarism.
2. Hak intelektual atas karya ilmiah ini diserahkan sepenuhnya kepada Universitas Lampung.

Atas pernyataan ini, apabila dikemudian hari ternyata ditemukan adanya ketidakbenaran, saya bersedia menanggung akibat dan sanksi yang diberikan kepada saya serta sanggup dituntut dengan hukum yang berlaku.

Bandar Lampung, September 2017
Pembuat Pernyataan



NYOMAN SITI
NPM: 1423011029

RIWAYAT HIDUP



Nyoman Siti lahir di Brawijaya, 21 November 1992. Putri dari pasangan Bapak Nengah Mawe dan ibu Ketut Sumerta (Alm) yang memiliki tujuh saudara laki-laki. Menyelesaikan pendidikan di SD Negeri 1 Brawijaya Lampung Timur Tahun 2004, SMP YPS Sidorejo Lampung Timur Tahun 2007, SMA Negeri 1 Bandar Sribhawono Lampung Timur Tahun 2010.

Pada Tahun 2010, penulis melanjutkan studi Program Studi Pendidikan Agama Hindu di Sekolah Tinggi Agama Hindu (STAH) Lampung. Penulis memperoleh gelar sarjana pada tahun 2014 dengan predikat cumlaude sehingga mendapatkan beasiswa untuk melanjutkan pendidikan ke Pascasarjana di Universitas Lampung Tahun 2015.

Pengalaman mengajar pernah bekerja di Pasraman Darma Kerti Banjar Satria Bandar Lampung sebagai pengajar Tahun 2016-2017. Bekerja di Sekolah Tinggi Agama Hindu Lampung sebagai Kasubag Keuangan, Kepegawaian dan Perlengkapan sekaligus asisten dosen mata kuliah, Komputer, Media Pendidikan, Acara Agama Hindu Tahun 2015-2017. Bekerja di Pasraman Widya Loka Brawijaya sebagai pengajar Tahun 2017 sampai sekarang

PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Hyang Widhi Tuhan Yang Maha Esa, karya ini kupersembahkan untuk :

Bapak dan Ibu (Alm) tersayang yang selalu mendoakan, mengasihi, memotivasi, menyemangati, dan mendukung dalam segala hal untuk keberhasilanku.

Keluarga besarku tujuh priaku dan istrinya atas doa dan dukungan yang diberikan.

Kekasihku atas doa, kasih, semangat dan dukungan yang selalu diberikan.

Para sahabat yang selalu mendoakan, menyemangati, dan mendukungku.

Almamaterku tercinta, Universitas Lampung.

MOTTO

*Jadilah Orang Utama Bagi Tuhan Yang Seimbang Dalam Suka Dan
Duka Dengan Tetap Bersyukur Terlepas Dari Keberhasilan Ataupun
Kegagalan, Kita Tetap Harus Berjuang Dan Berusaha Untuk
Melakukan Kewajiban
“santih dalam karma”*

(Penulis)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis haturkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan kasih dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Media Video Bhagavad Gita Sekolah Tinggi Agama Hindu (STAH) Lampung”. Tesis ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan pada Program Pascasarjana Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Tesis ini terselesaikan dengan bimbingan, dukungan, bantuan, dan doa dari orangtua, kekasih, para sahabat, dan berbagai pihak. Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih dengan tulus dan penuh hormat kepada :

1. Prof. Dr. Ir. Hasriadi Mat Akin, M.P., selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Prof. Dr. Sudjarwo, M.S., selaku Direktur Program Pascasarjana Universitas Lampung.
3. Dr. Muhammad Fuad, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Dr. Herpratiwi, M.Pd., selaku Ketua Program Pascasarjana Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

5. Dr. Riswandi, M.Pd., selaku Sekretaris Program Pascasarjana Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
6. Dr. Adelina Hasyim, M.Pd., selaku pembahas dan penguji ahli produk yang dikembangkan dalam tesis ini serta memberi masukan dan dukungan yang sangat berharga untuk menyempurnakan tesis ini.
7. Dr. Budi Kustoro, M.Pd. selaku pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan yang sangat berharga untuk kesempurnaan tesis ini.
8. Drs. I Dewa Made Raka, M.Si. selaku Pembimbing II dalam penyusunan tesis ini dan selaku penguji produk yang dikembangkan dalam tesis ini.
9. I Wayan Kartiana Saputra, S.Skar selaku penguji ahli desain dan media dari produk yang dihasilkan dalam tesis ini.
10. Orang Tua dan Almarhum ibu yang luar biasa, serta 7 priaku yang selalu mendukungku dalam semua hal.
11. Bapak/Ibu dosen dan staf administrasi Program Pascasarjana Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
12. Rekan sejawat, staf, dan seluruh karyawan STAH Lampung.
13. Rekan seperjuangan angkatan 2016 pada Program Pascasarjana Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
14. Semua pihak yang telah mendukung, membantu, dan mendoakan.

Penulis mendoakan semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas budi baik semua pihak di atas. Penulisan tesis ini masih jauh dari sempurna, seperti kata pepatah ”*Tan hana wwanng swetha nulus*” artinya tidak ada manusia yang sempurna. Namun demikian diharapkan semoga tesis ini dapat memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan Agama Hindu.

Bandar Lampung, September 2017
Penulis

Nyoman Siti

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI	
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Batasan Masalah.....	7
1.4 Rumusan Masalah	7
1.5 Tujuan Penelitian	8
1.6 Manfaat Penelitian	8
1.6.1 Teoritis	8
1.6.2 Praktis.....	9
BAB II KAJIAN TEORITIK	
2.1 Teori Belajar.....	11
2.2 Teori Pembelajaran	17
2.2.1 Teori Kognitif	19
2.2.2 Teori Konstruktivisme	25
2.2.3 Teori Belajar Behaviorisme	26
2.3 Desain Pembelajaran (ASSURE).....	28
2.3.1 Tahapan-Tahapan Model Assure	29
2.4 Strategi Pembelajaran.....	44
2.5 Karakteristik Mata Pelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti	45
2.5.1 Rasional Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti	45
2.5.2 Tujuan Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti.....	47

2.5.3 Aspek Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti	48
2.6 Dharmagita dalam Agama Hindu	49
2.7 Pengertian Bhagavad Gita.....	51
2.8 Bagian-bagian Bhagavad Gita	52
2.9 Tata Bunyi Bahasa Sansekerta	74
2.10 Tata Cara Membaca Kitab Suci Bhagavad Gita	76
2.11 Jenis Metrum atau Wirama untuk membaca Bhagavad Gita.....	71
2.12 Kajian Penelitian dan Pengembangan yang Relevan	78
2.13 Efektivitas, Efisiensi dan Kemenarikan Pembelajaran	80
2.13.1 Efektivitas	80
2.13.2 Efisiensi	82
2.13.3 Kemenarikan	84
2.14 Kerangka Berfikir.....	85
2.15 Hipotesis Penelitian.....	86
2.10 Produk yang Dihasilkan	87

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian	88
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	93
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian	93
3.4 Variabel Penelitian	94
3.5 Definisi Konseptual/Definisi Operasional	95
3.6 Instrumen Penilaian.....	99
3.7 Validasi Instrumen	99
3.8 Teknik Pengumpulan Data	100
3.9 Model Pengembangan.....	100
3.9 Uji Coba Produk.....	101
3.9.1 Rancangan Uji Coba	101
3.9.2 Subjek Uji Coba.....	103

3.9.3 Validasi Ahli	103
3.9.4 Analisis Data	103

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian	106
4.1.1 Kondisi dan Potensi Peserta Didik dan Sekolah Terhadap Produk yang dihasilkan	106
4.1.2 Proses Pengembangan Bahan Media Video Bhagavad Gita.....	112
4.1.2.1 Me-review produk yang telah ada	112
4.1.2.2 Pengumpulan Bahan-Bahan	114
4.1.2.3 Pengembangan Flowchart.....	116
4.1.2.4 Pengembangan Story Board	117
4.1.2.5 Pemrograman (Memberi Action).....	118
4.1.2.6 Hasil Uji dan Revisi.....	126
4.1.3 Efektifitas Media Video	130
4.1.3.1 Efektifitas Hasil Uji Perorangan.....	131
4.1.3.2 Efektifitas Hasil Uji Kelompok Kecil	132
4.1.3.3 Efektifitas Hasil Uji Lapangan	134
4.1.4 Efisiensi Bahan Ajar Media Video Bhagavad Gita	136
4.1.4.1 Hasil uji efisiensi perorangan	136
4.1.4.2 Efisiensi Hasil Uji Kelompok Kecil	137
4.1.4.3 Efisiensi Hasil Uji Lapangan	138
4.1.5 Kemenarikan Multimedia Interaktif.....	138
4.1.5.1 Kemenarikan Hasil Uji Perorangan.....	138
4.1.5.2 Kemenarikan Hasil Uji Kelompok Kecil.....	139
4.1.5.3 Kemenarikan Hasil Uji Lapangan	140
4.2 Pembahasan.....	141
4.2.1 Fungsi Produk	141
4.2.2 Efektifitas Produk Media Video Bhagavad Gita.....	141

4.2.3 Efisiensi Media Video Bhagavad Gita.....	154
4.2.4 Keterbatasan Pengembangan Produk Media Video Bhagavad Gita.....	155

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Simpulan	157
5.2 Implikasi.....	158
5.3 Saran.....	160

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1.1 Tingkat Kelulusan Mahasiswa STAH Lampung Dalam Kurun Waktu 3 Angkatan Tahun Terakhir	4
Tabel 3.1 Sampel Penelitian.....	94
Tabel 3.2 Nilai Rata-rata Gain Ternormalisasi dan Klasifikasinya.....	104
Tabel 3.3. Nilai Efisiensi Pembelajaran dan Klasifikasinya	105
Tabel 4.1. Nilai Pretest dan Posttest pada Uji Perorangan.....	130
Tabel 4.2. Nilai-Nilai Pretest Dan Nilai Posttest Pada Uji Kelompok Kecil...	132
Tabel 4.3. Efektifitas media video pada Uji Lapangan.....	134
Tabel 4.4 Perbandingan Waktu yang Diperlukan dengan Waktu yang digunakan dalam Pembelajaran pada Uji Perorangan	136
Tabel 4.6 Perbandingan Waktu yang Diperlukan dengan Waktu yang digunakan dalam Pembelajaran pada Uji Lapangan.....	137
Tabel 4.7. Hasil Analisis Angket Kemenarikan media video pada Uji Perorangan	138
Tabel 4.8 Hasil Analisis Angket Kemenarikan Media Video pada Uji Kelompok Kecil.....	139
Tabel 4.9 Hasil Analisis Angket Kemenarikan Media Video pada Uji Lapangan	140

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.2 Kerangka Berfikir.....	86
Gambar 3.1 Langkah – Langkah Penggunaan Metode Research and Development (R & D).....	88
Gambar 3.2 Model desain pembelajaran ASSURE yang dikombinasikan dengan desain Penelitian Pengembangan Borg & Gall.....	92

DAFTAR LAMPIRAN

1. Instrumen analisis kebutuhan media video Bhagavad Gita	167
2. Data analisis kebutuhan media video Bhagavad Gita.....	168
3. Instrumen analisis kebutuhan pengajar terhadap bahan ajar media video Bhagavad Gita.....	171
4. Kisi-kisi instrument uji ahli terhadap bahan ajar media video Bhagavad Gita.....	173
5. Instrumen uji ahli terhadap bahan ajar media video Bhagavad Gita	174
6. Kisi-kisi instrument uji mahasiswa terhadap bahan ajar media video Bhagavad Gita.....	176
7. Instrument uji kemenarikan, kemudahan dan kemanfaatan media video Bhagavad Gita.....	179
8. Satuan Acara Kuliah Bhagavad Gita	183
9. Kontrak Kuliah Bhagavad Gita.....	188
10. Flowchart	191
11. Strukturchart pengembangan bahan ajar media video Bhagavad Gita	192
12. Instrumen validasi bahan ajar media video Bhagavad Gita.....	193
13. Rubrik Tes Keefektifan.....	196
14. Uji Validitas Instrumen keefektifan.....	197
15. Instrument Pretest	202
16. Instrument Posttest.....	207
17. Instrument tes unjuk kerja/evaluasi diri.....	212
18. Tata cara membaca kitab suci	214
19. Hasil uji Normalitas dan uji perpedaan pretest-posttest uji terbatas	215
20. Hasil uji Normalitas dan uji perpedaan pretest-posttest uji kelompok	217
21. Hasil uji Normalitas dan uji perpedaan pretest-posttest uji lapangan	218
22. Hasil uji N-Gain pretest-posttest uji lapangan	221
23. Hasil uji kemenarikan, kemudahan dan kemanfaatan pretest-posttest uji Terbatas dan kelompok	227

24. Hasil uji kemenarikan, kemudahan dan kemanfaatan pretest-posttest uji Lapangan.....	230
25. Rekapitulasi data uji komparasi N-Gain rata-rata antara kelas Eksperimen Semester IV, VI dan VIII dengan kelas control.....	234
26. Surat Ijin Penelitian Universitas Lampung	235
27. Surat Ijin Penelitian Sekolah Tinggi Agama Hindu (STAH) Lampung	236

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Depdiknas:2003:2). Standar Kompetensi Lulusan adalah salah satu dari delapan standar nasional pendidikan sebagaimana tertuang dalam Bab II pasal 2 (1) Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, meliputi standar isi, standar proses, standar kompetensi lulusan, standar pendidik dan tenaga kependidikan, standar sarana dan prasarana, standar pengelolaan, standar pembiayaan, dan standar penilaian pendidikan. Hal tersebut merupakan upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan yang diarahkan untuk pengembangan ilmu, teknologi, seni, serta pergeseran paradigma pendidikan yang berorientasi pada kebutuhan peserta didik. Selanjutnya Standar Kompetensi Lulusan mata pelajaran kemudian diturunkan menjadi Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar. Menurut Permendiknas No 22 Tahun 2006 dalam prinsip pelaksanaan kurikulum bahwa kurikulum dilaksanakan dengan menegakkan kelima pilar belajar, yaitu

- a) Belajar untuk beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa,
- b) Belajar untuk memahami dan menghayati,
- c) Belajar untuk mampu melaksanakan dan berbuat secara efektif,
- d) Belajar untuk hidup bersama dan berguna bagi orang lain, dan
- e) Belajar untuk membangun dan menemukan jati diri, melalui proses pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

Belajar adalah proses perubahan tingkah laku pada diri seseorang berkat pengalaman dan pelatihan Hamalik (2009). Dan pembelajaran adalah upaya untuk membelajarkan mahasiswa Uno (2009). Dalam belajar dan pembelajaran agar tercapai sebuah tujuan maka dibutuhkan media untuk memudahkan dalam belajar. Gagne dalam Sadiman (2010 : 6) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Briggs (1970) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Media pembelajaran dapat digolongkan menjadi beberapa jenis. Schramm dalam Niken dan Dany, (2010:90) menggolongkan media berdasarkan kompleks suara, yaitu: media kompleks (film, televisi, video/VCD) dan media sederhana (slide, audio, transparansi, teks). Selain itu media juga digolongkan berdasarkan jangkauannya, yaitu media masal (liputannya luas dan serentak / radio, televisi), media kelompok (liputannya seluas ruangan / kaset audio, video, OHP, slide dan lain-lain) dan media individual (untuk perorangan / buku

teks, telepon, CAI). Dengan banyaknya media yang ada maka diharapkan dapat memudahkan penyampaian informasi dalam proses pembelajaran.

Akan tetapi pada kenyataannya dosen jarang menggunakan media agar mahasiswa tertarik dalam belajar. Pembelajaran dengan metode ceramah kurang efektif karena dapat membuat mahasiswa mengantuk dan kurang memahami apa yang disampaikan dosen. Dalam metode yang biasa diajarkan dosen sebagai titik acuan untuk pembedaan nada dalam membaca Bhagavad Gita belum ada. Hal ini menyebabkan kebingungan dikalangan mahasiswa dalam mempraktikkan materi tersebut. Sehingga pada saat ujian Bhagavad Gita dilaksanakan dalam bentuk praktik masih banyak mahasiswa yang tidak lulus ujian karena tidak memenuhi karakteristik penilaian. Oleh sebab itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat mendukung mata kuliah Bhagavad Gita khususnya pada praktik membaca/melantunkan kitab suci agar mahasiswa lebih cepat memahami dan mempraktikkan materi yang disampaikan. Mengingat penggunaan video animasi telah meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada kompetensi sistem starter, maka dosen atau instruktur disarankan untuk menggunakan video animasi tersebut sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran, agar didapatkan hasil belajar yang lebih baik (Setiawan hendarto, 2012).

Mata kuliah Bhagavad Gita selama tiga tahun terakhir adalah cenderung kurang mengalami peningkatan. Berikut ini gambaran kemampuan mahasiswa dalam setiap pelajaran Bhagavad Gita dari segi pemahaman materi dan praktik membaca/melantunkan Bhagavad Gita di semester III Sekolah Tinggi Agama Hindu (STAH) dalam kurun waktu tiga angkatan tahun terakhir.

Tabel 1.1. Tingkat kelulusan mahasiswa STAH Lampung dalam kurun waktu 3 angkatan tahun terakhir

Mata Kuliah Bhagava d Gita	Tingkat Kelulusan Mahasiswa					
	Angkatan 2013		Angkatan 2014		Angkatan 2015	
	Jumlah Mahasis wa	Presenta se	Jumlah Mahasis wa	Presenta se	Jumlah Mahasis wa	Presenta se
Materi Bhagava d Gita	18	80 %	7	95 %	7	75 %
Praktik Bhagava d Gita	18	20 %	7	25 %	7	10 %

Sumber : Rekap nilai hasil belajar Kasubag. Akademik

Dari data pada Tabel 1.1. menunjukkan bahwa hasil belajar mahasiswa pada mapada praktik membaca Bhagavad Gita selama tiga angkatan tahun terakhir adalah cenderung kurang mengalami peningkatan hal ini disebabkan karena persentase jumlah mahasiswa yang tidak mencapai standar kelulusan yang telah ditentukan.

Menurut Wasliman (2007:158) dalam Susanto, (2013:12), hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal yang bersumber dari dalam diri peserta didik meliputi kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar,

ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan maupun faktor eksternal yang berasal dari luar diri peserta didik yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat.

Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah (UU No. 14 pasal 1 th. 2005 tentang guru dan dosen).

Berdasarkan uraian tersebut, untuk meningkatkan hasil belajar Bhagavad Gita perlu dikembangkan bahan ajar media video Bhagavad Gita untuk mahasiswa semester III di STAH Lampung. Media video Bhagavad Gita tersebut hendaknya dirancang sebagai komplemen dari bahan ajar yang sudah ada sebelumnya untuk mengarahkan mahasiswa berlatih yang menekankan membangun kemampuan psikomotor. Di samping itu, media video Bhagavad Gita tersebut hendaknya memiliki efektifitas, efisiensi dan kemenarikan sehingga pengetahuan mahasiswa terhadap materi lebih mendalam dan tertanam lebih lama serta berdampak pada peningkatan hasil belajar mahasiswa. Maka penulis tertarik untuk mengembangkan bahan ajar video dalam pembelajaran Bhagavad Gita.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Belum adanya bahan ajar yang efektif, efisien, dan memiliki kemenarikan pada mata pelajaran Bhagavad Gita
2. Sumber belajar yang hanya terbatas pada handout dan buku penunjang.
3. Belum adanya bahan ajar yang efektif, efisien, dan memiliki kemenarikan pada mata pelajaran Bhagavad Gita
4. Sumber belajar yang hanya terbatas pada handout dan buku penunjang.
5. Belum ada peningkatan hasil prestasi belajar secara signifikan dan hasil belajar cenderung rendah.
6. Proses kegiatan pembelajaran menggunakan sumber belajar terbatas pada buku-buku penunjang.
7. Belum maksimalnya penggunaan bahan ajar dalam mata kuliah Bhagavad Gita.
8. 85 % mahasiswa pada praktik Bhagavad Gita tidak mencapai KKM.
9. Belum ada pilihan multimedia yang dapat digunakan baik secara klasikal maupun individual untuk memperdalam Bhagavad Gita.
10. Kurang adanya kreatifitas dosen dalam membuat bahan ajar.

1.3 Batasan Masalah

Sehubungan dengan adanya identifikasi masalah tersebut, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Perlunya mengetahui bahan ajar yang ada saat ini pada materi Bhagavad Gita.
2. Perlunya multimedia interaktif sebagai media penyampaian mata pelajaran Agama Hindu kepada pada praktik Bhagavad Gita
3. Perlunya uji efektivitas multimedia interaktif sebagai bahan ajar penunjang pembelajaran Agama Hindu praktik Bhagavad Gita.
4. Perlunya uji efisiensi video sebagai bahan ajar penunjang pembelajaran Agama Hindu praktik Bhagavad Gita.
5. Perlunya uji kemenarikan bahan ajar penunjang pembelajaran Agama Hindu pada praktik Bhagavad Gita.

1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimana kondisi potensi sekolah terhadap produk yang dihasilkan?
2. Bagaimana merancang produk media video Pendidikan Agama Hindu praktik Bhagavad Gita untuk mahasiswa?
3. Bagaimanakah efektifitas penggunaan media video pada praktik Bhagavad Gita?
4. Bagaimana efisiensi penggunaan media video pada praktik Bhagavad Gita?

5. Bagaimana kemenarikan mahasiswa terhadap penggunaan media video pada praktik Bhagavad Gita?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mendeskripsikan pemanfaatan bahan ajar yang digunakan dosen saat ini dan menganalisis potensi sekolah terhadap produk yang dihasilkan.
2. Menghasilkan produk berbentuk media video pada mata pelajaran praktik Bhagavad Gita.
3. Menjelaskan efektifitas penggunaan media video pada praktik Bhagavad Gita.
4. Menjelaskan efisiensi penggunaan media video pada praktik Bhagavad Gita
5. Menjelaskan kemenarikan mahasiswa terhadap penggunaan multimedia interaktif pada praktik Bhagavad Gita.

1.6 Manfaat penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian tersebut maka penelitian ini memiliki manfaat diantaranya adalah :

1.6.1 Teoritis

1. Memberikan sumbangan ilmu pengetahuan khususnya bidang teknologi pendidikan pada kawasan desain bahan ajar,

pengembangan teknologi komputer dan evaluasi produk. (mengembangkan konsep, menerapkan teori, prinsip dan prosedur TP pada kawasan desain dan pengembangan untuk mengoptimalkan proses pembelajaran dengan memudahkan mahasiswa belajar sebagai dampak positif dari penggunaan produk media video Bhagavad Gita.

2. Menjadi sumbangan pengetahuan pada desain bahan ajar mata pelajaran Agama Hindu.

1.6.2 Praktis

Secara praktis kegunaan dari hasil penelitian ini adalah (Secara praktis bagi mahasiswa, dosen/guru, lembaga dan peneliti

1. Bagi Lembaga kampus STAH Lampung, sebagai sumbangan belajar mahasiswa khususnya mata kuliah Bhagavad Gita dan UKM Dharma Gita
2. Bagi lembaga Parisada, sebagai sumbangan kepada masyarakat dalam belajar membaca kitab suci Bhagavad Gita.
3. Bagi dosen mata kuliah Bhagavad Gita, hasil penelitian dan produk ini dapat digunakan sebagai alternatif bahan ajar untuk mengatasi kesulitan belajar mahasiswa khususnya praktik Bhagavad Gita.
4. Bagi mahasiswa, sebagai media belajar mandiri.
5. Bagi guru Agama Hindu, media video ini dapat digunakan dalam mengajar mahasiswa pada mata pelajaran Bhagavad Gita.

6. Bagi peneliti, semoga dapat memberikan pengalaman yang sangat bermanfaat sehingga, menjadi pemicu untuk terus berkarya, terutama untuk mengembangkan bahan ajar yang efektif, efisien dan memiliki kemenarikan.

BAB II

KAJIAN TEORITIK

2.1 Teori Belajar

Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2010:2). Perubahan yang terjadi dalam diri seseorang banyak sekali baik sifat dan jenisnya karena tentu tidak setiap perubahan dalam diri seseorang merupakan arti belajar adapun ciri – ciri perubahan tingkah laku dalam pengertian belajar :

1. Perubahan terjadi secara sadar

Seseorang belajar akan menyadari terjadinya perubahan itu atau sekurang-kurangnya ia merasakan telah terjadi adanya suatu perubahan dalam dirinya.

2. Perubahan dalam belajar bersifat kontinu dan fungsional

Sebagai hasil belajar, perubahan yang terjadi dalam diri seseorang berlangsung secara berkesinambungan, tidak statis. Satu perubahan yang terjadi akan menyebabkan perubahan berikutnya dan akan berguna bagi kehidupan ataupun proses berikutnya.

3. Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif

Dalam perbuatan belajar, perubahan-perubahan itu senantiasa bertambah dan tertuju untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya. Dengan demikian makin banyak usaha belajar itu dilakukan, makin banyak dan semakin baik perubahan yang diperoleh. Perubahan yang bersifat aktif artinya bahwa perubahan itu tidak terjadi dengan sendirinya melainkan karena usaha individu sendiri.

4. Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara

Perubahan bukan bersifat sementara atau temporer terjadi hanya untuk beberapa saat saja. Perubahan yang terjadi karena proses belajar yang menetap atau permanen seperti belajar piano.

5. Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah

Perubahan tingkah laku itu tidak terjadi karena ada tujuan yang akan dicapai. Perubahan belajar terarah kepada perubahan tingkah laku yang benar – benar disadari seperti belajar mengetik.

6. Perubahan yang mencakup seluruh aspek tingkah laku

Perubahan yang diperoleh seseorang setelah melalui suatu proses belajar meliputi perubahan keseluruhan tingkah laku.

Menurut Bruner (dalam Slameto, 2010 : 11) belajar tidak untuk mengubah tingkah laku seseorang tetapi untuk mengubah kurikulum sekolah menjadi sedemikian rupa sehingga mahasiswa dapat belajar lebih banyak dan mudah. Salah satu model kognitif yang sangat berpengaruh adalah model dari Jerome Bruner yang dikenal dengan nama belajar penemuan *discovery learning*. Untuk meningkatkan proses

belajar perlu lingkungan yang dinamakan “discovery learning environment”, ialah lingkungan dimana mahasiswa dapat melakukan eksplorasi, penemuan – penemuan baru yang belum dikenal pengertian yang mirip dengan yang sudah diketahui. Bruner menganggap bahwa belajar penemuan sesuai dengan pencarian pengetahuan secara aktif oleh manusia dan dengan sendirinya memberikan hasil yang paling baik. Bruner menyarankan agar mahasiswa hendaknya belajar melalui berpartisipasi aktif dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip agar mereka dianjurkan untuk memperoleh pengalaman dan melakukan eksperimen-eksperimen yang mengizinkan mereka untuk menemukan konsep dan prinsip itu sendiri.

Teori belajar Bruner dikenal dengan tiga tahapan belajarnya yaitu, enaktif, ikonik dan simbolik. Pada dasarnya setiap individu pada waktu mengalami atau mengenal peristiwa yang ada di dalam lingkungannya dapat menemukan cara untuk menyatakan kembali peristiwa tersebut di dalam pikirannya, yaitu suatu model mental tentang peristiwa yang dialaminya. Bruner mengemukakan bahwa perkembangan kognitif seseorang terjadi melalui tiga tahap yang ditentukan dengan cara melihat lingkungan, yaitu enactive, iconic, dan symbolic dengan penjelasan sebagai berikut :

- 1) Tahap enaktif, seseorang melakukan aktivitas-aktivitas dalam upayanya untuk memahami lingkungan sekitarnya. Artinya dalam memahami dunia sekitarnya anak menggunakan pengetahuan motorik. Misalnya belajar naik sepeda, yang harus didahului dengan bermacam – macam keterampilan motorik.

- 2) Tahap ikonik, seseorang memahami objek-objek atau dunianya melalui gambar-gambar dan visualisasi verbal. Misalnya mengenal jalan yang menuju ke pasar, mengingat dimana buku yang penting diletakan.
- 3) Tahap simbolik, seseorang telah mampu memiliki ide-ide atau gagasan-gagasan abstrak yang sangat dipengaruhi oleh kemampuannya berbahasa dan logika. Dalam memahami dunia sekitarnya anak belajar melalui simbol-simbol bahasa, logika, matematika, dan sebagainya.

Dalam memandang proses belajar, Bruner menekankan adanya pengaruh kebudayaan terhadap tingkah laku seseorang. Bruner menyebutkan bahwa proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan, atau pemahaman melalui contoh-contoh yang ia temui dalam kehidupannya. Implementasi Teori Belajar Bruner terhadap penelitian ini bahwa belajar juga memerlukan contoh, pemahaman konsep, sehingga nilai-nilai Bhagavad Gita dalam kehidupan dapat terimplementasi. Hasil yang diharapkan adalah melalui praktik Bhagavad Gita mahasiswa dapat mengerti pemahaman akan etika dan nilai-nilai dalam Agama Hindu.

Menurut R.Gagne (1989) dalam Susanto, (2013:1) belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses di mana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dua konsep ini menjadi terpadu dalam satu kegiatan di mana terjadi interaksi antara guru dengan siswa, serta siswa dengan siswa saat pembelajaran berlangsung. Bagi Gagne, belajar dimaknai sebagai suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan dan tingkah laku. Selanjutnya, Gagne dalam teorinya yang disebut *The domains of learning*, menyimpulkan bahwa segala sesuatu yang dipelajari oleh manusia dapat dibagi menjadi lima kategori, yaitu keterampilan motoris (*motor skill*), informasi verbal, kemampuan intelektual, strategi kognitif dan sikap (*attitude*).

Menurut Hamalik (2003) dalam Susanto, (2013: 3) menjelaskan bahwa belajar adalah memodifikasi atau memperteguh perilaku melalui pengalaman (*learning is defined as the modifier or strengthening of behavior through experiencing*). Menurut pengertian ini, belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan merupakan suatu hasil atau tujuan. Dengan demikian, belajar itu bukan sekadar mengingat atau menghafal saja, namun lebih luas dari itu merupakan mengalami. Hamalik juga menegaskan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu atau seseorang melalui interaksi dengan lingkungannya. Perubahan tingkah laku ini mencakup perubahan dalam kebiasaan (*habit*), sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotorik). Perubahan tingkah laku dalam kegiatan belajar disebabkan oleh pengalaman atau latihan.

Menurut Susanto, (2013: 4) belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa maupun dalam bertindak. Anderson (2001: 35) mengemukakan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan yang relatif menetap terjadi dalam tingkah laku potensial sebagai hasil dari pengalaman.

Berdasarkan definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku individu atau seseorang melalui interaksi dengan lingkungannya menyangkut perubahan ranah pengetahuan (kognitif), sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotor).

Mahasiswa adalah subjek yang terlibat dalam kegiatan belajar mengajar di Perguruan Tinggi. Dalam kegiatan tersebut mahasiswa mengalami tindak mengajar dan merespon dengan tindak belajar. Pada umumnya semula mahasiswa belum menyadari pentingnya belajar. Dalam proses belajar tersebut, mahasiswa menggunakan kemampuan mentalnya untuk mempelajari bahan ajar. Kemampuan-kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dibelajarkan dengan bahan belajar menjadi semakin rinci dan menguat. Adanya informasi tentang sasaran belajar, adanya penguatan-penguatan, adanya evaluasi dan keberhasilan belajar, menyebabkan mahasiswa semakin sadar akan kemampuan dirinya. Hal ini akan memperkuat keinginan untuk semakin diri (Dimiyati dan Mudjiono, 2009 : 22).

Implementasi dari teori ini adalah dengan adanya bahan ajar media Video Bhagavad Gita maka diharapkan mahasiswa dapat belajar mandiri dengan video ini.

2.2 Teori Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu istilah yang memiliki keterkaitan yang sangat erat dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain dalam proses pendidikan. Pembelajaran seharusnya merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menciptakan suasana atau memberikan pelayanan agar siswa belajar. Untuk itu, harus dipahami bagaimana siswa memperoleh pengetahuan dari kegiatan belajarnya. Jika dosen dapat memahami proses memperoleh pengetahuan, maka dosen akan dapat menentukan strategi pembelajaran yang tepat bagi mahasiswanya.

Menurut Sudjana (2000) dalam Sugihartono, dkk (2007: 80) pembelajaran merupakan setiap upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar. Kegiatan pembelajaran ini dengan sengaja, terarah dan terkendali untuk dapat membentuk diri secara positif. Pembelajaran dilakukan dengan adanya pertimbangan kondisi yang ada yang kemudian diberikan perlakuan dengan metode untuk mendapatkan hasil yang meliputi efektivitas, efisiensi dan daya tarik. Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003 pasal 1

ayat 20 “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”.

Menurut *Syaiful Sagala* (2010 : 61) pembelajaran adalah “membelajarkan mahasiswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan”. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah. Mengajar dilakukan pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar oleh peserta didik. Menurut Corey (1986:195) “Pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan”. Pembelajaran yang bersifat klasikal yang mengabaikan perbedaan individual dapat diperbaiki dengan beberapa cara. Antara lain penggunaan metode atau strategi belajar mengajar yang bervariasi sehingga perbedaan-perbedaan kemampuan mahasiswa yang terlayani.

Pembelajaran adalah seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar siswa, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian ekstrim yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian intern yang berlangsung dialami siswa (Winkel (1991) dalam Siregar dan Nara (2010 :12). Sementara Gagne (1977) dalam Siregar dan Nara (2010: 12) mendefinisikan pembelajaran

sebagai pengaturan peristiwa secara seksama dengan maksud agar terjadi belajar dan membuatnya berhasil guna. Lebih lanjut Gagne menyatakan bahwa pembelajaran dimaksudkan untuk menghasilkan belajar, situasi eksternal harus dirancang sedemikian rupa untuk mengaktifkan, mendukung dan mempertahankan proses internal yang terdapat dalam setiap peristiwa belajar.

Pengertian pembelajaran yang dikemukakan oleh Miarso (1993) dalam Siregar dan Nara (2010: 12) menyatakan bahwa —pembelajaran adalah usaha yang dilaksanakan secara sengaja, dengan tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta pelaksanaannya terkendali.

Dari beberapa pengertian pembelajaran yang telah dikemukakan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran adalah usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja untuk membuat siswa belajar aktif dan terkendali baik isinya, waktu, proses maupun hasilnya.

2.2.1 Teori Kognitif

Menurut Piaget dalam Susanto, (2013:7) Implikasi teori perkembangan kognitif dalam pembelajaran adalah : Bahasa dan cara berfikir anak berbeda dengan orang dewasa. Oleh karena itu guru mengajar dengan menggunakan bahasa yang sesuai dengan cara berfikir anak; Anak-anak akan belajar lebih baik apabila dapat menghadapi lingkungan dengan

baik. Guru harus membantu anak agar dapat berinteraksi dengan lingkungan sebaik-baiknya; Bahan yang harus dipelajari anak hendaknya dirasakan baru tetapi tidak asing; Berikan peluang agar anak belajar sesuai tahap perkembangannya. Di dalam kelas, anak-anak hendaknya diberi peluang untuk saling berbicara dan diskusi dengan teman-temannya.

Piaget membagi skema yang digunakan anak untuk memahami dunianya melalui empat periode utama yang berkorelasi dengan dan semakin canggih seiring pertambahan usia: 1) Periode sensorimotor (usia 0–2 tahun); 2) Periode praoperasional (usia 2–7 tahun); 3) Periode operasional konkrit (usia 7–11 tahun); dan 4) Periode operasional formal (usia 11 tahun sampai dewasa).

1. Periode sensorimotor

Menurut Piaget, bayi lahir dengan sejumlah refleks bawaan selain juga dorongan untuk mengeksplorasi dunianya. Skema awalnya dibentuk melalui diferensiasi refleks bawaan tersebut. **Periode sensorimotor** adalah periode pertama dari empat periode. Piaget berpendapat bahwa tahapan ini menandai perkembangan kemampuan dan pemahaman spatial penting dalam enam sub-tahapan:

- a. Sub-tahapan *skema refleks*, muncul saat lahir sampai usia enam minggu dan berhubungan terutama dengan refleks.
- b. Sub-tahapan *fase reaksi sirkular primer*, dari usia enam minggu sampai empat bulan dan berhubungan terutama dengan munculnya kebiasaankebiasaan.
- c. Sub-tahapan *fase reaksi sirkular sekunder*, muncul antara usia empat sampai sembilan bulan dan berhubungan terutama dengan koordinasi antara penglihatan dan pemaknaan.
- d. Sub-tahapan *koordinasi reaksi sirkular sekunder*, muncul dari usia sembilan sampai duabelas bulan, saat berkembangnya kemampuan untuk melihat objek sebagai sesuatu yang permanen walau kelihatannya berbeda kalau dilihat dari sudut berbeda (permanensi objek).
- e. Sub-tahapan *fase reaksi sirkular tersier*, muncul dalam usia dua belas sampai delapan belas bulan dan berhubungan terutama dengan penemuan cara-cara baru untuk mencapai tujuan.
- f. Sub-tahapan *awal representasi simbolik*, berhubungan terutama dengan tahapan awal kreativitas.

2. Tahapan praoperasional

Tahapan ini merupakan tahapan kedua dari empat tahapan. Dengan mengamati urutan permainan, Piaget bisa menunjukkan bahwa setelah akhir usia dua tahun jenis yang secara kualitatif baru dari fungsi psikologis muncul. **Pemikiran (Pra)Operasi** dalam teori Piaget adalah prosedur

melakukan tindakan secara mental terhadap objek-objek. Ciri dari tahapan ini adalah operasi mental yang jarang dan secara logika tidak memadai. Dalam tahapan ini, anak belajar menggunakan dan merepresentasikan objek dengan gambaran dan kata-kata. Pemikirannya masih bersifat egosentris: anak kesulitan untuk melihat dari sudut pandang orang lain. Anak dapat mengklasifikasikan objek menggunakan satu ciri, seperti mengumpulkan semua benda merah walau bentuknya berbeda-beda atau mengumpulkan semua benda bulat walau warnanya berbeda-beda.

Menurut Piaget, tahapan pra-operasional mengikuti tahapan sensorimotor dan muncul antara usia dua sampai enam tahun. Dalam tahapan ini, anak mengembangkan keterampilan berbahasanya. Mereka mulai merepresentasikan benda-benda dengan kata-kata dan gambar. Bagaimanapun, mereka masih menggunakan penalaran intuitif bukan logis. Di permulaan tahapan ini, mereka cenderung egosentris, yaitu, mereka tidak dapat memahami tempatnya di dunia dan bagaimana hal tersebut berhubungan satu sama lain. Mereka kesulitan memahami bagaimana perasaan dari orang di sekitarnya. Tetapi seiring pendewasaan, kemampuan untuk memahami perspektif orang lain semakin baik. Anak memiliki pikiran yang sangat imajinatif di saat ini dan menganggap setiap benda yang tidak hidup pun memiliki perasaan.

3. Tahapan operasional konkrit

Tahapan ini adalah tahapan ketiga dari empat tahapan. Muncul antara usia enam sampai dua belas tahun dan mempunyai ciri berupa penggunaan

logika yang memadai. Proses-proses penting selama tahapan ini adalah: (1) **Pengurutan**—kemampuan untuk mengurutkan objek menurut ukuran, bentuk, atau ciri lainnya. Contohnya, bila diberi benda berbeda ukuran, mereka dapat mengurutkannya dari benda yang paling besar ke yang paling kecil. (2) **Klasifikasi**—kemampuan untuk memberi nama dan mengidentifikasi serangkaian benda menurut tampilannya, ukurannya, atau karakteristik lain, termasuk gagasan bahwa serangkaian benda-benda dapat menyertakan benda lainnya ke dalam rangkaian tersebut. Anak tidak lagi memiliki keterbatasan logika berupa animisme (anggapan bahwa semua benda hidup dan berperasaan). (3) **Decentering**—anak mulai mempertimbangkan beberapa aspek dari suatu permasalahan untuk bisa memecahkannya. Sebagai contoh anak tidak akan lagi menganggap cangkir lebar tapi pendek lebih sedikit isinya dibanding cangkir kecil yang tinggi. (4) **Reversibility**—anak mulai memahami bahwa jumlah atau benda-benda dapat diubah, kemudian kembali ke keadaan awal. Untuk itu, anak dapat dengan cepat menentukan bahwa $4+4$ sama dengan 8, $8-4$ akan sama dengan 4, jumlah sebelumnya. (5) **Konservasi**—memahami bahwa kuantitas, panjang, atau jumlah benda-benda adalah tidak berhubungan dengan pengaturan atau tampilan dari objek atau benda-benda tersebut. Sebagai contoh, bila anak diberi cangkir yang seukuran dan isinya sama banyak, mereka akan tahu bila air dituangkan ke gelas lain yang ukurannya berbeda, air di gelas itu akan tetap sama banyak dengan isi cangkir lain. (6) **Penghilangan sifat Egosentrisme**—kemampuan untuk melihat sesuatu

dari sudut pandang orang lain (bahkan saat orang tersebut berpikir dengan cara yang salah). Sebagai contoh, tunjukkan komik yang memperlihatkan Siti menyimpan boneka di dalam kotak, lalu meninggalkan ruangan, kemudian Ujang memindahkan boneka itu ke dalam laci, setelah itu baru Siti kembali ke ruangan. Anak dalam tahap operasi konkrit akan mengatakan bahwa Siti akan tetap menganggap boneka itu ada di dalam kotak walau anak itu tahu bahwa boneka itu sudah dipindahkan ke dalam laci oleh Ujang.

4. Tahapan operasional formal

Tahap operasional formal adalah periode terakhir perkembangan kognitif dalam teori Piaget. Tahap ini mulai dialami anak dalam usia sebelas tahun (saat pubertas) dan terus berlanjut sampai dewasa. Karakteristik tahap ini adalah diperolehnya kemampuan untuk berpikir secara abstrak, menalar secara logis, dan menarik kesimpulan dari informasi yang tersedia. Beberapa orang tidak sepenuhnya mencapai perkembangan sampai tahap ini, sehingga ia tidak mempunyai keterampilan berpikir sebagai seorang dewasa dan tetap menggunakan penalaran dari tahap operasional konkrit. Dari keempat periode utama yang dinyatakan oleh Piaget, peneliti menggunakan teori Periode operasional konkrit (usia 12-30 tahun) sebagai landasan teori karena yang menjadi objek penelitian adalah mahasiswa semester III.

2.2.2 Teori Konstruktivisme

Teori konstruktivisme adalah suatu teori belajar yang menekankan bahwa pebelajar tidak menerima begitu saja pengetahuan yang mereka dapatkan, tetapi mereka secara aktif membangun pengetahuan secara individual (Sanjaya, 2010:245). Pengetahuan itu dibentuk oleh struktur konsepsi seseorang sewaktu berinteraksi dengan lingkungannya. Teori konstruktivisme didefinisikan sebagai pembelajaran yang bersifat generatif, yaitu tindakan mencipta sesuatu makna dari apa yang dipelajari. Teori konstruktivistik berpendapat bahwa pengetahuan dari hasil pemberitahuan tidak akan menjadi makna dari apa yang telah dipelajari karena seseorang tidak membangun pengetahuan itu sendiri.

Piaget (yang dikutip oleh Sanjaya, 2010:246) berpendapat bahwa sejak kecil anak sudah memiliki skema, yaitu struktur kognitif yang terbentuk dari pengalaman. Semakin dewasa seseorang, maka skema yang terbentuk akan semakin sempurna. Proses penyempurnaan skema tersebut terjadi melalui proses *asimilasi* yaitu proses penyempurnaan skema dan proses *akomodasi* yaitu proses mengubah skema yang sudah ada menjadi skema baru. Implikasi teori konstruktivistik ini sangat berpengaruh dalam pembelajaran.

Artinya, proses pembelajaran harus didesain menjadi sebuah proses siswa untuk dapat memperoleh pengalaman belajar secara bermakna. Siswa harus dikondisikan untuk dapat mengkonstruksi dan menemukan sendiri

pengetahuannya. Pada praktiknya, teori ini melahirkan beberapa model pembelajaran yang berpusat pada keaktifan peserta didik seperti pembelajaran kontekstual, pembelajaran inkuiri, *discovery learning*, pembelajaran berbasis masalah, pembelajaran berbasis proyek, dsb.

Berdasarkan penjabaran dari teori konstruktivisme di atas, maka dalam studi ini peneliti mengembangkan suatu bahan ajar yang dapat diimplementasikan sebagai media pembelajaran bagi siswa untuk dapat mengkonstruksi pengetahuannya. Butir-butir dalam desain pengembangan bahan ajar ini dibuat sedemikian rupa agar dapat membantu siswa untuk menemukan dan menyimpulkan sendiri pengetahuannya melalui penerapan model-model pembelajaran yang berorientasi pada aktifitas peserta didik.

2.2.3 Teori Belajar Behaviorisme

Teori behaviorisme menekankan tiga konsep penting yaitu stimulus, respon, dan penguatan. Belajar digambarkan sebagai suatu pembentukan stimulus dan respon. Prinsip dari hal ini adalah perubahan dalam tingkah laku sebagai akibat dari interaksi antara stimulus dan respons. Dengan kata lain, belajar adalah perubahan yang dialami siswa dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respons, (Kristianty, 2006:2).

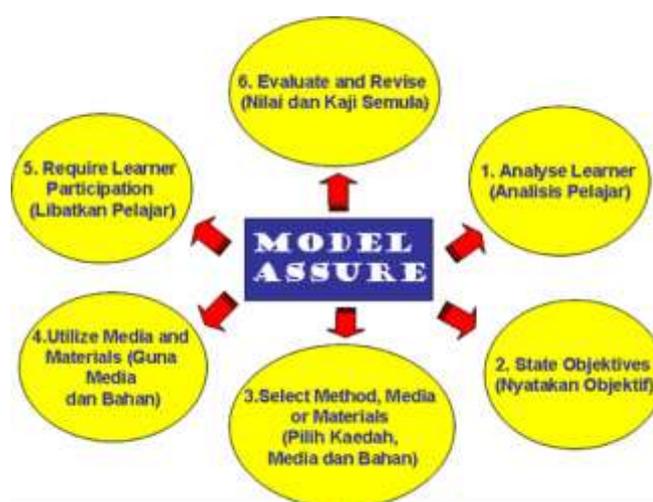
Iskandarwassid (2009: 50) mengemukakan bahwa pendekatan behavioristik dapat dikendalikan dari luar, yaitu dengan memberikan stimulus dan respon. Lingkungan memberikan stimulus atau rangsangan, pebelajar memberikan respon. Dalam pembelajaran bahasa, implementasi dari teori behavioristik adalah belajar melalui peniruan. Ini dapat dilakukan dengan metode *drilling* atau latihan. Kristianty, (2006: 1) mengatakan bahwa teori behaviorisme meyakini pembelajaran bahasa berhubungan dengan interaksi antara stimulus dan respon dengan proses penguatannya. Penguatan diperkuat oleh situasi yang dikondisikan secara berulang-ulang. Sanjaya, (2010: 237) merangkum karakteristik teori belajar behavioristik sebagai berikut: (1) Mementingkan pengaruh lingkungan; (2) Mementingkan bagian-bagian; (3) Mengutamakan peranan reaksi; (4) Hasil belajar terbentuk secara mekanis; (5) Dipengaruhi oleh pengalaman masa lalu; (6) Mementingkan pembentukan kebiasaan; (7) Memecahan masalah dilakukan dengan cara *trial* dan *error*.

Relevansi dari teori behavioristik dengan produk yang dihasilkan dalam studi ini adalah peranan video Bhagavad Gita sebagai stimulus bagi mahasiswa dalam membaca kitab suci. Mahasiswa diharapkan mampu merespon dengan baik aktivitas yang diinstruksikan dalam video Bhagavad Gita. Proses penguatan dilakukan melalui metode latihan agar terbentuk kebiasaan dalam diri mahasiswa untuk menggunakan ungkapan-ungkapan fungsional yang dipelajari. Dengan aktivitas berbicara yang dilakukan

secara berulang-ulang, maka diharapkan pengetahuan mahasiswa akan terbentuk.

2.3 Desain pembelajaran (ASSURE)

ASSURE model menurut Smaldino (2011) adalah salah satu petunjuk dan perencanaan yang bisa membantu untuk bagaimana cara merencanakan, mengidentifikasi, menentukan tujuan, memilih metode dan bahan, serta evaluasi. Model assure ini merupakan rujukan bagi pendidik dalam membelajarkan peserta didik dalam pembelajaran yang direncanakan dan disusun secara sistematis dengan mengintegrasikan teknologi dan media sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna bagi peserta didik. Pembelajaran dengan menggunakan *ASSURE Model* mempunyai beberapa tahapan yang dapat membantu terwujudnya pembelajaran yang efektif dan bermakna bagi peserta didik.



Gambar 2.1 Model ASSURE

2.3.1. Tahapan-Tahapan Model Assure

Rancangan penggunaan media dengan model ASSURE dilakukan pada mahasiswa semester III mata kuliah Bhagavad Gita materi praktik membaca kitab suci Bhagavad Gita. Tahapan tersebut menurut Smaldino merupakan penjabaran dari *ASSURE Model*, adalah sebagai berikut:

1. **Analyze Learner** (Analisis Pembelajar)

Tujuan utama dalam menganalisa termasuk pendidik dapat menemui kebutuhan belajar mahasiswa yang urgen sehingga mereka mampu mendapatkan tingkatan pengetahuan dalam pembelajaran secara maksimal. Analisis pembelajar meliputi tiga faktor kunci dari diri pembelajar yang meliputi :

a. *General Characteristics* (Karakteristik Umum)

Karakteristik umum mahasiswa dapat ditemukan melalui variable yang konstan, seperti, jenis kelamin, umur, tingkat perkembangan, Bhagavasd Gita dan faktor sosial ekonomi serta etnik. Semua variabel konstan tersebut, menjadi patokan dalam merumuskan strategi dan media yang tepat dalam menyampaikan bahan pelajaran.

b. *Specific Entry Competencies* (Mendiagnosis kemampuan awal pembelajar)

Penelitian yang terbaru menunjukkan bahwa pengetahuan awal mahasiswa merupakan sebuah subyek patokan yang berpengaruh

dalam bagaimana dan apa yang dapat mereka pelajari lebih banyak sesuai dengan perkembangan psikologi mahasiswa (Smaldino dari Dick, Carey & Carey, 2001). Hal ini akan memudahkan dalam merancang suatu pembelajaran agar penyampaian materi pelajaran dapat diserap dengan optimal oleh peserta didik sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya.

c. *Learning Style* (Gaya Belajar)

Gaya belajar yang dimiliki setiap pembelajar berbeda-beda dan mengantarkan peserta didik dalam pemaknaan pengetahuan termasuk di dalamnya interaksi dengan dan merespon dengan emosi ketertarikan terhadap pembelajaran. Terdapat tiga macam gaya belajar yang dimiliki peserta didik, yaitu: 1. Gaya belajar visual (melihat) yaitu dengan lebih banyak melihat seperti membaca 2. Gaya belajar audio (mendengarkan), yaitu belajar akan lebih bermakna oleh peserta didik jika pelajarannya tersebut didengarkan dengan serius, 3. Gaya belajar kinestetik (melakukan), yaitu pelajaran akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik jika dia sudah mempraktekkan sendiri.

Karakteristik umum dari pembelajar semester III Sekolah Tinggi Agama Hindu mata kuliah Bhagavad Gita dalam praktik membaca kitab suci adalah pembelajar yang sudah melalui pendidikan Sekolah Menengah Atas

(SMA/SMK). Diasumsikan dapat mengenal dan menguasai kemampuan dasar mengucapkan mantram Tri sandhya dalam bahasa Sansekerta. Dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi serta bimbingan dosen, semua pebelajar diasumsikan dapat membaca kitab suci sesuai dengan guru lagu yang ada. Secara umum, pebelajar meperlihatkan kurang tertarik dan apati terhadap kegiatan pembelajaran ketika aktivitas berorientasi praktik membaca kitab suci secara konvensional.

Sedangkan karakteristik dasar yang spesifik yang dimiliki pebelajar untuk mata kuliah Bhagavad Gita adalah bahwa mereka sudah menempuh semester I dan II. Kompetensi prasyarat yang akan digunakan pada mata kuliah Bhagavad Gita pada praktik membaca kitab suci adalah mengetahui jenis mata kuliah yang akan dikembangkan dan memiliki keinginan untuk membaca kitab suci. Selain itu, gaya belajar yang dimiliki pebelajar adalah beragam, baik itu kecerdasan majemuk, kekuatan konseptual, kebiasaan memproses informasi, motivasi, dan faktor fisiologis.

2. **State Standards And Objectives** (Menentukan Standard Dan Tujuan)

Tahap selanjutnya dalam ASSURE model adalah merumuskan tujuan dan standar. Dengan demikian diharapkan peserta didik dapat memperoleh suatu kemampuan dan kompetensi tertentu dari pembelajaran. Dalam merumuskan tujuan dan standar pembelajaran perlu memperhatikan dasar dari strategi, media dan pemilihan media yang tepat.

a. Pentingnya Merumuskan Tujuan dan Standar dalam Pembelajaran

Dasar dalam penilaian pembelajaran ini menunjukkan pengetahuan dan kompetensi seperti apa yang nantinya akan dikuasai oleh peserta didik. Selain itu juga menjadi dasar dalam pembelajaran mahasiswa yang lebih bermakna. Sehingga sebelumnya peserta didik dapat mempersiapkan diri dalam partisipasi dan keaktifannya dalam pembelajaran. Ada beberapa alasan mengapa tujuan perlu dirumuskan dalam merancang suatu program pembelajaran seperti yang dijelaskan oleh Wina Sanjaya (2008 : 122-123) berikut ini :

1. Rumusan tujuan yang jelas dapat digunakan untuk mengevaluasi efektifitas keberhasilan proses pembelajaran.
2. Tujuan pembelajaran dapat digunakan sebagai pedoman dan panduan kegiatan belajar mahasiswa
3. Tujuan pembelajaran dapat membantu dalam mendesain sistem pembelajaran
4. Tujuan pembelajaran dapat digunakan sebagai kontrol dalam menentukan batas-batas dan kualitas pembelajaran.

b. Tujuan Pembelajaran yang Berbasis ABCD Menurut Smaldino,dkk.,setiap rumusan tujuan pembelajaran ini haruslah lengkap. Kejelasan dan kelengkapan ini sangat membantu dalam menentukan

model belajar, pemanfaatan media dan sumber belajar berikut asesmen dalam KBM. Rumusan baku **ABCD** tadi dijabarkan sebagai berikut:

A = audience

Pebelajar atau peserta didik dengan segala karakteristiknya. Siapa pun peserta didik, apa pun latar belakangnya, jenjang belajarnya, serta kemampuan prasyaratnya sebaiknya jelas dan rinci.

B = behavior

Perilaku belajar yang dikembangkan dalam pembelajaran. Perilaku belajar mewakili kompetensi, tercermin dalam penggunaan kata kerja. Kata kerja yang digunakan biasanya kata kerja yang terukur dan dapat diamati.

C = conditions

Situasi kondisi atau lingkungan yang memungkinkan bagi pebelajar dapat belajar dengan baik. Penggunaan media dan metode serta sumber belajar menjadi bagian dari kondisi belajar ini. Kondisi ini sebenarnya menunjuk pada istilah strategi pembelajaran tertentu yang diterapkan selama proses belajar mengajar berlangsung.

D = degree

Persyaratan khusus atau kriteria yang dirumuskan sebagai dibaku sebagai bukti bahwa pencapaian tujuan pembelajaran dan proses belajar berhasil. Kriteria ini dapat dinyatakan dalam presentase benar (%), menggunakan kata-kata seperti tepat/benar, waktu yang harus dipenuhi, kelengkapan persyaratan yang dianggap dapat mengukur pencapaian kompetensi. Ada

empat kategori pembelajaran. (1) Domain kognitif, belajar melibatkan berbagai kemampuan intelektual yang dapat diklasifikasikan baik sebagai verbal/informasi visual atau sebagai ketrampilan intelektual. (2) Dalam domain afektif, pembelajaran melibatkan perasaan dan nilai-nilai. (3) Dalam domain ketrampilan motorik, pembelajaran melibatkan atletik, manual, dan ketrampilan seperti fisik. (4) Domain Interpersonal Belajar melibatkan interaksi dengan orang-orang.

c. Tujuan Pembelajaran dan Perbedaan Individu

Berkaitan dengan kemampuan individu dalam menuntaskan atau memahami sebuah materi yang diberikan. Individu yang tidak memiliki kesulitan belajar dengan yang memiliki kesulitan belajar pasti memiliki waktu ketuntasan terhadap materi yang berbeda. Untuk mengatasi hal tersebut, maka timbullah *mastery learning* (kecepatan dalam menuntaskan materi tergantung dengan kemampuan yang dimiliki tiap individu).

Berdasarkan tujuan pendidikan nasional (*aims*), tujuan pendidikan untuk Perguruan Tinggi (*goals*), maka standar (sebagai *objectives*) yang harus dipenuhi pebelajar pada mata kuliah Bhagavad Gita pada praktik membaca kitab suci adalah memahami kemampuan dasar membaca dan melantunkan Bhagavad Gita. Sedangkan tujuan akhir yang harus dicapai pebelajar adalah bahwa pebelajar dapat membaca kitab suci (Bhagavad Gita) dengan baik dan benar.

3. **Select Strategies, Technology, Media, And Materials** (Memilih, Strategi, Teknologi, Media dan Bahan ajar)

Langkah selanjutnya dalam membuat pembelajaran yang efektif adalah mendukung pembelajaran dengan menggunakan teknologi dan media dalam sistematisa pemilihan strategi, teknologi dan media dan bahan ajar.

a. Memilih Strategi Pembelajaran

Pemilihan strategi pembelajaran disesuaikan dengan standar dan tujuan pembelajaran. Selain itu juga memperhatikan gaya belajar dan motivasi mahasiswa yang nantinya dapat mendukung pembelajaran. Strategi pembelajaran dapat mengandung ARCS model (Smaldino dari Keller,1987). ARCS model dapat membantu strategi mana yang dapat membangun *Attention* (perhatian) mahasiswa, pembelajaran berhubungan yang *Relevant* dengan keutuhan dan tujuan, *Convident*, desain pembelajaran dapat membantu pemaknaan pengetahuan oleh mahasiswa dan *Satisfaction* dari usaha belajar mahasiswa. Strategi pembelajaran dapat terlebih dahulu menentukan metode yang tepat. Beberapa metode yang dianjurkan untuk digunakan ialah (Dewi Salma Prawiradilaga, 2007):

1. Belajar Berbasis Masalah (*problem-based learning*)

Metode belajar berbasis masalah melatih ketajaman pola pikir metakognitif, yakni kemampuan strategis dalam memecahkan masalah.

2. Belajar Proyek (*project-based learning*)

Belajar proyek adalah metode yang melatih kemampuan pebelajar untuk melaksanakan suatu kegiatan di lapangan. Proyek yang dikembangkan dapat pekerjaan atau kegiatan sebenarnya atau berupa simulasi kegiatan.

3. Belajar Kolaboratif

Metode belajar kolaboratif ditekankan agar pebelajar mampu berlatih menjadi pimpinan dan membina koordinasi antar teman sekelasnya.

Jika merujuk pada ARCS (*attention, relevant, confidence and satisfaction*) maka strategi yang akan dipilih dalam perencanaan pembelajaran ini adalah strategi yang berpusat pada pembelajar dan strategi yang berpusat pada pebelajar.

b. Memilih Teknologi dan Media yang sesuai dengan Bahan Ajar

Kata Media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar. Menurut Lesle J. Briggles dalam Sanjaya (2008 : 204) menyatakan bahwa media adalah alat untuk perangsang bagi peserta didik dalam proses pembelajaran. Selanjutnya Rossi dan Breidle dalam Sanjaya (2008 : 204) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah dan sebagainya. Sedangkan menurut Gerlach, media bukan hanya berupa alat atau bahan saja, tetapi hal-hal lain

yang memungkinkan mahasiswa dapat memperoleh pengetahuan. Media itu meliputi orang, bahan, peralatan atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan mahasiswa memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Bentuk media adalah bentuk fisik dimana sebuah pesan digabungkan dan ditampilkan. Bentuk media meliputi, sebagai contoh, diagram (gambar diam dan teks) slide (gambar diam lewat proyektor) video (gambar bergerak dalam TV), dan multimedia komputer (grafik, teks, dan barang bergerak dalam TV) Setiap media itu mempunyai kekuatan dan batasan dalam bentuk tipe dari pesan yang bisa direkam dan ditampilkan. Memilih sebuah bentuk media bisa menjadi sebuah tugas yang kompleks-merujuk kepada cakupan yang luas dari media yang tersedia, keanekaragaman mahasiswa dan banyak tujuan yang akan dicapai.

Memilih format media dan sumber belajar yang disesuaikan dengan pokok bahasan atau topik. Peran media pembelajaran menurut Smaldino

1. Memilih Materi yang tersedia (melibatkan Spesialis Teknologi/Media dan menyurvei Panduan Referensi Sumber dan Media)
2. Mengubah Materi yang ada
3. Merancang Materi Baru

Jika merujuk pada kriteria media dan teknologi yang disebut Smaldino (2007:97) maka teknologi dan media yang dipilih dalam perencanaan pembelajaran ini menggunakan teknologi audio visual komputer. Melibatkan media video (CD), LCD dan komputer.

Sebelum memilih materi, terlebih dahulu akan dilakukan observasi awal dengan melakukan pengumpulan materi yang siap pakai, meminta keterlibatan spesialis materi dan meminta pendapat dari pembelajar lain. Kesemuanya akan digabung dan diseleksi menjadi materi yang akan digunakan dalam perencanaan pembelajaran ini. Pemilihan itu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan dari pelajar, karena materi yang siap pakai yang diperoleh, biasanya butuh sentuhan modifikasi, maka sentuhan itu perlu keterlibatan spesialis dan pembelajar lain. Kemudian dalam pemilihan materi juga akan memperhatikan hak cipta dari materi tersebut. Maka materi yang dipilih dalam pembelajaran yang akan dilakukan adalah Bhagavad Gita IV. 12 dan Bhagavad Gita IX. 2

4. Utilize Technology, Media And Materials (Menggunakan Teknologi, Media dan Bahan Ajar)

Sebelum memanfaatkan media dan bahan yang ada, sebaiknya mengikuti langkah-langkah seperti dibawah ini, yaitu:

- a) Mengecek bahan (masih layak pakai atau tidak)
- b) Mempersiapkan bahan
- c) Mempersiapkan lingkungan belajar

- d) Mempersiapkan pembelajar
- e) Menyediakan pengalaman belajar (terpusat pada pengajar atau pembelajar)

a). Preview materi

Pendidik harus melihat dulu materi sebelum menyampaikannya dalam kelas dan selama proses pembelajaran pendidik harus menentukan materi yang tepat untuk audiens dan memperhatikan tujuannya.

b). Siapkan bahan

Pendidik harus mengumpulkan semua materi dan media yang dibutuhkan pendidik dan peserta didik. Pendidik harus menentukan urutan materi dan penggunaan media. Pendidik harus menggunakan media terlebih dahulu untuk memastikan keadaan media.

c). Siapkan lingkungan

Pendidik harus mengatur fasilitas yang digunakan peserta didik dengan tepat dari materi dan media sesuai dengan lingkungan sekitar.

d). Peserta didik

Memberitahukan peserta didik tentang tujuan pembelajaran. Pendidik menjelaskan bagaimana cara agar peserta didik dapat memperoleh informasi dan cara mengevaluasi materinya.

e). Memberikan pengalaman belajar

Mengajar dan belajar harus menjadi pengalaman. Sebagai guru kita dapat memberikan pengalaman belajar seperti : presentasi di depan kelas dengan projector, demonstrasi, latihan, atau tutorial materi.

Menggunakan teknologi, media dan materi digunakan proses 5P, *preview*, *prepare* (teknologi, media dan materi), *prepare (lingkungan)*, *prepare (pebelajar)* and *provide*. Setelah semuanya bisa dikondisikan untuk kondisi belajar, maka dilakukan kegiatan pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan menggunakan model pembelajaran tatap muka dan mandiri. Video yang telah disediakan pembelajar digunakan sebagai media di dalam ruang kelas dan sebagai sumber belajar di luar ruang kelas. Untuk sumber belajar, video ditampilkan/ditayangkan dan dipahami pebelajar dengan pendampingan oleh dosen. Sedangkan sebagai media, video pembelajaran membantu memberikan contoh konkrit dari pada yang pembelajar jelaskan. Selain lingkungan, juga mengkondisikan pebelajar mulai dari motivasi dan minat.

Pada pelaksanaan di ruang kelas, pebelajar melihat/menonton tayangan video Bhagavad Gita. Melalui video pembelajar akan membaca dan mempraktikan cara melantunkan kitab suci Bhagavad Gita. Pada pelaksanaan di luar ruang kelas mahasiswa memiliki copyan dari video untuk digunakan sebagai media belajar mandiri.

5. **Require Learner Participation** (Mengembangkan Partisipasi Peserta Didik)

Tujuan utama dari pembelajaran adalah adanya partisipasi mahasiswa terhadap materi dan media yang kita tampilkan. Seorang guru pada era teknologi sekarang dituntut untuk memiliki pengalaman dan praktik menerapkan, menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi ketimbang sekedar memahami dan member informasi kepada mahasiswa. Ini sejalan dengan gagasan konstruktivis bahwa belajar merupakan proses mental aktif yang dibangun berdasarkan pengalaman yang autentik, dimana para mahasiswa akan menerima umpan balik informative untuk mencapai tujuan mereka dalam belajar.

1. Latihan Penggunaan Teknologi

- a) Teknologi sebagai Perkakas Teknologi
- b) Teknologi sebagai Perangkat Komunikasi
- c) Teknologi sebagai Perangkat Penelitian
- d) Teknologi sebagai Perangkat Penyelesaian Masalah dan Pengambilan Keputusan
- e) Menggunakan Peranti Lunak Pendidikan
- f) Menggunakan Media lainnya untuk Latihan

Pelaksanaan pembelajaran tatap muka menuntut partisipasi aktif dari pebelajar, melalui video yang disediakan maka minat pebelajar semakin tinggi untuk membaca kitab suci Bhagavad Gita. Dari partisipasi pebelajar diharapkan pebelajar memiliki pengalaman yang mengantarkan mereka pada kompetensi untuk membaca kitab suci Veda.

6. **Evaluate And Revise** (Mengevaluasi dan Merevisi)

Penilaian dan perbaikan adalah aspek yang sangat mendasar untuk mengembangkan kualitas pembelajaran. Penilaian dan perbaikan dapat berdasarkan dua tahapan yaitu:

1. Penilaian Hasil Belajar Mahasiswa,
 - Penilaian Hasil Belajar Mahasiswa yang Otentik,
 - Penilaian Hasil Belajar Portofolio
 - Penilaian Hasil Belajar yang Tradisional / Elektronik.
2. Menilai dan Memperbaiki Strategi, teknologi dan Media
3. Revisi Strategi, Teknologi, dan Media.

Ada beberapa fungsi dari evaluasi antara lain :

1. Evaluasi merupakan alat yang penting sebagai umpan balik bagi mahasiswa.
2. Evaluasi merupakan alat yang penting untuk mengetahui bagaimana ketercapaian mahasiswa dalam menguasai tujuan yang telah ditentukan.
3. Evaluasi dapat memberikan informasi untuk mengembangkan program kurikulum.
4. Informasi dari hasil evaluasi dapat digunakan mahasiswa secara individual dalam mengambil keputusan.
5. Evaluasi berguna untuk para pengembang kurikulum khususnya dalam menentukan tujuan khusus yang ingin dicapai
6. Evaluasi berfungsi sebagai umpan balik untuk orang tua, guru, pengembang kurikulum, pengambil kebijakan.

Ada beberapa hal yang akan dievaluasi dan direvisi, diantaranya adalah hasil belajar dengan penilaian autentik dan portofolio, kemudian mengevaluasi strategi, teknologi dan media yang dipilih serta evaluasi pembelajar.

Pertama evaluasi hasil belajar dengan autentik yaitu mengharuskan pebelajar untuk menggunakan proses yang sesuai dengan konten dengan bagaimana konten tersebut digunakan dalam dunia nyata. Dalam mata kuliah Bhagavd Gita pada praktik membaca kitab suci, akan dievaluasi bagaimana kemampuan pebelajar untuk membaca Bhagavad Gita. Penilaian autentik ini akan didukung dengan portofolio yang dimiliki pebelajar selama melakukan proses pembelajaran. Portofolio yang dibuat pebelajar menggambarkan pencapaian pebelajar terkait dengan analisis, sintesis dan evaluasi.

Kedua mengevaluasi strategi, teknologi dan media akan dilakukan dengan melakukan survei dan observasi. Survei dilakukan dengan cara membagikan daftar pertanyaan berupa pendapat pebelajar terhadap strategi, teknologi dan media yang digunakan. Sedangkan observasi digunakan untuk melihat secara langsung umpan balik pebelajar dari strategi, teknologi dan media yang digunakan.

Ketiga evaluasi pembelajar dilakukan dengan empat cara, yaitu melalui diri sendiri, pebelajar, rekan dan administrator. Dengan diri sendiri dilakukan dengan membuat

rekaman audio atau video berisi kegiatan pembelajaran. Dari audio dan video yang diperoleh, pembelajar dapat mempelajari seluruh kegiatan dan memperbaiki diri.

Pebelajar juga dapat dimintai untuk melakukan penilaian dengan memberikan saran-saran dan masukan. Begitu juga dengan rekan sejawat, rekan dapat melakukan pemantauan selama kegiatan pembelajaran berlangsung dan mintai saran untuk melakukan perbaikan. Dan dengan bantuan administrator juga bisa dilakukan, yaitu dengan cara administrator mengunjungi kelas dan memberikan masukan pada pembelajar yang telah melakukan kegiatan pembelajaran.

2.4 Strategi Pembelajaran

Dick dan Carey (1990) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran terdiri atas seluruh komponen materi pelajaran dan prosedur atau tahapan kegiatan belajar yang digunakan oleh guru dalam rangka membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Menurut mereka strategi pembelajaran bukan hanya terbatas prosedur atau tahapan kegiatan belajar saja, melainkan termasuk juga pengaturan materi atau paket program pembelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik. Dick dan Carey (1978) dalam Hamzah (2009 : 3) menyebutkan bahwa terdapat 5 komponen strategi pembelajaran yaitu (1) kegiatan pembelajaran pendahuluan, (2) penyampaian informasi, (3) partisipasi peserta didik, (4) tes, dan (5) kegiatan lanjutan. Di dalam ruang kelas, guru bisa berperan sebagai eksekutif efektif yang memberdayakan

mahasiswa untuk meraih tujuan tertinggi mereka. Guru eksekutif ini berfungsi sebagai penyedia yang mengajarkan berbagai strategi kepada mahasiswa untuk menggunakan sumberdaya mereka dengan cara yang bermanfaat. Guru membimbing mahasiswa ke tingkat pemikiran lebih tinggi untuk membangkitkan wawasan dalam pikiran dan tindakan mereka, dan membangkitkan energi dan kekuatan untuk mengubah pikiran individual mereka dan mempelajari sesuatu yang baru (Given, 2002 : 352) Menurut Berk 2002 Kreativitas Peaget (2004 : 30)

2.5 Karakteristik Mata Pelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti

2.5.1 Rasional Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti

Sesuai dengan Peraturan Pemerintah Nomor 55 Tahun 2007 tentang Pendidikan Agama dan Pendidikan Keagamaan, pada pasal 2 ayat 1 disebutkan bahwa, “Pendidikan Agama berfungsi membentuk manusia Indonesia yang beriman dan bertakwa kepada Sang Hyang Widhi Yang Maha Esa serta berakhlak mulia dan mampu menjaga kedamaian dan kerukunan hubungan inter dan antar umat beragama”. Selanjutnya, pada pasal 2 ayat 2 disebutkan bahwa, “Pendidikan Agama bertujuan untuk berkembangnya kemampuan peserta didik dalam memahami, menghayati, dan mengamalkan nilai-nilai Agama yang menyasikan penguasaannya dalam ilmu pengetahuan, teknologi dan seni”.

Perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni yang sangat cepat menumbuhkan budaya-budaya baru dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Perkembangan yang pesat tersebut menimbulkan perilaku-perilaku yang tidak baik mempengaruhi berbagai aspek kehidupan di masyarakat. Pendidikan agama merupakan pendidikan yang berfungsi untuk membentuk manusia Indonesia yang memiliki *śraddhā* dan *bhakti*. Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti memiliki berbagai konsep yang dapat memberikan kendali atau kontrol pada umatnya untuk mengendalikan diri dari pengaruh negatif perkembangan zaman.

Sebagai warga negara umat Hindu memiliki konsep Dharma Negara dan Dharma Agama, yang telah tertuang dalam Pesamuan Agung Parisadha Hindu Dharma Indonesia Tahun 1963, tersurat dan tersirat baik secara langsung maupun tidak langsung, mendukung keutuhan NKRI, diantaranya:

1. Agama Hindu mengutamakan hubungan yang selaras, serasi dan seimbang antara manusia dengan Sang Hyang Widhi, manusia dengan manusia, dan manusia dengan alam lingkungan (*Tri Hita Karana*).
2. Agama Hindu mengutamakan sikap saling menghargai, menghormati, dan menyayangi (*Tat Twam Asi*).
3. Agama Hindu mengutamakan, dan mengedepankan sikap persaudaraan (*Vasudaiva Kutumbhakam*).

2.5.2 Tujuan Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti

Tujuan Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti yang ingin dicapai dalam buku pedoman ini, antara lain:

1. Menumbuh-kembangkan, dan meningkatkan kualitas *śraddhā* dan *bhakti* peserta didik, untuk mengenal, mengerti, memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran agama Hindu.
2. Membentuk perilaku peserta didik yang dapat mewujudkan kebahagiaan jasmani dan rohani (*Mokshartham Jagadhita*).
3. Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti yang berlandaskan Kitab Suci Veda, dalam pembelajarannya, diharapkan mampu:
 - a. Membentuk peserta didik memiliki *śraddhā* dan *bhakti*, berakhlak mulia, berbudi pekerti yang luhur yang tercermin dalam perilaku sehari-hari, menjalin hubungan yang selaras, serasi dan seimbang antara manusia dengan Sang Hyang Widhi, manusia dengan manusia, dan manusia dengan alam lingkungan, berkarma dan beryajña yang baik dan benar, mampu menjaga kerukunan inter dan antar umat beragama, serta mampu membaca dan memahami Veda.
 - b. Membentuk peserta didik yang berkarakter, memahami dan mengamalkan nilai-nilai ajaran agama dengan baik, berwawasan luas, kritis, kreatif, inovatif dan dinamis serta memiliki integritas yang tinggi.

- c. Mencerdaskan kehidupan dan meningkatkan kualitas anak bangsa, mampu menjadikan peserta didik sebagai anggota masyarakat yang agamais, toleran dan bertanggung jawab.
- d. Membentuk pertahanan moral peserta didik dalam menghadapi tantangan global, transformasi budaya dan arus informasi yang sulit dibendung.

2.5.3 Aspek Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti

Aspek-aspek Pendidikan Agama Hindu dan Budhi Pekerti pada Sekolah Menengah Atas sebagaimana tertuang dalam Kurikulum 2013, meliputi:

1. Kitab Suci Veda yang menekankan kepada pemahaman Veda sebagai Kitab suci, melalui pengenalan pada kitab-kitab: Bhagavadgita, Ramayana, Mahabharata, Veda Sruti, Veda Smerti dan untuk menumbuhkan pemimpin yang berkarakter sesuai kitab suci Veda.
2. Tattwa merupakan pemahaman tentang alam semesta dengan mengenal nama-nama planet dalam tata surya, pokok-pokok keyakinan yaitu Panca Śraddhā yang meliputi Brahman, Atman, Karmaphala, Punarbhava, dan Moksha.
3. Suśīla pembiasaan berperilaku jujur, saling menghargai, yang penekanannya pada penguasaan tentang ajaran Subha Asubha, Tat Twam Asi, Tri Kaya Parisudha, Tri Parartha, Catur Guru, dan upaya menghindari perilaku Tri Mala, Catur Pataka, dan Sad Ripu, sehingga memiliki etika dan budi pekerti yang baik.

4. Acara yaitu melakukan pembiasaan dengan pengucapan Dainika Upasana (doa sehari-hari) dan pengenalan serta pemahaman tentang Dharmagita, antara Tri Profan dengan Tari Sakral, Orang Suci, Hari Suci, Tempat Suci, serta penekanan pada sikap dan praktik ber-Yajña dalam kehidupan sehari-hari seperti melakukan Panca Yajña sehingga kehidupan menjadi harmonis, dan seimbang.
5. Sejarah Agama Hindu yang menekankan kepada sejarah perkembangan Agama Hindu di Indonesia

2.6 Dharmagita dalam Agama Hindu

Melalui dharmagita seseorang dapat menghayati ajaran keagamaan secara mendalam, sehingga perasaan, pikiran, budi menjadi tulus, dan meningkatkan sradha (keimanan) kepada Ida Sang Hyang Widhi Wasa (Tuhan Yang Maha Esa). Pelaksanaan dharmagita dalam aplikasinya dilaksanakan pada saat upacara, yaitu sebagai pengiring dari upacara keagamaan agama Hindu dilantunkan kidung-kidung keagamaan. Pelaksanaan dharmagita ini dapat membentuk kepribadian yang luhur, sehingga menjadikan seseorang sebagai manusia yang berperilaku luhur. Bagus (2006: 66) menyatakan bahwa dalam hubungan pembentukan kepribadian yang luhur, dharmagita dapat membentuk pribadi sebagai berikut

- a. Membentuk rasa kasih sayang yang mendalam
- b. Menyucikan pikiran, perkataan, dan perbuatan
- c. Mengurangi sifat-sifat iri, dengki, marah dan sejenisnya.

d. Meningkatkan rasa bhakti terhadap Tuhan Yang Maha Esa

Dalam hubungannya dharmagita sebagai nyanyian suci atau sloka Bhagavad Gita, bhagawata purana (dalam Titib, 2003 : 58) menjelaskan tentang 9 bhakti, yaitu :

1. Sravanam, yakni mempelajari keagungan Tuhan Yang Maha Esa melalui membaca atau mendengarkan pembacaan kitab-kitab suci
2. Kirtanam, mengucapkannya/menyanyikan nama-nama Tuhan Yang Maha Esa
3. Smaranam, mengingat nama-Nya atau bermeditasi tentang-Nya.
4. Padasevanam, memberikan pelayanan kepada Tuhan Yang Maha Esa.
5. Arcanam, memuja keagungan-Nya umumnya dengan sarana Arca dan persembahan bunga, buah-buahan dan lain-lain.
6. Vandanam , (sujud dan kebaktian)
7. Dasya, melayani-Nya dalam pengertian mau melayani mereka yang memerlukan pertolongan dengan penuh keikhlasan, memandang mereka sebagai ciptaan-Nya
8. Sakya, memandang Tuhan yang maha esa sebagai sahabat sejati, yang memberikan pertolongan ketika berbahaya.
9. Atmavidenam, penyerahan diri secara total kepada-Nya.

Pelaksanaan salah satu bhakti dari kutipan kitab Bhagawata Purana di atas adalah Kirtanam yaitu mengucapkan/menyanyikan nama-nama Tuhan Yang Maha Esa. Kemudian menyanyikan dharmagita/kidung suci itu merupakan salah satu pelaksanaan kirtanam yang merupakan wujud pelaksanaan bhakti.

Sehingga dengan jalan menyanyikan kidung keagamaan merupakan salah satu wujud bhakti terhadap Tuhan Yang Maha Esa.

2.7 Pengertian Bhagavad Gita

Menurut Gede Pudja (1999:8), Bhagavad Gita adalah salah satu kitab suci yang disebut Pancamo Veda (Veda Kelima), yang memuat tentang sari pati ajaran Veda atau sari pati ajaran Agama Hindu yang isinya sangat simple dan sangat diperlukan oleh masyarakat luas khususnya Umat Hindu.

Menurut Srirahayu Puspawati (2012:106:19), Bhagavad Gita adalah kitab yang unik, memiliki dua gelar yaitu Smrti dan Sruti sekaligus. Ia dimasukkan ke dalam golongan Smrti karena ia merupakan bagian dari epos Mahabharata (Itihasa) yang adalah Smrti. Namun ia juga termasuk ke dalam Upanisad, dan Upanisad adalah Sruti.

Menurut Darmayasa (2013:31), Bhagavad Gita merupakan kitab yang tidak dapat terbantahkan sebagai “gudang permata berlian” yang terbuka untuk umum dan tersedia setiap saat, tanpa kunci, tanpa satpam, diambil, dikuras, dirampas, tetapi tidak pernah ada habis-habisnya. Selain itu Bhagavad Gita adalah kitab yang begitu lihaihnya menerobos hutan-hutan berbagai perbedaan duniawi seperti suku, bangsa, warna kulit, agama dan lain-lain yang sangat berbahaya bagi umat manusia jika orang tidak menerapkannya dengan baik. Bhagavad Gita mampu mengambil tugas mempertemukan sekat-sekat

berbahaya tersebut. Bhagavad Gita berisi pesan-pesan kasih dan kemanusiaan yang bersifat sangat mendalam dengan sentuhan-sentuhan kasih menyeluruh yang bahkan menyebrangi batas tingkat dan wujud rupa, sebuah kasih yang tak terbatas pada suku, bangsa, agama dan lain-lain melain menerobos, menembus semua hutan-hutan tersebut dan kemudia menyajikan sebuah danau indah, danau kasih, dimana orang bisa hidup bersama.

Prabhu Darmayasa (2013:121-122) mengatakan :

“Bhagavad Gita tidak hanya dipelajari oleh umat Hindu saja tetapi juga dipelajari oleh sarjana-sarjana besar dunia yang beragama Hindu. Misalnya seperti Albert Einstein, sang maha guru teori Relativitas ini ternyata tekun mempelajari Bhagavad Gita. Filsuf-filsuf dari negara barat sebagian besar mendapat inspirasi dari kitab Bhagavad Gita. Filsuf terkenal asal Jerman. Arthur scounpenhauer juga sangat menyukai Bhagavad Gita dan banyak lagi sarjana lainnya yang mengakui ajaran kitab Bhagavad Gita”.

Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa kitab suci Bhagavad Gita tidak hanya dipelajari oleh umat Hindu. Bahkan banyak sarjana-sarjana yang terkenal mempelajari kitab suci Bhagavad Gita, sehingga sudah sepatutnya kita sebagai umat Hindu mempelajari kitab suci Bhagavad Gita. Karena di dalam Bhagavad Gita ajarannya dapat diterapkan dalam kehidupan jaman sekarang, menurut Profesor Louis Renou, dalam Bhagavad Gita Prabhu Darmayasa (2013:18) mengatakan bahwa Bhagavad Gita telah memberi sumbangan yang sangat besar dalam memberi kerohanian pada dunia.

2.8 Bagian-bagian Bhagavad Gita

Pustaka Bhagavad Gita terbagi atas 700 sloka yang terdiri dari 18 Bab/Adhyaya isinya terdiri atas tiga bagian. Bagian pertama, Bab I – VI melukiskan disiplin

kerja tanpa mengharapkan hasilnya dan sifat jiwa yang ada dalam badan kita ini. Bagian kedua, Bab VII-XII mengutarakan disiplin ilmu pengetahuan dan kebhaktian kepada Brahman yang Maha Esa. Bagian ketiga, Bab XIII-XVIII menguraikan kesimpulan dari pada kedua bagian yang terdahulu dengan disertai disiplin pengabdian seluruh jiwa raga dan kegiatan kerja untuk dipersembahkan kepada Brahman yang kekal abadi. Untuk perinciannya dibagi sebagai berikut :

I. Percakapan Pertama

Arjuna Wisada Yoga, berisi 47 sloka. Ajaran ini bersandar pada dialektika teori komplik mengenai hakekat yang dialami manusia sesuai dengan judulnya, pada bagian ini diungkapkan tentang keragu-raguan yang timbul pada diri Arjuna setelah menyadari akibat peperangan yang dapat terjadi dinilai bertentangan dengan agama. Di sini ketegaran Arjuna menjadi luluh dan enggan bertempur setelah melihat kondisi lawannya semua tergolong kerabat dekat. Keragu-raguan Arjuna itu timbul dari belenggu awidya yakni kegelapan jiwa. Peristiwanya adalah :

Suatu suasana persiapan perang yang gemuruh di medan Kuruksetra terlukiskan dalam Bab Pertama ini dimana kaurawa dan Pandawa dua pihak bersaudara-sepupu tetapi berlawan siap untuk bertempur. Kedua belah pihak memiliki pahlawan – pahlawan yang perkasa dan perlengkapan senjata yang hebat. Arjuna mengadakan inspeksi pasukan bala tentaranya bersama-sama maharaja Krsna, pengemudi keretanya yang juga menjadi guru spritualnya.

Tiba-tiba Arjuan dikejutkan oleh bayangan akan kemusnahan bangsa Barata, bangsanya dan nenek moyangnya sendiri. Badannya terasa bergetar, pikirannya kacau balau dan ngeri membayangkan kehancuran materi, moral dan kehidupan spiritual yang diakibatkan oleh peperangan ini. Arjuan tidak hendak bertempur membunuh sanak keluarganya yang ada dipihak lawannya, bukan karena merasa takut melainkan karena duka dan berdosa.

II. Percakapan Kedua

Samkhya Yoga, berisi 72 sloka menguraikan tentang keabdian jiwa, kefanaan materi dan kaitan kedua aspek tersebut tersebut yang dibahas melalui dua system filsafat yaitu filsafat Samkhya dan Yoga. Samkhya merupakan ajaran rasionalisme atau jnana Yoga dan Yoga adalah merupakan ajaran disiplin moral sebagai upaya untuk mencapai tujuan hidup.

Arjuan menolak untuk bertempur, tetapi Krsna menghiburnya dan tidak membenarkan ia bersedih dan bimbang hati demikian. Dalam Bab Kedua ini Krsna menjelaskan bahwa orang yang mengerti tidak akan bersedih pada kematian maupun kehidupan, sebab orang pasti mati. Dalam peperangan, hanya badan jasmani yang mati dan jiwa tidak pernah mati. Yang mengerti ini sebetulnya tidak membunuh siapa-siapa. Kewajiban seorang ksatria adalah berperang menegakkan kebenaran memperoleh kemenangan di dunia sini dan kebahagiaan di dunia sana, dan bertempur dalam peperangan bukan melakukan dosa. Kehilangan kehormatan lebih buruk daripada kematian. Kematian berarti pergantian badan jasmani, dan jiwa sebagai penghuni badan jasmani ini

berpindah-pindah ke badan jasmani lain, bagaikan mengganti baju lama dengan baju baru. Pusatkan pikiran dan kesucian, bertindak tanpa mengharapkan pahala kerja, serahkan diri kepada Yang Maha Tahu. Teguhkan iman untuk semadi, hilangkan nafsu, takut dan amarah, hadapi senang dan duka dengan keseimbangan jiwa. Mencapai nirwana dan bersatu dengan Brahman.

III. Percakan Ketiga

Karma Yoga berisi 43 sloka, menguraikan tentang Karma Yoga. Karma pada bagian ini dipandang dari dua aspek yaitu Karma sebagai hukum alam bersifat mengikat dan Karma sebagai kewajiban (membebaskan), karena Tuhan menciptakan alam semesta beserta isinya berdasarkan atas kerja.

Arjuna bertanya bahwasannya kalau memang benar ilmu pengetahuan lebih mulia dari pada tindakan (kerja), mengapa harus melakukan tindakan-tindakan kejam membubuhi sanak keluarga? Dalam Bab Ketiga ini Krsna memberi jawaban : tindakan (kerja) adalah merupakan hukum alam. Bekerja seperti telah diwajibkan dengan kebhaktian dan pengabdian kepada Brahman, tanpa mengharapkan keuntungan pribadi demi kesejahteraan dan kebahagiaan sesama umat manusia. Dan melakukan kewajiban sendiri walaupun dengan tidak sempurna lebih baik daripada kewajiban orang lain walaupun dikerjakan dengan sempurna. Inilah disiplin hidup. Tindakan (kerja) digerakkan oleh hukum alam dan bukan oleh jiwa yang ada dalam badan jasmani ini. Sifat alam menimbulkan amarah dan nafsu yang dapat

menyelubungi jiwa ini, bagaikan api diselubungi asap, yang menyebabkan orang terikat oleh keinginan akan pahala kerja. Maka itu, janganlah sampai tertipu oleh sifat ala mini. Tetapi berhenti bekerja berarti melawan hukum alam dan dunia akan hancur. Tunjukanlah segala tindakan (kerja) kepada Brahman, bebas dari keinginan nafsu dan keakuan, enyahlah rasa gentar dan bertempur. Beri contoh kepada yang lebih bodoh !

IV. Percakapan keempat :

Jnana Yoga berisi 42 sloka, menguraikan tentang pengetahuan spiritual (Jnana Yoga) mengenai hubungan jiwa dengan Tuhan Yang Maha Esa. Dengan ilmu pengetahuan makna kerja, kerja yang salah, tak kerja dan jalan kerja dapat diketahui. Ilmu pada ilmu pengetahuan.

Krsna menjelaskan bahwa ialah yang mengajarkan ilmu pengetahuan yoga ini pertama kalinya, dan Ia adalah inkarnasi Awatara (Nabi) yang menjelma ke dunia dikala Dharma hendak sirna. Dalam bab Keempat ini dijelaskan : dengan ilmu pengetahuan arti kerja, kerja yang salah, tak kerja dan jalan kerja dapat diketahui. Ilmu pengetahuan suci menuntut kita bekerja tanpa hawa nafsu. Tanpa motif kepentingan pribadi tanpa mengharap sesuatu dengan puas akan seadanya, rela melepaskan milik segalanya, sadar bahwa hanya badan jasmani yang bekerja, bebas dari pertentangan dualism, menguasai pancaindria, pikiran dan hai terkendali. Banyak cara berbhakti : dengan mempersembahkan ilmu pengetahuan adalah lebih bermutu, sebab pada

keseluruhannya kerja berpusat pada ilmu pengetahuan. Dengan perahu ilmu pengetahuan seluas-luasnya lautan bisa dapat disebrangi. Dengan pikiran berpusat pada ilmu pengetahuan, melaksanakan kerja dengan penuh kepercayaan demi pengabdian kepada Brahman, inilah tugas hidup kita.

V. Percakapan Kelima

Karma Samnyasa Yoga berisi 29 sloka, yang menguraikan tentang Karma dalam suasana spiritual. Karena dengan berkarma dalam suasana spiritual, orang bijaksana akan mencapai kebahagiaan dan pandangan spiritual.

Arjuna bertanya, yang manakah yang lebih baik membebaskan diri dari kerja atau bekerja tanpa kepentingan pribadi? Dalam Bab Kelima ini Krsna menjawab bahwa kedua-duanya sama, tetapi kerja tanpa kepentingan pribadi lebih baik. Samnyasi (membebaskan diri dari kerja) maupun Yogi (bekerja tanpa motif kepentingan diri pribadi) mempunyai tujuan yang sama. Samnyasi walaupun membebaskan diri dari kerja, namun apa yang diperbuatnya sehari-hari adalah tanpa motif tanpa motif apa-apa untuk dirinya sendiri. Secara mental ia meninggalkan kerja. Ia bekerja tanpa pengaruh ikatan kerja, sebab sadar bahwa kenikmatan berasal dari hubungan duniawi dan hanya merupakan sumber penderitaan belaka, ia memandang semua sama, rendah maupun tinggi, tidak bergirang karena senang dan tidak bersedih karena suka dan berfikir : “aku diantara obyek-obyek benda”. Ia memutuskan hubungan dengan obyek duniawi ini, memikirkan dan

menyerahkan seluruh jiwanya kepada kepada Brahman, bermeditasi menghapuskan dosa mencapai kedamaian abadi Dialah samnyasi.

VI. Percakapan Keenam

Dhyana Yoga terdiri dari 47 sloka yang menguraikan makna Dhyana Yoga. Pada bagian ini diuraikan pula pelaksanaan Yoga melalui delapan tahapan yang disebut Astangga-Yoga dengan pikiran sebagai titik pusat indria dan berpuncak pada Samadhi. Kedelapan batang tubuh Yoga tersebut adalah Yama (pengekangan diri), Nyama (Pengamatan), Asana (Sikap tubuh), Pranayama (pengaturan nafas), Pratyahara (penarikan indria dari objeknya) Dharana (pemusatan perhatian), Dhyana (perenungan/meditasi) dan Samadhi (pemusatan yang sempurna). Pelaksanaan delapan tahapan Yoga itu bertujuan untuk mencapai bathin dan kesempurnaan.

Yogi memutuskan pikirannya terus-menerus pada jiwa (Atman) ditempat yang aman, suci, dan bersih sendirian menyucikan jiwanya. Badan, leher dan kepala tegak duduk diam tidak bergerak, mengosentrasikan pikiran dan menjaga keseimbangan jiwa. Berdisiplin dalam makan, tidur, jaga, langkah, bicara, dan kerja bagaikan nyala pelita ditempat yang hening tidak berangin. Yoga harus dilaksanakan dengan keteguhan hati dan keyakinan yang membaja, meninggalkan semua nafsu keinginan untuk pribadi dan memandang Atman ada pada semua makhluk insani yang sama dengan jiwa sendiri. Arjuna bertanya kalua pikiran itu liar, bagaimana bisa memperoleh

keseimbangan, sukar dikendalikan seperti mengendalikan angina? Krsna menjawab, dengan latihan bekerja tanpa keinginan untuk diri pribadi. Arjuna bertanya walaupun ada keyakinan, tetapi tidak bisa menguasai diri, pikiran pengembara, Yogi yang begini pergi kemana? Krsna menjawab bahwa berbuat kewajiban walaupun gagal melaksanakan yoga, lahir kembali dalam posisi dan situasi yang lebih baik, dan berusaha lagi sampai menuju kekesempurnaan. Seorang yogi lebih besar daripada bertapa, sarjana dan yang melakukan upacara persembahyangan.

VII. Percakapan Ketujuh

Jnana Wijnana Yoga terdiri dari 30 sloka yang membahas tentang Jnana Wijnana Yoga. Jnana artinya ilmu pengetahuan sedangkan Wijnana artinya serba tahu dalam pengetahuan. Pengetahuan yang dimaksud adalah tentang yang mutlak, sebagai sumber dari segala sesuatu baik yang material maupun spiritual.

Krsna masih menjelaskan tentang meditasi, memusatkan pikiran yang terpaku kepada Brahman dalam Bab Ketujuh ini. Selanjutnya krsna menerangkan ilmu pengetahuan tentang jiwa yang diperoleh dari guru-guru dan kitab suci (jnana) dan ilmu pengetahuan tentang jiwa yang diperoleh dari pengalaman dan perbandingan-perbandingan yang dihadapi dalam kenyataan hidup ini. Kedua ilmu pengetahuan ini adalah untuk mengejar kesempurnaan. Ada empat macam orang menyembah Brahman berdasarkan pengetahuan masing-

masing : yang sengsara, yang mengejar harta benda, yang mengejar ilmu pengetahuan dan yang berbudi luhur. Hanya yang berbudi luhur, berhati bersih, mempunyai kemauan dan pengabdian yang menunggal kepada-Nya yang termulia. Karena kekuatan ilusi Maya maka orang tidak mengetahui Brahman. Mereka yang memiliki ilmu pengetahuan, berbudi pekerti tinggi, bernaung kepada-Nya, mengetahui kebenaran jiwanya dan hukum karma mengetahui Brahman.

VIII. Percakapan Kedelapan

Aksara Brahma Yoga yang memuat 28 sloka. Bagian ini membahas tentang hakikat sifat kekekalan Tuhan Yang Maha Esa. Inti ajaran dari bab ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan Arjuna tentang Brahma-adhatman dan Karma, Adhibhuta, Adhisiwa dan Adhyajra dan hakekat mati karena kematian merupakan lintasan kritis yang tak ubahnya seperti ujian akhir bagi seorang siswa. Bedanya hanya waktunya bisa diketahui dan kematian sama sekali tak dapat dirmalkan.

Krsna masih meneruskan dengan keterangannya tentang renungan meditasi menuju Brahman dalam Bab Kedelapan ini. Arjuna bertanya apakah sebenarnya Brahman, Adhyatma, Karma, Adhibhuta, Adhidaiva dan Adhyajra. Krsna menjawab bahwasannya Brahman : yang kekal abadi, Maha Agung Adhyatman : manifestasi pertama Brahman = inti sari alam semesta + makhluk hidup Karma : daya cipta Brahman dalam hubungannya dengan

evolusi penciptaan Adhibhuta : basis alam beku Adhdaiva : basis alam jiwa Adhyajna : basis bakti persembahan. Selanjutnya Krsna menjelaskan tentang meditasi dan konsentrasi jiwa ini dalam yoga, sehingga tercapai pengertian bahwasannya Brahman adalah kekal abadi dan tidak termusnahkan. Dari Brahman ke bawah, semua makhluk mengalami kelahiran kembali, tetapi kalau sudah bersatu dengan Brahman tidak ada inkarnasi lagi. Yogi yang mencapai tempat Brahman, dikala ajal memanggil bila ada api, cahaya, siang hari, purnama dan enam musim matahari ada di Utara, bermeditasi dan konsentrasi dalam yoga, mengucapkan aksara tunggal AUM, meninggalkan badan jasmani ini, menuju tujuan yang tertinggi.

IX. Percakapan Kesembilan

Raja Widya Raja Guhya Yoga terdiri dari 34 sloka yang membahas hakekat dasar-dasar ajaran Raja Yoga. Raja pada hakekatnya merupakan istilah untuk menunjukkan raja dari semua ilmu pengetahuan (widya) yaitu ajaran Ketuhanan. Karena Tuhan adalah sebagai pencipta alam semesta berarti beserta isinya, sudah sepantasnya kita berbhakti kepada-Nya melalui sembahyang. Di sini Tuhan dipandang sebagai poros dari semua ciptaannya yang menjadi tujuan bhakti persembahyangan.

Krsna dalam Bab kesembilan ini menjelaskan materi ilmu pengetahuan tertinggi dan rahasia terbesar kepada Arjuna, dan dengan ilmu pengetahuan tertinggi dan rahasia terbesar kepada Arjuna, dan dengan ilmu pengetahuan

tertinggi dan rahasia terbesar ini orang menjadi Brahman. Krisna menguraikan betapa alam semesta ini diliputi oleh Brahman semuanya dan seluruhnya, ibarat angin bertiup dimana-mana di angkasa luas. Brahman adalah Bapak, Ibu, Datuk dan Pelindung alam semesta ini, dan Ia obyek segala ilmu pengetahuan. Semua yang berbhakti dengan kepercayaan, selanjutnya berbhakti kepada Brahman, tetapi yang tidak menuruti hukum – hukum ajaran, mereka jatuh menjelma kembali. Orang yang terjatuh dari semua yang terjatuh kalau ia memuja Brahman dengan pengabdian yang berpusat, ia juga bertindak menuju jalan yang benar. Dan orang yang berasal dari kelahiran yang terhinapun juga mencapai Brahman, sebab mereka berlindung hanya kepada Brahman.

X. Percakapan Kesepuluh

Wibhuti Yoga terdiri dari 42 sloka yang memberikan penjelasan tentang sifat Tuhan yang absolut secara empiris dimana disimpulkan hakekat transcendental sebagai hakekat tanpa permulaan – pertengahan - akhiran. Demikian pula manifestasi Brahman dalam alam semesta, sebagai kitab suci, sebagai Dewata, sebagai manusia dan sebagai huruf yang kesemuanya memerlukan pengertian dan dasar-dasar keimanan yang kuat.

Selanjutnya dalam Bab Kesepuluh ini Krsna menguraikan manifestasi Brahman dalam berbagai wujud, sebagai sumber dari segala-galanya. Mengetahui Dia adalah mengetahui semua. Arjuna mempelajarinya dan

mengakui nilai positif dan kebesaran Brahman, bawasannya Brahman tak terlahirkan, tanpa asal mula, penguasa tertinggi, asal usul dari segala yang ada, segala tumbuh dari pada-Nya, pencuci tinggi dan dewata pertama. Arjuna ingin mengetahui manifestasi Brahma, dan ia bertanya tentang ini dan keagungan yoga Brahman. Krisna menjawab bahwasannya wujud Brahman adalah jiwa yang berdiam dalam hati semua insan, permulaan + pertengahan + penghabisan dari semua. Kemudian Krisna menjelaskan berbagai manifestasi Brahman dalam alam kosmos, dalam planit, dalam kitab suci, dalam diri dewata, dalam manusia, dalam huruf, dalam binatang, dalam tumbuh – tumbuhan, dalam benda, dalam sifat, dalam ilmu pengetahuan dan dalam berbagai hal. Segala apa saja yang ada ini adalah merupakan penjelmaan dari pada bagian fragmen Brahman.

XI. Percakapan Kesebelas

Wisma Rupa Darsana Yoga berisikan 55 sloka, yang merupakan uraian lebih lanjut dari Wibhuti Yoga dan berusaha menjelaskan untuk manifestasinya secara nyata, dengan menyadari persamaan itu maka terjawablah misteri yang ada pada Ketuhanan Yang Maha Esa sebagai hakekat Ynag Maha Ada.

Arjuna kini mengerti dan memiliki ilmu pengetahuan tentang berbagai manifestasi Brahman berkat uraian Krisna kepadanya dengan penuh kasih sayang. Dalam Bab kesebelas ini Krisna, sebagai manifestasi Brahman memperlihatkan wujud-Nya dan Arjuna telah menerima mata pengelihatan

dewata dapat menyaksikan visi Brahman yang luar biasa, sangat agung, ajaib, universal, tidak terbatas, luas memenuhi ruang angkasa dan paling utama. Bagaikan sinar seribu matahari, bercahaya, cemerlang diruang angkasa, berpusat menjadi satu dalam keseluruhannya, beraneka degan segala bagiannya. Brahman adalah waktu, penghancur musnah dunia yang tiba pada masanya yang telah ditetapkan Maka itu Krisna mengharap agar Arjuna maju dan bertempur melawan musuh – musuhnya. Arjuna merasa sangat bahagia dapat kesempatan melihat visi Brahman, dan ia pun sujud dihadapan Krisna serta mengucapkan kata : Swasti, Swasti, swasti ! sungguh agung ajaib visi Brahman !

XII. Percakapan Keduabelas

Bhakti Yoga, memuat 20 sloka menguraikan tentang bakti yoga di mana manusia bersujud kepada Tuhan Yang Maha Esa melalui du cara yakni menyembah Tuhan dalam wujud yang abstrak dan menyembah Tuhan dalam wujud nyata. Menyembah Tuhan dalam wujud Nyata ditunjukan bagi mereka yang tingkat pengetahuannya masih rendah (awam). Tuhan dalam hal ini diwujudkan dalam bentuk yang bermacam-macam seperti pratima atau arca. Sedangkan menyembah Tuhan yang abstrak diperuntukan bagi orang yang tingkat pengetahuannya tinggi, kedua cara tersebut adalah baik Karena kedudukannya akan menuju Tuhan.

Arjuna bertanya, orang yang berbakti menyembah wujud Brahman dan orang yang berbakti menyembah Brahman yang abstrak, mana yang lebih mahir dalam yoga ? dalam Bab kedubelas ini Krisna menjawab bahwa orang yang menyatukan pikiran, memiliki kepercayaan, tawakal berbakti menyembah wujud Brahman Brahman adalah terbaik. Tetapi sesungguhnya kedua – duanya menuju Brahman. Orang yang berbakti menyembah yang kekal abadi, yang tak nyata, yang tak termusnahkan, yang melingkupi, yang tak terpikirkan, yang tak berubah-ubah, yang tak bergerak, yang langgeng, dan yang abstrak lebih sukar, sebab yang tak berwujud sukar tercapai. Banyak cara berusaha untuk berbakti menyembah wujud Brahman; dengan jalan yoga biasa, dengan jalan ilmu pengetahuan, dengan jalan meditasi, dengan jalan kerja tanpa menhgarapkan hasil keuntungan dan dengan jalan kedamaian hati. Sama terhadap kawan dan lawan, sama terhadap suka dan duka, sama terhadap panas dan dingin, sama terhadap puji dan maki, pendiam, prihatin dan berbaktilah menyembah Brahman.

XIII. Percakapan Ketigabelas

Kstera Ksetrajna Wibhagayoga, membahas tentang ajaran ksetra ksetrajna wibhagayoga yang terdiri dari 34 sloka. Uraiannya tentang tiga hal yaitu ilmu pengetahuan tentang jiwa (purusa) dan lam (prakrti), tentang badan (ksetra), dan yang tentang mengetahui badan ini (ksetrajna). Dengan

mengetahui kondisi materi, jiwa dan spritual tertinggi akan menghasilkan Moksa (pembebasan diri dunia material).

Ilmu pengetahuan yang sesungguhnya dalam Bab ketigabelas ini oleh Krisna dijelaskan, yaitu ilmu pengetahuan tentang jiwa (Purusa) dan Alam (Prakerti), tentang badan (Ksetra) dan yang mengetahui badan ini (ksetrajna). Badan ini diibaratkan sebagai lading, dan yang mengetahui tentang lading ini adalah jiwa,. Badan ini terdiri dari 24 elemen : lima unsur dasar, lima unsur halus, lima alat panca indra, lima alat intelek budi, pikiran, ego, intelek budi dan prakerti. Yang mengetahui badan ini ialah jiwa (Purusa) yang ada dalam alam semesta dan meliputi semuanya. Orang yang memiliki ilmu pengetahuan ini, rendah hati, tanpa kekerasan, sabar, adil, suci, beriman, tanpa egois, membebaskan diri dari segala pahala kerja dan berbakti, mengetahui jiwa itu dengan jiwa ada dalam jiwanya dan jiwa semua insani lainnya. Ia melihat perbedaan antara jiwa dan badan ini (antara ksetranjna dan ksetra). Ia pergi kepada Brahman, Yang Maha Esa.

XIV. Percakapan Keempat belas

Guna Traya Wibhaga Yoga, terdiri dari 27 sloka, sesuai dengan judulnya Guna Traya Wibhaga Yoga, dibahas mengenai tri guna Satwam, Rajas, Tamas lengkap dengan mekanisme kerjanya yang menyeluruh. Mekanisme kerja Tri Guna itulah yang membentuk karakter dari manusia. Satwam adalah

sifat baik yang dapat membantu orang untuk mencapai melakukan tujuan spiritual, rajas adalah sifat dinamis yang mendorong manusia melakukan aktivitas (kerja) untuk memenuhi keinginannya, dan tamas adalah sifat malas yang terdapat pada manusia, terutama pada saat tidur atau mimpi.

Krisna masih menguraikan tentang ilmu pengetahuan utama yang terbaik. Dalam Bab keempatbelas ini dijelaskan bahwa dari Brahman terlahir Prakriti dan dari prakriti terlahir guna yang terdiri dari sifat – sifat : baik, mulia (sattva) aktif, bernaflu (rajas), gelap, bodoh (tamas). Sattvam adalah sifat baik yang membantu orang mencapai emansipasi dalam kehidupan spiritualnya, Rajas adalah sifat aktif yang membawa seseorang kejalan keinginan dan kehausan akan hasil perbuatannya yang mengantar ia berulang-ulang didunia inkarnasi, sedangkan Tamas adalah sifat bodoh yang menyeret seseorang terus kebawah ketinggian yang lebih rendah dalam kehidupan spiritualnya. Arjuna bertanya bagaimana caranya mengetahui orang yang dapat mengatasi ketiga sifat Guna. Orang yang demikian, kata Krisna, ialah memiliki watak tak membenci, tenang, tidak melibatkan diri dalam pertentangan dualism (panas-dingin, kaean-lawan, puji-saji dan sebagainya), tidak goyah, berdiri sendiri dan mengabdikan kepada Brahman, mengatasi ketiga sifat Guna ini.

XV. Percakapan Kelimabelas

Purusottama Yoga, menguraikan tentang purusottama yoga terdiri dari 20 sloka. Inti ajaran yang terkandung pada bagian ini adalah tentang pengertian purusa sebagai adalah dari semua ciptaan. Prusa utama dilatakan Purusa Yang Paling Tinggi yaitu hakekat Tuhan Yang Maha Esa yang dalam hal ini tak lain dari hakekat aku dari transenden Ia adalah Brahman. Pada bagian ini hubungan antara Atman dan Brahman dilukiskan dengan pohon abadi Aswattha yang misterius yang akarnya di atas dan dahan serta daunnya di bawah yang dibesarkan oleh Tri Guna. Purusottama adalah Adhyatman yang berarti Atman yang menghadapi semua makhluk.

Kehidupan dalam dunia ini diibaratkan pohon abadi Aswattha yang misterius, akhirnya di atas dan didahan serta daunnya dibawah, dibesarkan oleh ketiga Guna. Untuk membebaskan diri dari belenggu kerja, pohon misteri ini harus ditumbangkan. Krisna dalam bab kelimabelas ini menguraikan betapa orang yang hendak mencapai tujuan yang terakhir dimana ia tidak kembali lagi, harus mencari tentang adanya purusa. Jiwa atau purusa ini ada dua macam : yang ada dalam badan ini dan yang tak termusnahkan yaitu Purusottama (purusa yang utama). Purusa (jiwa) adalah fragmen dari Brahman, hidup dalam badan ini mempergunakan panca indra dan pikiran sebagai alatnya untuk memimpi telinga, mata, kulit, lidah, hidung dan otak menikmati objek-objek benda. Purusa yang ada dalam badan kita ini tidak langgeng, tetapi pusrusa yang lain adalah Brahman, Jiwa yang Tertinggi disebut Purusottama.

Mengetahui ini orang jadi arif bijaksana dan melakukan tugas kewajibannya dengan baik.

XVI. Percakapan Keenambelas

Diwasura Sampad Wibhaga Yoga yang memuat 24 sloka. Bagian ini pada intinya menguraikan tentang hakekat tingkah laku manusia yang dikenal dengan perbuatan baik dan perbuatan buruk (Subha dan Asubha Karma). Sifat baik itu dinamakan sifat Dewata dan sifat yang tidak baik disebut sifat raksasa. Sifat-sifat mulia/sifat Dewata diuraikan pada sloka 1-3, sedangkan sifat Asura diuraikan pada sloka 4. Penggambaran ini menunjukkan pada kita bahwa tiada sesuatupun di dunia ini yang sempurna adanya, Karena antara yang baik dan yang buruk itu selalu ada yang tak dapat kitaingkari karena hal ini merupakan hukum alam.

Bab keenambelas ini merupakan ajaran yang melukiskan apa yang membuat manusia itu baik bersifat mulia dan apa pula ciri-cirinya orang yang jahat berwatak setan. Krisna menguraikan disini watak dan ciri-ciri orang yang dilahirkan dengan sifat-sifat yang mulia, dan orang yang dilahirkan dengan sifat-sifat jahat. Sifat-sifat yang mulia adalah untuk mencapai kelepasan (moksa), sedangkan sifat-sifat yang jahat menyebabkan orang terikat dengan belenggu kesengsaraan, siklus kelahiran dan kematian. Orang yang dilahirkan dengan sifat-sifat setan, memandang dunia ini tanpa kebenaran, tanpa basis moral, tanpa Tuhan, tanpa koordinasi dan hanya terdiri dari hawa nafsu

belakang. Hatinya tidak pernah puas untuk memiliki lebih harta benda, membunuh musuh-musuhnya dengan keji dan memuaskan birahinya dengan jalan yang tidak dihalalkan. Janganlah membiarkan diri kita dikuasi oleh kekerasan, keangkuhan, hawa nafsu, amarah dan loba yang bias menjerumuskan kita kedalam kandungan setan. Sebab nafsu birahi + amarah + loba adalah tiga pintu gerbang neraka ! kitab-kitab (suci) sastra tidaklah terbatas kepada suatu ajaran agama saja, melainkan semua ajaran-ajaran agama yang menuntun kita kejalan Tuhan (lihat pula sloka 1 dari Bab ini). Apabila seseorang tidak suka mawas diri dalam hidupnya, maka ego (keakuan) yang ada dalam dirinya akan berkuasa atas pribadinya dan kalau ego sudah berkuasa, maka apa yang baik dan yang buruk sebagai petunjuk dalam hidup ini menjadi kabur, dan kekaburan ini menyeret orang ke arah yang lebih rendah dan negative, yang dalam Bab ke XVI ini dilukiskan sebagai masuk kedalam pintu gerbang neraka. Untuk menolong orang dari kejahatan yang dalam hal ini perlu petunjuk-petunjuk yang diambil dari kitab-kitab (suci) sastra. Tetapi bagaimana halnya kalau orang tidak biasa membaca dan tidak cukup mempunyai intelek, ibarat orang buta diberi kaca mata ? maka itu tepat sekali kata Krisna dalam sloka XV.20, apa yang dimaksud dengan ajaran-ajaran dalam kitab-kitab sastra, yaitu doktrin yang maha rahasia.

“Ity srimad bhagawadgitasupanishatsu brahmawidyayam yogsastre srikrishnarjunasamwade daiwasurasampadwibhagayoga nama shodaso dhyayah”

Maka berakhirlah Bab keenambelas Upanisad Bhagawad Gita mengenai ilmu pengetahuan tentang Yang Maha Esa, kitab suci Yoga dan dialog antara Sri Krisna dan Arjuna yang berjudul Daiwasura Sampad Wibhaga Yoga.

XVII. Percakapan Ketujuhbelas

Sradha Traya Wibhaga Yoga, memuat 28 sloka. Sesuai dengan judulnya, Sradha Traya Wibhaga Yoga, ini bertujuan untuk menyakinkan akan adanya Tri Guna pada diri manusia yaitu sattwam, rajas, tamas. Ketiga Guna ini hendaknya dikendalikan secara seimbang agar manusia dapat mencapai kesempurnaan dalam hidupnya.

Arjuna bertanya dalam bab ini ketujuhbelas ini, apaka disebut kalau orang mengadakan upacara dengan penuh hikmat dan kepercayaan tetapi melainkan petunjuk-petunjuk kitab suci ? Krisna menjawab bahwasannya ada tiga macam kepercayaan yang masing-masing tergantung kepada tiap-tiap individu dengan sifat-sifatnya, yaitu baik mulia (sattwam), aktif bernafsu (Rajas) dan gelap bodoh (Tamas). Yang bersifat sattwam pergi menuju Dewata, makan makanan yang berguna bagi pertumbuhan badan dan kesehatan, mengadakan upacara menurut petunjuk kitab suci, meditasi dengan keyakinan mendalam, bersedekah tanpa mengharapkan kembali. Yang bersifat rajas pergi memuja yaksha dan raksasa, makan makanan yang serba banyak rempah, mengadakan upacara dengan harapan akan pahala, bersamadi dengan maksud supaya dipuja dan disegani, bersedekah dengan harapan mendapat kembali.

Yang bersifat tamas pergi memuja roh orang mati dan setan, makan makanan yang busuk, mengadakan upacara tidak menurut peraturan, bertapa brata dengan pengertian tolol, bersedekah pada waktu dan kesempatan yang salah. Upacara sedekah dan tapabrata yang tidak disertai dengan kepercayaan tidak ada artinya. Sesungguhnya kepercayaan adalah sangat subjektif pada tiap-tiap orang dinyatakan dalam kehidupan sehari-hari dengan perbuatan dan pola-pola sikap hidupnya. dan kepercayaan yang kita maksudkan itu, tiada lain daripada kekuatan yang mendorong kemanusiaan kearah apa yang lebih baik dalam mengadakan perjalanan dalam dunia ini menuju kebenaran yang dicita-citakan. Namun demikian, betapapun subjeknya anggapan kita terhadap kepercayaan seseorang, kalau tanpa kenyataan yang dilahirkan atas nama kehidupan spiritual sehari-harinya, yang kita sebut kepercayaan itu akan jadi kabur. Maka itu, tetap teratur mengadakan upacara persembhyangan, betapa dan memberi sedekah seperti telah diuraikan dalam Bab ke XVII ini akan memberi nilai kepada kepercayaan tersebut.

“Ity srimad bhagawadgitasupanishatsu brahmawidyayam yogsastre srikrishnarjunasamwade daiwasurasampadwibhagayoga nama shodaso dhyayah”

Maka berakhirlah Bab keenambelas Upanisad Bhagawad Gita mengenai ilmu pengetahuan tentang Yang Maha Esa, kitab suci Yoga dan dialog antara Sri Krisna dan Arjuna yang berjudul Sraddhatraya Wibhaga Yoga.

XVIII. Percakapan Kedelapanbelas

Samnyasa Yoga yang terdiri dari 78 sloka yang merupakan bagian terpanjang dan terakhir. Yang memuat kesimpulan dari semua ajaran yang menjadi inti tujuan dari pelaksanaan agama yang tertinggi yang dapat mendorong manusia untuk bertindak dengan melepaskan keterikatan pada akibatnya, melaikan bertindak dan pasrah kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Ini adalah Bab kedelapan belas, Bab konklusi Bhagawadgita yang membicarakan Samyasa dan Tyaga, yaitu tidak melakukan kerja yang didorong oleh hawa nafsu dan menolak semua pahala kerja. Sesungguhnya Karmayoga dan Jnanayoga adalah Tyaga, dhyanayoga dan bhaktiyoga adalah Samnyasa. Tetapi kelepasan dari pada kedua-duanya adalah summum bonum, baik untuk Tyaga maupun kelepasan daripada kedua-duanya adalah summum bonum, baik untuk Samnyasa dan oleh karenanya tidak ada perbedaan fundamental: thema pusat Bhagawadgita adalah kesatuan terakhir daripada berbagai jalan menuju Brahman. Krisna menjelaskan bahwa segala tindakan adalah fungsi alam, bahwa ilmu pengetahuan obyek ilmu pengetahuan yang mengetahui menyebabkan adanya kegiatan kerja: bahwa ilmu pengetahuan, kerja, pelaksanaan, keteguhan hati dan kebahagiaan ada tiga macam. Tugas kewajiban kita adalah ditentukan oleh Svabhava dan Svadharma kita masing-masing : setiap melaksanakan kerja sendiri-sendiri, tiap orang akan mencapai kesempurnaan. Krisna menyarankan agar Arjuna tidak meninggalkan medan pertempuran, sebab walaupun ia menolak untuk

bertempur namun Prakriti akan memaksa ia berbuat demikian. Kekacauan pikiran dan keraguan-keraguan Arjuna lenyap dan ia berkata : aku akan bertindak sesuai dengan ajaran-Mu!.

2.9 Tata Bunyi Bahasa Sansekerta

2.9.1 Ikhtisar Bunyi

adalah cara mengucapkan fonem-fonem dalam Bahasa sansekerta yang umum digunakan adalah sebagai berikut :

a. Huruf Svara

A dibaca seperti a dalam kata padi atau menurut kamus Sansekerta (I Gede Semadi Astra, dkk :1) seperti a dalam kata bapa (Bahasa Bali)

- ā dibaca seperti ā dalam kata gelār (lebih panjang)
- i dibaca seperti i dalam kata detik
- ī dibaca seperti ī dalam kata pasīr (lebih panjang)
- u dibaca seperti u dalam kata aduk
- ū dibaca seperti ū dalam kata kasūr (lebih panjang)
- e dibaca seperti e dalam kata jahe
- ai dibaca seperti ai dalam kata ramai
- o dibaca seperti o dalam kata kota
- ṛ dibaca seperti r/rj dalam kata Tarik
- ṛ dibaca seperti ṛ dalam kata ria
- ḷ dibaca seperti ri dalam kata polri atau seperti li dalam kata mliwis
- ṁ (anusvara) bunyi sengau seperti bunyi antara ng dan m

- ḥ (visarga) dibaca seperti h dalam kata duh

b. Huruf Vyanjana (konsonan)

- k dibaca seperti k dalam kata keras
- kh dibaca seperti k diikuti h yang dihembuskan dibelakangnya
- g dibaca seperti g dalam kata garuda
- gh dibaca seperti g diikuti h yang dihebuskan dibelakangnya
- ṅ dibaca seperti ṅ dalam kata bangku
- c dibaca seperti c dalam kata catur
- ch dibaca seperti c diikuti h yang dihembuskan dibelakangnya
- j dibaca seperti j dalam kata raja
- jh seperti j diikuti h yang dihembuskan dibelakangnya
- ñ dibaca seperti ny dalam kata nyanyi
- ṭ dibaca seperti ṭ dalam kata ṭutuk (Bahasa Jawa)
- ṭh dibaca seperti ṭ diikuti h yang dihembuskan dibelakangnya
- ḍ dibaca seperti ḍ dalam kata ḍuduh (Bahasa Jawa)
- ḍh dibaca seperti ḍ diikuti h yang dihembuskan dibelakangnya
- ṇ dibaca seperti ṇ dalam kata purṇama
- t dibaca seperti t dalam kata tangan
- th dibaca seperti t diikuti h yang dihembuskan dibelakangnya
- d dibaca seperti d dalam kata dari
- dh dibaca seperti d diikuti h yang dihembuskan dibelakangnya
- n dibaca seperti n dalam kata nanas
- p dibaca seperti p dalam kata pita
- ph dibaca seperti p diikuti h yang dihembuskan dibelakangnya
- b dibaca seperti seperti b dalam kata baris
- bh dibaca seperti b diikuti h yang dihembuskan dibelakangnya
- m dibaca seperti m dalam kata makan
- y dibaca seperti y dalam kata yaitu
- r dibaca seperti r dalam kata rakit
- l dibaca seperti l dalam kata laut

- v dibaca seperti w dalam kata waduk
- ś dibaca seperti ś dalam kata syarat
- ṣ dibaca seperti ṣ dalam kata shakti (lebih berat)
- s dibaca seperti s dalam kata sabun
- h dibaca seperti h dalam kata hati

2.10 Tata Cara Membaca Kitab Suci Bhagavad Gita

Tata cara membaca kitab suci Bhagavad Gita adalah sebagai berikut :

1. Mandi dan berpakaian bersih
2. Saat mengambil dan meletakkan Bhagavad Gita sambil berdoa dengan menyentuh kitab suci di kening.
3. Menerima pembicara Bhagavad Gita dengan hormat dan sebagai mana adanya (yakin).
4. Mengerti keagungannya dari setiap bab dalam Bhagavad Gita.

2.11 Jenis Metrum atau Wirama untuk membaca Bhagavad Gita

Weda yang dituliskan dalam bahasa sansekerta, memiliki suatu bentuk yang khusus dalam penulisannya. Bentuk penulisan kidung weda disebut dengan Chanda. Ini adalah suatu istilah yang sama dengan metrum (Wirama) yaitu suatu aturan tentang jumlah suku kata di dalam sebuah baris dan sebuah mantram Weda. Jumlah suku kata yang dihitung adalah suku kata yang konsonannya diikuti huruf swara (Vowel) termasuk pula huruf aspirat (visarga = ḥ) dan suara sengau (anusvasra = ṁ). Baris mantram weda juga

ditentukan oleh irama berat ringan dan panjang pendek yang disebut Guru dan Laghu. Secara tradisional, metrum-metrum tersebut dibedakan atas 2 jenis yaitu yang biasa dan yang panjang (I Made Titib, 1997:39).

Yang biasa :	Jml Suku Kata
1. Gayatri.....	24 (8+8+8)
2. Usnih.....	28 (7+7+7+7)
3. Anustubh.....	32 (8+8+8+8)
4. Brhati.....	36 (9+9+9+9)
5. Pankti.....	40 (8+8+8+8+8)
6. Tristubh.....	44 (11+11+11+11)
7. Jagati.....	48 (12+12+12+12)
Yang panjang :	
1. Atijagati.....	52 (12+12+12+8+8)
2. Sakvari.....	56 (8+8+8+8+8+8+8)
3. Atisakvari.....	60 (16+16+12+8+8)
4. Asti.....	64 (16+16+16+8+8)
5. Atyasti.....	68 (12+12+8+8+8+12+8)
6. Dhrti.....	72 (12+12+8+8+8+16+8)
7. Atidhrti.....	76 (12+12+8+8+8+12+8+8)

2.12 Kajian Penelitian Pengembangan yang relevan

Penelitian pengembangan sebelumnya adalah penelitian yang dilakukan oleh :

1. Pertama, jurnal yang ditulis oleh Andi Kristanto (2011) Media pembelajaran sangat bermanfaat memudahkan peserta didik dalam belajar dan menjadikan proses belajar dan menjadikan proses belajar lebih interaktif, efektif, efisien dan menarik. Salah satu bentuk media komunikasi elektronik adalah media audio-visual. Penggunaan media video pembelajaran dalam uji coba lapangan mampu meningkatkan pemahaman materi dan sudah memenuhi kategori “sangat baik” dan layak digunakan dalam mata kuliah. Penggunaan media video pembelajaran dalam uji coba lapangan mampu meningkatkan pemahaman materi dan sudah memenuhi kategori “sangat baik” dan layak digunakan dalam pembelajaran.
2. Kedua, jurnal yang ditulis oleh Putu Dinda Karin, Mahendri I Nyoman Jampel, I Kadek Suartama (2013) Hasil penelitian baik adapun saran bagi guru adalah, supaya mampu menggunakan media ini sesuai dengan karakteristik guru dalam mengajar di kelas, karena pada dasarnya media ini hanyalah fasilitas yang bertujuan untuk mempermudah penyampaian materi pelajaran kepada peserta didik. Pembelajaran di kelas akan selalu memerlukan kehadiran seorang guru sebagai manajer dan arsitek dari setiap komponen dan fasilitas pembelajaran di kelas.

3. Ketiga, jurnal yang ditulis oleh Deni Setyawan, Adhetya Kurniawan (2015) Kurang tersedianya media pembelajaran untuk *Tune Up* yang berbentuk *video/film*, sehingga kegiatan pembelajaran harus dilakukan secara konvensional, yaitu dengan cara ceramah. Dengan ceramah membuat mahasiswa menjadi gampang bosan, sehingga mahasiswa jadi tidak mempunyai minat untuk mendengarkan. Akibatnya nilai dalam mata pelajaran *Tune Up* pun menjadi kurang maksimal. Terdapat peningkatan hasil belajar pada kelompok eksperimen. Ini menunjukkan bahwa nilai mahasiswa meningkat setelah menggunakan media pembelajaran video. Dengan menggunakan media video dapat meningkatkan hasil belajar sebelumnya. Maka disarankan untuk dapat menggunakan media ini sebagai bahan pembelajaran.
4. Keempat adalah jurnal yang ditulis oleh Naili Nisriyah (2009) sebagian besar siswa merasa senang dan mudah memahami pembelajaran x dengan menggunakan media CD audio, dapat dibuktikan bahwa setelah menggunakan media CD audio, hasil pembelajaran siswa mengalami peningkatan sebesar 10,6 (17,25%). Pada pembelajaran tanpa media diperoleh nilai rata-rata sebesar 61,45 dengan kategori cukup, dan setelah belajar dengan menggunakan media CD audio siswa mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata sebesar 72,05 dengan kategori baik. Dengan mengembangkan media CD audio pembelajaran mengapresiasi geguritan yang sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa dapat memudahkan dan menarik minat siswa untuk belajar geguritan.

2.13 Efektivitas, Efisiensi dan Kemenarikan Pembelajaran

Kriteria pembelajaran menurut Reigeluth (2009: 77) meliputi efektivitas, efisiensi dan kemenarikan.

2.13.1 Efektivitas

Efektivitas pembelajaran berorientasi pada pencapaian tujuan pembelajaran yang meliputi 1) kecermatan penguasaan perilaku; 2) kecepatan unjuk kerja; 3) kesesuaian dengan prosedur; 4) kuantitas unjuk kerja; 5) kualitas hasil akhir; 6) tingkat alih belajar; dan 7) tingkat retensi.

Daryanto, (2010: 57) dalam Suciningtyas, (2016: 132) menyatakan aspek-aspek efektivitas belajar sebagai berikut 1) peningkatan pengetahuan, 2) peningkatan keterampilan, 3) perubahan sikap, 4) perilaku, 5) kemampuan adaptasi, 6) peningkatan integrasi, 7) peningkatan partisipasi, 8) peningkatan interaksi kultural. Efektivitas pembelajaran sangat dipengaruhi oleh faktor metode dan media pembelajaran yang digunakan. Keduanya saling berkaitan, di mana pemilihan metode tertentu akan berpengaruh terhadap jenis media yang akan digunakan. Dalam arti bahwa harus ada kesesuaian di antara keduanya untuk mewujudkan tujuan pembelajaran.

Efektivitas pembelajaran akan terwujud apabila hal-hal atau komponen-komponen yang terkait dalam pembelajaran berjalan dengan baik, atau positif. Cara atau pendekatan ini dilakukan dengan satu asumsi dasar, bahwa jika hasil evaluasi menunjukkan bahwa hasil belajar memperlihatkan keadaan yang positif atau baik, maka diasumsikan bahwa komponen-komponen pembelajaran tersebut telah berfungsi secara baik. Sebaliknya, jika hasil evaluasi memperlihatkan bahwa kualitas hasil belajar tidak baik, maka diasumsikan bahwa peran keempat faktor tersebut tidak atau belum berfungsi secara baik. Wina Sanjaya, (2008: 231) dalam Suciningtyas, (2016: 134) mengungkapkan hasil evaluasi setelah dilaksanakan program kegiatan belajar mengajar, tujuan pembelajaran telah dicapai oleh seluruh siswa maka dapat dikatakan program tersebut memiliki efektivitas yang tinggi.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa efektivitas pembelajaran dapat dilihat dari segi hasil belajar. Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman belajar, baik yang berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan. Kemampuan yang dimiliki siswa tersebut merupakan perolehan dari proses belajar siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Pada penelitian dan pengembangan ini, efektivitas pembelajaran dilaksanakan diukur menggunakan evaluasi sumatif produk dilihat bentuk penguasaan

kompetensi belajar berupa skor tes hasil belajar siswa dengan alat evaluasi berupa instrumen tes hasil belajar. Dalam penelitian ini, hasil belajar yang diukur adalah pada ranah atau domain kognitif dalam pembelajaran setelah menggunakan media pembelajaran sebagai sumber belajar yang dilihat dari hasil t-test.

Sehingga faktor waktu dalam keberhasilan belajar diperoleh dengan cara membagi waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan sebuah proses pembelajaran dengan waktu yang digunakan untuk menyelesaikan sebuah proses pembelajaran. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa efisiensi pembelajaran tercipta dengan cara meminimalkan penggunaan waktu, biaya dan usaha dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dalam penelitian ini, efisiensi pembelajaran mengacu pada penggunaan waktu dan biaya.

2.13.2 Efisiensi

Indikator efisiensi pembelajaran meliputi waktu, personalia dan sumber belajar. Teknik pengukurannya dilakukan dengan membandingkan pelaksanaan beberapa program yang berbeda dalam jumlah waktu yang sama. Rasio jumlah tujuan yang dicapai siswa dibandingkan dengan jumlah waktu yang digunakan untuk mencapai tujuan. Membandingkan Jumlah personalia yang dilibatkan dalam perancangan, pelaksanaan dan penilaian pembelajaran, rasio guru dan siswa. Serta membandingkan berapa ruang yang dipakai, apakah melibatkan penggunaan lab, komputer, jumlah buku teks dan lain-lain yang ada kaitannya dengan biaya pembelajaran, berapa

biaya yang dikeluarkan untuk penggunaan sumber belajar ini. Membandingkan jumlah siswa yang memanfaatkan sumber belajar dalam kurun waktu tertentu. Makin banyak siswa yang menggunakan media dalam waktu yang singkat, semakin efektif media tersebut. misalnya power point untuk menyampaikan materi lebih efisien dari pada menggandakan sejumlah siswa.

Efisiensi proses pembelajaran menurut Degeng (1989) dalam Harijanto (2007) tampak pada: (1) peningkatan kualitas belajar, atau tingkat penguasaan pebelajar, (2) penghematan waktu belajar guna mencapai tujuan, (3) peningkatan daya tampung tanpa mengurangi kualitas belajar, dan (4) penurunan biaya tanpa mengurangi kualitas belajar pebelajar. Efisiensi proses pembelajaran bisa dicapai apabila interaksi pembelajaran mengacu pada aktivitas belajar, dan situasi belajar sesuai dengan kemampuan pebelajar (Miarso, 1987 dalam Harijanto, 2007).

Berdasarkan kutipan tersebut, efisiensi dapat diartikan sebagai kehematan penggunaan waktu dan biaya dalam mencapai tujuan. Pada penelitian ini, efisiensi yang dimaksud adalah kehematan penggunaan waktu dalam mencapai kompetensi yang telah ditetapkan pada mata kuliah Bhagavad Gita.

2.13.3 Kemenarikan

Perkins (1992) berpendapat bahwa —*appeal is the degree to which learners enjoy the instruction, and it can be especially effective in motivating students to stay engaged and on task*l. Pendapat ini menyatakan bahwa daya tarik sangat efektif dalam meningkatkan motivasi siswa untuk tetap dalam tugas belajar (Reigeluth, 2009: 78). Miarso (2009: 51) menambahkan bahwa —daya tarik meliputi kemudahan, keakraban, merangsang dan keanekaragamanl. Sejauh mana siswa dapat menikmati pembelajaran. Hal ini sangat efektif untuk memotivasi pembelajar agar tetap terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Untuk menguji kemenarikan video Bhagavad Gita ini digunakan angket yang menggunakan skala peringkat.

Menurut Januszewski dan Molenda (2008: 56) dalam Suciningtyas, (2016: 136) —pembelajaran memiliki daya tarik bila memiliki 1) menyediakan tantangan dan membangkitkan harapan yang tinggi, 2) memiliki relevansi dan keaslian dalam hal pengalaman siswa dan kebutuhan masa depan, 3) memiliki aspek humor atau elemen yang menyenangkan, 4) menarik perhatian melalui hal-hal yang bersifat baru, 5) melibatkan intelektual dan emosional, 6) menghubungkan dengan kepentingan dan tujuan siswa, dan 7) menggunakan berbagai bentuk representasi (audio dan visual).

Kemenarikan Fokus pada metode pembelajaran dengan sub indikator yaitu 1) Strategi pengorganisasian: makro (menata urutan keseluruhan isi bidangstudi), dan mikro (menata urutan sajian konsep, prinsip atau

prosedur); 2) Strategi penyampaian: media pembelajaran, interaksi belajar dan bentuk pembelajaran; dan 3) Strategi Pengelolaan pembelajaran: penjadwalan, pembuatan catatan, motivasi, kontrol belajar.

Berdasarkan kutipan tersebut, sesuatu memiliki daya tarik bila mempunyai sifat mudah, akrab, senang dan memotivasi. Adapun pengertian daya tarik pada penelitian ini adalah produk yang dihasilkan yaitu video Bhagavad Gita yang memotivasi siswa agar senang untuk bisa membaca kitab suci dengan baik dan benar.

2.14 Kerangka Berpikir

Pembelajaran praktik Bhagavad Gita selama ini belum menggunakan media video, sehingga kemampuan siswa dalam melantunkan masih rendah. Tujuan pengembangan bahan ajar media video Bhagavad Gita untuk meningkatkan efektivitas, efisiensi dan kemenarikan dalam pembelajaran praktik Bhagavad Gita. Penulis membuat suatu rangkaian kerangka pikir dan kerangka kerja yang berfungsi sebagai penuntun dan panduan alur pikir agar tidak keluar dari tema penelitian digambarkan dalam gambar berikut:



Gambar 2.2. Kerangka Berfikir

2.15 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan pembahasan kajian teori di atas, dapat diasumsikan bahwa pengembangan video Bhagavad Gita dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan efektifitas, efisiensi dan kemenarikan Pratik Bhagavad Gita. Oleh karena itu, hipotesis penelitian yang terkait dapat dirumuskan sebagai berikut:

Ho : Penggunaan video Bhagavad Gita tidak dapat meningkatkan efektifitas prestasi praktik Bhagavad Gita.

Ha : Penggunaan video Bhagavad Gita dapat meningkatkan efektifitas prestasi praktik Bhagavad Gita.

2.16 Produk yang dihasilkan

Pada penelitian yang dilakukan, produk yang dihasilkan adalah CD pembelajaran Bhagavad Gita yang dibuat menggunakan program *pinnacle studio*. Skenario produk yang dihasilkan berisi tentang:

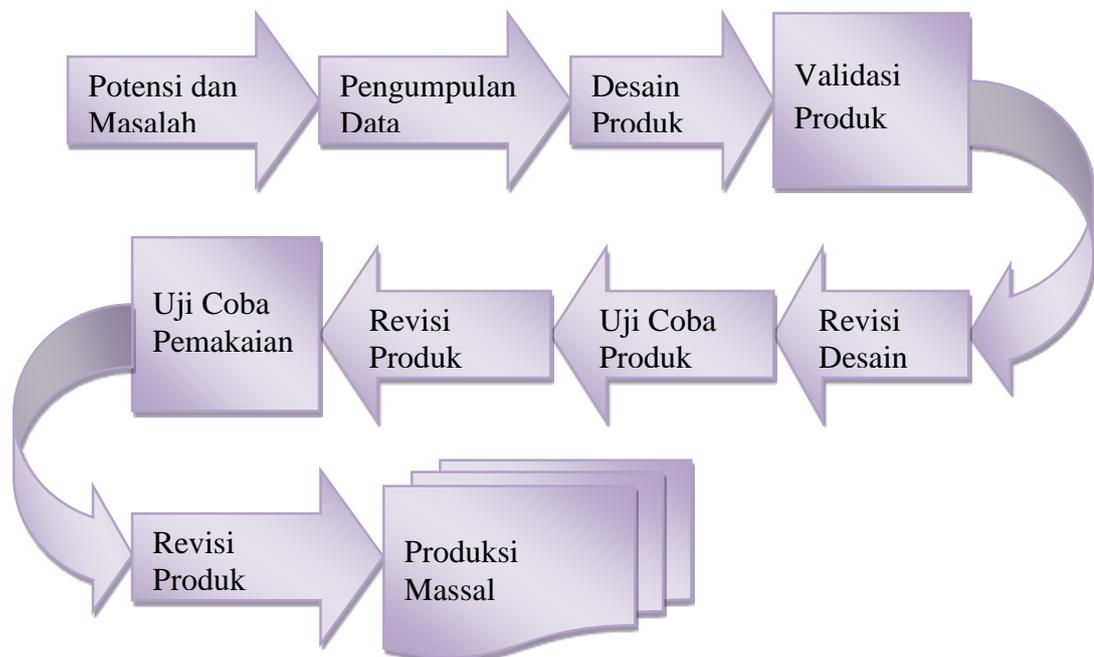
1. Pengantar berisi tentang pengetahuan awal yang harus dimiliki mahasiswa.
2. Pemaparan materi Bhagavad Gita menggunakan tampilan visual dan audiovisual.
3. Pemaparan contoh membaca Bhagavad Gita
4. Evaluasi diri serta mengarahkan pada penarikan kesimpulan.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini dirancang dengan metode penelitian dan pengembangan. Menurut Sugiyono (2011 :407) metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tertentu. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.



Gambar 3.1 Langkah – Langkah Penggunaan Metode Research and Development R & D)

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Penelitian dan pengembangan di sini mencakup proses pengembangan dan validasi produk. Borg dan Gall (2003:175) mengajukan serangkaian tahap yang harus ditempuh dalam pendekatan ini, yaitu "*research and information collecting, planning, develop preliminary form of product, preliminary field testing, main product revision, main field testing, operational product revision, operational field testing, final product revision, and dissemination and implementation*".

Penelitian untuk keperluan penelitian tesis ataupun disertasi merupakan penelitian skala kecil sehingga penelitian dapat dilakukan melalui tahapan yang lebih sederhana. Peneliti dapat menghentikan penelitian pada tahapan ke tujuh, karena tahapan ke delapan, sembilan dan sepuluh membutuhkan biaya yang mahal, cakupan yang sangat luas, dan waktu yang lama (Sukmadinata, 2005: 169).

Merujuk pada literatur di atas, dari sepuluh langkah yang dikembangkan oleh Borg and Gall, pada penelitian kali ini implementasinya hanya sampai pada langkah ke tujuh. Hal ini dilakukan karena keterbatasan, baik dari segi waktu maupun biaya. Adapun tujuh tahapan yang dilakukan adalah: 1) Melakukan penelitian pendahuluan (prasurvei) untuk mengumpulkan informasi (kajian pustaka dan pengamatan kelas), identifikasi permasalahan yang dijumpai dalam pembelajaran, dan merangkum permasalahan; 2) Melakukan perencanaan. Aspek yang penting dalam perencanaan adalah pernyataan tujuan yang harus dicapai pada produk yang

akan dikembangkan; 3) Mengembangkan jenis/bentuk produk awal meliputi: penyiapan materi pembelajaran, penyusunan buku pegangan, dan perangkat evaluasi; 4) Melakukan uji coba tahap awal, yaitu evaluasi pakar bidang desain pembelajaran, teknologi informasi, dan multimedia; 5) Melakukan revisi terhadap produk utama, berdasarkan masukan dan saran-saran dari hasil uji lapangan awal; 6) Melakukan uji coba lapangan, digunakan untuk mendapatkan evaluasi atas produk. Angket dibuat untuk mendapatkan umpan balik dari siswa yang menjadi sampel penelitian; dan 7) Menghasilkan produk akhir.

Masing-masing dari tahapan tersebut akan diuraikan sebagai berikut:

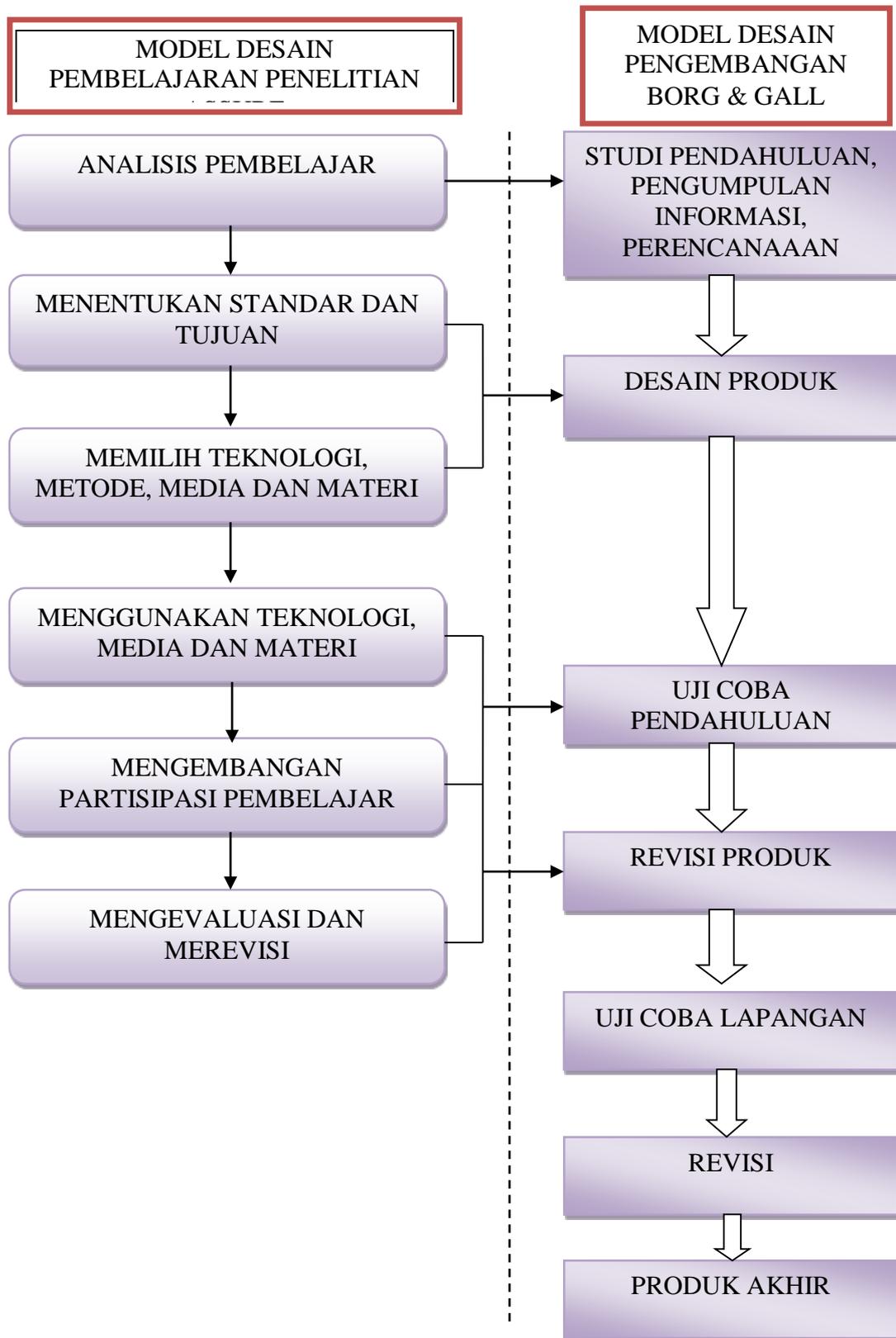
1. Melakukan penelitian pendahuluan (prasurvei) untuk mengumpulkan informasi (kajian pustaka dan pengamatan kelas), identifikasi permasalahan yang dijumpai dalam pembelajaran, dan merangkum permasalahan
2. Melakukan perencanaan. Aspek yang penting dalam perencanaan adalah pernyataan tujuan yang harus dicapai pada produk yang akan dikembangkan.
3. Mengembangkan jenis/bentuk produk awal meliputi: penyiapan materi pembelajaran, penyusunan buku pegangan, dan perangkat evaluasi.
4. Melakukan uji coba tahap awal, yaitu evaluasi pakar bidang desain pembelajaran, teknologi informasi, dan multimedia.
5. Melakukan revisi terhadap produk utama, berdasarkan masukan dan saran-saran dari hasil uji lapangan awal
6. Melakukan uji coba lapangan, digunakan untuk mendapatkan evaluasi atas produk. Angket dibuat untuk mendapatkan umpan balik dari mahasiswa yang menjadi sampel penelitian.

7. Menghasilkan produk akhir.

Model pengembangan rancangan pembelajaran yang digunakan dalam pengembangan ini adalah model ASSURE, dengan menempuh langkah-langkah sebagai berikut:

1. *Analyze Learners* (Menganalisis Pembelajar)
2. *State of Objectives* (Menyatakan Standar dan Tujuan)
3. *Select Methods, Media and Material* (Memilih Metode, Media, dan Materi)
4. *Utilize Media and Material* (Menggunakan Media, dan Material)
5. *Require Learner Participation* (Mengharuskan Partisipasi Pembelajar)
6. *Evaluate and Revise* (Mengevaluasi dan merevisi)

Langkah disain ASSURE diintegrasikan dengan Borg & Gall menghasilkan garis besar pengembangan Media Video Bhagavad Gita.



Gambar 3.2 Model desain pembelajaran ASSURE yang dikombinasikan dengan desain Penelitian Pengembangan Borg & Gall

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di Sekolah Tinggi Agama Hindu (STAH) Lampung yang menjadi sampel penelitian, yang terdiri dari mahasiswa semester IV , semester VI, semester VIII tahun ajaran 2016/2017.

3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2011 : 117). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa STAH Lampung Tahun ajaran 2016/2017. Jumlah Populasi yang ada di STAH Lampung adalah 55 mahasiswa. Dari populasi yang ada di STAH Lampung akan ditarik sampel untuk penelitian.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Dalam penelitian yang memiliki jumlah populasi besar, tidak mungkin dilakukan penelitian ke seluruh populasi karena keterbatasan waktu dan tenaga, sehingga dibutuhkan sampel yang dapat mewakili populasi tersebut.

Penarikan sampel dilakukan dengan teknik *sampling purposive* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2011 : 124). Teknik *sampling purposive* ini digunakan dengan pertimbangan bahwa hanya

mahasiswa yang sudah menempuh mata kuliah Bhagavad Gita. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 32 mahasiswa yang terbagi menjadi 3 semester, yaitu semester IV sebanyak 7 maha siswa, semester VI sebanyak 7 mahasiswa dan semester VIII sebanyak 18 mahasiswa. Sampel penelitian ini ditunjukkan pada Tabel 3.1 berikut :

Semester	Jumlah Mahasiswa
Semester IV	7
Semester VI	7
Semester VIII	18
Jumlah	32

3.4 Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu : Media Video dan Bhagavad Gita. Bhagavad Gita yang akan dipakai sebagai tampilan dalam video adalah :

Bhagavad Gita IX.2

*Raja-vidyā raja-guhyam pavitram idam uttamam
pratyakṣāvagamam dharmyam kartum avyayam*

Artinya :

Inilah raja ilmu pengetahuan, rahasiannya terbesar, mulia dan tinggi, mudah dimengerti, sesuai dengan dharma, baik dan menyenangkan untuk dilaksanakan dan kekal abadi.

Bhagavad Gita IV. 12

*kāṅkṣantaḥ karmaṇām siddhim yajanta iha devatāḥ
kṣipram hi mānuṣe loke siddhir bhavati karmajā*

Artinya :

Mereka yang menginginkan keberhasilan yang timbul dari karma, beryajna di dunia untuk para dewa, karena keberhasilan manusia segera terjadi dari karma, yang lahir dari pengorbanan.

3.5 Definisi Konseptual/Definisi Operasional

3.5.1 Definisi Kondisi secara Konseptual

Kondisi adalah situasi atau keadaan yang ada pada diri individu baik itu di luar ataupun di dalam. Kondisi menunjukkan suatu kesimpulan, masalah atau kesempatan yang dicatat selama review audit (Indra Bastian 2007:193)

3.5.2 Definisi Kondisi secara Operasional

Kondisi dalam penelitian ini adalah keadaan dosen, mahasiswa dan media yang digunakan pada pembelajaran mata kuliah Bhagavad Gita.

3.5.3 Definisi Potensi secara Konseptual

Kata potensi berasal dari serapan dari bahasa Inggris, yaitu potencial. Artinya ada dua kata, yaitu, (1) kesanggupan; tenaga (2) dan kekuatan; kemungkinan. Sedangkan menurut kamus besar bahasa Indonesia, definisi potensi adalah kemampuan yang mempunyai kemungkinan untuk dikembangkan, kekuatan, kesanggupan, daya. Intinya, secara sederhana, potensi adalah sesuatu yang bisa kita kembangkan (Majdi, 2007:86). Kesimpulannya Potensi adalah suatu kemampuan, kesanggupan, kekuatan ataupun daya yang mempunyai kemungkinan untuk bisa dikembangkan lagi menjadi bentuk yang lebih besar.

3.5.4 Definisi Potensi secara Operasional

Potensi dalam penelitian ini adalah kekuatan ataupun daya dukung media video yang mempunyai kemungkinan untuk bisa dikembangkan dalam mata kuliah Bhagavad Gita pada praktik membaca/melantunkan kitab suci.

3.5.5 Efektifitas Pembelajaran secara Konseptual

Efektifitas pembelajaran secara konseptual berkaitan dengan sejauh mana peserta didik mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan, yaitu, sekolah, perguruan tinggi, atau pusat pelatihan mempersiapkan peserta didik dengan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diinginkan oleh para stakeholder. Efektivitas pembelajaran dapat dilihat dari segi hasil belajar. Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman belajar, baik yang berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan. Kemampuan yang dimiliki siswa tersebut merupakan perolehan dari proses belajar siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu membaca/melantunkan kitab suci Bhagavad Gita.

3.5.6 Efektivitas Pembelajaran secara Operasional

Efektivitas pembelajaran secara operasional pada penelitian ini adalah peningkatan prestasi belajar mahasiswa menggunakan media video pada mata kuliah Bhagavad Gita yang dianalisis secara statistik dengan

paired sample t-test (independent t-test). Kategori penilaian membaca/melantunkan kitab suci Bhagavad Gita adalah :

0-29 = rendah

30-69 = sedang

70-100 = tinggi

3.5.7 Efisiensi Pembelajaran secara Konseptual

Efisiensi pembelajaran secara konseptual merupakan desain, pengembangan, dan pelaksanaan pembelajaran dengan cara yang menggunakan sumber daya paling sedikit untuk hasil yang sama atau lebih baik.

3.5.8 Efisiensi Pembelajaran secara Operasional

Efisiensi pembelajaran secara operasional pada penelitian ini adalah jika rasio perbandingan antara waktu waktu yang digunakan pada pembelajaran menggunakan multimedia interaktif lebih besar dari pada pembelajaran menggunakan media presentasi dengan rumus sebagai berikut :

$$\text{Efisiensi Pembelajaran} = \frac{\text{Waktu yang diperlukan}}{\text{Waktu yang dipergunakan}}$$

3.5.9 Daya Tarik Pembelajaran secara Konseptual

Daya tarik pembelajaran secara konseptual kriteria pembelajaran dimana mahasiswa menikmati belajar cenderung ingin terus belajar ketika mendapatkan pengalaman yang menarik Reigeluth.

3.5.10 Daya Tarik Pembelajaran secara Operasional

Daya tarik pembelajaran secara operasional pada penelitian ini di lihat dari aspek kemenarikan dan kemudahan penggunaan yang ditetapkan dengan rentang prosentase berikut:

90%-100% = sangat menarik

70%-89% = menarik

50%-69% = cukup menarik

0%-49% = kurang menarik

3.5.11 Media Video secara Konseptual

Media video secara konseptual merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi/subkompetensi mata kuliah yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya.

3.5.12 Media Video secara Operasional

Media video secara Operasional pada penelitian ini adalah media pembelajaran yang merupakan hasil penelitian pengembangan ini berbentuk CD Interaktif mata kuliah Bhagavad Gita dalam praktik membaca/melantunkan kitab suci Bhagavad Gita.

3.6 Instrument Penelitian

Suatu penelitian dikatakan baik apabila memiliki instrument yang baik pula, instrument tersebut dikategorikan baik jika memiliki validitas dan realibilitas instrument yang baik pula. Oleh karena itu item angket dan item angket yang akan diberikan kepada mahasiswa telah mendapat validitas dan realibilitas yang baik. Untuk hal ini angket yang diberikan kepada responden (mahasiswa) memiliki tujuan untuk mengetahui kelayakan produk pengembangan. Sedangkan butir soal pre-tes dan pos-tes bertujuan untuk mengetahui tingkat signifikansi antara produk yang dikembangkan dengan peningkatan prestasi belajar mahasiswa khususnya pada pokok bahasan Bhagavad Gita pada bidang program studi pendidikan agama Hindu. Instrument pretest dan posttest terdapat lampiran 13 dan 14.

3.7 Validasi Instrumen

Sebelum angket dan soal tes diberikan untuk menguji produk pengembangan, terlebih dahulu dilakukan validasi instrument ini menggunakan validasi

konstruk melalui analisi factor, untuk mengukur efektifitas produk pengembangan yang akan digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran. Validasi ini dilakukan dengan berkonsultasi dengan ahli materi dan ahli media. (Lampiran 12)

3.8 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara memberikan tes unjuk kerja (Lampiran 15) dan menyebarkan angket kepada mahasiswa dan guru (Lampiran 1 dan 3). Untuk evaluasi ahli (expert judgement) digunakan pedoman observasi. Selain itu penulis juga menggunakan teknik wawancara saat melakukan penilaian kebutuhan (need assessment) dan uji coba kelompok besar di sekolah untuk memberikan tingkat kepercayaan bahwa media video Bhagavad Gita memang benar-benar layak dikembangkan dan bahwa uji coba lapangan memang benar-benar dilakukan.

3.9 Model Pengembangan

Penelitian ini dimaksudkan untuk menghasilkan suatu produk bahan belajar untuk meningkatkan prestasi belajar mahasiswa, dan memvalidasinya. Produk yang dihasilkan akan diuji cobakan untuk mengetahui keefektifan dari produk tersebut dalam meningkatkan prestasi belajar. Penelitian pengembangan ini dilakukan berdasarkan langkah pengembangan Borg & Goll. Pada penelitian

skala kecil yaitu tesis atau disertasi maka langkah penelitian pengembangan menurut Borg and Gall (2003:573)

1. Penelitian pendahuluan
2. Merencanakan tujuan
3. Mengembangkan produk awal
4. Uji lapangan produk awal
5. Revisi produk hasil uji lapangan
6. Uji lapangan produk utama
7. Produk akhir

Berkaitan dengan hal tersebut penelitian pengembangan ini merupakan kegiatan mengumpulkan informasi, menganalisis data, mengembangkan produk dan melakukan ujicoba.

3.9 Uji Coba Produk

3.9.1 Rancangan Uji Coba

Hasil produk pengembangan ini melalui tahap uji coba, uji coba ini menggunakan eksperimen, yaitu membandingkan keadaan sebelum dan sesudah memakai produk Media Video pada pokok bahasan Bhagavasd Gita. Adapun uji yang dilakukan adalah :

1. Uji perseorangan multimedia interaktif

Uji kelompok kecil dilakukan untuk mengetahui kemenarikan dari desain multimedia pembelajaran .

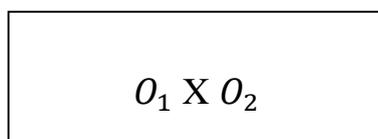
2. Uji kelompok kecil multimedia interaktif

Uji kelompok kecil dilakukan untuk mengetahui kemenarikan, tanggung jawab mahasiswa untuk melakukan proses belajar mandiri.

3. Uji Lapangan multimedia interaktif

Uji coba lapangan dilakukan untuk mengetahui kemenarikan, tanggung jawab mahasiswa serta efektifitas proses belajar mandiri dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Uji coba ini dilaksanakan kepada mahasiswa di Sekolah Tinggi Agama Hindu (STAH) Lampung.

Desain eksperimen yang digunakan pada uji lapangan maupun pada uji perorangan dan uji kelompok kecil adalah One–Group Pretest–Posttest Design, yang terdiri dari satu kelompok eksperimen tanpa ada kelompok kontrol (Sugiyono, 2009: 74). Desain ini membandingkan nilai pretest (tes sebelum menggunakan media video) dengan nilai posttest (tes setelah menggunakan media video). Desain eksperimen tersebut dapat dilihat pada Gambar berikut.



Gambar Desain Eksperimen One–Group Pretest –Posttest Design

Pada gambar, O_1 adalah nilai pretest, X adalah perlakuan, dan O_2 adalah nilai posttest.

3.9.2 Subjek Uji Coba

Subjek uji coba terdiri dari ahli di bidang produk, ahli bidang perancangan produk sebagai expert judgement dan yang menjadi sasaran pemakai produk.

3.9.3 Validasi ahli

Validasi ahli bahasa untuk melihat tata bahasa yang dipergunakan dengan baik dan mudah dipahami, yaitu dosen FKIP Unila yang memiliki kualifikasi pendidikan minimal Strata dua (S2)

Validasi ahli bidang produk atau konten produk adalah dosen Sekolah Tinggi Agama Hindu Lampung, memiliki kualifikasi dibidang pendidikan Agama Hindu. Kualifikasi pendidikan minimal Strata dua (S2) Validasi ahli bidang perancangan produk/ahli media adalah Dosen Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Lampung, memiliki kualifikasi di bidang teknologi pendidikan minimal Strata dua (S2). Sasaran pemakai produk adalah seluruh mahasiswa serta siswa yang ingin belajar Bhagavad Gita.

3.9.4 Analisis Data

Data yang diperoleh dari uji coba kelompok besar ada dua jenis:

1. Data kuantitatif yaitu hasil pre-test dan post-test, Analisis data kuantitatif diperoleh dari nilai pretest dan posttest. Nilai pretest dan posttest kemudian diuji menggunakan One-Sample Kolmogorov Smirnov Test untuk mengetahui apakah data terdistribusi normal.

Setelah terdistribusi normal, data nilai pretest dan posttest diujimenggunakan Paired Samples T-Test untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan nilai pretest (sebelum menggunakan multimedia interaktif) dengan nilai posttest (setelah menggunakan multimedia interaktif).

Efektifitas penggunaan multimedia interaktif dilihat dari besarnya rata-rata gain ternormalisasi. Tingkat efektifitas berdasarkan rata-rata nilai gain ternormalisasi dapat dilihat pada Tabel 1.

$$(g) = \frac{(Sf) - (Si)}{Sm - Si}$$

Gambar 2. Rumus Besar rata-rata gain ternormalisasi

Keterangan :

(g) = Gain Ternormalisasi

(Sf) = Nilai Posttest

(Si) = Nilai Pretest

Sm = Nilai Maksimum

Tabel 3.2 Nilai Rata-rata Gain Ternormalisasi dan Klasifikasinya

Rata-rata Gain Ternormalisasi	Klasifikasi	Tingkat Efektifitas
$(g) \geq 0,70$	Tinggi	Efektif
$0,30 \leq (g) < 0,70$	Sedang	Cukup Efektif
$(g) < 0,30$	Rendah	Kurang Efektif

(Hake, 1998: 3)

Analisis efisiensi penggunaan multimedia interaktif difokuskan pada aspek waktu dengan membandingkan antara waktu yang diperlukan dengan waktu yang

digunakan dalam pembelajaran sehingga diperoleh rasio dari hasil perbandingan tersebut. Adapun persamaan untuk menghitung efisiensi adalah

$$\text{Efisiensi Pembelajaran} = \frac{\text{Waktu yang diperlukan}}{\text{Waktu yang dipergunakan}}$$

Tingkat efisiensi berdasarkan rasio waktu yang diperlukan terhadap waktu yang dipergunakan dapat dilihat pada table 2.

Tabel 3.3. Nilai Efisiensi Pembelajaran dan Klasifikasinya

Nilai Efisiensi	Klasifikasi	Tingkat Efisiensi
> 1	Tinggi	Efisien
= 1	Sedang	Cukup Efisien
< 1	Rendah	Kurang Efisien

(Arikunto, 2012: 178)

2. Data kualitatif yaitu dari sebaran angket untuk mengetahui daya tarik produk. Data kualitatif diperoleh dari sebaran angket untuk mengetahui kemenarikan multimedia interaktif materi Bhagavasd Gita (Dharmagita). Kualitas daya tarik dapat dilihat dari aspek kemenarikan dan kemudahan penggunaan yang ditetapkan dengan indikator dengan rentang persentase sangat menarik (90%-100%), menarik (70%-89%), cukup menarik (50%-69%), atau kurang menarik (0%-49%). Adapun persentase diperoleh dari persamaan

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Total}} \times 100 \%$$

(Arikunto, 2012:197)

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian dan pembahasan pada bab empat, peneliti menyimpulkan bahwa:

1. Sekolah Tinggi Agama Hindu Lampung berpotensi untuk pengembangan media video, yang ditandai dengan belum adanya bahan ajar media video pada mata kuliah Bhagavad Gita, hasil belajar yang cenderung rendah pada praktik membaca Bhagavad Gita, dan penyajian panduan yang digunakan selama ini tidak mendukung tercapainya tujuan mata kuliah Bhagavad Gita.
2. Pengembangan bahan ajar media video praktik membaca Bhagavad Gita terdiri dari 5 (lima) langkah utama, yaitu analisis kebutuhan, desain pembelajaran, desain dan pengembangan media, uji coba dan revisi, serta produk final. Langkah-langkah penelitian merupakan adaptasi dari prosedur penelitian dan Pengembangan Borg and Gall. Desain pembelajaran menggunakan model pengembangan pembelajaran ASSURE.
3. Media video efektif digunakan di Sekolah Tinggi Agama Hindu Lampung pada kuliah Bhagavad Gita praktik membaca Bhagavad Gita dengan rata-rata gain secara berurutan semester 4, 6, dan 8 adalah 0,71, 0,77, dan 0,77.

4. Media video efisien digunakan di Sekolah Tinggi Agama Hindu Lampung pada kuliah Bhagavad Gita praktik membaca Bhagavad Gita dengan rata-rata efisiensi pembelajaran adalah 1,7
5. Media video menarik untuk digunakan di Sekolah Tinggi Agama Hindu Lampung pada kuliah Bhagavad Gita praktik membaca Bhagavad Gita dengan rata-rata presentase secara berurutan pada semester 4, 6, dan 8 adalah 91%, 91%, dan 92%.

5.2 Implikasi

- 1) Produk pembelajaran yang tepat harus memenuhi kriteria efektifitas, efisiensi dan daya tarik. Efektifitas berkaitan dengan pencapaian tujuan pembelajaran, efisiensi berkaitan dengan penggunaan waktu, tenaga, dan biaya untuk mencapai tujuan pembelajaran, dan daya tarik berkaitan dengan bagaimana memotivasi mahasiswa untuk tetap pada tugas belajarnya. Pengembangan suatu produk pembelajaran harus didasarkan pada hasil analisis kebutuhan sehingga produk yang akan dikembangkan benar-benar relevan dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan dan relevan dengan karakteristik peserta didik yang menjadi sasaran kegiatan pembelajaran.
- 2) Selain terbatasnya ketersediaan media dan alokasi waktu untuk pembelajaran Bhagavad Gita, permasalahan lain yang umumnya terjadi pada pembelajaran Agama adalah pemahaman belajar mahasiswa yang berbeda sering menyebabkan dosen yang mengampu mata pelajaran ini harus memberikan contoh hal yang sama berulang-ulang, karena pada saat

sebagian mahasiswa terbentur pada suatu masalah, mahasiswa lainnya belum sampai pada permasalahan tersebut. Program ini dibuat dalam rangka mengatasi kesulitan belajar mahasiswa, dimana pada saat mahasiswa ada pada suatu permasalahan belajar, mahasiswa dapat mencari solusinya pada program media video.

- 3) Merujuk pada definisi teknologi pendidikan sebagai studi dan etika praktek untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses dan sumber daya teknologi yang sesuai dan definisi model penelitian dan pengembangan, sebagai suatu penelitian sistematis pada proses desain, pengembangan, evaluasi dan pemanfaatan teknologi dengan tujuan membangun sebuah dasar empiris untuk penciptaan produk-produk pembelajaran, seharusnya menjadi prioritas utama para peneliti di bidang teknologi pendidikan untuk dapat memfasilitasi pembelajaran, meningkatkan kinerja dan memecahkan masalah-masalah belajar.

Sebagian kalangan yang memandang penelitian dan pengembangan sebagai suatu penelitian yang rumit karena selain memerlukan waktu yang lama juga tenaga dan biaya yang tidak sedikit. Pada kenyataannya penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik dan target dapat tercapai. Hal ini dapat menjadi pijakan empirik bagi peneliti lain untuk melakukan hal yang sama dengan obyek yang berbeda.

5.3 Saran

Berdasarkan hambatan dan keterbatasan yang ada dalam studi ini, maka direkomendasikan saran-saran sebagai berikut:

- 1) Bagi sekolah, media video dapat dipergunakan sebagai alternatif pembelajaran untuk meningkatkan efektifitas, efisiensi pembelajaran dan mampu memotivasi mahasiswa untuk tetap terlibat dan pada tugas belajar baik pada mata kuliah Bhagavad Gita maupun mata kuliah lainnya.
- 2) Bagi guru dan dosen mata kuliah Bhagavad Gita, produk media video hasil penelitian pengembangan ini dapat dimanfaatkan seoptimal mungkin memfasilitasi belajar, meningkatkan kinerja dan memecahkan masalah-masalah belajar pada pembelajaran Agama Hindu, sebagai pelengkap (complement), yaitu untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima peserta didik di dalam kelas dan sebagai reinforcement (pengayaan) yang bersifat enrichment atau remedial bagi mahasiswa, juga pengganti (substitute), karena produk media video ini dapat digunakan untuk belajar secara mandiri.
- 3) Bagi peneliti lain yang akan mengembangkan bahan ajar ini perlu ditambahkan tahap-tahap persiapan atau pemanasan sebelum mempraktekan Bhagavad Gita agar lebih berkonsentrasi kepada Tuhan Yang Maha Esa supaya lebih hikmat pada praktik membaca Bhagavad Gita khususnya semester 3.

- 4) Bagi mahasiswa, media video dapat digunakan untuk belajar secara mandiri, sehingga memungkinkan mahasiswa untuk terlibat secara aktif dalam menemukan konsep-konsep dan prinsip-prinsip untuk memecahkan masalah, dan membangkitkan keingintahuan, dan memotivasi mahasiswa untuk bereksplorasi dan melakukan penemuan diri secara terstruktur.

DAFTAR PUSTAKA

- Anonim. 2005. *Undang-Undang Guru dan Dosen UU RI Nomor 14 Tahun 2005*. Jakarta
- AECT (1977), *The Definition of Educational Technology*. Washington : Association for Educational Communication and Technology.
- Anderson, Lorin W. dan Krathwohl, David R. 2001. *Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran dan Asesmen Revisi Taksonomi Pendidikan Bloom*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bastian, Indra. 2007. *Akutansi Yayasan dan Lembaga Publik*. Jakarta : Erlangga
- Briggs, L. (1970). *Principles of Constructional Design*. New York : Holt Rinehart and Winston.
- Bagus. 2006. *Widya Upadeca buku pelajaran agama hindu untuk SMU kelas XI*. Paramita : Surabaya.
- Darmayasa, Prabhu. 2012. *Bhagavad Gita*. Yayasan Dharma Sthapanam. Denpasar
- Darvina Omar. 2003. *Kajian pembangunan dan penilaian bahan pembelajaran berbantuan komputer berasaskan cd interaktif bagi mata pelajaran pemasaran 1 di Politeknik*. Tesis Sarjana, Kolej Universiti Teknologi Tun Hussein Onn.
- Degeng, I.N.S. 2000. *Teori Belajar dan Strategi Pembelajaran*. Surabaya:Citra Raya.
- Depdiknas. 2003. *Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Sekretaris Negara RI. Jakarta.
- Depdiknas. 2006. *Permendiknas No. 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi*. Jakarta : Depdiknas.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan pembelajaran*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Elice, Deti. 2012. *Pengembangan Desain Bahan Ajar Keterampilan Aritmatika Menggunakan Media Sempoa Untuk Guru Sekolah Dasar*. Tesis. FKIP Unila PPSJ Teknologi Pendidikan. Lampung.

- Gagne, Robert M dan Leslie J. Briggs, (1979). *Principles of Instructional Design*, New York: Rinehart and Winston.
- Gall, Meredith D., Joyce P.Gall, Walter R.Borg. 2003. *Educational Research an Introduction, Seventh Editions*. University of Oregon. United State of America.
- Hacker, Douglas J. & John Dunlosky Arthur C. Graesser. 2009. *Handbook Of Metacognition In Education*. Routledge. New York
- Hake, RR. 1998. *Interactive-Engagement Versus Tradisional Methods: A Six-Thousand-Student Survey of Mechanics Test Data for Introductory Physics Courses*. American Journal Physics. Departmen of Physics. Indiana University.
- Hamalik, Oemar. (1980). *Media Pendidikan*. Bandung : Penerbit Alumni.
- Hasyim Adelina, Herpratiwi. 2012 *Panduan Penulisan Tesis Program Pascasajana Teknologi Pendidikan* : Universitas Lampung.
- Heinich, Robert., Michael Molenda, dan James D. Russell.1996. *Intructional Media and The New Technologies of Instruction*. United State of Amerika:SAGE Publications, Inc.
- K.Given, Barbara, 2002. *Brain-Based Teaching : Merancang Kegiatan Belajar Mengajar yang Melibatkan Otak Emosional, Sosial, Kognitif, Kinestis dan Reflektif*. Association for Supervision and Curriculum Development. Alexandria.
- Kristanto, A. (2011). *Pengembangan Model Media Video Pembelajaran Mata Kuliah Pengembangan Media Video/TV Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 11(1), 12-22.
- Latuheru, Jhon D.(1988). *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*. Jakarata: P2LPTK.
- Majdi, Udo Yamin Efendi. (2007). *Quranic Quotient*. Jakarta: Qultum Media.
- Mayer, E Richard. 2009. *Multimedia LearningPrinsip-prinsip dan Aplikasi.:* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Miarso, Yusufhadi dan Eko Suyanto. 2011. *Kumpulan Materi Kuliah Mozaik Teknologi Pendidikan. PPSJ Teknologi Pendidikan* . Unila: Lampung
- Niken dan Dany. 2010. *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*. Jakarta : Prestasi Pustaka

- Nisriyah, N. (2009). Pengembangan Bahan Ajar (CD Audio) Pembelajaran Mengapresiasi Geguritan SMP Kelas VII.
- Pudja, Gede. 2009. *Bhagavad Gita* (Panca Veda). Paramita. Surabaya.
- Pujiati. 2004. *Penggunaan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika SMP*. Yogyakarta : PPPG Matematika.
- Putri, N. (2012). *Efektifitas Penggunaan Media Video Untuk Meningkatkan Pengenalan Alat Musik Daerah Pada Pembelajaran Ips Bagi Anak Tunagrahita Ringan Di SDLB 20 Kota Solok*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus, 1(2), 318-328.
- Puspawati, Srirahayu. 2012. *Bhagavad Gita adalah Intisari Ajaran Hindu*. Media Hindu Edisi 106:18.
- Rai Sudharta,Tjok. 2010. *Bhagawad Gita dalam Bhisma Parwa*. Widya Dharma. Denpasar
- Rivai, A. 1978. *Apa dan Mengapa Media Pendidikan*. Bandung: LPP BPP IKIP Bandung.
- Roblyer, M & Doering, A.H. 2010. *Integrating Educational Technology Into Teaching*. Boston: Pearson.
- Sagala, Saiful. 2009. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Alfabeta.Bandung
- Sanjaya, Wina. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Prenada Media Group.
- Schramm, Wilbur. 1985. *The Process and Effect of Mass Communication*. New York: University Of Illinois Press.
- Semadi Astra, dkk. *Kamus Besar Sansekerta Indonesia*. PemerinahTk I Bali. 1986
- Setyawan, D. (2015). Pengembangan Media Audio Video Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa Smk Pn 2 Purworejo. *Autotech-Pendidikan Teknik Otomotif*, 5(1).
- Slameto. 2003. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta:Rineka Cipta.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta:Jakarta.
- Siregar , Eveline dan Nara, Hartini. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor : Ghalia Indonesia.

- Smaldino, Sharon. Lowter, Deborah. Russel, James D. 2011. *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Soekidjo Notoatmodjo. (2003). *Pendidikan dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Suciningtyas, Diana. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran tematik Berbasis Komik Punakawan untuk Peningkatan Keterampilan Menulis Deskripsi Tokoh Cerita pada Siswa Kelas 2 SD Negeri Poncowarno*. Tesis. FKIP Unila PPSJ Teknologi Pendidikan. Lampung.
- Sugandi, Achmad, dkk. 2004. *Teori Pembelajaran*. Semarang: UPT MKK UNNES.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Bandung: CV.Afabeta:.
- Surada, I Made. 2008. *Bahasa Sanskerta*. Denpasar : Widya Dharma.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Titib, I Made. 1997. *Veda*. Hanuman Sakti. Jakarta
- Uno, Hamzah B. 2009. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta : Kencana.
- Sudjana. 2000. *Metode Statistik*, Tarsito: Bandung.
- Nurina. 2013. *Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) dengan Model Siklus Belajar 5E Berbasis Konstruktivistik Pada Materi Sistem Sirkulasi Manusia untuk Kelas XI SMA*.
- Susanti, Tina. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Agama Hindu Materi Budaya (Dharmagita) Kelas XI SMA/SMK di Propinsi Lampung*. Tesis. FKIP Unila PPSJ Teknologi Pendidikan. Lampung.
- Trisnaningsih, Widiani. 2015. *Pengembangan Bahan Ajar "Worksheets" untuk Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Siswa SMK*. Tesis. FKIP Unila PPSJ Teknologi Pendidikan. Lampung.

<https://id.wikipedia.org/wiki/Bhagawadgita>

Hendarto, Setiawan , Sunyoto dan Widya Aryadi 2012. Penggunaan Video Animasi untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Kompetensi Sistem Starter. *Automotive Science and Education Jurnal* (Online), Jilid 1 No.1 (<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/asej>) diakses tanggal 20 Oktober 2016

Kristanto, Andi. 2011. Pengembangan Model Media Video Pembelajaran Mata Kuliah Pengembangan Media Vedeo Tv. *Jurnal Teknologi Pendidikan* (Online), Vol.11 No.1. April 2011 (12-22). <http://jurnal-teknologi-pendidikan.tp.ac.id/pengembangan-model-media-video-pembelajaran-mata-kuliah-pengembangan-media-vedeotv-program-studi-teknologi-pendidikan-fakultas-ilmu-pendidikan-universitas-negeri-surabaya-pdf> diakses tanggal 01 Juni 2015

Kansas, Dedi. 2013. "*Pengertian Pembelajaran Menurut Para Ahli*", <http://dedi26.blogspot.com/search/label/Pembelajaran>. diakses 25 Juni 2015

Nisriyah, Nailly. 2009. *Pengembangan Bahan Ajar (CD Audio) Pembelajaran Mengapresiasi Geguritan SMP Kelas VII* (Online). Skripsi tidak diterbitkan. Semarang UNS diakses tanggal 01 Juni 2016

Mahendri, Putu Dinda Karin, I Nyoman Jampel dan I Kadek Suartama (2013). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Pendidikan Agama Hindu Pada Siswa Kelas Vii Semester Genap Tahun Ajaran 2012/2013 Di Smp Negeri 1 Gerokgak. *Journal Edutech* (Online) Vol 1 No 2 <http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJTP/article/view/945> diakses 01 Juni 2015.

Setyawan, Deni dan Adhetya Kurniawan. 2015. Pengembangan Media Audio Video Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa SMK PN 2 Purworejo. *Jurnal Pendidikan Teknik Otomotif* (Online). Vol.05/No.01/Januari 2015 ISSN: 2303-3738 <http://ejournal.umpwr.ac.id/index.php/autotextautotext/article/view/1867> diakses tanggal 01 Juni 2015