

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATERI
KEPEMIMPINAN AGAMA HINDU
DI SMPN 03 MESUJI**

(Tesis)

Oleh

**KADEK DWI SEPTIANA
NPM. 2023011018**



**PROGRAM MAGISTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024**

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATERI
KEPEMIMPINAN AGAMA HINDU
DI SMPN 03 MESUJI**

Oleh

KADEK DWI SEPTIANA

TESIS

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar **MAGISTER PENDIDIKAN**
Pada Program Pascasarjana Magister Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan
dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung



**PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATERI KEPEMIMPINAN AGAMA HINDU DI SMPN 03 MESUJI

Oleh
Kadek Dwi Septiana

Teknologi pendidikan memberikan pengaruh dan kontribusi yang besar terhadap dunia pendidikan. Pengaplikasian multimedia dalam pembelajaran bisa digunakan dalam beberapa materi pelajaran termasuk mata pelajaran pendidikan agama Hindu. Pembelajaran melalui multimedia bersifat "*student oriented*" yaitu peserta didik sendiri yang menemukan materi dan mengkonstruksikan pemahamannya melalui media yang digunakan. Penelitian ini bertujuan menganalisis potensi dan kondisi, proses pengembangan, karakteristik dan efektivitas pengembangan multimedia interaktif untuk meningkatkan hasil belajar materi kepemimpinan agama Hindu di SMPN 03 Mesuji. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara tidak terstruktur, memberikan angket dan instrumen tes. Teknik pengambilan sampling pada penelitian ini berjumlah 30 peserta didik di SMPN 03 Mesuji yang beragama Hindu.

Teknik analisis data efektivitas menggunakan rumus N-Gain dan Uji t. Hasil penelitian 1) potensi dan kondisi pengembangan sangat diperlukan kecenderungan proses pembelajaran cenderung monoton terutama dari sumber dan media pembelajaran pendidikan agama Hindu; 2) proses pengembangan multimedia interaktif melibatkan ahli materi, ahli media, ahli desain dan uji kelompok kecil diperoleh hasil rekapitulasi sebesar 88,7%. ("Sangat Layak"); 3) karakteristik multimedia interaktif dilengkapi dengan contoh video kepemimpinan agama hindu, peserta didik menganalisis, serta menemukan sendiri pertanyaan-pertanyaan yang timbul, peserta didik secara langsung untuk mengilustrasikan konsep-konsep kepemimpinan dalam agama Hindu dan multimedia interaktif ini menggunakan jaringan internet secara online untuk dapat diakses; 4) Efektivitas multimedia interaktif terdapat peningkatan sebesar 83,3% dan signifikansi pengaruh sebesar 0,000 dengan t-hitung sebesar 91,414, multimedia interaktif memberikan pengaruh terhadap hasil belajar materi kepemimpinan agama Hindu peserta didik kelas VII di SMPN 03 Mesuji.

Kata Kunci : Hasil Belajar, Kepemimpinan Agama Hindu, Multimed Interaktif, Pendidikan Agama Hindu

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF INTERACTIVE MULTIMEDIA TO IMPROVE LEARNING OUTCOMES OF HINDU RELIGIOUS LEADERSHIP MATERIAL IN SMPN 03 MESUJI

**By
Kadek Dwi Septiana**

Educational technology has a great influence and contribution to the world of education. The application of multimedia in learning can be used in several subject matters including Hinduism education. Learning through multimedia is "student oriented", namely students themselves who find material and construct their understanding through the media used. For this reason, this study aims to analyse the potential and conditions, development process, characteristics and effectiveness of interactive multimedia development to improve learning outcomes of Hindu leadership material at SMPN 03 Mesuji. This research is a development research. Data collection techniques were carried out by observation, unstructured interviews, giving questionnaires and test instruments. The sampling technique in this study amounted to 30 students of SMPN 03 Mesuji who were Hindu.

The effectiveness data analysis technique uses the N-Gain formula and the t test. The results of the study 1) the potential and conditions of development are needed, the tendency of the learning process tends to be monotonous, especially from the sources and learning media of Hinduism education; 2) the interactive multimedia development process involves material experts, media experts, design experts and small group tests obtained a recapitulation result of 88.7%. ("Very Feasible"); 3) the characteristics of interactive multimedia are equipped with video examples of Hindu religious leadership, students analyse, and find their own questions that arise, students directly illustrate the concepts of leadership in Hinduism and this interactive multimedia uses an online internet network to be accessed; 4) The effectiveness of interactive multimedia is an increase of 83.3% and the significance of the influence is 0.000 with a t-count of 91.414, interactive multimedia has an influence on the learning outcomes of Hindu religious leadership material for class VII students of SMPN 03 Mesuji.

**Keywords. : *Learning Outcomes, Hindu Religious Leadership,
Interactive Multimedia, Hindu Religious Education***

Judul Tesis : **PENGEMBANGAN MULTIMEDIA
INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR MATERI
KEPEMIMPINAN AGAMA HINDU
DI SMPN 03 MESUJI**

Nama Mahasiswa : **Kadek Dwi Septiana**

Nomor Pokok Mahasiswa : **2023011018**

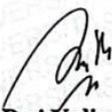
Program Studi : **Magister Teknologi Pendidikan**

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing


Dr. Dwi Yulianti, M.Pd
NIP 19670722 199203 2 001

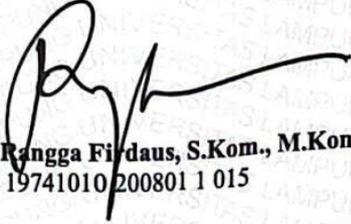

Prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd
NIP 19640914 198712 2 001

2. Mengetahui

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

**Ketua Program Studi
Magister Teknologi Pendidikan**


Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si
NIP 19741220 200912 1 002


Dr. Rangga Firdaus, S.Kom., M.Kom
NIP 19741010 200801 1 015

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Dr. Dwi Yulianti, M.Pd**

Sekretaris : **Prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd**

Penguji Anggota : **1. Dr. Riswandi, M.Pd**

2. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si

2. Dr. Sunyono, M.Si

NIP 19651230 199111 1 001

3. Direktur Program Pascasarjana Universitas Lampung

Prof. Dr. Ir. Murhadi, M.Si

NIP 19640326 198902 1 001

Tanggal Lulus Ujian Tesis: **29 Mei 2024**



Handwritten signatures in blue ink, including those of Dr. Dwi Yulianti, Prof. Dr. Herpratiwi, Dr. Riswandi, Dr. Muhammad Nurwahidin, and Prof. Dr. Ir. Murhadi.

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Tesis dengan judul "Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Kepemimpinan Agama Hindu di SMPN 03 Mesuji" adalah karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan atas karya penulis lain dengan cara yang tidak sesuai dengan tata etika ilmiah yang berlaku dalam masyarakat akademik atau yang disebut plagiarisme.
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, saya bersedia dan sanggup dituntut sesuai dengan hukum yang berlaku.

Pondok Lampung, 29 Mei 2024
Surat Pernyataan



[Handwritten Signature]

Kadek Dwi Septiana, S.Pd.H
NPM. 202301018

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Desa Rukti Endah, Kecamatan Seputih Raman , Kabupaten Lampung Tengah Provinsi Lampung pada tanggal 3 September 1991. Penulis merupakan anak kedua dari 3 bersaudara, pasangan Nyoman Sutarno dan Made Sumatri, seorang ibu yang ulet, kuat dan sabar. Kakak penulis bernama Ni Wayan Eka Susilowati, S.E alumni Universitas Gunadarma, Jakarta.

Sedangkan adik penulis bernama Komang Aan Kurniawan, S.T alumni Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta. Penulis lulus pendidikan formal pada tahun 2004 dari SDN 1 Rukti Endah, Kecamatan Seputih Raman dan pada tahun 2007 lulus dari SMPN 1 Seputih Raman. Kemudian penulis melanjutkan pendidikannya di SMAN 1 Seputih Banyak Jurusan IPA dan lulus tahun 2010. Pada tahun yang sama, penulis diterima dan terdaftar sebagai mahasiswa pada Fakultas Pendidikan Agama Hindu Sekolah Tinggi Agama Hindu (STAH) Lampung dan lulus tahun 2014 dengan predikat *cumlaude* dan juga sempat menjabat sebagai Ketua BEM STAH Lampung. Penulis diterima sebagai *Supervisor* PT. Wings Food divisi Koordinator Promosi Lokal (KPL) dari tahun 2015-2018 meliputi 4 kantor cabang yaitu Natar, Tulang Bawang, Kotabumi dan Kalianda.

Pada Tahun 2019 penulis terpilih sebagai Ketua Pasraman Jnana Dharma dan Ketua Yayasan Bhuana Tara Rahayu di Mesuji Lampung. Pada tahun yang sama penulis juga terpilih sebagai Penyuluh Agama Hindu Non-PNS 2019-2023 dan Penyuluh Informasi Publik dari Kementerian Komunikasi dan Informasi (KOMINFO) tahun 2023.

Penulis juga mendapat kepercayaan dari masyarakat dan organisasi Hindu di Mesuji. Beberapa diantaranya yaitu Wakil Sekretaris Internal Bidang Program Dewan Pimpinan Cabang (DPC) PDI Perjuangan Kabupaten Mesuji tahun 2019

s/d sekarang, Ketua Lembaga Pengembangan Dharmagita (LPDG) Kabupaten Mesuji tahun 2020 s/d sekarang, Wakil Ketua Wanita Hindu Dharma Indonesia (WHDI) Mesuji 2022 s/d sekarang, Sekretaris Prajaniti Mesuji 2023 s/d sekarang dan beberapa organisasi lainnya.

Pada tahun 2020 penulis memiliki kesempatan untuk melanjutkan pendidikan di program Pascasarjana Magister Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Penulis juga pernah mengikuti kontestasi sebagai calon Anggota Legislatif dari Fraksi PDI Perjuangan untuk periode 2024-2029 daerah pemilihan Kecamatan Way Serdang, Kabupaten Mesuji dengan suara terbanyak kedua dari partai tersebut namun belum bisa terpilih sebagai wakil rakyat.

Penulis memiliki suami yang bernama Ketut Swandana, S.T., alumni Universitas Lampung yang bekerja sebagai konsultan jalan dan jembatan di Kabupaten Mesuji dan dikarunia 2 orang anak yaitu Putu Mahatma Acarya Xander dan Kadek Ayu Shita Shailene Geraldine.

PERSEMBAHAN

Om Avignam Astu Namu Sidham

Dengan mengucapkan syukur kepada Sang Hyang Widhi Wasa atau Tuhan Yang Maha Esa, karya ilmiah ini saya persembahkan kepada :

1. Orang tua tercinta Bapak Nyoman Sutarno, Ibu Made Sumatri, Bapak Putu Turun dan Ibu Nyoman Jasmani selalu memberikan doa, dukungan, motivasi dan memberikan contoh bagaimana menjadi orang tua bagi anak-anakku.
2. Suami tercinta, Ketut Swandana, S.T dan kedua anakku, Putu Mahatma Acarya Xander dan Kadek Ayu Shita Shailene Geraldine yang menjadi penyemangat hidupku.
3. Kakak dan adik tercinta :
 - 1) Keluarga Bli I Gusti Putu Widharmayana, S.E dan Mbak Ni Wayan Eka Susilowati, S.E., serta kedua keponakan yaitu Ni Gusti Ayu Putu Kanaya Putri dan Adik Naura
 - 2) Adik laki-laki Komang Aan Kurniawan, S.T
 - 3) Adik perempuan Erlin Saputri dan Ni Putu Sri Ratnasari, S.Pd.H
 - 4) Keluarga Bli Ketut Rusdianta dan Mbak Made Eti Sudarti
 - 5) Keluarga Made Alit Sumerta, S.E dan Putu Suwan Dewi, S.T
4. Sahabat terbaikku Ni Nengah Mega Purnama Dewi, S.Pd.H yang selalu mendukung untuk segera menyelesaikan karya ilmiah ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen Magister Teknologi Pendidikan yang telah dengan ikhlas meluangkan waktu dan membagikan ilmu dan pengalaman kehidupan yang sangat bermanfaat untuk hidupku.
6. Teman-teman seperjuangan Magister Teknologi Pendidikan 2020 yang selalu mendukung, mendoakanku untuk selalu menjadi yang terbaik dalam menjalani kehidupan.
7. Almamaterku tercinta, Universitas Lampung.

SANWACANA

Astungkara puji syukur atas limpahan berkat dan rahmat Tuhan Yang Maha Kuasa sehingga penyusunan tesis ini dapat diselesaikan dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Kepemimpinan Agama Hindu di SMPN 03 Mesuji”. Tesis ini disusun sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Magister Pendidikan pada Program Pascasarjana Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Tesis ini dapat diselesaikan berkat bimbingan dan motivasi dari semua pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., selaku Rektor Universitas Lampung;
2. Prof. Dr. Ir. Murhadi, M.Si., selaku Direktur Program Pascasarjana Universitas Lampung;
3. Prof. Dr. Sunyono, M.Si., Dekan FKIP Universitas Lampung;
4. Dr. Riswandi, M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerjasama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung serta sekaligus sebagai Tim Penguji I yang telah berkenan memberikan saran, kritikan dan selalu memberikan semangat kepada penulis untuk segera menyelesaikan karya ilmiah ini dan memberikan spirit untuk mengikuti kontestasi politik di pemilu yang akan datang;
5. Dr. Muhammad Nurwahidin, S.Ag., M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Unila; sekaligus penguji 2 yang telah memberikan kritik dan saran untuk perbaikan karya ilmiah ini agar lebih baik.
6. Dr. Rangga Firdaus, S. Kom., M.Kom., selaku Ketua Program Studi Pascasarjana Teknologi Pendidikan FKIP yang memberikan motivasi sehingga penyusunan tesis ini dapat terselesaikan;
7. Dr. Dwi Yulianti, M. Pd., selaku Pembimbing I yang telah memberikan motivasi, bimbingan, ilmu yang berharga, serta memberikan kritik dan saran yang membangun sehingga tesis ini dapat terselesaikan. Satu kalimat yang akan selalu saya ingat dari ibu yaitu tesis yang baik adalah tesis yang selesai;

8. Prof. Dr. Herpratiwi, M. Pd., selaku pembimbing II yang sudah sangat sabar membimbing, mengarahkan, dan menyemangati tiada henti serta memberikan segala pertolongan tanpa mahasiswa sadari. Profesor bagaikan senja yang sangat indah yang memberikan kesan tersendiri bagi saya selama kuliah di Universitas Lampung. Kalimat yang akan selalu penulis ingat yaitu tidak ada permainan yang tidak selesai;
9. Bapak dan Ibu Dosen serta Staff Program Studi Magister Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Lampung;
10. Bapak dan Ibu Tim Ahli Validasi Materi, Validasi Desain, dan Validasi Media;
11. Bapak Muhammad Franciyus, S.Si., selaku Kepala SMPN 03 Mesuji yang sudah mengizinkan saya untuk melakukan penelitian;
12. Ibu Ni Nengah Mega Purnama Dewi, S.Pd.H sebagai guru mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu yang sudah bersedia memberikan informasi yang akurat, berperan positif memberikan informasi selama penelitian berlangsung;
13. Rekan-rekan mahasiswa Magister Teknologi Pendidikan Angkatan 2020;
14. Almamaterku tercinta, Universitas Lampung;
15. Semua pihak baik secara langsung maupun tidak langsung yang telah memberikan bantuan moril maupun materil dalam penyusunan tesis ini.

Semoga dengan bantuan dan dukungan yang diberikan mendapat balasan pahala dari Tuhan Yang Maha Kuasa. Penulis berharap semoga tesis ini bermanfaat bagi dunia pendidikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Bandar Lampung, 29 Mei 2024
Penulis

Kadek Dwi Septiana, S.Pd.H
NPM 2023011018

MOTTO

***“Hidup Adalah Perjuangan,
Jika Kita Tidak Berani Mengambil Resiko
Maka Kita Tidak Akan Mencapai Apapun”***

(Kadek Dwi Septiana)

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Kepemimpinan Agama Hindu di SMPN 03 Mesuji”. Tesis ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk mendapat gelar Magister Pendidikan pada Program Pascasarjana Magister Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Lampung.

Dalam penyelesaian tesis ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih setulusnya kepada Bapak Dr. Rangga Firdaus, S. Kom., M. Kom selaku Ketua Program Studi Magister Teknologi Pendidikan, Ibu Dr. Dwi Yulianti, M.Pd selaku Dosen pembimbing I, Prof. Dr. Herpratiwi, M. Pd selaku pembimbing II, serta teman-teman Magister Teknologi Pendidikan Angkatan 2020 yang banyak membantu serta memberi motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan tesis ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dan kelemahan dalam tesis ini, untuk itu saran dan kritik akan sangat membantu agar tesis ini dapat menjadi lebih baik.

Bandar Lampung, 29 Mei 2024

Penulis

Kadek Dwi Septiana, S.Pd.H
NPM 2023011018

DAFTAR ISI

COVER	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
SURAT PERNYATAAN	v
RIWAYAT HIDUP	vi
PERSEMBAHAN.....	viii
SANWACANA	ix
MOTTO	xi
KATA PENGANTAR.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	8
1.3 Batasan Masalah	9
1.4 Rumusan Masalah.....	9
1.5 Tujuan Penelitian	10
1.6 Manfaat Penelitian	10
1.6.1 Manfaat Teoritis	10
1.6.2 Manfaat Praktis.....	10
II. TINJAUAN PUSTAKA	12
2.1 Teori Belajar dan Pembelajaran.....	12
2.1.1 Teori Belajar Behavioristik	13
2.1.2 Teori Belajar Konstruktivis	14
2.1.3 Teori Belajar Kognitif.....	15
2.2 Media Pembelajaran	18
2.2.1 Multimedia	21
2.2.2 Karakteristik Multimedia.....	24
2.2.3 Jenis Multimedia	25
2.2.4 Fungsi Multimedia.....	26
2.2.5 Prinsip-Prinsip Multimedia	27
2.2.6 Indikator Multimedia Interaktif	30
2.3 Agama Hindu	32
2.3.1 Pengertian Agama Hindu.....	32
2.3.2 Tujuan Agama Hindu	34
2.4 Pengertian Kepemimpinan	35
2.4.1 Kepemimpinan Dalam Hindu	37
2.4.2 Tipologi Kepemimpinan Hindu.....	39
2.4.3 Contoh Kepemimpinan Yang Baik	47
2.5 Desain media Pengembangan dalam Kawasan Teknologi Pendidikan	50
2.6 Hasil Belajar	52

2.7 Penelitian Relevan	57
2.8 Kerangka Berpikir	62
2.9 Hipotesis	64
III. METODE PENELITIAN.....	65
3.1 Desain Penelitian dan Pengembangan	65
3.2 Prosedur Penelitian dan Pengembangan	66
3.2.1 Tahap Analisis	66
3.2.2 Tahap Desain	67
3.2.3 Tahap <i>Development</i>	67
3.2.4 Tahap Implementasi	68
3.2.5 Tahap Evaluasi	69
3.3. Tempat dan Waktu Penelitian.....	69
3.4 Populasi dan Sampel.....	69
3.5 Definisi Konseptual dan Operasional	70
3.5.1 Definisi Konseptual	70
3.5.2 Definisi Operasional	70
3.6 Validasi Ahli	71
3.7 Subyek Penelitian	73
3.8 Teknik Pengumpulan Data	73
3.8.1 Teknik Observasi.....	74
3.8.2 Teknik Angket	74
3.8.3 Teknik Wawancara	74
3.8.4 Teknik Tes	74
3.8.5 Teknik Dokumentasi	75
3.8.6 Instrumen Penelitian	75
3.9 Uji Prasyarat Instrumen Penelitian	75
3.9.1 Uji Validitas Instrumen	75
3.9.2 Uji Reliabilitas Instrumen.....	77
3.10 Teknik Analisis Data	78
3.11 Uji Hipotesis	80
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	81
4.1 Hasil Penelitian	81
4.2 Pembahasan	94
4.3 Keterbatasan Penelitian	100
V. SIMPULAN DAN SARAN.....	100
5.1 Simpulan	100
5.2 Saran	101

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Dokumen Hasil Belajar Siswa	5
Tabel 1.2 Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian	5
Tabel 3.1 Desain Penelitian <i>One Group Pretest-Posttest</i>	65
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Desain	71
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi	72
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media	72
Tabel 3.5 Validasi Instrumen Soal	77
Tabel 3.6 Kriteria Interpretasi Reliabilitas	77
Table 3.7 Reliabilitas	77
Tabel 3.8 Alternatif Jawaban Skala Gutman.....	78
Tabel 3.9 Skala Likert	78
Tabel 3.10 Skala Persentase Kelayakan	79
Tabel 3.11 Nilai Rata-Rata N-Gain ternormalisasi dan klasifikasinya	80
Tabel 4.1 Dokumen Hasil Belajar	83
Tabel 4.2 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	84
Tabel 4.3 Multimedia Interaktif Online dan Offline	86
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media.....	87
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi	87
Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Desain.....	88
Tabel 4.7 Hasil Uji Coba Terbatas	88
Tabel 4.8 Hasil Rekapitulasi Pengembangan Produk Multimedia Interaktif.	89
Tabel 4.9 Hasil Pretest dan Posttest Peserta Didik Kelas VII.....	91
Tabel 4.10 Hasil Uji N-Gain	92
Tabel 4.11 Hasil Uji T.....	94

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	64
Gambar 3.1 Prosedur Penelitian dan Pengembangan Produk	66
Gambar 4.1 Multimedia Interaktif	86
Gambar 4.2 Modul	86

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan agama merupakan kunci yang tidak bisa diabaikan, karena merupakan salah satu faktor penunjang dalam pendidikan. Dalam Peraturan Pemerintah Nomor 55 Tahun 2007 tentang pendidikan agama dan pendidikan keagamaan dengan ketentuan umum pasal 1, menyatakan bahwa pendidikan agama adalah pendidikan yang memberikan pengetahuan dan membentuk sikap, kepribadian, dan keterampilan peserta didik dalam mengamalkan ajaran agamanya yang dilaksanakan sekurang-kurangnya melalui mata pelajaran/kuliah pada semua jalur, jenjang, dan jenis pendidikan. Oleh karena itu, pendidikan agama di Indonesia dimasukkan kedalam kurikulum nasional yang wajib diikuti oleh semua peserta didik mulai dari SD sampai dengan Perguruan Tinggi, yang bertujuan agar peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, kreatif, mandiri, serta bertanggung jawab.

Sedangkan pendidikan keagamaan adalah pendidikan yang mempersiapkan peserta didik agar dapat menjalankan peranan yang menuntut penguasaan pengetahuan tentang ajaran agama dan/ atau menjadi ahli ilmu agama dan mengamalkan ajaran agamanya. Oleh karena itu, sekolah harus memfasilitasi peserta didik dengan memiliki tenaga pendidikan agama, sesuai agama yang dianut peserta didik di sekolah. Pendidikan agama sejak dini kepada peserta didik akan meningkatkan nilai-nilai spiritual. Peningkatan nilai-nilai spiritual tersebut, pada akhirnya bertujuan pada optimalisasi berbagai potensi yang dimiliki manusia, yang aktualisasinya mencerminkan harkat dan martabatnya sebagai makhluk Tuhan.

Teknologi pendidikan memberikan pengaruh dan kontribusi yang besar terhadap dunia pendidikan. Teknologi pendidikan mampu merekayasa proses pembelajaran seperti media berbantuan komputer yang populer saat ini. Dalam dunia pendidikan sangat diperlukan strategi yang tepat dengan memperhatikan komponen-komponen yang mendukung seperti materi, metode, sarana dan prasarana serta

evaluasi. Dalam proses pembelajaran saat ini, media sangat membantu dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran mempunyai peran yang sangat penting untuk penyampaian pesan agar tercapainya tujuan pembelajaran. Hakikat tujuan pembelajaran adalah proses komunikasi yang baik, penyampaian pesan dari pengantar kepada penerima.

Media adalah bentuk komunikasi baik cetak maupun audio visual serta peralatan yang mendukung. Jenis media yaitu visual, audio, audio visual, dan multimedia yang dapat mempengaruhi alat indra pendengaran, penglihatan, peraba, atau kombinasi. Media sebaiknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca. Oleh karena itu, peran media begitu beragam dan menjadi sangat krusial seiring perkembangan zaman. Selain memengaruhi indra, media juga merangsang pikiran, perasaan, minat, perhatian, persetujuan, penolakan, dan pengetahuan. Pencapaian hasil belajar akan maksimal, apabila semakin banyak indera yang merespon media yang diberikan oleh guru.

Menurut Taiwo (2014: 56) penggunaan media pembelajaran membantu peserta didik untuk memahami materi atau teori dalam pembelajaran. Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Seperti yang dikemukakan oleh Degeng (2018:162) bahwa media pembelajaran adalah komponen strategi penyampaian yang dapat dimuat pesan yang akan disampaikan kepada pelajar, apakah itu orang, alat atau bahan. Media sangat penting digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan saluran komunikasi yang berperan penting dalam penyampaian pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran, karena proses pembelajaran hakikatnya adalah proses komunikasi, penyampaian pesan dari pengantar ke penerima. Sebagai pengantar pesan dalam pembelajaran adalah guru. Tetapi pada saat ini, masih banyak pendidik yang kurang paham mengenai pemilihan dan penggunaan media pembelajaran terutama dalam menyampaikan materi. Hal ini dikarenakan media yang digunakan tidak variatif dan kurang menarik. Salah satu media pembelajaran alternatif yang bisa digunakan seorang guru sedang diupayakan untuk mengatasi masalah tersebut adalah media pembelajaran multimedia interaktif.

Pengaplikasian multimedia dalam pembelajaran bisa digunakan dalam beberapa materi pelajaran. Salah satu mata pelajaran yang bisa digunakan dalam pengaplikasian multimedia adalah mata pelajaran agama Hindu. Tentu dalam hal ini peran guru sangat penting dalam proses pembelajaran karena mengantarkan pesan bagi siswa, salah satunya dengan menggunakan multimedia interaktif. Penggunaan multimedia dalam pembelajaran dapat digunakan dalam beberapa materi pelajaran, salah satunya yaitu mata pelajaran agama Hindu. Mata pelajaran agama Hindu merupakan dasar dan penggerak bagi perilaku siswa. Siswa berpedoman pada kebaikan dan nilai-nilai yang diajarkan dalam agama serta penerapannya di kehidupan sehari-hari. Penerapan ajaran agama Hindu untuk siswa harus dibarengi dengan contoh nyata dari orang-orang sekitar yang sudah mampu menerapkan ajaran agama dengan baik.

Namun, realita yang terjadi adalah banyak siswa yang belum memahami ajaran agama dengan baik. Ini dilihat dari banyaknya perilaku yang menyimpang yang dilakukan oleh siswa dan generasi muda saat ini. Peran semua pihak sangat diharapkan dapat membantu dalam mengurangi perilaku yang kurang sesuai dari ajaran agama salah satunya dalam kegiatan pembelajaran. Namun, realita yang terjadi dalam proses pembelajaran saat ini sebagian besar hanya menggunakan buku sebagai media untuk belajar. Guru menganalisis kembali secara mendetail materi yang sudah ada dalam buku. Belajar menggunakan buku saja masih memiliki beberapa kekurangan, diantaranya belajar dengan buku meniadakan interaksi peserta didik dengan pendidik, tidak bisa menampilkan animasi yang akan membuat peserta didik tertantang dalam proses belajar mengajar dan akan membuat peserta didik cepat bosan dalam pemberian materi pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SMP Negeri 03 Mesuji dan berdasarkan keterangan dari guru mata pelajaran agama Hindu yaitu Ibu Ni Nengah Mega Purnama Dewi, S.Pd.H pada tahun ajaran 2021/2022 selama ini proses pembelajaran agama Hindu masih belum maksimal terutama pembelajaran di kelas VII. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yaitu: 1) Kurangnya media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran, 2) Guru kurang dalam mengembangkan media yang digunakan. Melalui proses belajar mengajar yang

seperti itu, dirasa kurang optimal memberikan hasil belajar siswa. Menentukan hasil belajar yang diperoleh oleh peserta didik, maka peneliti memeriksa dokumen kompetensi dasar yang digunakan pendidik. Berdasarkan informasi yang peneliti dapatkan dari pendidik, bahwa banyak siswa dari tahun ketahun tidak tuntas pada materi kepemimpinan. Peserta didik belum mampu untuk menganalisis tokoh-tokoh pemimpin dunia, peserta didik belum mampu menganalisis para pemimpin Indonesia dari pertama sampai saat ini, dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya. Selain data dokumen kompetensi dasar yang didapatkan peneliti, hal ini semakin memperkuat dugaan adanya perilaku tidak disiplin dan nilai yang tidak mencapai KKM saat peserta didik belajar di Pasraman Jnana Dharma.

Pasraman Jnana Dharma adalah salah satu sekolah Minggu tempat belajar pendidikan agama Hindu yang ada di Desa Bukoposo, Kecamatan Way Serdang, Mesuji. Sebagian besar siswa yang beragama Hindu yang bersekolah di SMP Negeri 03 Mesuji, juga mengikuti pembelajaran sekolah Minggu di Pasraman Jnana Dharma. Oleh karena itu, peneliti juga memperhatikan perilaku menyimpang yang dilakukan oleh peserta didik selama proses belajar. Perilaku menyimpang tersebut misalnya rata-rata anak-anak tidak berani tampil di depan kelas untuk memaparkan tugas mereka, tidak ada kemandirian dalam menjaga kebersihan kelas, tidak bersedia tampil didepan masyarakat atau umat Hindu jika diminta untuk *dharma wacana* walaupun sebenarnya mereka mampu melakukannya.

Selain itu menurut pengamatan peneliti jika dikaitkan dengan kepemimpinan selama peserta didik belajar di pasraman, mereka cenderung tidak suka menjadi pemimpin. Misalnya saja memimpin saat sembahyang bersama, bahkan ketika sudah dilatih untuk kegiatan perlombaan dibidang agama tetapi pada saat harus tampil, beberapa siswa menyatakan diri tidak siap dan tidak berani di depan umum. Mereka lebih memilih pasif ketika ada kegiatan-kegiatan yang lebih kepada tugas individu. Hasil evaluasi hasil belajar materi kepemimpinan di Pasraman Jnana Dharma ditemukan dari dokumen hasil belajar sebagai berikut:

Tabel 1.1 Dokumen Hasil Belajar siswa

No	Keterangan	Jumlah	Persentase
1	Tuntas	11	32,4
2	Tidak Tuntas	23	67,6
Total		34	100

Sumber: dokumen hasil belajar (terlampir)

Berdasarkan data tabel diatas, diketahui sebanyak 23 orang dari 34 orang siswa mendapatkan nilai rata-rata 67,6 belum tuntas sesuai nilai KKM yaitu 68 sedangkan 11 siswa atau 32,4% tuntas. Menentukan hasil belajar yang diperoleh oleh peserta didik, maka peneliti memeriksa dokumen kompetensi dasar yang digunakan pendidik. Ada 6 materi utama yang digunakan yaitu materi tentang *sraddha*, kepemimpinan, budaya, hari suci agama Hindu, *susila*, dan tempat suci. Adapun dari ke-6 materi tersebut, sudah beberapa tahun berdasarkan data pencapaian KKM peserta didik masih belum menguasai materi tentang kepemimpinan. Ketidaktuntasan ini dapat dilihat pada kompetensi dasar menganalisis tokoh-tokoh pemimpin dunia menganalisis pemimpin Indonesia dari pertama sampai saat ini, dan menganalisis nilai-nilai yang dapat dicontohkan pada beberapa pemimpin tersebut, sehingga menurut peneliti ini perlu untuk ditindak lanjuti.

Tabel 1.2 Kompetensi Dasar Dan Indikator Pencapaian

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
1) Menganalisis pengertian kepemimpinan, kepemimpinan dalam Hindu, tipologi kepemimpinan Hindu dan contoh kepemimpinan yang baik	1) Mampu menganalisis tokoh-tokoh pemimpin dunia yang diketahui ! 2) Mampu menganalisis pemimpin Indonesia dari pertama sampai saat ini ! 3) Mampu mengevaluasi nilai-nilai apakah yang dicontohkan dari pemimpin-pemimpin tersebut !

Sumber: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

KD di atas merupakan KD yang perlu dijadikan pertimbangan dalam pengembangan produk penelitian karena KD tersebut menjadi permasalahan utama. Masalah yang dimaksud adalah kebanyakan peserta didik tidak mampu menganalisis materi tentang kepemimpinan “contoh-contoh kepemimpinan dalam

asta bratha". Hal ini berdasarkan hasil pengecekan dokumen pada tahun ajaran 2021/2022.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di lapangan, peneliti menemukan permasalahan pada kegiatan pembelajaran pendidikan agama Hindu khususnya pada kelas VII yaitu : (1) pola pembelajaran cenderung satu arah, yaitu dari guru yang membuat kegiatan pembelajaran masih tergolong klasikal, (2) penggunaan media berupa buku dinilai kurang efektif untuk pembelajaran pendidikan agama Hindu karena siswa tidak mendapatkan contoh langsung, (3) keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru menjadi salah satu indikasi kurang efektifnya pembelajaran yang dilakukan, (4) bahan ajar yang digunakan selama ini cenderung membuat peserta didik menjadi bosan dan dianggap kurang menarik, (5) Pendidik mengalami kesulitan dalam mengajar karena bahan ajar yang digunakan belum mewakili kebutuhan peserta didik.

Peneliti melakukan peninjauan terhadap penyebab permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik di SMP Negeri 03 Mesuji, salah satu penyebabnya adalah bahan ajar yang digunakan oleh pendidik dalam pembelajaran materi kepemimpinan masih cenderung menggunakan bahan ajar modul atau buku berupa *printed book*. Berdasarkan karakternya, modul atau buku yang digunakan membuat peserta didik menjadi bosan dan tidak tertarik pada pembelajaran. Pembelajaran satu arah seperti ini, ketika indera yang digunakan oleh peserta didik tidak maksimal maka peserta didik juga akan lebih cepat lupa dengan materi kepemimpinan karena banyak kosa kata menggunakan bahasa *sanskerta*.

Penelitian yang ditemukan oleh (Septiani, M, 2015), terdapat enam (6) kelemahan modul atau buku yang tidak cocok sebagai sumber belajar untuk anak-anak usia 7 sampai 14 tahun, antara lain sebagai berikut: a) kegiatan pembelajaran cenderung lama dan monoton sehingga tidak dapat memberikan kemenarikan peserta didik dalam proses pembelajaran. b) Adanya kekhawatiran guru hanya mengandalkan media tersebut serta memanfaatkannya untuk kepentingan pribadi. Misalnya, peserta didik diminta untuk mengerjakan modul, kemudian pendidik meninggalkan peserta didik dan kembali lagi untuk

membahas modul. c) Modul yang dikeluarkan penerbit cenderung kurang cocok dengan konsep yang diajarkan. d) Media cetak hanya lebih banyak menekankan pada pelajaran yang bersifat kognitif, jarang menekankan pada emosi dan sikap. e) Menimbulkan pembelajaran yang membosankan bagi peserta didik jika tidak dipadukan dengan media yang lain sehingga tidak terjadi interaktif antara pendidik dan peserta didik.

Pendidikan sebaiknya menggunakan sesuatu yang memungkinkan seseorang dapat belajar secara konkrit. Prinsip tersebut mengisyaratkan perlunya digunakan media sebagai saluran penyampai pesan-pesan pendidikan untuk anak-anak. Seorang guru pada saat menyajikan informasi kepada anak-anak harus menggunakan media agar informasi tersebut dapat diterima atau diserap anak dengan baik. Penggunaan media pembelajaran secara optimal dalam pembelajaran adalah dikaitkan dengan tugas yang diemban guru dalam kesehariannya yaitu menyajikan pesan, membimbing dan membina anak untuk mencapai tujuan pembelajaran yaitu mengembangkan semua aspek perkembangan anak dalam waktu yang telah ditetapkan dan relatif terbatas. Sementara itu banyaknya media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan secara maksimal oleh guru terkadang luput dari perhatian (Sadiman, 2012). Terutama terkadang beberapa peserta didik tidak begitu tertarik dengan pelajaran agama Hindu, maka dengan memadukan antara metode belajar dan media pembelajaran diharapkan peserta didik lebih cepat memahami dan interaktif saat menerima materi kepemimpinan.

Suasana yang kurang atraktif dan tidak melibatkan peserta didik dalam pembelajaran cenderung membuat suasana kelas ribut dan tidak terarah. Berdasarkan fenomena tersebut, guru membutuhkan kehadiran alat/ media pembelajaran untuk mengatasi berbagai hambatan yang dijumpai di kelas Mallikharjuna, dalam (Helmi, 2021). Kehadiran media mampu memberi motivasi, membangkitkan minat dan perhatian siswa terhadap materi (Ekiz and Zahicjan, dalam Riswandi, 2021). Penggunaan multimedia ini untuk membantu terciptanya proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Media pembelajaran interaktif menarik perhatian peserta didik, merangsang peserta

didik untuk belajar, sehingga pesan yang disampaikan dapat dipahami dengan baik. Dalam hal ini kehadiran media ini berupa multimedia sebagai wahana untuk memenuhi kebutuhan dalam proses kegiatan pembelajaran pendidikan agama Hindu.

Pembelajaran melalui multimedia bersifat "*student oriented*" karena siswa sendiri yang menemukan materi dan mengkonstruksikan pemahamannya melalui media yang digunakan. Dalam kegiatan ini seorang guru atau pendidik hanya menjadi fasilitator (Patel, 2013: 156). Pembelajaran dengan menggunakan multimedia memungkinkan siswa dapat mengalami dan menemukan kemudahan secara langsung dengan sumber belajar. Terdapat empat kelebihan utama multimedia yaitu (a) fungsional: dimaksudkan media yang didesain mampu memberikan sebuah rangsangan yang bertujuan untuk melatih siswa materi yang dipelajari. (b) fleksibel: dapat digunakan sewaktu-waktu sesuai dengan materi dan kebutuhan peserta didik, (c) motivatif: membangkitkan motivasi belajar siswa. (d) interaktif: artinya siswa dapat berinteraksi dengan media yang digunakan (Dewi 2014: 155).

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif untuk membantu siswa dalam memahami mata pelajaran agama Hindu. Oleh karena itu, penelitian pengembangan ini mengangkat judul "Pengembangan Multimedia Interaktif Agama Hindu Materi Kepemimpinan untuk Meningkatkan Hasil Belajar di SMPN 03 Mesuji.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Pola pembelajaran cenderung satu arah, yaitu dari guru, hal ini membuat kegiatan pembelajaran yang dilakukan masih tergolong klasikal.
2. Penggunaan media pembelajaran berupa buku dinilai kurang efektif untuk pembelajaran pendidikan agama Hindu, karena siswa tidak mendapatkan contoh langsung dan pendidik perlu mendemonstrasikan langsung sehingga pembelajaran kurang interaktif.

3. Keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru menjadi salah satu indikasi kurang efektifnya pembelajaran yang dilakukan.
4. Bahan ajar yang digunakan selama ini cenderung membuat peserta didik menjadi bosan dan kurang interaktif.
5. Pendidik mengalami kesulitan dalam mengajar karena bahan ajar yang digunakan belum mewakili kebutuhan peserta didik.
6. Terdapat 30 dari 34 peserta didik yang belum memahami materi tentang kepemimpinan. Nilai KKM yang ditentukan satuan pendidikan agama Hindu adalah 68 untuk kelas VII di SMP Negeri 03 Mesuji.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka tidak semua masalah yang diteliti. Hal ini disebabkan keterbatasan yang ada pada penulis. Agar permasalahan dalam penelitian ini lebih fokus, maka batasan yang terhadap permasalahan yang diteliti adalah sebagai berikut:

1. Potensi dan kondisi dikembangkan multimedia pembelajaran pendidik agama Hindu pada materi kepemimpinan.
2. Proses pengembangan multimedia pembelajaran pendidikan agama Hindu pada materi kepemimpinan.
3. Karakteristik multimedia pembelajaran di SMPN 03 Mesuji materi kepemimpinan.
4. Tanggapan pengguna terhadap efektivitas penggunaan multimedia pembelajaran pendidikan agama Hindu pada materi kepemimpinan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah di atas, dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti sebagai berikut:

1. Bagaimana potensi dan kondisi dikembangkan multimedia pembelajaran pendidikan agama Hindu pada materi kepemimpinan di SMP Negeri 03 Mesuji ?
2. Bagaimana proses pengembangan multimedia pembelajaran pendidikan agama Hindu pada materi kepemimpinan di SMP Negeri 03 Mesuji ?
3. Bagaimana karakteristik produk multimedia pembelajaran pendidikan agama

Hindu di SMP Negeri 03 Mesuji ?

4. Bagaimana efektivitas multimedia pembelajaran pendidikan agama Hindu pada materi kepemimpinan di SMP Negeri 03 Mesuji ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, peneliti menentukan tujuan penelitian ini agar fokus dan terarah. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisa:

1. Potensi dan kondisi pembelajaran pendidikan agama Hindu pada materi kepemimpinan di SMP Negeri 03 Mesuji.
2. Proses pengembangan multimedia pembelajaran pendidikan agama Hindu pada materi kepemimpinan di SMP Negeri 03 Mesuji.
3. Karakteristik multimedia materi kepemimpinan pembelajaran di SMP Negeri 03 Mesuji.
4. Efektifitas multimedia pembelajaran pendidikan agama Hindu pada materi kepemimpinan di SMP Negeri 03 Mesuji.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian pengembangan *multimedia* untuk peserta didik pada materi kepemimpinan di SMP Negeri 03 Mesuji adalah sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

1. Meningkatkan pemahaman konsep materi kepemimpinan pada mata pelajaran agama Hindu.
2. Siswa dapat belajar mandiri belajar dimana saja dengan bantuan multimedia yang dikembangkan.
3. Menambah pengetahuan dan wawasan, pemahaman, dan bahan rujukan yang berkaitan dengan pengembangan multimedia pada pendidikan agama Hindu.
4. Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan terhadap teori pengembangan multimedia dalam proses pembelajaran agama Hindu.

1.6.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan secara praktis oleh peneliti, pendidik, siswa, dan pihak sekolah untuk:

1. Peneliti

Manfaat praktis untuk penelitian ini memberikan pengalaman menerapkan ilmu yang telah didapat selama pembelajaran teori di bangku perkuliahan dengan kondisi yang terjadi di lapangan.

2. Pendidik

- 1) Multimedia yang dikembangkan diharapkan dapat bermanfaat bagi pendidik dalam proses pembelajaran.
- 2) Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pendidik dalam penerapan pembelajaran yang interaktif, inovatif, kreatif dan efektif dan menyenangkan yang melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran.
- 3) Memberikan masukan kepada pendidik dalam menentukan model belajar yang tepat dalam pembelajaran.
- 4) Sebagai motivator dalam mengembangkan kreativitas para guru khususnya mengembangkan inovasi pembelajaran, pengembangan logika berpikir ilmiah, mengembangkan kemampuan praktek dalam bidang pendidikan, dan melatih kepekaan terhadap permasalahan-permasalahan di dalam kelas.

3. Siswa

Hasil penelitian ini dapat memudahkan siswa dalam menguasai indikator capaian kompetensi secara mandiri dan kreatif dalam pembelajaran agama Hindu terutama materi kepemimpinan Hindu.

4. Pihak Sekolah

Penelitian ini bermanfaat untuk memberikan sumbangan pemikiran sebagai alternatif media pembelajaran untuk mencapai suatu standar kompetensi dalam proses pembelajaran pendidikan agama Hindu.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Belajar dan Pembelajaran

Suatu pembelajaran yang efektif dan menjiwai jika pembelajaran itu didasarkan pada pedoman teori pembelajaran. Gunduz (2014: 527) memberikan gagasan bahwa terdapat tiga dimensi belajar sebagai berikut (1) penciptaan hubungan, (2) pengetahuan yang sudah dipahami, dan (3) pengetahuan yang baru. Proses pembelajaran merupakan cara mengkonstruksikan pengetahuan yang sudah dipahami dengan pengetahuan baru. Tugas peserta didik dalam proses pembelajaran adalah memfokuskan suatu hubungan lingkungan belajar sehingga semua bentuk pengetahuan yang didapat bersumber pada lingkungan belajar atau terjadi sebuah bentuk interaksi antara peserta didik dan peserta didik dan peserta didik dengan pendidik.

Tujuan ruang lingkup pembelajaran adalah bagaimana terjadinya sebuah perubahan, hal ini didukung oleh pendapat Daryanto (2013:2) mengungkapkan bahwa belajar dapat diartikan sebagai proses perubahan perilaku sebagai akibat interaksi individu dengan lingkungan. Proses pembelajaran dimaknai bilamana pembelajaran mendapat suatu bentuk permasalahan dan mengetahui bahwa masalah itu dapat diselesaikan melalui suatu bentuk pencarian dengan merumuskan bagaimana ilmu itu didapat (epistemologi) dan untuk apa seseorang belajar (aksiologi). Pendapat ini menekan bahwa pembelajaran terjadi karena ada suatu permasalahan yang dialami oleh peserta didik atau pembelajar.

Para filsuf memberikan benang merah arti belajar adalah proses mencari sebuah solusi. Ketika telah menemukan sebuah solusi maka kematangan mental telah terbentuk. Nurhayati (2017) mengungkapkan bahwa hasil dari belajar adalah kematangan secara psikis dan pengembangan kognitif seseorang. Pada penelitian yang diusulkan peneliti bahwa pengembangan multimedia berpedoman beberapa teori belajar dan pembelajaran. Pada penelitian ini ada tiga jenis teori pembelajaran dan belajar.

2.1.1 Teori Belajar Behaviorisme

Teori belajar behavioristik menyatakan perubahan tingkah laku disebabkan karena adanya stimulus dari guru dan respon dari siswa. Respon dari siswa dipengaruhi stimulus yang diberikan. Ini artinya untuk mendapatkan hasil belajar berupa respon yang diharapkan, guru perlu merancang apa, mengapa, dan bagaimana stimulus yang akan disampaikan pada siswa. Berdasarkan prinsip teori belajar *behaviorisme* adalah suatu input (pembelajar) akan dibentuk dalam proses pembelajaran dan menghasilkan sebuah output berupa respon (Erlangga, 2016: 171). Hasil dari pembelajaran ada pengetahuan, sikap, dan perubahan perilaku berupa kognitif, sikap, dan keterampilan (Dwi Yulianti, 2016: 47).

Berdasarkan prinsip teori belajar behaviorisme adanya suatu input (pembelajar) yang dibentuk pada proses pembelajaran dan menghasilkan sebuah output berupa respon. Pendapat tersebut ditegaskan oleh Anwar (2017: 17) mengatakan bahwa teori behavioristik dalam kegiatan pembelajaran mencakup beberapa hal seperti: tujuan pembelajaran, sifat materi pelajaran, karakteristik pembelajar, media dan fasilitas pembelajaran yang tersedia. Penjelasan tentang behavior yang menekankan pada sumber- sumber belajar yang digunakan oleh pendidik untuk mengamati sebuah hasil pembelajaran.

Ciri teori belajar Behavior adalah mengutamakan unsur-unsur dan bagian kecil, bersifat mekanistik, menekankan peranan lingkungan, mementingkan pembentukan reaksi atau respon, menekankan pentingnya latihan, mementingkan mekanisme hasil belajar, mementingkan peranan kemampuan dan hasil belajar yang diperoleh adalah munculnya perilaku yang diinginkan. Guru yang menganut pandangan ini berpendapat bahwa tingkah laku siswa merupakan reaksi terhadap lingkungan dan tingkah laku adalah hasil belajar. Siswa menggunakan tingkat keterampilan pengolahan rendah untuk memahami materi dan material sering terisolasi dari konteks dunia nyata atau situasi (John, 2014: 102). Prinsip teori belajar behaviorisme juga sama dengan cara pembelajaran agama Hindu khusus untuk anak-anak. Pada usia anak-anak, cara belajar yang terjadi adalah menghafal, memahami, dan menirukan contoh.

Pendapat beberapa ahli tentang teori pembelajaran dan behavioristik yang menekankan pada aspek sikap dan tingkah laku peserta didik. Pembelajaran agama Hindu untuk pemula pada materi kepemimpinan biasanya guru memberikan rangsangan berupa materi baik melalui sumber buku, maupun sumber media non buku, kemudian peserta didik meresponnya dengan cara mengingat, menghafal, dan memahami konsep-konsep. Sementara perubahan tingkah laku dan sikap, peserta didik dapat mempraktikkan isi pada materi kepemimpinan. Penjelasan-penjelasan tentang teori belajar behavioristik dapat disederhanakan bahwa siswa atau peserta didik merespon sumber belajar dengan baik.

2.1.2 Teori Belajar Konstruktivis

Pembentukan suatu pengetahuan yang terjadi pada peserta didik dengan cara mengaitkan pengetahuan baru dengan pengetahuan sebelumnya disebut teori belajar konstruktivis. Dalam prinsipnya pembelajaran lebih cenderung melibatkan langsung peserta didik secara aktif saat proses pembelajaran. Tugas pendidik atau guru sebagai fasilitator, artinya guru memberikan rumusan masalah atau contoh ruang lingkup pembelajaran kemudian peserta didik menemukan sendiri konsep dan makna pengetahuan yang dipelajari (John, 2014: 132). Suprijono (2011: 30) mengklaim bahwa gagasan konstruktivis mengenai pengetahuan adalah sebagai berikut: (1) pengetahuan bukanlah gambaran dunia kenyataan belaka, tetapi selalu merupakan konstruksi kenyataan melalui kegiatan subjek, (2) subjek membentuk skema kognitif, kategori, konsep dan struktur yang perlu untuk pengetahuan, (3) pengetahuan dibentuk dalam struktur konsep seseorang. Teori belajar konstruktivis bahwa peristiwa pembelajaran pada dasarnya tidak lagi seperti konsep terdahulu seorang dosen atau pendidik mentransfer pengetahuan kepada peserta namun peserta didik menemukan sebuah permasalahan dan tujuan setiap materi pembelajaran (Herpratiwi, 2016). Artinya pengetahuan juga bukan merupakan sesuatu yang sudah ada melainkan suatu proses yang berkembang terus menerus. Dalam proses ini keaktifan seseorang sangat menentukan dalam mengembangkan pengetahuannya.

Pendapat di atas didukung oleh Qiong (2012: 197) yang mengatakan bahwa ada beberapa kemampuan yang diperlukan dalam mengkonstruksi pengetahuan yaitu: kemampuan mengingat dan mengungkapkan kembali pengalaman, kemampuan membandingkan dan mengambil keputusan kesamaan dan perbedaan, kemampuan untuk menyukai suatu pengalaman yang satu dengan yang lainnya. Pembentukan pengetahuan menurut konstruktivis memandang subjek untuk aktif dalam proses pembentukan kognitif dan keterampilan belajar saat pembelajar berinteraksi dengan lingkungan belajar.

Jenis teori belajar di atas sesuai dengan pembelajaran pendidikan agama Hindu dimana prinsip pembelajaran agama Hindu berpusat pada kemampuan potensi peserta didik. Pendidik perlu menganalisis kebutuhan belajar peserta didik agar dengan sendirinya para siswa dapat mengkonstruksikan pengetahuan konsep, gagasan, dan nilai-nilai yang terkandung dalam pendidikan dalam materi yang terkandung dalam mata pelajaran pendidikan agama Hindu. Salah satu sarana yang dibutuhkan adalah lembar kerja peserta didik yang mampu meningkatkan daya kritis dan dapat memperoleh pengetahuan yang nyata.

2.1.3 Teori Belajar Kognitif

Proses berkesinambungan antara keadaan keseimbangan adalah suatu proses perkembangan kognitif yang terjadi pada peserta didik. Teori psikologi kognitif adalah bagian terpenting dari sains kognitif yang telah memberi kontribusi yang sangat berarti dalam perkembangan psikologi pendidikan. Sains kognitif merupakan himpunan disiplin yang terdiri atas: ilmu-ilmu komputer, linguistik, intelegensi buatan, matematika, epistemologi, dan neuropsychology (psikologi saraf). Pendekatan psikologi kognitif lebih menekankan pada arti penting proses internal mental manusia. Menurut Jean Piaget (dalam Herpratiwi 2016: 19) bahwa proses belajar terdiri dari empat tahapan, yaitu: a) Skema/skemata adalah struktur kognitif yang dengannya seseorang beradaptasi dan terus mengalami perkembangan mental dan interaksinya dengan lingkungan. Skema juga berfungsi sebagai kategori-kategori untuk mengidentifikasikan rangsangan yang datang, dan terus berkembang. b) Asimilasi yaitu proses penyatuan (pengintegrasian)

informasi baru ke struktur kognitif yang sudah ada dalam benak peserta didik. Contoh, bagi peserta didik yang sudah mengetahui prinsip penjumlahan, jika gurunya memperkenalkan prinsip perkalian, maka proses pengintegrasian antara prinsip penjumlahan (yang sudah ada dalam benak peserta didik), dengan prinsip perkalian (sebagai informasi baru) itu yang disebut asimilasi. c) Akomodasi yaitu penyesuaian struktur kognitif ke dalam situasi yang baru. Contoh, jika peserta diberi soal perkalian, maka berarti pemakaian (aplikasi) prinsip perkalian tersebut dalam situasi yang baru dan spesifik itu yang disebut akomodasi. d) Equilibrasi (penyeimbangan) yaitu penyesuaian berkesinambungan antara asimilasi dan akomodasi. Contoh, agar peserta didik tersebut dapat terus berkembang dan menambah ilmunya, maka yang bersangkutan menjaga stabilitas mental dalam dirinya yang memerlukan proses penyeimbangan antara dunia dalam dan dunia luar.

Proses pembelajaran antar peserta didik dilakukan secara berbeda-beda dan daya tangkap yang diterima juga berbeda. Terdapat perbedaan tingkat kognitif antara para siswa yang mempengaruhi daya tangkap dan hasil belajar (Sugihartono, 2017: 25). Menurut Ausubel, (2012) bahwa untuk membantu peserta didik menanamkan pengetahuan baru dari suatu materi, sangat diperlukan konsep awal yang sudah dimiliki pembelajar yang berkaitan dengan konsep yang akan dipelajari. Ausubel mendeskripsikan proses belajar ada tiga tahap, yaitu: a) Tahap informasi, yaitu tahap awal untuk memperoleh pengetahuan atau pengalaman baru dimana dalam setiap pelajaran diperoleh sejumlah informasi yang berfungsi sebagai penambahan pengetahuan yang lama, memperluas dan memperdalam dan kemungkinan informasi yang baru bertentangan dengan informasi yang lama. b) Tahap transformasi, yaitu tahap memahami, mencerna dan menganalisis pengetahuan baru serta ditransformasikan dalam bentuk yang baru yang mungkin bermanfaat untuk hal-hal yang lain, yaitu informasi harus dianalisis dan ditransformasikan ke dalam bentuk yang lebih abstrak atau konseptual agar dapat digunakan dalam hal lebih luas. c) Tahap evaluasi, yaitu untuk mengetahui apakah hasil transformasi pada tahap kedua benar atau tidak. Evaluasi kemudian dinilai sehingga diketahui mana-mana pengetahuan yang diperoleh dan transformasi

dapat dimanfaatkan untuk memahami gejala-gejala lain.

Konsep penjelasan tentang kognitif didukung oleh Syaiful (2016) yang menyatakan bahwa teori belajar kognitif dibentuk dengan tujuan mengkonstruksi prinsip-prinsip belajar secara ilmiah hasilnya berupa prosedur-prosedur yang dapat diterapkan pada situasi kelas untuk mendapatkan hasil yang sangat produktif. Teori ini dalam penerapan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar mengajar, karena hanya dengan melibatkan atau mengaktifkan peserta didik, maka proses asimilasi dan akomodasi pengetahuan dapat terjadi dengan baik. Peserta didik menjadi objek utama yang diamati sehingga proses pembelajaran berpusat kepada peserta didik. Peserta didik yang berinteraksi langsung dengan sumber belajar baik media atau bahan ajar lainnya. Peranan seorang pendidik adalah memberikan fasilitas dan pengevaluasi terhadap hasil belajar peserta didik.

Beberapa pendapat para ahli di atas dapat disederhanakan bahwa teori belajar kognitif adalah suatu proses kematangan individu dalam merespon suatu pengetahuan yang dilakukan dengan sendirinya oleh pembelajar. Proses pembelajaran seharusnya memberikan nilai motivasi bagi pembelajar karena dengan dasar motivasi yang dikondisikan dapat membentuk pengetahuan yang utuh. Pembelajaran pendidikan agama Hindu, mempunyai prinsip yang sama yaitu pembelajar menerima sebuah stimulus berupa konsep dan contoh materi kemudian pembelajar mengungkapkan pendapat dengan cara mengkonstruksikan pengetahuan sebelumnya. Media pembelajaran yang sesuai bagi pembelajar pemula sangat dibutuhkan agar pembelajar mengemukakan pendapat mengenai kepemimpinan sebelumnya dan pemahaman yang baru. Peneliti mengembangkan sebuah produk multimedia berbasis pendidikan agama Hindu, yang harapannya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik agar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Berdasarkan pemaparan teori di atas, dapat disimpulkan bahwa teori belajar konstruktivisme menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan

atau contoh, sedangkan peserta didik aktif dalam menemukan konsep dan makna pengetahuan yang dipelajari. Proses pembelajaran konstruktivis menekankan bahwa pengetahuan bukanlah sesuatu yang sudah ada, melainkan suatu proses yang terus berkembang melalui interaksi subjek dengan lingkungan.

Selain itu, dalam teori belajar konstruktivisme, terdapat empat tahapan proses belajar menurut Jean Piaget, yaitu *skema*, *asimilasi*, *akomodasi*, dan *equilibrasi*. Proses belajar juga dipengaruhi oleh perbedaan tingkat kognitif antara peserta didik, yang memengaruhi daya tangkap dan hasil belajar. Pentingnya konsep awal yang dimiliki peserta didik dalam membantu menanamkan pengetahuan baru juga ditekankan.

Dalam konteks pembelajaran agama Hindu, prinsip pembelajaran yang berpusat pada kemampuan potensi peserta didik sangat relevan. Peserta didik menjadi objek utama dalam proses pembelajaran, dengan peran guru sebagai fasilitator dan pengevaluasi. Proses pembelajaran diharapkan dapat memberikan nilai motivasi bagi peserta didik untuk membentuk pengetahuan yang utuh. Dengan demikian, teori belajar kognitif menyoroti pentingnya keterlibatan aktif peserta didik, pemahaman konsep awal, dan peran guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran.

Dari ketiga teori di atas semuanya berkaitan dengan penelitian, teori belajar yang lebih dominan pada penelitian ini adalah teori belajar konstruktivisme yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini tentu sangat sesuai jika diterapkan untuk penelitian ini karena peserta didik terlibat aktif dengan menggunakan multimedia interaktif yang sudah disiapkan pendidik. Pada akhirnya peserta didik menunjukkan perubahan berupa peningkatan hasil belajar berupa kognitif, lebih kreatif, dan mampu menunjukkan sikap selayaknya seorang pemimpin sesuai ajaran agama Hindu.

2.2 Media Pembelajaran

Teknologi komputer adalah sebuah penemuan yang memungkinkan menghadirkan beberapa atau semua bentuk stimulus sumber belajar yang diberikan untuk pendidik sehingga pembelajaran lebih optimal. Artinya Penggunaan media dapat

membantu peserta didik untuk memahami sebuah konsep, teori, dan rumusan suatu pembelajaran. Ginanjar (2010: 25) mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran di kelas yaitu: (1) menganalisis materi pembelajaran objek yang abstrak (tidak nyata) menjadi konkrit (nyata), (2) memberikan pengalaman langsung karena peserta dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungan tempat belajarnya, (3) mempelajari materi pembelajaran secara berulang-ulang, (4) memungkinkan adanya persamaan pendapat dan persepsi yang benar terhadap suatu materi pembelajaran atau objek, (5) menarik perhatian peserta didik, (6) membantu siswa belajar secara individual, kelompok dan klasikal, (7) materi pembelajaran lebih lama diingat dan mudah untuk diungkapkan kembali dengan cepat dan tepat, (8) mempermudah dan mempercepat pendidik menyajikan materi pembelajaran dalam proses pembelajaran, sehingga memudahkan peserta untuk mengerti dan memahami pesan atau materi yang disampaikan dengan jelas, (8) mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan indra.

Taiwo (2014: 56) penggunaan media pembelajaran membantu peserta didik untuk memahami materi atau teori dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Taiwo di Turki penggunaan media video dan gambar memberikan kontribusi yang kuat dalam mendukung pembelajaran agama Hindu pada anak-anak yang berusia 12-13 tahun. Musfiqon (2012: 17) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Media belajar sebagai sumber belajar merupakan komponen dari sistem instruksional disamping pesan, orang, teknik latar dan peralatan. Penggunaan media tidak terlepas dari perangkat komputer, komputer adalah media interaktif dimana siswa memiliki kesempatan untuk berinteraksi dan mempengaruhi atau mengubah urutan yang disajikan. Selanjutnya Sadiman, (2010:19) menambahkan media dalam perkembangannya tampil dalam berbagai jenis dan format (modul

cetak, film, televisi, film, bingkai, program radio, komputer, dll. Sedangkan Indriana, (2011:28) mengidentifikasi ciri utama dari media menjadi tiga unsur pokok yaitu suara, visual dan gerak. Visual dibedakan menjadi tiga yaitu gambar, garis dan simbol yang merupakan suatu kontinum dari bentuk yang dapat ditangkap dengan indera penglihatan.

Pengertian multimedia menurut Sidhu (2010: 26) adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi. Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu: multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya: tv dan film.

Asosiasi Pendidikan Nasional mengartikan media merupakan benda yang dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan pembelajaran, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional Smaldino, (2011: 22) mendefinisikan media sebagai teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi antar guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pembelajaran di kampus.

Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non-fisik yang dapat dimanfaatkan untuk mengefektifkan kegiatan belajar mengajar dalam dunia pendidikan (Afsaneh dan Razavi, 2015: 35). Karena jika dipandang dari istilah "*media*" sering dipergunakan dengan kata "teknologi" yang berasal dari kata latin *tekne* (bahasa Inggris *art*) dan *logos* (bahasa Indonesia "ilmu"). Dalam konsep ini media dinilai sebagai teknologi pembelajaran.

Media yang baik juga akan mengaktifkan siswa dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong pembelajar untuk melakukan praktik-praktik dengan benar. Ada beberapa kriteria untuk menilai keefektifan sebuah media. Rusman (2012: 296), mengusulkan sembilan kriteria untuk menilainya. Kriteria pertamanya adalah biaya. Biaya memang harus dinilai dengan hasil yang akan

dicapai dengan penggunaan media itu. Kriteria lainnya adalah ketersediaan fasilitas pendukung seperti listrik, kecocokan dengan ukuran kelas, keringkasan, kemampuan untuk diubah, waktu dan tenaga penyiapan, pengaruh yang ditimbulkan, kerumitan dan yang terakhir adalah kegunaan. Semakin banyak tujuan pembelajaran yang biasa dibantu dengan sebuah media semakin baiklah media itu.

2.2.1 Multimedia

Multimedia merupakan alat bantu yang dapat mendorong proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar dengan lebih leluasa dimanapun dan kapanpun tanpa tergantung seorang guru. Karakteristik multimedia yang dikembangkan mencakup unsur visual, audio dan audiovisual. Vila (2014: 54) mendeskripsikan bahwa multimedia adalah suatu sistem media yang didesain dari beberapa media dengan tujuan memberikan interaktif antara pengguna dan media. Beberapa media didalamnya bertujuan agar pengguna lebih mudah memahami suatu topik bahasan tertentu. Multimedia dapat diartikan sebuah program yang mengandung teks dan sekurang- kurangnya salah satu dari media berikut: suara, musik, video, foto, gambar 3D atau animasi (Eliza, 2013: 23). Berdasarkan uraian diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa multimedia adalah kombinasi dari beberapa media yang meliputi teks, gambar, suara, video, dan animasi.

Kombinasi antara beberapa satu media atau lebih yaitu teks, grafik, animasi suara dan gambar disebut multimedia (Hariyanto, 2014). Namun pada bagian ini perpaduan dan kombinasi dua atau lebih jenis media ditekankan kepada kendali komputer sebagai penggerak keseluruhan gabungan media ini. Pada umumnya multimedia dikenal sebagai suatu sarana atau sumber belajar yang memberikan beberapa fasilitas di dalamnya sehingga pengguna lebih dapat memahami tujuan pembelajaran.

Proses pembelajaran membutuhkan multimedia agar situasi belajar membentuk lingkungan yang baru bagi peserta didik. Hal ini dimaksudkan agar pendidik tidak

menjadi sumber utama dalam kegiatan pembelajaran. Multimedia akan menjadi sumber belajar yang baik jika penggunaannya integral dengan tujuan dari isi pelajaran, fungsi ini mendukung mencapai tujuan pembelajaran. Keefektifan, kemenarikan dan kehematan waktu menjadi hal yang paling utama saat pendidik menggunakan media (Ampa, 2015: 60). Penggunaan multimedia dalam pengajaran diutamakan untuk mempertinggi mutu pembelajaran dengan harapan siswa mampu memotivasi diri dan memahami materi yang ada didalam media (Novana, 2012: 346). Dengan demikian aspek yang menjadi penting dalam aktivitas pembelajaran adalah lingkungan. Bagaimana lingkungan ini diciptakan dengan menata unsur-unsurnya sehingga dapat mengubah perilaku siswa. Dari uraian diatas, apabila kedua konsep tersebut kita gabungkan maka multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, dengan kata lain untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan dan sikap) serta dapat merangsang perasaan, perhatian dan kemauan yang belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali.

Leow dan Neo (2014: 107) dalam hasil pembahasan dengan menyatakan bahwa penggunaan elemen multimedia dalam menciptakan konten pembelajaran membuat pengalaman belajar lebih bermakna. Hal ini menjadi komponen penting dalam pembelajaran karena menyediakan peserta didik dengan sarana alternatif untuk memiliki lebih banyak pilihan ketika belajar di lingkungan belajar yang berpusat pada peserta didik. Sikap belajar berubah ketika siswa menyadari bahwa belajar dengan elemen multimedia lebih fleksibel dalam mengeksplorasi dan membangun pengetahuan baru. Ini telah melibatkan siswa dan meningkatkan minat belajar mereka di lingkungan yang berpusat pada peserta didik.

2.2.1.1 Media Visual

Media visual memiliki pengertian yaitu media yang hanya melibatkan indera penglihatan. Media visual dibagi menjadi tiga bagian: gambar visual, garis (grafis) dan simbol verbal. Musfiqon, (2012: 70). Media ini mencakup gambar/foto, sketsa, diagram, bagan/chart, grafik, kartun dan poster.

a. Gambar/foto/grafis

Pencitraan dari sebuah objek dalam media. Gambar adalah media yang paling umum dipakai untuk mengatasi batasan ruang dan waktu. Penggambaran konsep secara lebih nyata akan menunjukkan dengan cepat antara objek dengan ide, sehingga lebih memudahkan pengguna untuk mengklasifikasikan bermacam-macam objek. Selain mempermudah tampilan multimedia interaktif keberadaan grafis akan lebih memancing emosi atau perhatian pengguna Sadiman (2010:40).

b. Sketsa

Draft kasar yang melukiskan bagian-bagian pokok suatu pesan yang akan disampaikan.

c. Diagram

Diagram adalah skema yang menggambarkan struktur dari objek secara garis besar.

d. Kartun

Indriana, (2011: 32) mendefinisikan bahwa kartun adalah suatu gambar *interpretative* yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara tepat dan ringkas atau suatu sikap terhadap orang dan situasi. Kartun juga dapat digunakan untuk mengungkapkan sikap terhadap orang, situasi, dan kejadian-kejadian tertentu. Kartun biasanya berbentuk lukisan, sketsa atau karikatur untuk memberikan ilustrasi secara komunikatif kepada peserta didik.

2.2.1.2 Media Audio

Media audio adalah media yang menekankan pada aspek pendengaran. Indra pendengaran merupakan alat utama dalam penggunaan media jenis ini (Musfiqon, 2012: 89). Kemudian ditegaskan lagi bahwa media audio dalam pembelajaran dimaksudkan sebagai bahan data bentuk auditif yang dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga terjadi proses pembelajaran.

Audio meliputi semua kata dan ucapan mulut (narasi, dialog), musik (instrumental dan vokal), suara natural maupun efek (*sound effect*), audio memperkuat informasi yang telah diberikan melalui teks, foto, grafik, video, maupun animasi. Pada format multimedia interaktif, audio diaplikasikan melalui video disc, video

tape, audio tape (Sadiman, 2012: 49). Namun seiring dengan kemajuan teknologi yang semakin canggih, aplikasi audio bisa dilakukan melalui proses *digitizing* komputer. Penyajian audio merupakan cara lain untuk lebih memperjelas pengertian suatu informasi. Contohnya, narasi merupakan kelengkapan dari penjelasan yang dilihat melalui video.

2.2.1.3 Media Audio-Visual

Media Audio-visual adalah memiliki unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua yaitu media audio dan visual.

2.2.2 Karakteristik Multimedia

Multimedia mempunyai karakteristik yang berbeda dengan media buku atau film. Hal yang membedakan adalah keterlibatan langsung peserta didik dengan media. Menurut Gilakjani (2012: 3) bahwa karakteristik media pembelajaran interaktif adalah: 1) Kurikulum, desain pembelajaran harus sesuai dengan kurikulum pendidikan yang sudah ditetapkan. Aspek desain kurikulum dan pembelajaran terdiri dari 6 penilaian yaitu (1) kesesuaian sasaran, (2) kelengkapan unsur pembelajaran, (3) kejelasan tujuan, (4) konsistensi tujuan-materi-evaluasi, (5) pemberian contoh dan (6) aspek-aspek pedagogik. 2) konten, penilaian content pada media interaktif didasarkan beberapa aspek, yakni (1) kebenaran substansi materi, (2) kecukupan cakupan, (3) kedalaman, (4) aktualitas, (5) kelengkapan sumber. 3) interactivity, artinya dalam penyedia media harus dapat memberikan interaksi antara pembelajaran dan media.

Penggunaan multimedia lebih dikhususkan agar peserta didik dapat terlibat langsung saat proses pembelajaran, selain itu materi yang didesain menyesuaikan dengan kebutuhan belajar sehingga dapat meminimalkan kegagalan dalam proses pembelajaran. Ciri-ciri multimedia pembelajaran memberikan pembelajaran mengalami pengalaman. Sesuai dengan pernyataan diatas sangat relevan dengan pengembangan multimedia yang akan didesain dalam penelitian ini.

2.2.3 Jenis Multimedia

Multimedia mempunyai beberapa jenis sesuai dengan penggunaannya, artinya isi dan kegunaan multimedia bervariasi sesuai dengan analisa kebutuhan dan inovasi dari pendidik. Model-model multimedia pembelajaran menurut Roblyer dan Doering (2010: 175-176), yaitu tutorial, simulasi, *problem solving*. Penjabaran dari masing-masing model tersebut adalah sebagai berikut:

2.2.3.1 Tutorial

Model tutorial adalah salah satu jenis model pembelajaran yang memuat penjelasan, rumus, prinsip, bagan, tabel, definisi istilah latihan dan *branching* yang sesuai. Disebut *branching* karena terdapat berbagai cara untuk berpindah atau bergerak melalui pembelajaran berdasarkan jawaban atau respon siswa terhadap bahan-bahan, soal-soal atau pertanyaan-pertanyaan. Model tutorial yang didesain secara baik dapat memberikan berbagai keuntungan bagi siswa dan guru.

Dalam berinteraksi dengan siswa, model tutorial komputer (laptop) tidak sefleksibel seorang guru yang berhadapan langsung dengan siswa, karena komputer memiliki keterbatasan dibandingkan dengan manusia. Namun, model tutorial komputer menawarkan keuntungan yang melebihi kemampuan seorang pendidik dalam upayanya berinteraksi dengan banyak siswa sekaligus dalam waktu yang sama secara individual. Dalam interaksi tutorial ini, informasi dan pengetahuan yang disajikan sangat komunikatif seakan-akan ada tutor yang mendampingi peserta didik dan memberikan arahan secara langsung kepada peserta didik. Tutorial secara khusus terdiri dari diskusi mengenai konsep atau prosedur dengan pertanyaan bagian demi bagian atau kuis pada akhir presentasi. Instruksi tutorial biasanya disajikan dalam istilah "*Frames*" yang berhubungan dengan sekumpulan tampilan.

2.2.3.2 Problem Solving

Model *problem solving* adalah latihan yang sifatnya lebih tinggi dari pada *drill and practice*. Tugas yang meliputi beberapa langkah dan proses disajikan kepada siswa yang menggunakan komputer sebagai alat atau sumber untuk mencari pemecahan. Dalam program *problem solving* yang baik, komputer sejalan dengan

pendekatan siswa terhadap masalah, dan menganalisis kesalahan-kesalahan siswa atau peserta didik.

2.2.3.3 Simulasi

Simulasi dengan situasi kehidupan nyata yang dihadapi siswa, dengan maksud untuk memperoleh pengertian global tentang proses. Simulasi digunakan untuk memperagakan sesuatu (keterampilan) sehingga siswa merasa seperti berada dalam keadaan yang sebenarnya. Simulasi banyak digunakan pada pembelajaran materi yang membahayakan, sulit, atau memerlukan biaya tinggi. Contohnya pembelajaran pendidikan agama Hindu dianggap sulit bagi pembelajar pemula, maka perlu adanya simulasi agar contoh penggunaan bahasa mudah dipahami oleh pembelajar. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan jenis multimedia simulasi. Alasannya karena multimedia yang akan dikembangkan bertujuan agar siswa dapat menirukan atau mencontoh kegiatan pembelajaran didalam media yang didesain atau dikembangkan.

2.2.4 Fungsi Multimedia

Dalam kegiatan pembelajaran di kelas, multimedia dapat berfungsi sebagai suplemen yang sifatnya opsional, pelengkap (*komplemen*), atau bahkan pengganti guru (substitusi), (Robblyer & Doering, 2010:85).

2.2.4.1 Suplemen

Multimedia dikatakan sebagai tambahan, apabila guru atau siswa mempunyai kebebasan memilih dan memanfaatkan multimedia atau tidak untuk materi pelajaran tertentu. Dalam hal ini, tidak ada keharusan bagi guru atau siswa untuk memanfaatkan multimedia. Meski bersifat opsional, pendidik yang memanfaatkan multimedia secara tepat dalam membelajarkan materi kepada para peserta yang berupaya mencari dan kemudian memanfaatkan multimedia tersebut.

2.2.4.2 Komplemen

Multimedia jenis ini bersifat pelengkap untuk melengkapi bahan ajar sebelumnya agar tujuan pembelajaran lebih mudah disampaikan. Tujuan dari fungsi multimedia interaktif sebagai pelengkap untuk memantapkan kematangan

terhadap materi sebelumnya dan memberikan penambahan wawasan tentang materi yang hendak dikuasai sehingga para siswa atau peserta didik dapat meningkatkan potensinya sesuai dengan bidang yang ditekuni pendidikan agama Hindu.

2.2.4.3 Substitusi

Multimedia dikatakan sebagai pengganti, apabila multimedia dapat menggantikan sebagian besar peran pendidik. Tujuannya adalah agar para siswa dapat secara luwes mengelola kegiatan pembelajarannya sesuai dengan waktu, gaya belajar, dan kecepatan belajar masing-masing siswa. Ada 3 (tiga) alternatif model kegiatan pembelajaran yang dapat dipilih pendidik dan siswa, yaitu sebagai berikut; 1) sepenuhnya secara tatap muka yang pembelajarannya disertai dengan pemanfaatan multimedia, 2) sebagian secara tatap muka dan sebagian lagi melalui multimedia, 3) pembelajaran sepenuhnya melalui multimedia. Peneliti memfungsikan hasil produk yang dikembangkan sebagai bahan ajar pelengkap. Hal-hal yang tidak terdapat dalam buku panduan atau bahan ajar sebelumnya yang menjadi bahan rujukan alasan multimedia interaktif ini dikembangkan.

2.2.5 Prinsip-Prinsip Multimedia

Untuk memperoleh multimedia yang dapat meningkatkan pemahaman siswa dan memiliki kualitas tampilan yang baik maka desain pesan multimedia perlu dipadukan dengan prinsip-prinsip desain multimedia. Lebih lanjut Richard E. Mayer (2014) menyebutkan tujuh prinsip desain multimedia untuk dapat meningkatkan pemahaman dan kemampuan belajar siswa. Prinsip-prinsip tersebut telah dibuktikan melalui penelitian oleh Richard E Mayer dengan menggunakan tes retensi (mengingat) dan tes transfer (memahami).

1. Prinsip Multimedia

Siswa dapat belajar lebih baik dari kata-kata dan gambar-gambar daripada hanya kata-kata saja. Apabila pengembang multimedia pembelajaran menginginkan peningkatan pemahaman dan meningkatkan mutu desain multimedia maka sajian multimedia hendaknya memadukan dua kata-kata (teks) dan diikuti dengan sajian gambar.

2. Prinsip Keterdekatan Ruang (*Spatial Contiguity Principle*)

Siswa dapat belajar lebih baik saat kata-kata dan gambar-gambar terkait disajikan secara berdekatan daripada saat disajikan saling berjauhan dalam halaman atau layar slide. Gambar dan kata-kata yang disajikan haruslah berdekatan dalam *on-screen*. Gambar dan teks/ kata yang berjauhan akan menyulitkan bagi siswa untuk memahaminya atau bisa jadi bias makna yang disebabkan teks dan gambar yang berjauhan tersebut.

3. Prinsip Keterdekatan Waktu

Siswa dapat belajar lebih baik saat kata-kata dan gambar terkait disajikan secara simultan (berbarengan) daripada suksesif (bergantian). Untuk meningkatkan pemahaman siswa gambar dan teks/kata sebaiknya disajikan secara berbarengan dalam *on-screen* bukan bergantian sebab jika disajikan secara bergantian dapat menyebabkan terjadi kesalahan dalam memproses informasi yaitu hubungan mental antara representasi verbal dan representasi visual tidak terjadi.

4. Prinsip Koherensi

Siswa dapat belajar lebih baik saat kata-kata, gambar-gambar atau suara-suara ekstra/tambahan dibuang daripada dimasukkan. Unsur-unsur tambahan yang tidak perlu sebaiknya dihilangkan dalam tampilan *on-screen*, karena unsur tambahan tersebut akan mengalihkan perhatian siswa dari materi yang penting, bisa mengganggu proses penataan materi, dan dapat menggiring siswa pada materi yang tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran.

5. Prinsip Modalitas

Siswa dapat belajar lebih baik dari animasi dan narasi daripada animasi dan teks *on-screen*. Gambar-gambar dan kata-kata sama disajikan secara visual (yakni sebagai animasi dan teks) akan menyebabkan saluran visual/piktorial kelebihan beban sebaliknya saluran auditori/verbal tidak termanfaatkan. Oleh karena itu dalam pengembangan multimedia saluran visual dan auditori digunakan secara seimbang.

6. Prinsip Redundansi

Siswa dapat belajar lebih baik dari animasi dan narasi dari pada animasi, narasi dan teks *on-screen*. Jika kata-kata dan gambar-gambar disajikan secara

visual yakni animasi dan teks akan menyebabkan saluran visual kelebihan beban sehingga pemrosesan informasi kurang maksimal.

7. Prinsip Perbedaan Individual

Pengaruh desain lebih kuat terhadap siswa berpengetahuan rendah daripada siswa berpengetahuan tinggi, dan siswa berkemampuan spasial tinggi lebih baik daripada siswa baru spasial rendah. Penggunaan multimedia sebaiknya digunakan pada siswa yang belum mempelajari materi bukan untuk mengulang (remidi), sebab siswa yang memiliki pengetahuan kurang tertarik pada unsur-unsur multimedia. Begitu juga siswa yang kemampuan spasial rendah juga tidak begitu tertarik dengan tampilan multimedia.

Berdasarkan defenisi multimedia diatas dapat disimpulkan beberapa hal penting terkait dengan penggunaan multimedia dalam pembelajaran:

1. Penggunaan elemen multimedia dalam pembelajaran dapat membuat pengalaman belajar menjadi lebih bermakna, merangsang perasaan, perhatian, dan kemauan belajar peserta didik.
2. Model *problem solving* yang melibatkan penggunaan komputer sebagai alat untuk mencari pemecahan masalah dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran yang lebih tinggi.
3. Simulasi dalam multimedia dapat membantu siswa memahami situasi kehidupan nyata dan memperoleh pengertian global tentang proses tertentu.
4. Multimedia dapat berfungsi sebagai suplemen, pelengkap, atau pengganti guru dalam pembelajaran, memberikan fleksibilitas dan pilihan kepada pendidik dan peserta didik.
5. Prinsip-prinsip desain multimedia, seperti prinsip multimedia, keterdekatan ruang, koherensi, modalitas, redundansi, perbedaan individual, dan keterdekatan waktu, dapat meningkatkan pemahaman siswa dan kualitas tampilan multimedia.

Dengan demikian, penggunaan multimedia dalam pembelajaran memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, memperkaya pengalaman belajar siswa, dan membantu dalam pemahaman konsep yang diajarkan.

2.2.6 Indikator Multimedia Interaktif

Teori indikator multimedia interaktif melibatkan berbagai konsep dan prinsip yang menjelaskan bagaimana multimedia interaktif dapat digunakan secara efektif untuk meningkatkan pembelajaran. Berikut adalah beberapa teori dan indikator utama yang relevan

1. Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia

Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia yang dikembangkan oleh Richard Mayer menekankan pada bagaimana multimedia dapat membantu dalam proses belajar dengan memanfaatkan saluran visual dan auditori secara efektif. Indikator berdasarkan teori ini meliputi:

- a. Redundansi, menghindari penyajian informasi yang sama melalui saluran visual dan auditori secara bersamaan.
- b. Koherensi, menghilangkan informasi yang tidak relevan atau mengganggu.
- c. Segmentasi, membagi informasi menjadi segmen-segmen kecil yang mudah dicerna
- d. Modalitas, menggunakan narasi audio daripada teks tertulis ketika menggunakan animasi

2. Teori Konstruktivis

Teori konstruktivis, yang dipelopori oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky, menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses aktif di mana siswa membangun pengetahuan baru berdasarkan pengalaman mereka. Indikator berdasarkan teori ini meliputi:

- a. Interaksi dan Partisipasi: Siswa terlibat secara aktif melalui tugas-tugas interaktif dan kolaboratif.
- b. Eksplorasi dan Penemuan: Siswa memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi dan menemukan informasi sendiri.
- c. Umpan Balik Real-Time: Memberikan umpan balik langsung untuk membantu siswa memperbaiki kesalahan dan memahami konsep.

3. Teori Beban Kognitif

Teori Beban Kognitif yang dikembangkan oleh John Sweller menekankan pentingnya mengelola beban kognitif agar tidak mengganggu proses belajar.

Indikator berdasarkan teori ini meliputi:

- a. **Beban Intrinsik:** Mengelola kerumitan materi agar sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.
- b. **Beban Ekstrinsik:** Menghilangkan informasi yang tidak relevan dan menjaga presentasi materi agar jelas dan terfokus.
- c. **Beban Germane:** Mengarahkan sumber daya kognitif pada proses yang mendukung pembelajaran, seperti skema pembentukan dan pengintegrasian pengetahuan baru.

4. Teori Gaya Belajar

Teori Gaya Belajar yang dikembangkan oleh Neil Fleming dan lain-lain menunjukkan bahwa siswa memiliki preferensi berbeda dalam cara mereka belajar. Indikator berdasarkan teori ini meliputi:

- a. **Visual:** Penggunaan gambar, grafik, dan video.
- b. **Auditory:** Penggunaan narasi audio, musik, dan diskusi.
- c. **Kinesthetic:** Penggunaan aktivitas interaktif dan *hands-on*.

5. Teori Media Richness

Teori Media Richness menyatakan bahwa media yang lebih kaya (media yang mampu membawa lebih banyak informasi melalui berbagai saluran komunikasi) lebih efektif untuk tugas-tugas yang kompleks. Indikator berdasarkan teori ini meliputi:

- a. **Variety of Media:** Penggunaan berbagai jenis media seperti teks, gambar, audio, dan video.
- b. **Interactive Elements:** Menyertakan elemen interaktif seperti kuis, simulasi, dan permainan.
- c. **Immediate Feedback:** Memberikan umpan balik langsung untuk meningkatkan pembelajaran.

Indikator Multimedia Interaktif yang Efektif:

1. **Kualitas Konten:** Materi yang disajikan harus akurat, relevan, dan *up-to-date*.

2. Interaktivitas: Tingkat keterlibatan siswa dengan materi, termasuk penggunaan kuis, simulasi, dan aktivitas interaktif lainnya.
3. Visualisasi: Penggunaan elemen visual yang menarik dan mendukung pemahaman konsep.
4. Kustomisasi: Kemampuan untuk menyesuaikan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan preferensi siswa.
5. Aksesibilitas: Materi harus mudah diakses oleh semua siswa, termasuk mereka yang memiliki kebutuhan khusus.
6. Umpan Balik: Penyediaan umpan balik yang konstruktif dan segera.
7. Pengukuran Kinerja: Alat untuk mengukur dan melacak kemajuan belajar siswa.
8. *User Experience*: Pengalaman pengguna yang intuitif dan menyenangkan, dengan antarmuka yang mudah digunakan.
9. Efisiensi Waktu: Membantu siswa untuk mempelajari materi dengan lebih efisien.

Dengan memahami dan menerapkan teori-teori serta indikator-indikator ini, pengembangan produk multimedia interaktif dapat dirancang untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.

2.3 Agama Hindu

2.3.1 Pengertian Agama Hindu

Setiap agama pasti memiliki arti atau definisi tersendiri begitu pula dengan pengertian atau definisi agama Hindu. Dalam agama Hindu kata agama berasal dari bahasa *Sansekerta* “agama” yang dapat berarti datang mendekat Gede Rudia Adiputra (2003). Adapun maksud dari datang mendekat ini ialah datang kepada Tuhan dan mendekatkan diri kepada ajarannya. agama Hindu senantiasa selalu mengajarkan umatnya untuk terus dekat dengan sang maha pencipta.

Agama adalah hal yang hakiki dan mutlak. Ajaran yang ada dalam agama tidak dapat dirubah karena agama diturunkan atau diwahyukan oleh Tuhan Yang Maha Esa. Agama merupakan kebenaran abadi yang mencakup seluruh jalan kehidupan manusia yang diwahyukan oleh Hyang Widhi Wasa melalui para Maha Rsi

dengan tujuan untuk menuntun manusia dalam mencapai kesempurnaan hidup yang berupa kebahagiaan yang maha tinggilahir dan batin. Anak Agung Gede Oka Netra (1997) Seperti yang diketahui agama itu sendiri bersifat sebagai rambu kehidupan yang mengatur pola dan tingkah laku manusia agar tidak terjerumus ke jalan yang salah. Seharusnya agama selalu mengajarkan hal yang baik kepada para umatnya. Adanya agama menjadikan para umat manusia lebih mentaati aturan dalam hidup.

Agama yang sesungguhnya bersifat kekal abadi karena sejatinya agama sudah dibawa manusia sejak ia lahir ke dunia. Salah satu kitab agama Hindu juga mendefinisikan makna dari kata agama itu sendiri. Dalam kitab Upadesa diuraikan bahwa kata agama terdiri dari a-gam-a yang bermakna tidak pergi atau langgeng, menekankan kepada sifat agama Hindu yang ajarannya adalah kebenaran yang kekal abadi (*Santana dharma*). Agama sebagai ajaran dan pedoman hidup manusia dalam menjalani kehidupannya. Kebenaran hidup yang diajarkan agama Hindu akan menjadi pedoman yang kekal dan diikuti oleh semua umat manusia (*sedharma*).

Setiap manusia yang beragama pasti mempercayai ajaran dan Tuhannya. Menurut Ngurah dalam buku pendidikan agama Hindu juga mendefinisikan pengertian agama. Agama ialah kepercayaan kepada Tuhan serta segala sesuatu yang bersangkutan paut dengan itu. Gusti Made Ngurah, (2006) Agama selalu berhubungan dengan kepercayaan kepada Tuhan Yang Maha Esa mulai dari pendekatan diri kepada sang pencipta sampai dengan ritual keagamaan yang ada dalam ajaran agama tersebut.

Karena agama itu adalah kepercayaan, maka dengan agama pula kita akan merasa mempunyai suatu pegangan iman yang menambatkan kita pada satu pegangan yang kokoh. Pegangan itu tiada lain adalah Tuhan, yang merupakan sumber dari semua yang ada, dan semua yang terjadi. Keimanan kepada Tuhan ini merupakan dasar kepercayaan agama Hindu. Inilah yang menjadi nilai pokok keimanan agama Hindu. Adapun nilai pokok agama Hindu dapat dibagi menjadi lima bagian yang disebut dengan *Panca Sradha* yaitu, percaya adanya Tuhan, percaya adanya *Atman*, percaya adanya *Hukum Karma Phala*, percaya adanya *Punarbhawa*

(*Reinkarnasi/Samsara*), dan percaya adanya *Moksa*. *Panca Sradha* ini menjadi dasar bagi umat Hindu untuk mengetahui nilai pokok yang terkandung dalam agama Hindu. *Panca sradha* saling berkaitan satu sama lain.

Berdasarkan beberapa teori yang telah dipaparkan sebelumnya bahwa agama Hindu ialah sebuah keyakinan yang bersifat kekal abadi dan mengajak para umat sedharma untuk mengamalkan segala ajaran yang berkaitan dengan itu. Agama Hindu mengajarkan para umat untuk selalu dekat denganNya misalnya dengan cara melakukan ritual-ritual keagamaan seperti sembahyang di waktu-waktu yang sudah ditentukan, melakkukan persembahan menggunakan media canang untuk menghormati makhluk lain di luar dari dunia kita dan sebagai simbol rasa syukur atas segala karunia yang telah diberikan. Selain itu dalam agama Hindu juga mengajarkan para umat untuk saling mengasihi kepada sesama makhluk ciptaan Tuhan.

2.3.2 Tujuan Agama Hindu

Setiap agama pasti memiliki tujuan untuk senantiasa menuntun umatnya ke jalan yang benar hingga mencapai kebahagiaan yang hakiki. Keyakinan akan Tuhan yang Maha Pengasih memberi anak kekuatan dan pedoman Mimi Doe & Marsha Walch (2011). Agama menjadi pedoman bagi umat manusia dalam menjalankan kehidupannya, dapat dibayangkan jika manusia tidak memiliki pedoman dalam hidupnya, manusia akan kehilangan arah karena, tidak adanya aturan yang mengarahkan manusia tersebut dalam bersikap. Seperti yang dikatakan sebelumnya bahwa, agama juga memberi kekuatan bagi mereka yang meyakini Tuhan karena, sumber kekuatan yang sebenarnya berasal dari hati mereka yang senantiasa percaya bahwa Tuhan lah yang maha atas segala sesuatunya sehingga, apapun yang terjadi itu karena Tuhan.

“Pendekatan agama dapat membantu guru untuk memperkecil kerdilnya jiwa agama di dalam diri siswa, yang pada akhirnya nilai-nilai agama tidak dicemoohkan dan menerima kebenaran ajaran agama, termasuk mencoba memahami hikmah dan fungsi ajaran agama.” Saiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2006).

Pembentukan karakter Hindu yang dilakukan sekolah dapat sangat membantu anak untuk lebih mematangkan pemahaman konsep agamanya selain itu, memberikan pengertian bahwa agama sangatlah penting sebagai pedoman dalam menjalani kehidupan. Jika pengembangan agama ini sudah dibiasakan sejak kecil maka, anak tidak akan asing lagi dengan segala aturan atau norma yang terkandung dalam ajaran agama.

Adapun definisi serupa yang menjelaskan tentang tujuan agama Hindu. Tujuan agama Hindu yang dirumuskan sejak Weda mulai diwahyukan adalah “*Moksartham Jagadhitaya ca iti Dharma*”, yang artinya bahwa agama (*dharma*) bertujuan untuk mencapai kebahagiaan rohani dan kesejahteraan hidup jasmani atau kebahagiaan secara lahir dan batin. Setiap agama pasti memiliki tujuan yang hendak dicapai tidak terkecuali pada agama Hindu yang memiliki tujuan untuk para umat *sedharma*. Tujuan ini dapat dicapai dengan mengamalkan ajaran-ajaran yang ada dalam kitab suci agama Hindu yaitu *Veda* (Weda) dengan maksud untuk memberikan kebahagiaan secara lahir dan bathin.

Jika dilihat secara keseluruhan agama memiliki tujuan yang sama dengan agama lain terlepas dari apa agama tersebut. Secara umum agama bertujuan untuk menjadikan umatnya memiliki pedoman dalam hidup, memiliki rambu-rambu kehidupan yang berfungsi mengatur segala tingkah pola umatnya dalam berinteraksi dengan seluruh ciptaanNya. Mendekatkan umat manusia kepada sang pencipta, saling menghormati dan mengasihi antar sesama, dan lain sebagainya. Selain itu, dapat disebutkan juga bahwa agama Hindu bukan hanya memberikan ketenangan dan kebahagiaan secara duniawi namun, juga memberikan ketenangan bagi rohani dan memberikan kebahagiaan secara lahir dan bathin.

2.4 Pengertian Kepemimpinan

Istilah pemimpin berasal dari kata dasar “pimpin” yang dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) diartikan sebagai “bimbing dan tuntun”. Kata kerja dari kata dasar ini, yaitu “memimpin” yang berarti “membimbing atau menuntun”. Dari kata dasar ini pula lahirlah istilah “pemimpin” yang berarti “orang yang memimpin” (Sugita, 2021). Kata pemimpin mempunyai padanan kata dalam

Bahasa Inggris “*leader*”. Sementara itu kata “pemimpin” mempunyai kaitan yang sangat erat dengan kata “kepemimpinan”. Kepemimpinan adalah kemampuan yang dimiliki dari seorang pemimpin. Dengan kata lain, kepemimpinan juga dapat diartikan sebagai kemampuan untuk membimbing dan menuntun seseorang. Jika tadi kata pemimpin mempunyai padanan kata dalam Bahasa Inggris, *leader*, maka kepemimpinan juga mempunyai padanan kata dalam Bahasa Inggris yaitu *leadership*. Kata ini berasal dari kata dasar “*lead*” yang dalam Oxford Learner’s Pocket Dictionary (Manser, et al., 2007 : 236) diartikan sebagai “*show the way, especially by going in front.*” Sementara itu kata “*leadership*” diartikan sebagai “*qualities of a leader.*”

Secara umum, kepemimpinan diartikan sebagai kemampuan untuk mengkoordinir dan mengarahkan orang-orang serta golongan-golongan untuk tujuan yang diinginkan (Sugita, 2021). Menurut William H. Newman (1968) kepemimpinan adalah kegiatan untuk mempengaruhi perilaku orang lain atau seni mempengaruhi perilaku manusia baik perorangan maupun kelompok. Bahasan mengenai pemimpin dan kepemimpinan pada umumnya menganalisis bagaimana untuk menjadi pemimpin yang baik, gaya dan sifat yang sesuai dengan kepemimpinan serta syarat-syarat apa yang perlu dimiliki oleh seorang pemimpin yang baik. Menyimak pengertian diatas maka terkait dengan kepemimpinan ada beberapa hal yang perlu diperhatikan. Pertama, kepemimpinan selalu melibatkan orang lain sebagai pengikut. Kedua, dalam kepemimpinan terjadi pembagian kekuatan yang tidak seimbang antara pemimpin dan yang dipimpin. Ketiga, kepemimpinan merupakan kemampuan menggunakan bentuk-bentuk kekuatan untuk mempengaruhi perilaku orang lain. Keempat, kepemimpinan adalah suatu nilai (*values*), suatu proses kejiwaan yang sulit diukur.

Kepemimpinan adalah proses memimpin, memanager, mengatur, menggerakkan dan menjalankan suatu organisasi, lembaga, birokrasi, dan sebagainya. Kepemimpinan juga bermakna suatu *values* atau nilai yang sulit diukur karena berhubungan dengan proses kejiwaan, hal ini berhubungan dengan kepemimpinan sebagai kewibawaan. Dalam kepemimpinan selalu ada pembagian kekuatan yang tidak seimbang antara pemimpin dengan yang dipimpin. Oleh karena itu, seorang

pemimpin harus memiliki sesuatu yang lebih daripada yang dipimpin. Pemimpin adalah teladan, panutan, dan orang yang pantas dicontoh oleh anggotanya. Hindu mengajarkan dalam *Kautilya Arthashastra* tentang tujuan proses kepemimpinan sebagai berikut. “Apa yang membuat Raja senang bukanlah kesejahteraan, tetapi yang membuat rakyat sejahtera itulah kesenangan seorang Raja.” Implikasi dari pernyataan ini bahwa tujuan dan makna kesuksesan sebuah proses kepemimpinan adalah apabila tercipta kesejahteraan bagi seluruh anggota organisasi, bahkan lebih luas adalah kebahagiaan dunia.

Sejarah kepemimpinan Hindu selalu menampilkan sosok seorang pemimpin sebagai keturunan dari *Dewa*. Hal ini menggambarkan bahwa seorang pemimpin selayaknya memiliki sifat-sifat kedewataan. Sifat-sifat kedewataan adalah menerangi (*dev*: sinar), melindungi (*bhatara*: pelindung), pemelihara (*vishnu*: pemelihara). Oleh sebab itu, tidak mengherankan jika para Raja terdahulu di Jawa misalnya, Sri Airlangga digambarkan sebagai perwujudan Wisnu yang menaiki burung Garuda (Garuda Wisnu Kencana). Garuda adalah simbol pembebasan, simbol kemerdekaan, bahwa seorang pemimpin harus dapat membebaskan rakyatnya dari segala kepapaan dan kedukaan. Wisnu adalah simbol pelindung, pemelihara Maha Agung, yang mampu melindungi seluruh rakyat dari segala ancaman dan gangguan, menciptakan rasa aman dan tenteram bagi masyarakat. Hal yang sama seperti Prabu Siliwangi dalam memerintah kerajaan Padjajaran. Sementara itu, Kencana adalah simbol kewibawaan, kemegahan, dan kekayaan. Inilah kelebihan yang harus dimiliki oleh seorang Raja, yaitu *bala* (kekuatan), *kosa* (kekayaan) dan *wahana* (fasilitas). Apabila seorang pemimpin tidak memiliki kelebihan itu semua, maka dia akan ditinggalkan oleh rakyatnya. Untuk itu dalam buku ini akan dibahas beberapa sifat dewa, dan *Asta Brata* yang harus dimiliki oleh seorang pemimpin sebagai etika kepemimpinan.

2.4.1 Kepemimpinan Dalam Hindu

Dalam agama Hindu, banyak ditemukan istilah yang menunjuk pada pengertian pemimpin. Ajaran atau konsep kepemimpinan (*leadership*) dalam Hindu dikenal dengan istilah *Adhipatyam* atau *Nayakatvam*. Kata “*Adhipatyam*” berasal dari “*Adhipati*” yang berarti “raja tertinggi” (Wojowasito, 1977 : 5). Sedangkan

“*Nayakatvam*” dari kata “*Nayaka*” yang berarti “pemimpin, terutama, tertua, kepala” (Wojowasito, 1977 : 177). Di samping kata Adhipati dan *Nayaka* yang berarti pemimpin terdapat juga beberapa istilah atau sebutan untuk seorang pemimpin dalam menjalankan dharma negaranya yaitu: Raja, Maharaja, Prabhu, Kshatriya, Svamin, Isvara dan Natha. Di samping istilah-istilah tersebut di Indonesia kita kenal istilah *Ratu* atau *Datu*, *Sang Wibhuh*, *Murdaning Jagat* dan sebagainya yang mempunyai arti yang sama dengan kata pemimpin namun secara terminologis terdapat beberapa perbedaan. Titib, dalam (Dewi, 2023).

Asal-usul seorang pemimpin sebenarnya telah ditegaskan dalam kitab suci Veda (*Yajurveda* XX.9). Sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya, yang secara jelas menyatakan bahwa seorang pemimpin berasal dari warga negara atau rakyat. Tentunya yang dimaksudkan oleh kitab suci ini adalah benar-benar memiliki kualifikasi atau kemampuan seseorang. Hal ini adalah sejalan dengan bakat dan kemampuan atau profesi seseorang yang dalam bahasa *Sanskerta* disebut dengan *Varna*. Kata *Varna* dari urat kata “*Vr*” yang artinya pilihan bakat dari seseorang Titib, dalam (Dewi, 2023). Bila bakat kepemimpinannya yang menonjol dan mampu memimpin sebuah organisasi dengan baik disebut *ksatriya*, karena kata *ksatriya* artinya yang memberi perlindungan. Demikian pula yang memiliki kecerdasan yang tinggi, senang terjun di bidang spiritual, ia adalah seorang Brahmana. Demikian pula profesi-profesi masyarakat seperti pedagang, *businessman*, petani, nelayan, dan sebagainya.

Dalam sejarah Hindu, banyak contoh pemimpin yang perlu dijadikan suri teladan. Di setiap zaman dalam sejarah Hindu selalu muncul tokoh yang menjadi pemimpin. Sebut saja Erlangga, Sanjaya, Ratu Sima, Sri Aji Jayabaya, Jayakatwang, Kertanegara, Hayam Wuruk, Gajah Mada, dan masih banyak lagi lainnya. Di era sekarang, banyak tokoh Hindu yang juga dapat dijadikan sebagai panutan/pimpinan seperti : Mahatma Gandhi, Swami Vivekananda, Ramakrishna, Sri Satya Sai dan sebagainya. Selain itu contoh kepemimpinan Hindu yang ideal dapat ditemukan dalam cerita *Itihasa* dan *Purana*. Banyak tokoh dalam cerita tersebut yang diidealkan menjadi pemimpin Hindu. Misalnya: Dasaratha, Sri Rama, Wibisana, Arjuna Sasrabahu, Pandu Dewanata, Yudistira, dan lain-lain.

Dalam cerita *Itihasa dan Purana*, antara pemimpin (Raja) tidak bisa dipisahkan dengan Pandita sebagai Purohita (penasehat Raja). *Brahmana ksatria sadulur* artinya penguasa dan pendeta sejalan. “Raja tanpa Pandita lemah, Pandita tanpa Raja akan musnah.” Misalnya: Batara Guru dalam memimpin Kahyangan Jonggring Salaka dibantu oleh Maharsi Narada sebagai penasehatnya, Maharaja Dasaratha ketika memimpin Ayodya dibantu oleh Maharsi Wasistha, Maharaja Pandu dalam memimpin Astina dibantu oleh Kripacharya dan sebagainya. Kemudian dalam perkembangan Zaman banyak tokoh bermunculan untuk memajukan Hindu baik itu di Indonesia maupun di negara lain.

2.4.2 Tipologi Kepemimpinan Hindu

Kata tipologi dalam KBBI adalah ilmu watak tentang bagian manusia dalam golongan-golongan menurut corak watak masing-masing. Tipologi kepemimpinan Hindu adalah jenis-jenis kepemimpinan dalam ajaran Hindu. Dalam konsep kepemimpinan Barat, yang lebih banyak dijadikan dasar adalah sikap dan tingkah laku dari para pemimpin-pemimpin besar di dunia. Oleh karena itu, mereka banyak mengemukakan jenis-jenis kepemimpinan yang sesuai dengan tokoh personalnya, seperti: kepemimpinan Karismatik, kepemimpinan Paternalistik, kepemimpinan Maternalistik, kepemimpinan Militeristik, kepemimpinan Otokrasi, kepemimpinan Laissez Faire, kepemimpinan Populistik, kepemimpinan Eksekutif, kepemimpinan Demokratik, kepemimpinan Personal, kepemimpinan Sosial dan masih banyak lagi lainnya. Lain halnya dengan konsep kepemimpinan Hindu.

Selain dasar tersebut, yang terutama sekali dalam kepemimpinan Hindu bersumber dari kitab suci Weda dan diajarkan oleh para orang-orang suci. Kepemimpinan Hindu juga banyak mengacu pada tatanan alam semesta yang merupakan ciptaan dari Tuhan Yang Maha Esa. Adapun konsep-konsep Kepemimpinan Hindu yang banyak diajarkan dalam sastra dan susastranya antara lain : *Sad Warnaning Rajaniti*, *Catur Kotamaning Nrpati*, *Tri Upaya Sandhi*, *Pañca Upaya Sandhi*, *Asta Brata*, *Nawa Natya*, *Pañca Dasa Paramiteng Prabhu*, *Sad Upaya Guna*, *Pañca Satya*, dan lain-lain. Berikut ini rincian dari konsep-konsep kepemimpinan Hindu:

2.3.3.1 *Sad Warnaning Rajaniti*

Sad Warnaning Rajaniti atau *Sad Sasana* adalah enam sifat utama dan kemampuan yang harus dimiliki oleh seorang raja. Konsep ini ditulis Chandra Prakash Bhambari dalam buku “*Substance of Hindu Polity.*” Adapun bagian-bagian *Sad Warnaning Rajaniti* ini adalah :

1. *Abhigamika*, artinya seorang raja atau pemimpin harus mampu menarik perhatian positif dari rakyatnya.
2. *Prajña*, artinya seorang raja atau pemimpin harus bijaksana.
3. *Utsaha*, artinya seorang raja atau pemimpin harus memiliki daya kreatif yang tinggi.
4. *Atma Sampad*, artinya seorang raja atau pemimpin harus bermoral yang luhur.
5. *Sakya samanta*, artinya seorang raja atau pemimpin harus mampu mengontrol bawahannya dan sekaligus memperbaiki hal-hal yang dianggap kurang baik.
6. *Aksudra Parisatka*, artinya seorang raja atau pemimpin harus mampu memimpin sidang para menteri dan dapat menarik kesimpulan yang bijaksana sehingga diterima oleh semua pihak yang mempunyai pandangan yang berbeda-beda.

2.3.3.2 *Catur Kotamaning Nrpati*

Catur Kotamaning Nrpati merupakan konsep kepemimpinan Hindu pada jaman Majapahit sebagaimana ditulis oleh M. Yamin dalam buku “*Tata Negara Majapahit.*” *Catur Kotamaning Nrpati* adalah empat syarat utama yang harus dimiliki oleh seorang pemimpin. Adapun keempat syarat utama tersebut adalah :

1. *Jñana Wisesa Sudha*, artinya raja atau pemimpin harus memiliki pengetahuan yang luhur dan suci. Dalam hal ini ia harus memahami kitab suci atau ajaran agama (*agama agëming aji*).
2. *Kaprahitaning Praja*, artinya raja atau pemimpin harus menunjukkan belas kasihnya kepada rakyatnya. Raja yang mencintai rakyatnya akan dicintai pula oleh rakyatnya. Hal ini sebagaimana perumpamaan singa (raja hutan) dan hutan dalam *Kakawin NitiSastra* I.10 berikut ini :

Singa adalah penjaga hutan, akan tetapi juga selalu dijaga oleh hutan. Jika singa dengan hutan berselisih, mereka marah, lalu singa itu meninggalkan hutan.

Hutannya rusak dibinasakan orang, pohon-pohonnya ditebangi sampai menjadi terang, singa yang lari bersembunyi dalam curah, di tengah-tengah ladang, diserbu dan dibinasakan.

- a. *Kawiryan*, artinya seorang raja atau pemimpin harus berwatak pemberani dalam menegakkan kebenaran dan keadilan berdasarkan pengetahuan suci yang dimilikinya sebagaimana disebutkan pada syarat sebelumnya.
- b. *Wibawa*, artinya seorang raja atau pemimpin harus berwibawa terhadap bawahan dan rakyatnya. Raja yang berwibawa akan disegani oleh rakyat dan bawahannya.

2.3.3.3 *Tri Upaya Sandhi*

Dalam *Lontar Raja Pati Gundala* disebutkan bahwa seorang raja harus memiliki tiga upaya agar dapat menghubungkan diri dengan rakyatnya. Adapun bagian-bagian *Tri Upaya Sandhi* adalah :

1. *Rupa*, artinya seorang raja atau pemimpin harus mengamati wajah dari para rakyatnya. Dengan begitu ia akan tahu apakah rakyatnya sedang dalam kesusahan atau tidak. *Wangsa*, artinya seorang raja atau pemimpin harus mengetahui susunan masyarakat (stratifikasi sosial) agar dapat menentukan pendekatan apa yang harus digunakan.
2. *Guna*, artinya seorang raja atau pemimpin harus mengetahui tingkat peradaban atau kepandaian dari rakyatnya sehingga ia bisa mengetahui apa yang diperlukan oleh rakyatnya.

2.3.3.4 *Pañca Upaya Sandhi*

Dalam *Lontar Siwa Buddha Gama Tattwa* disebutkan ada lima tahapan upaya yang harus dilakukan oleh seorang raja dalam menyelesaikan persoalan-persoalan yang menjadi tanggung jawab raja. Adapun bagian-bagian dari *Pañca Upaya Sandhi* ini adalah : *Maya*, artinya seorang pemimpin perlu melakukan upaya dalam mengumpulkan data atau permasalahan yang masih belum jelas duduk perkaranya (maya).

1. *Upeksa*, artinya seorang pemimpin harus meneliti dan menganalisis semua data-data tersebut dan mengindikasikan secara profesional dan proporsional.

2. *Indra Jala*, artinya seorang pemimpin harus bisa mencari jalan keluar dalam memecahkan persoalan yang dihadapi sesuai dengan hasil analisisnya tadi.
3. *Wikrama*, artinya seorang pemimpin harus melaksanakan semua upaya penyelesaian dengan baik sesuai dengan aturan yang telah ditetapkan.
4. *Logika*, artinya seorang pemimpin harus mengedepankan pertimbangan pertimbangan logis dalam menindaklanjuti penyelesaian permasalahan yang telah ditetapkan.

2.3.3.5 Asta Brata

Asta Brata adalah ajaran kepemimpinan yang diberikan oleh Sri Rama kepada Gunawan Wibhisana. Ajaran ini diberikan sebelum ia memegang tampuk kepemimpinan Alengka Pura pasca kemenangan Sri Rama melawan keangkaramurkaan Rahwana. Hal ini sebagaimana disebutkan dalam Pustaka Suci Manu Smrti IX.303 berikut ini Hendaknya raja berbuat seperti perilaku yang sama dengan dewa-dewa, Indra, Surya, Wayu, Yama, Waruna, Candra, Agni dan Prthiwi Pudja dan Sudharta, dalam (Sastrawan, 2020). Hal itu kemudian ditegaskan dalam Kakawin Ramayana XXIV.52 sebagai berikut: Sang Hyang Indra, Yama, Surya, Candra dan Bayu, Sang Hyang Kwera, Baruna, dan Agni itu semuanya delapan. Semua beliau itu menjadi pribadi sang raja. Oleh karena itulah beliau harus memuja *Asta Brata* (Sugita, 2004:98).

Ada perbedaan sedikit antara konsep *Asta Brata* dalam Pustaka Suci Manu Smrti dan Kakawin Ramayana. Pada Pustaka Suci Manu Smrti disebutkan Prthiwi Brata sementara itu pada Kakawin Ramayana disebutkan *Kwera Brata*. Semua raja harus memuja *Asta Brata* ini. Karena *Asta Brata* ini merupakan delapan landasan sikap mental bagi seorang pemimpin. Adapun delapan bagian *Asta Brata* tersebut adalah :

1. *Indra Brata*, kepemimpinan bagaikan Dewa Indra atau Dewa Hujan; Di mana hujan itu berasal dari air laut yang menguap. Dengan demikian seorang pemimpin berasal dari rakyat harus kembali mengabdikan untuk rakyat.
2. *Yama Brata*, kepemimpinan yang bisa menegakkan keadilan tanpa pandang bulu bagaikan Sang Hyang Yamadipati yang mengadili Sang Suratma.

3. *Surya Brata*, kepemimpinan yang mampu memberikan penerangan kepada warganya bagaikan Sang Surya yang menyinari dunia.
4. *Candra Brata*, mengandung maksud pemimpin hendaknya mempunyai tingkah laku yang lemah lembut atau menyejukkan bagaikan Sang Candra yang bersinar di malam hari.
5. *Bayu Brata*, mengandung maksud pemimpin harus mengetahui pikiran atau kehendak (*bayu*) rakyat dan memberikan angin segar untuk para kawula alit atau wong cilik sebagaimana sifat Sang Bayu yang berhembus dari daerah yang bertekanan tinggi ke rendah.
6. *Baruna Brata*, mengandung maksud pemimpin harus dapat menanggulangi kejahatan atau penyakit masyarakat yang timbul sebagaimana Sang Hyang Baruna membersihkan segala bentuk kotoran di laut.
7. *Agni Brata*, mengandung maksud pemimpin harus bisa mengatasi musuh yang datang dan membakarnya sampai habis bagaikan Sang Hyang Agni.
8. *Kwera atau Prathiwi Brata*, mengandung maksud seorang pemimpin harus selalu memikirkan kesejahteraan rakyatnya sebagaimana bumi memberikan kesejahteraan bagi umat manusia dan bisa menghemat uang sehemat-hematnya seperti Sang Hyang Kwera dalam menata kesejahteraan di kahyangan.

2.3.3.6 Nawa Natya

Dalam Lontar Jawa Kuno yang berjudul “*Nawa Natya*” dijelaskan mengenai seorang raja dalam memilih pembantu-pembantunya (menterinya). Ada sembilan kriteria yang harus diperhatikan oleh seorang raja dalam memilih para pembantunya. Sembilan kriteria inilah yang dikenal sebagai *Nawa Natya*. Adapun kesembilan kriteria itu adalah:

1. *Prajña Nidagda* (bijaksana dan teguh pendiriannya).
2. *Wira Sarwa Yudha* (pemberani dan pantang menyerah dalam setiap medan perang).
3. *Paramartha* (bersifat mulia dan luhur).
4. *Dhirotsaha* (tekun dan ulet dalam setiap pekerjaan).
5. *Wragi Wakya* (pandai berbicara atau berdiplomasi).
6. *Samaupaya* (selalu setia pada janji).

7. *Lagawangartha* (tidak pamrih pada harta benda).
8. *Wruh Ring Sarwa Bastra* (bisa mengatasi segala kerusuhan).
9. *Wiweka* (dapat membedakan mana yang baik dan yang buruk).

2.3.3.7 Pañca Dasa Pramiteng Prabhu

Dalam Lontar Negara Kertagama, Rakawi Prapañca menuliskan keutamaan sifat-sifat Gajah Mada sebagai MahaPatih Kerajaan Majapahit. Sifat-sifat utama itu pula yang menghantarkan Majapahit mencapai puncak kejayaannya. Sifat-sifat utama tersebut ada 15 yang disebut sebagai *Pañca Dasa Pramiteng Prabhu*. Adapun kelima belas bagian dari *Pañca Dasa Pramiteng Prabhu* tersebut adalah

1. *Wijayana* (bijaksana dalam setiap masalah).
2. *Mantri Wira* (pemberani dalam membela negara).
3. *Wicaksana Nannaya* (sangat bijaksana dalam memimpin).
4. *Natangwan* (dipercaya oleh rakyat dan negaranya).
5. *Satya Bhakti Prabhu* (selalu setia dan taat pada atasan).
6. *Wagmiwak* (Pandai bicara dan berdiplomasi).
7. *Sarjawa Upasama* (sabar dan rendah hati).
8. *Dhirotsaha* (teguh hati dalam setiap usaha).
9. *Teulelana* (teguh iman dan optimistis).
10. *Tan Satrana* (tidak terlihat pada kepentingan golongan atau pribadi).
11. *Dibyacita* (lapang dada dan toleransi).
12. *Nayakken Musuh* (mampu membersihkan musuh-musuh negara).
13. *Masihi Samasta Bawana* (menyayangi isi alam).
14. *Sumantri* (menjadi abdi negara yang baik).
15. *Gineng Pratidina* (senantiasa berbuat baik dan menghindari perbuatan buruk).

2.3.3.8 Sad Upaya Guna

Dalam Lontar Rajapati Gondala dijelaskan ada enam upaya yang harus dilakukan oleh seorang raja dalam memimpin negara. Keenam upaya ini disebut juga sebagai *Sad Upaya Guna*. Adapun keenam upaya tersebut adalah : *Siddhi* (kemampuan bersahabat); *Wigraha* (memecahkan setiap persoalan) ; *Wibawa* (menjaga kewibawaan); *Winarya* (cakap dalam memimpin); *Gascarya* (mampu

menghadapi lawan yang kuat) dan *Stanha* (menjaga hubungan baik). Dalam lontar yang sama disebutkan pula ada 10 macam orang yang bisa dijadikan sahabat oleh Raja. Kesepuluh macam tersebut adalah orang yang :

1. *Satya* (jujur).
2. *Arya* (orang besar/mulia).
3. *Dharma* (baik).
4. *Asurya* (dapat mengalahkan musuh).
5. *Mantri* (bisa mengabdikan dengan baik).
6. *Salya Tawan* (banyak kawannya).
7. *Bali* (kuat dan sakti).
8. *Kaparamarthan* (mempunyai visi yang jelas).
9. *Kadiran* (tetap pendiriannya).
10. *Guna* (banyak ilmunya).

2.3.3.9 Pañca Satya

Selain upaya, sifat, dan kriteria sebagaimana yang telah disebutkan di atas, masih ada satu lagi landasan bagi pemimpin Hindu dalam melaksanakan tugasnya sehari-hari. Landasan ini ada lima yang dikenal sebagai *Pañca Satya*. Lima *Satya* ini harus dijadikan sebagai landasan bagi seorang pemimpin Hindu di manapun dia berada. Kelima landasan itu adalah :

1. *Satya Hrdaya* (jujur terhadap diri sendiri/setia dalam hati).
2. *Satya Wacana* (jujur dalam perkataan/setia dalam ucapan).
3. *Satya Samaya* (setia pada janji).
4. *Satya Mitra* (setia pada sahabat).
5. *Satya Laksana* (jujur dalam perbuatan).

Kelima landasan ini juga harus dijadikan pedoman dalam hidupnya. Sehingga ia akan menjadi seorang pemimpin yang hebat, berwibawa, disegani dan sebagainya. Tingkat keberhasilan dari seorang pemimpin dalam memimpin itu sendiri ditentukan oleh dua faktor, yaitu : faktor usaha manusia (*Manusa atau jangkunging manungsa*) dan faktor kehendak Tuhan (*Daiwa atau jangkaning Dewa*). Sementara tingkat keberhasilannya bisa berupa penurunan (*Ksaya*), tetap atau stabil (*Sthana*) dan peningkatan atau kemajuan (*Vrddhi*) Kautilya, dalam

(Nadra, 2022). Sifat dan sikap yang dimiliki seorang pemimpin merupakan penentu berhasil atau tidaknya seorang pemimpin dalam menjalankan roda pemerintahan. Sifat dan sikap yang dimiliki oleh pemimpin dapat disempurnakan dengan mendalami, mempedomani, dan mengamalkan ajaran-ajaran serta berbagai ilmu pengetahuan yang dipelajari. Menurut Prof. Arifin Abdul Rachman dalam bukunya yang berjudul “Kerangka Pokok-pokok Mengenai Manajemen Umum” menganalisis bahwa terdapat tiga golongan sifat-sifat para pemimpin, antara lain:

1. Sifat-sifat pokok, yaitu sifat-sifat dasar yang dimiliki oleh setiap pemimpin, antara lain adil, suka melindungi/mengayomi, penuh inisiatif, penuh daya tarik, dan penuh kepercayaan pada diri sendiri.
2. Sifat-sifat khusus karena pengaruh tempat, yaitu sifat-sifat yang pada pokoknya sesuai dengan kepribadian bangsa, seperti Bangsa Indonesia dengan Pancasila sebagai kepribadian, sebagai dasar Negara, dan cita-cita Bangsa.
3. Sifat-sifat khusus karena pengaruh dari berbagai macam atau golongan pemimpin, seperti pemimpin partai politik, pemimpin keagamaan, pemimpin serikat buruh, dan sebagainya.

Dalam Lontar Raja Pati Gondala disebutkan ada sepuluh hal yang patut dijadikan sahabat oleh seorang pemimpin, yaitu:

1. *Satya*, artinya kejujuran.
2. *Arya*, artinya orang besar.
3. *Dharma*, artinya kebajikan.
4. *Asurya*, artinya orang yang dapat mengalahkan musuh.
5. *Mantri*, artinya orang yang dapat mengalahkan kesusahan.
6. *Salyatawan*, artinya orang yang banyak sahabatnya.
7. *Bali*, artinya orang yang kuat dan sakti.
8. *Kaparamarthan*, artinya kerohanian.
9. *Kadiran*, artinya orang yang tetap pendiriannya.
10. *Guna*, artinya orang yang pandai.

Demikianlah sifat-sifat yang harus dimiliki oleh seorang pemimpin agar dapat memimpin masyarakatnya dengan baik sehingga tercapai tujuan bangsa dan Negara yang dipimpinnya.

2.4.3 Contoh Kepemimpinan yang Baik

2.4.3.1 Cerita Kepemimpinan Yudistira

Pada suatu hari, Pandu mengutarakan niatnya ingin memiliki anak. Kunti yang menguasai mantra *Adityahredaya* segera mewujudkan keinginan suaminya itu. Mantra tersebut adalah ilmu pemanggil dewa untuk mendapatkan putera. Dengan menggunakan mantra itu, Kunti berhasil mendatangkan Dewa Dharma dan mendapatkan anugerah putera darinya tanpa melalui persetubuhan. Yang diberi nama Yudistira. Dengan demikian, Yudistira menjadi putera sulung Pandu, sebagai hasil pemberian Dharma, yaitu dewa keadilan dan kebijaksanaan. Sifat Dharma itulah yang kemudian diwarisi oleh Yudistira sepanjang hidupnya. Yudistira alias Dharmawangsa beliau merupakan seorang raja yang memerintah kerajaan Kuru, dengan pusat pemerintahan di Hastinapura. Ia merupakan yang tertua di antara lima Pandawa, para putra Pandu.

Nama Yudistira dalam bahasa Sanskerta bermakna “raja Dharma”, karena ia selalu berusaha menegakkan dharma sepanjang hidupnya. Delapan nama Yudistira atau julukan yang dimilikinya sebagai berikut :

1. Ajatasatru yaitu tidak memiliki musuh.
2. Bharata adalah keturunan Maharaja Bharata.
3. Dharmawangsa atau Dharmaputra, “keturunan Dewa Dharma.”
4. Kurumukhya, “pemuka bangsa Kuru.”
5. Kuru Nandana, “kesayangan Dinasti Kuru.”
6. Kurupati, “Raja Dinasti Kuru.”
7. Pandawa, “putera Pandu.”
8. Partha, “putera Prita atau Kunti.”

Selain delapan julukan atau nama Yudistira ada empat nama julukan antara lain:

1. *Puntadewa*, “derajat keluhurannya setara para dewa.”
2. *Yudistira*, “pandai memerangi nafsu pribadi.”

3. *Gunatalikrama*, “pandai bertutur bahasa.”
4. *Samiaji*, “menghormati orang lain bagai diri sendiri.”

Selanjutnya terjadi pernikahan antara Pandawa dengan Drupadi. Kemudian para Pandawa kembali ke Hastinapura dan memperoleh sambutan luar biasa, kecuali dari pihak Duryodana. Persaingan antara Pandawa dan Kurawa atas tahta Hastinapura kembali terjadi. Para sesepuh akhirnya sepakat untuk memberi Pandawa sebagian dari wilayah kerajaan tersebut. Korawa yang licik mendapatkan istana Hastinapura, sedangkan Pandawa mendapatkan hutan Kandawaprastha sebagai tempat untuk membangun istana baru. Meskipun daerah tersebut sangat gersang dan angker, namun para Pandawa mau menerima wilayah tersebut. Selain wilayahnya yang seluas hampir setengah wilayah kerajaan Kuru, Kandawaprastha juga merupakan ibu kota kerajaan Kuru yang dulu, sebelum Hastinapura. Para Pandawa dibantu sepupu mereka, yaitu Kresna dan Baladewa, berhasil membuka Kandawaprastha menjadi pemukiman baru.

Para Pandawa kemudian memperoleh bantuan dari Wiswakarma, yaitu ahli bangunan dari kahyangan, dan juga Anggaraparna dari bangsa Gandharwa. Maka terciptalah sebuah istana megah dan indah bernama Indraprastha, yang bermakna “kota Dewa Indra.” Dalam versi pewayangan Jawa, nama Indraprastha lebih terkenal dengan sebutan kerajaan Amarta. Menurut versi ini, hutan yang dibuka para Pandawa bukan bernama Kandawaprastha, melainkan bernama Wanamarta. Versi Jawa mengisahkan, setelah sayembara Dropadi, para Pandawa tidak kembali ke Hastinapura melainkan menuju kerajaan Wirata, tempat kerabat mereka yang bernama Prabu Matsyapati berkuasa. Matsyapati yang bersimpati pada pengalaman Pandawa menyarankan agar mereka membuka kawasan hutan tak bertuan bernama Wanamarta menjadi sebuah kerajaan baru. Hutan Wanamarta dihuni oleh berbagai makhluk halus yang dipimpin oleh lima bersaudara, bernama Yudistira, Danduncana, Suparta, Sapujagad, dan Sapulebu.

Pekerjaan Pandawa dalam membuka hutan tersebut mengalami banyak rintangan. Akhirnya setelah melalui suatu percakapan, para makhluk halus merelakan Wanamarta kepada para Pandawa. Prabu Yudistira kemudian memindahkan istana Amarta dari alam jin ke alam nyata untuk dihuni para Pandawa. Setelah itu, ia dan

keempat adiknya menghilang. Salah satu versi menyebut kelimanya masing-masing menyatu ke dalam diri lima Pandawa. Puntadewa kemudian menjadi Raja Amarta setelah didesak dan dipaksa oleh keempat adiknya. Untuk mengenang dan menghormati raja jin yang telah memberinya istana, Puntadewa pun memakai gelar Prabu Yudhistira.

Setelah menjadi Raja Amarta, Puntadewa atau Yudhistira berusaha keras untuk memakmurkan negaranya. Konon terdengar berita bahwa barang siapa yang bisa menikahi putri Kerajaan Slagahima yang bernama Dewi Kuntulwinanten, maka negeri tempat ia tinggal akan menjadi makmur dan sejahtera. Puntadewa sendiri telah memutuskan untuk memiliki seorang istri saja. Namun karena Drupadi mengizinkannya menikah lagi demi kemakmuran negara, maka ia pun berangkat menuju Kerajaan Slagahima. Di istana Slagahima telah berkumpul sekian banyak raja dan pangeran yang datang melamar Kuntulwinanten. Namun sang puteri hanya sudi menikah dengan seseorang yang berhati suci, dan ia menemukan kriteria itu dalam diri Puntadewa. Kemudian Kuntulwinanten tiba-tiba musnah dan menyatu ke dalam diri Puntadewa. Sebenarnya Kuntulwinanten bukan manusia asli, melainkan wujud penjelmaan anugerah dewata untuk seorang raja adil yang hanya memikirkan kesejahteraan negaranya. Sedangkan anak raja Slagahima yang asli bernama Tambakganggeng. Ia kemudian mengabdikan kepada Puntadewa dan diangkat sebagai patih di kerajaan Amarta.

Berdasarkan uraian di atas tentang kepemimpinan, dapat disimpulkan beberapa hal penting, yaitu sebagai berikut:

1. Seorang pemimpin atau raja harus menunjukkan belas kasih kepada rakyatnya agar dicintai dan dihormati oleh mereka
2. *Tri Upaya Sandhi* menekankan pentingnya seorang pemimpin untuk mengamati, memahami, dan berhubungan dengan rakyatnya melalui tiga upaya yang diperlukan.
3. Sifat-sifat dasar yang dimiliki oleh seorang pemimpin termasuk adil, melindungi, inisiatif, daya tarik, dan kepercayaan pada diri sendiri.
4. Kepemimpinan melibatkan pengaruh terhadap perilaku orang lain baik secara individu maupun kelompok, serta melibatkan pembagian kekuatan yang tidak

seimbang antara pemimpin dan yang dipimpin.

5. Seorang pemimpin harus memahami tingkat peradaban dan kebutuhan rakyatnya untuk dapat memimpin dengan baik.
6. *Pañca Upaya Sandhi* menekankan lima tahapan upaya yang harus dilakukan oleh seorang pemimpin dalam menyelesaikan persoalan yang dihadapi.
7. Kisah tentang Puntadewa atau Yudhistira menunjukkan upaya seorang pemimpin untuk memakmurkan negaranya dan menjalankan tugasnya dengan baik.

Dengan demikian, kepemimpinan melibatkan berbagai aspek seperti belas kasih, keberanian, kewibawaan, pemahaman terhadap rakyat, analisis data, dan kemampuan memecahkan masalah untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

2.5 Desain Media Pengembangan dalam Kawasan Teknologi Pendidikan

Desain pengembangan media yang digunakan dalam penelitian ini merupakan kawasan pengembangan. Pengembangan merupakan proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik. Kawasan pengembangan mencakup banyak variasi teknologi yang digunakan dalam pembelajaran. Walaupun demikian tidak berarti lepas dari teori dan praktek yang berhubungan dengan belajar dan desain. Smaldino (2011: 27), kawasan pengembangan mencakup dalam empat kategori: 1) pengembangan teknologi cetak. 2) teknologi audiovisual, 3) teknologi berbasis komputer, dan 4) teknologi terpadu.

Model desain menunjukkan struktur dan makna bagi komponen serta alur kerja yang bisa diikuti desainer dalam menerjemahkannya menjadi suatu pembelajaran. Untuk menciptakan sebuah aktivitas pembelajaran yang efektif diperlukan adanya sebuah proses perencanaan atau desain yang baik. Sharon E. Smaldino (2011: 84), pada penelitian pengembangan ini, peneliti menggunakan model penelitian pengembangan ADDIE. Model penelitian pengembangan ADDIE merupakan model desain pembelajaran yang berlandaskan pada sistem yang efektif dan efisien serta prosesnya yang bersifat interaktif yakni hasil evaluasi setiap fase dapat membawa pengembangan pembelajaran ke fase selanjutnya. Hasil akhir dari suatu fase merupakan produk awal bagi fase berikutnya. Model ini terdiri atas 5 fase atau tahap utama yaitu 1) *Analyze* (Analisis), 2) *Design* (Desain), 3) *Develop*

(Pengembangan), 4) *Implement* (Implementasi), 5) *Evaluate* (Evaluasi) (Reyzal Ibrahim, 2011).

Tahapan-tahapan model ADDIE menurut Chaeruman (2008) adalah sebagai berikut :

1. Tahap analisis: suatu proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh peserta belajar. Maka untuk mengetahui atau menentukan apa yang harus dipelajari, kita harus melakukan beberapa kegiatan, diantaranya adalah melakukan needs assessment (analisis kebutuhan), mengidentifikasi masalah (kebutuhan), dan melakukan analisis tugas (task analysis). Oleh karena itu, output yang akan kita hasilkan adalah berupa karakteristik atau profil calon peserta belajar, identifikasi kesenjangan, identifikasi kebutuhan dan analisis tugas yang rinci didasarkan atas kebutuhan.
2. Tahap desain: tahap ini dikenal juga dengan istilah membuat rancangan. ibarat bangunan, maka sebelum dibangun gambar rancang bangun (blue-print) diatas kertas harus ada terlebih dahulu. Apa yang kita lakukan dalam tahap desain ini? Pertama kita merumuskan tujuan pembelajaran. Selanjutnya menyusun tes, dimana tes tersebut harus didasarkan pada tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan tadi. Kemudian menentukan strategi pembelajaran yang tepat harusnya seperti apa untuk mencapai tujuan tersebut. Dalam hal ini ada banyak pilihan kombinasi metode dan media yang dapat kita pilih dan tentukan yang paling relevan. Disamping itu, mempertimbangkan sumber-sumber pendukung lain, misalnya sumber belajar yang relevan, lingkungan belajar yang seperti apa seharusnya.
3. Tahap pengembangan: pengembangan adalah proses mewujudkan blue-print atau desain tadi menjadi kenyataan. Jika dalam desain diperlukan suatu perangkat lunak berupa multimedia pembelajaran, maka multimedia tersebut harus dikembangkan, atau diperlukan modul cetak, maka modul tersebut perlu dikembangkan. Begitu pula halnya dengan lingkungan belajar lain yang akan mendukung proses pembelajaran semuanya harus disiapkan dalam tahap ini. Satu langkah penting dalam tahap pengembangan adalah uji coba sebelum diimplementasikan. Tahap uji coba ini memang merupakan bagian dari salah

satu langkah ADDIE, yaitu evaluasi. Lebih tepatnya evaluasi formatif, karena hasilnya digunakan untuk memperbaiki sistem pembelajaran yang dikembangkan.

4. Tahap implementasi: langkah nyata untuk menerapkan sistem pembelajaran yang akan dibuat. Artinya, pada tahap ini semua yang telah dikembangkan diset sedemikian rupa sesuai dengan peran atau fungsinya agar bisa diimplementasikan. Misalnya, jika memerlukan perangkat lunak tertentu maka perangkat lunak tersebut harus sudah diinstal. Pada tahap ini penulis menggunakan hand phone atau telepon genggam dan laptop untuk mempermudah scan barcode pada media yang telah dibuat. Menata posisi duduk, posisi laptop, LPKD cetak dan yang lainnya. Barulah diimplementasikan sesuai skenario atau desain awal.
5. Tahap evaluasi: evaluasi adalah proses untuk melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak. Sebenarnya tahap evaluasi bisa terjadi pada setiap empat tahap di atas. Evaluasi yang terjadi pada setiap empat tahap di atas itu dinamakan evaluasi formatif, karena tujuannya untuk kebutuhan revisi. Misalnya, pada tahap rancangan, diperlukannya salah satu bentuk evaluasi formatif misalnya *review ahli* untuk memberikan input terhadap rancangan yang sudah dibuat. Pada tahap pengembangan, mungkin perlu uji coba dari produk yang telah dikembangkan atau mungkin perlu evaluasi kelompok kecil.

Dapat disimpulkan penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 1) *Analyze* (Analisis), 2) *Design* (Desain), 3) *Develop* (Pengembangan), 4) *Implement* (Implementasi), 5) *Evaluate* (Evaluasi).

2.6 Hasil Belajar

Purwanto (dalam Adi Wibawa, 2023) hasil belajar adalah perubahan tingkah laku akibat belajar. Perubahan tingkah laku disebabkan karena mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses pembelajaran. Pencapaian itu atas tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Hasil itu dapat berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua

faktor utama yaitu faktor dari dalam diri siswa dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan. Slameto (dalam Adi Wibawa, 2018: 50-51) mengungkapkan faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa dapat dibedakan menjadi 2 golongan yaitu: (1) Faktor yang ada pada diri siswa itu sendiri yang disebut faktor individu (intern), yang meliputi a) faktor biologis, meliputi: kesehatan, gizi, pendengaran dan penglihatan, b) faktor psikologis, meliputi: intelegensi, kemandirian, minat dan motivasi serta perhatian ingatan berfikir, c) faktor kelelahan, meliputi: kelelahan jasmani dan rohani. (2) Faktor yang ada pada luar individu yang disebut dengan faktor ekstern, yang meliputi a) faktor keluarga. Keluarga adalah lembaga pendidikan yang pertama dan terutama, b) faktor sekolah, meliputi: metode mengajar, kurikulum, hubungan guru dengan siswa, siswa dengan siswa dan berdisiplin di sekolah, c) faktor masyarakat, meliputi: bentuk kehidupan masyarakat sekitar dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Menurut Bloom dalam Rusman (2017: 22) hasil belajar adalah perubahan perilaku yang meliputi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif meliputi tujuan-tujuan belajar yang berhubungan dengan memunculkan kembali pengetahuan dan pengembangan kemampuan intelektual dan keterampilan. Penjelasan mengenai ranah kognitif Bloom dalam Degeng dan Turmuzi dalam Darmawan & Sujoko (2013: 31-32) bahwa terdapat enam kategori yaitu sebagai berikut: (a). Pengetahuan yang menekankan pada mengingat; (b). Pemahaman yang menekankan pada pengubahan bentuk informasi ke bentuk yang lebih mudah dipahami; (c). Aplikasi yang hasil belajarnya menggunakan abstraksi pada situasi tertentu dan konkret; (d). Analisis yang hasil belajarnya diperoleh dari memilah informasi ke dalam satuan yang lebih rinci; (e). Sintesis, hasil belajar dari klasifikasi ini yaitu penyatuan bagian-bagian ke dalam bentuk satuan yang baru dan unik; (f). Evaluasi, hasil yang diperoleh merupakan pertimbangan-pertimbangan tentang nilai dari suatu tujuan tertentu. Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, Anderson yang merupakan salah satu murid Bloom revisi taksonomi Bloom pada ranah kognitif dengan mengubah kata kunci, pada kategori dari benda menjadi kata kerja. Anderson tidak

mengubah jumlah dalam kategori kognitif melainkan hanya memasukan kategori baru yaitu *creating* yang sebelumnya tidak ada, sehingga taksonomi Bloom yang telah direvisi oleh Anderson dalam Rusman (2017: 133) adalah sebagai berikut: (a). Mengingat; (b). Memahami; (c). Menerapkan; (d). Menganalisis; (e). Mengevaluasi; (f). Berkreasi atau menciptakan.

Ranah afektif meliputi tujuan belajar menganalisis perubahan sikap, minat, nilai-nilai, dan pengembangan apresiasi sampai dengan penyesuaian. Menurut Bloom dalam Thobroni (2016: 21) ranah afektif mencakup *receiving* (sikap menerima), *Responding* (memberikan respon), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), dan *Characterization* (karakterisasi). Krathwohl dalam Ahmad (2014: 17-18) menganalisis cakupan tersebut dan untuk lebih jelasnya penulis uraikan sebagai berikut: (a). *Receiving* atau *attending* siswa memiliki keinginan memperhatikan suatu fenomena atau stimulus; (b). *Responding* merupakan partisipasi aktif yang dilakukan oleh siswa; (c). *Valuing* yaitu melibatkan penentuan nilai keyakinan atau sikap yang menunjukkan derajat internalisasi dan komitmen. Hasil belajar pada tingkat ini berhubungan dengan perilaku yang konsisten dan stabil agar nilai dikenal secara jelas; (d). *Organization*, nilai satu dengan lain dikaitkan, konflik antar nilai diselesaikan. Hasil belajar pada tingkat ini berupa konseptualisasi nilai atau organisasi sistem nilai; (e). *Characterization*, siswa memiliki sistem nilai yang mengendalikan perilaku sampai pada waktu tertentu sehingga terbentuk gaya hidup. Hasil belajar ini berkaitan dengan pribadi, emosi dan sosial.

Sementara itu untuk ranah psikomotorik mencakup perubahan perilaku yang menunjukkan bahwa siswa yang telah mempelajari keterampilan manipulatif fisik tertentu. Menurut Dave dalam Suyono & Hariyono (2014: 173) memaparkan bahwa pada ranah psikomotorik ini mencakup beberapa kategori, untuk lebih jelasnya penulis uraikan sebagai berikut: (a). Peniruan (*imitation*) yaitu berperilaku menjiplak, mengamati, dan kemudian menirukan; (b). Manipulasi yaitu berupa memproduksi kegiatan dari intruksi atau ingatan; (c). Ketepatan (*precision*) yaitu dengan menjalankan keterampilan yang handal, mandiri tanpa bantuan; (d). Penekanan (*articulation*) yaitu beradaptasi dan memadukan keahlian untuk memenuhi tujuan yang tidak baku; (e). Naturalisasi yaitu secara otomatis,

dibawah sadar menguasai aktivitas dan keterampilan terkait pada level yang strategis. Kemudian Bloom dalam Nana Sudjana (2012: 31-32) bahwa hasil belajar psikomotorik ditunjukkan dalam bentuk keterampilan dan kemampuan bertindak seseorang. Enam keterampilannya yaitu sebagai berikut: (a). Gerakan refleks (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar); (b). Keterampilan pada gerak-gerakan dasar; (c). Kemampuan perseptual, termasuk di dalamnya membedakan visual, perbedaan auditif, motoris, dan lain-lain; (d). Kemampuan di bidang fisik misalnya kekuatan, keharmonisan, dan ketepatan; (e). Gerakan-gerakan skill, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks; (f). Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi non-decursive seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.

Berdasarkan penjelasan diatas tentang hasil belajar, peserta didik mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk materi kepemimpinan pada tahun pelajaran 2021/2022. Materi kepemimpinan ini ada pada kelas VII yang rata-rata banyak peserta didik yang tidak tuntas. Selain itu tidak tercapainya tujuan pembelajaran ini juga terlihat dari sikap-sikap yang ditunjukkan oleh peserta didik yang tidak sesuai dengan ajaran kepemimpinan, seperti tidak ada kemandirian mengerjakan tugas, tidak berani tampil di depan kelas dan tidak bersedia mengikuti kegiatan perlombaan keagamaan Hindu.

Hasil belajar memiliki kedudukan yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Hasil belajar merupakan tolak ukur keberhasilan suatu proses pembelajaran. Dengan hasil belajar, guru dapat mengetahui apakah siswa sudah mencapai kompetensi yang sudah ditetapkan. Dengan demikian hasil belajar siswa dipengaruhi oleh variabel, (a) metode atau strategi pembelajaran yang diterapkan, (b) kondisi pembelajaran yang ada, dan (c) interaksi antara metode dan kondisi pembelajaran (Dwi Yulianti, 2016: 3). Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, maka disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku yang meliputi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik yang diberikan dalam bentuk evaluasi proses belajar setelah materi diberikan yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu terhadap KI dan KD yang telah ditentukan.

Dapat disimpulkan Hasil belajar tentang kepemimpinan dalam agama Hindu menunjukkan bahwa konsep kepemimpinan dalam tradisi ini sangat dipengaruhi oleh ajaran spiritual dan moral yang terdapat dalam kitab suci *Veda*, epos seperti *Ramayana* dan *Mahabharata*, serta teks penting lainnya seperti *Bhagavadgita*. Kepemimpinan dalam agama Hindu tidak hanya menekankan pada aspek administratif atau kekuasaan, tetapi juga pada integritas moral, spiritualitas, dan pelayanan kepada masyarakat.

1. Integritas Moral dan Spiritualitas: Kepemimpinan dalam agama Hindu sangat menekankan pada nilai-nilai *dharma* (kewajiban moral) dan *karma* (tindakan). Seorang pemimpin ideal harus memiliki integritas moral yang tinggi dan menjalankan tugasnya dengan penuh tanggung jawab, sesuai dengan prinsip-prinsip *dharma*.
2. Peran dan Tanggung Jawab Pemimpin: Peran seorang raja dan guru dalam konteks kepemimpinan Hindu menggarisbawahi tanggung jawab besar yang mereka emban. Raja diharapkan untuk memimpin dengan adil, melindungi rakyatnya, dan mematuhi hukum *dharma*. Di sisi lain, seorang guru bertugas membimbing murid-muridnya secara spiritual dan intelektual.
3. Penerapan Nilai-Nilai dalam Kepemimpinan Modern: Ajaran dari *Bhagavadgita* memberikan panduan yang relevan bagi kepemimpinan modern, termasuk pentingnya pengambilan keputusan yang bijaksana, ketenangan dalam menghadapi tantangan, dan keberanian untuk bertindak sesuai dengan kebenaran. Prinsip-prinsip seperti *ahimsa* (non-kekerasan) dan *moksha* (pembebasan) mengajarkan bahwa seorang pemimpin harus berusaha mencapai kesejahteraan universal tanpa kekerasan.
4. Pentingnya Harmoni Sosial: Kepemimpinan dalam agama Hindu juga menekankan pada pentingnya menjaga harmoni sosial. Para pemimpin diharapkan untuk menjadi contoh dalam menciptakan lingkungan yang damai dan harmonis, mengatasi konflik dengan bijaksana, dan selalu mempertimbangkan kesejahteraan masyarakat secara keseluruhan.
5. Pelestarian Tradisi dan Budaya: Kepemimpinan agama Hindu memainkan peran penting dalam melestarikan dan mengajarkan tradisi serta budaya

Hindu, baik di dalam negeri maupun di diaspora. Ini memastikan bahwa nilai-nilai dan ajaran Hindu terus diteruskan ke generasi berikutnya.

Secara keseluruhan, kepemimpinan dalam agama Hindu mengajarkan bahwa kekuatan sejati seorang pemimpin terletak pada kesadaran spiritual dan moralnya, kemampuannya untuk melayani dengan tulus, serta komitmennya untuk mencapai kebaikan bersama. Dengan menerapkan prinsip-prinsip ini, pemimpin dapat menciptakan masyarakat yang adil, harmonis, dan sejahtera.

2.7 Penelitian yang Relevan

Agar peneliti mengetahui kesamaan dan perbedaan dengan yang sudah dilakukan oleh peneliti sebelumnya, maka penulis juga mendeskripsikan beberapa penelitian dari dalam dan luar negeri yang berhubungan dengan pembelajaran pendidikan agama dan multimedia interaktif. Tujuan mengacu penelitian yang relevan adalah untuk memperoleh deskripsi sebagai acuan dalam penelitian ini.

1. Illahi, T. A. R. (2018). dengan judul :Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Materi Jenis-Jenis Pekerjaan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis. Media pembelajaran menggunakan multimedia interaktif pada materi jenis-jenis pekerjaan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV sekolah dasar. Jenis penelitian ini bersifat kualitatif dan kuantitatif dengan model pengembangan menggunakan Dick and Carey. Hasil pengujian kelayakan produk multimedia interaktif ini dikategorikan layak karena hasil dari pengujian validasi media, materi, uji perorangan dan kelompok kecil menunjukkan kategori sangat baik. Untuk segi kepraktisan pengembangan media pembelajaran ini dikategorikan sangat baik karena kategori skor hasil keterlaksanaan pembelajaran dan aktivitas belajar siswa kelas memiliki rentang antara 3,5–4,0. Dan untuk segi keefektifan media diuji menggunakan uji t, hasilnya adalah diperoleh nilai t tabel sebesar 2,024 dan dihitung sebesar 2,435, nilai thitung > ttabel berarti bahwa maka terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan berpikir kritis dengan menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran pada materi jenis-jenis pekerjaan siswa kelas IV SDN Baturono.

2. Saiful Rizal (2019) dengan judul: Pengembangan Multimedia Interaktif Pendidikan Agama Islam Materi Pergaulan Bebas dan Zina Untuk Kelas X di SMA Dringu Kabupaten Probolinggo. Alasan peneliti mengembangkan multimedia pada materi larangan zina karena ada beberapa masalah yang dihadapi oleh peserta didik SMAN 1 Dringu Kabupaten Probolinggo Kelas X. Pembelajaran masih bersifat monoton dan penggunaan bahan metode, bahan ajar dan media sangat terbatas. Peneliti mengkaji sebuah rumusan masalah untuk mencari penyebab masalah masalah dalam pembelajaran terjadi. Berdasarkan hasil survey menunjukkan bahwa, permasalahan yang paling utama adalah kurang tercapainya IPK dari setiap KD. Pemanfaatan media pembelajaran sebagai salah satu inovasi dalam proses belajar di setiap sekolah selalu berbeda, tergantung dari kebutuhan, kemampuan, serta pengadaaan biaya sekolah yang terkait. Media pembelajaran juga berperan sangat penting untuk melengkapi keberhasilan proses pendidikan yang dilakukan di sekolah. Salah satu bentuk media pembelajaran yang tepat untuk mengilustrasikan materi yang akan disampaikan adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komputer. Model pengembangan dalam penelitian ini memuat langkah-langkah dalam mengembangkan produk multimedia. Model pengembangan Lee dan Owens (2004) digunakan karena sesuai untuk diterapkan pada penelitian pengembangan multimedia interaktif. Hasil uji coba multimedia interaktif materi Pergaulan Bebas dan Zina di SMAN 1 Dringu dengan menggunakan tes hasil belajar diperoleh hasil dari 30 siswa kelas IPA 1, 3 siswa belum mencapai KKM dan 27 siswa mencapai KKM atau 90% siswa mencapai KKM. Dari Hasil tersebut dapat disimpulkan multimedia interaktif efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa.
3. Tina Susanti (2013) dengan judul: Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Agama Hindu Materi Budaya (*Dharmagita*) Kelas XI SMA/SMK di Provinsi Lampung. Peneliti menemukan permasalahan dalam pembelajaran pendidikan agama Hindu. Hasil observasi hasil belajar siswa menunjukan bahwa kemampuan siswa dalam setiap kompetensi dasar

cenderung rendah, yaitu menunjukkan hasil belajar yang kurang memuaskan. Dari data observasi awal jelas hasil belajar siswa pada mata pelajaran agama Hindu pada materi Budaya selama tiga tahun terakhir adalah cenderung kurang mengalami peningkatan. Pada Tahun ajaran (T.A 2009/2010) 61% siswa tidak mencapai KKM, T.A 2010/2011 63% siswa tidak mencapai KKM, dan T.A 2011/2012 69% siswa tidak mencapai KKM. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Penelitian dan pengembangan di sini mencakup proses pengembangan dan validasi produk yang didesain oleh Borg dan Gall (2003:175). Data penelitian dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Kesimpulan penelitian adalah: (1) menghasilkan bahan ajar multimedia interaktif media pembelajaran agama Hindu materi Budaya (*dharmagita*); (2) bahan ajar multimedia interaktif efektif digunakan sebagai media pembelajaran agama Hindu materi Budaya (*dharmagita*) di SMK Negeri 1 Metro, SMK Negeri 2 Metro, dan SMA Negeri 1 Kotagajah Kabupaten Lampung Tengah dengan rata-rata gain secara berurutan adalah 0,78; 0,79 dan 0,83.; (3) multimedia interaktif efisien sebagai media pembelajaran agama Hindu materi Budaya (*dharmagita*) di SMK Negeri 1 Metro, SMK Negeri 2 Metro, dan SMA Negeri 1 Kotagajah Kabupaten Lampung Tengah dengan rata-rata efisiensi pembelajaran sebesar 1,6.

4. Syaom Barliana (2018) dengan judul: *The Effectiveness of Using Interactive Multimedia Based on Motion Graphic in Concept Mastering Enhancement and Fashion Designing Skill in Digital Format*. Penelitian ini berkaitan dengan upaya untuk merancang sistem pembelajaran yang lebih representatif untuk meningkatkan hasil belajar desain fashion digital, melalui pengembangan multimedia interaktif berbasis grafik gerak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh aplikasi multimedia interaktif berbasis grafik gerak untuk meningkatkan penguasaan konsep dan keterampilan siswa dalam membuat perancangan busana dalam format digital. Metode penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimen dengan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*. Kuliah dilakukan di dua kelas yang berbeda, yaitu kelas A sebagai Kelas Eksperimen dan kelas B sebagai Kelas

Kontrol. Dari hasil perhitungan setelah diinterpretasikan menggunakan *Normalize Gain*, terdapat peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi pada siswa dengan pembelajaran interaktif berbasis grafik gerak, dibandingkan dengan prestasi belajar siswa pada pembelajaran konvensional. Dalam penelitian ini, pembelajaran multimedia interaktif berbasis grafik gerak efektif terhadap peningkatan pembelajaran siswa dalam indikator penguasaan konsep dan pada aspek pembuatan desain busana dalam format digital.

5. Fui-Theng Leow (2014) dengan judul: *Interactive Multimedia Learning: Innovating Classroom Education in a Malaysian University* Studi penelitian ini dilakukan di INTI International University, dan bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas untuk siswa dengan tiga penekanan penting: model pembelajaran Gagne, multimedia, dan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Modul Pembelajaran Interaktif (ILM) dikembangkan sebagai komponen inti dalam membentuk lingkungan belajar yang berpusat pada siswa (MMSLE) untuk meningkatkan kualitas pembelajaran siswa. Dampak pada pembelajaran siswa diselidiki melalui pre-test dan post-test, kuesioner, pertanyaan terbuka dan wawancara. Peningkatan signifikan ditemukan dalam hasil tes, dan menunjukkan bahwa lingkungan belajar ini telah meningkatkan prestasi belajar siswa. Siswa juga menunjukkan perubahan sikap positif karena mereka menjadi lebih aktif dan termotivasi dalam proses pembelajaran. Kerangka kerja yang disebut MMSE diusulkan untuk memberikan pedoman bagi pendidik di Universitas Malaysia untuk mendorong inovasi pendidikan sebagai alternatif untuk pengajaran di kelas konvensional dan metodologi pembelajaran.
6. Penelitian yang dilakukan oleh Abdul Rahman dan Jemper I Nyoman, (2020) dengan judul pengembangan multimedia pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar IPS. Hasil penelitian menunjukkan Validitas media diuji coba kepada ahli isi mata pelajaran diperoleh 96,00% dalam kategori sangat baik, ahli media pembelajaran diperoleh 78,00% dalam kategori baik, uji coba perorangan diperoleh 86,88 % dalam kategori sangat baik, kelompok kecil diperoleh 94,33% dalam kategori sangat baik dan uji coba lapangan

diperoleh 87,11 dalam kategori sangat baik. Berdasarkan uji efektivitas terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu sehingga multimedia pembelajaran interaktif efektif digunakan dalam proses pembelajaran sehingga multimedia pembelajaran interaktif efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

7. Febrianti, E., Wahyuningtyas, N., & Ratnawati, N. (2021). Dengan judul penelitian pengembangan multimedia interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ahli media menyatakan bahwa produk yang dikembangkan termasuk pada kriteria sangat layak, penilaian materi termasuk pada kriteria sangat layak, respons peserta didik terhadap produk yang dikembangkan termasuk pada kriteria sangat baik, dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.
8. Ariani, R., & Festiyed, F. (2019). Dengan judul analisis landasan ilmu pengetahuan dan teknologi pendidikan dalam pengembangan multimedia interaktif. Hasil kajian Lembaga pendidikan, utamanya pendidikan jalur sekolah, haruslah mampu mengakomodasi dan mengantisipasi perkembangan IPTEK. Bahan ajaran seyogyanya hasil perkembangan IPTEK mutakhir, baik yang berkaitan dengan hasil perolehan informasi, maupun cara memperoleh informasi itu dan memanfaatkannya bagi masyarakat. Dengan adanya kemajuan teknologi memungkinkan untuk dihasilkan media pembelajaran interaktif yang menarik dan menyenangkan untuk proses belajar mengajar.
9. Dewi, S. R., & Haryanto, H. (2019). Judul pengembangan multimedia interaktif penjumlahan pada bilangan bulat untuk siswa kelas IV di sekolah dasar. Hasil penelitian bahwa: (1) hasil uji kelayakan materi termasuk dalam kategori sangat baik, (2) hasil uji kelayakan media termasuk dalam kategori baik, dan (3) hasil uji kelayakan pengguna termasuk dalam kategori baik sehingga multimedia interaktif layak digunakan sebagai media pembelajaran matematika materi penjumlahan bilangan bulat untuk siswa kelas IV.

10. Syaflin, S. L. (2022). Dengan judul Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash Pada Materi IPA Sekolah Dasar. Hasil penelitian dari validasi aspek materi, media, dan desain pembelajaran menunjukkan bahwa multimedia interaktif ini valid. Pada tahap uji *one-to-one*, siswa yang dijadikan subjek penelitian memberikan respon sangat baik terhadap multimedia interaktif yang digunakan. Pada tahap uji coba *small group* dengan kategori praktis. Pada tahap *field test* dengan skor 81,22 dalam kategori sedang. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan dalam penelitian ini terbukti valid, praktis, dan memiliki efek potensial terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA di Sekolah Dasar.

Berdasarkan penelitian yang relevan di atas, maka peneliti menemukan beberapa pemahaman dan keunggulan multimedia khususnya multimedia interaktif. Peneliti berusaha membuat produk berupa multimedia interaktif kemudian menerapkannya pada pembelajaran pendidikan agama Hindu. Harapannya tujuan pembelajaran terutama hasil belajar materi kepemimpinan agama Hindu dan berbagai keterampilan akan dicapai dengan baik. Pembelajaran pendidikan agama Hindu pada dasarnya memerlukan sebuah panduan yang baik dan sesuai agar peserta didik dapat mempraktekan langsung yang sesuai dengan ketentuan.

2.8 Kerangka Berpikir

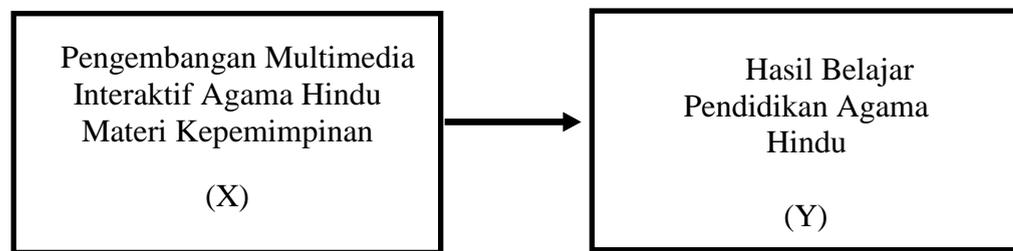
Pendidikan agama Hindu sangat berperan dalam membentuk kepribadian siswa dengan berbagai ajaran Hindu dan praktek-praktek upacara akan mampu membantu proses pembentukan kepribadian yang mengarah ke arah positif. Hal ini sesuai dengan Peraturan Pemerintah Nomor 55 Tahun 2007 tentang pendidikan agama dan pendidikan keagamaan dengan ketentuan umum pasal 1, menyatakan bahwa pendidikan agama adalah pendidikan yang memberikan pengetahuan dan membentuk sikap, kepribadian, dan keterampilan peserta didik dalam mengamalkan ajaran agamanya yang dilaksanakan sekurang-kurangnya melalui mata pelajaran/kuliah pada semua jalur, jenjang, dan jenis pendidikan.

Hasil observasi menunjukkan bahwa sejak awal Tahun Pelajaran 2020/2021 hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran pendidikan agama Hindu mengalami penurunan. Hal ini ditunjukkan dengan rendahnya persentase ketuntasan hasil belajar siswa kelas VII pada materi kepemimpinan agama Hindu. Ada temuan nilai peserta didik di bawah KKM, tidak mengumpulkan tugas, dan beberapa siswa tidak berani tampil di depan kelas serta mengikuti perlombaan keagamaan Hindu. Diduga guru merasa kesulitan menggunakan media pembelajaran yang dapat mengakomodir kegiatan belajar secara kompleks dan juga dikarenakan durasi waktu belajar yang sedikit tetapi materi yang disampaikan cukup banyak. Guru juga belum menguasai beberapa fasilitas penunjang belajar seperti penggunaan media pembelajaran dan kurang mandiri siswa untuk belajar terutama materi kepemimpinan.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Peneliti memilih media pembelajaran dengan membuat sebuah video pembelajaran yang menarik, seru, informatif, dan tentunya sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Video pembelajaran tersebut akan lebih detail menganalisis materi-materi tentang kepemimpinan yang dikemas dengan tampilan-tampilan kartun yang lucu dan informatif. Diharapkan fitur-fitur yang ditawarkan oleh video pembelajaran dapat menunjang pembelajaran yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun. Dengan menyiapkan multimedia interaktif berupa video pembelajaran akan memudahkan proses pembelajaran dengan segala fitur-fitur yang ditawarkan, sehingga guru dapat menyampaikan pesan pembelajaran secara efektif sehingga proses penilaian yang lebih praktis.

Pada video pembelajaran akan menganalisis empat sub materi penting tentang kepemimpinan yaitu pengertian kepemimpinan, kepemimpinan dalam Hindu, tipologi kepemimpinan Hindu dan contoh kepemimpinan yang baik. Multimedia interaktif berupa video pembelajaran tersebut diharapkan dapat mengembangkan kemampuan berpikir, kreatifitas, dan kecakapan peserta didik serta membantu peserta didik mencapai nilai KKM yang ditentukan. Keberhasilan belajar merupakan salah satu tujuan dari pembelajaran yang dapat dilihat dari 3 aspek yaitu aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik yang ditandai dengan perubahan-perubahan tingkah laku, kemampuan siswa dan bertambahnya ilmu pengetahuan. Kerangka pikir dalam penelitian ini disajikan sebagai berikut:



Gambar 2.1. Kerangka Berpikir

2.9 Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H_0 = Tidak ada pengaruh hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah diterapkan multimedia interaktif pada materi kepemimpinan agama Hindu.

H_1 = Ada pengaruh hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah diterapkan multimedia interaktif pada materi kepemimpinan agama Hindu.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian dan Pengembangan

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau dikenal dengan *Research and Development* (R&D). Penelitian dan pengembangan (R&D) dibidang pendidikan adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan (Borg & Gall, 1983). Jenis pengembangan model ADDIE. Model ADDIE merupakan akronim dari *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation* (Aldoobie, 2015). Alasan menggunakan model tersebut karena dalam Langkah-langkahnya cukup ringkas dan langsung ke masalah pokok serta sesuai dengan karakteristik tempat penelitian dilakukan. Produk yang akan dihasilkan pada penelitian ini adalah pengembangan multimedia interaktif untuk meningkatkan hasil belajar materi kepemimpinan agama Hindu di SMPN 03 Mesuji.

Pendekatan pengembangan yang digunakan pada penelitian ini berupa pendekatan campuran (*mixed method*) bertujuan untuk menganalisis (1) potensi dan kondisi dikembangkannya multimedia pembelajaran pendidikan agama Hindu pada materi kepemimpinan di SMPN 03 Mesuji; (2) proses pengembangan multimedia pembelajaran pendidikan Agama Hindu pada materi kepemimpinan di SMPN 03 Mesuji (3) karakteristik multimedia pembelajaran pendidikan Agama Hindu pada materi kepemimpinan di SMPN 03 Mesuji dan (4) Efektivitas pengembangan multimedia pembelajaran pendidikan Agama Hindu pada materi kepemimpinan di SMPN 03 Mesuji. Desain penelitian yang digunakan untuk mengukur efektivitas produk dengan *Pre-Experimental Design* khususnya *One Group Pretest-Posttest Design*. Adapun, ilustrasi desain ini telah dipaparkan pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1 Desain Penelitian *One Group Pretest-Posttest*

Kelompok	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O ₁	X	O ₂

Sumber: Creswell (2016)

Keterangan:

A : Kelompok A

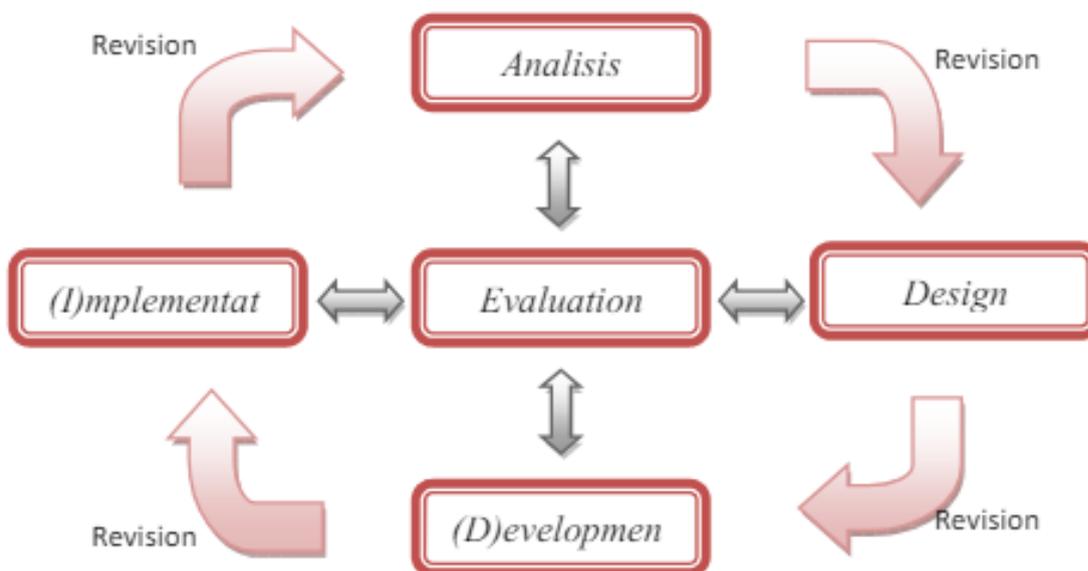
O₁ : *Pretest*

X : Perlakuan (*Treatment*)

O₂ : *Posttest*

3.2 Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian yang dilakukan dalam pengembangan multimedia pembelajaran pendidikan Agama Hindu pada materi kepemimpinan di SMPN 03 Mesuji menggunakan model pengembangan ADDIE. Langkah-langkah tersebut secara spesifik diilustrasikan pada Gambar 3.1



Gambar 3.1 Langkah-langkah model pengembangan ADDIE (R.M. Branch, 2009)

Secara spesifik langkah-langkah penelitian dan pengembangan dipaparkan sebagai berikut:

3.2.1 Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini dilakukan analisis mengapa multimedia perlu dikembangkan. kegiatan yang dilakukan meliputi (1) menganalisis kompetensi yang harus dikuasai peserta didik; secara riil dalam buku ajar ini direalisasikan dengan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan tujuan pembelajaran, (2) menganalisis

karakteristik peserta didik berkenaan dengan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang telah dimiliki peserta didik, dan (3) menganalisis materi relevan dengan tuntutan kebutuhan yang diinginkan peserta didik. Untuk melengkapi data digunakan sejumlah metode yakni, wawancara, observasi, analisis konten pada silabus, RPP dan bahan ajar. Wawancara pada peserta didik mengenai pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan kesulitan yang dialami selama ini, wawancara terhadap bahan ajar Agama Hindu yang ada serta kebutuhan pendidik Agama Hindu.

3.2.2 Tahap Desain (*Desain*)

Desain merupakan kegiatan perancangan produk yang sesuai dengan yang dibutuhkan. Tahapan desain meliputi beberapa perencanaan pengembangan media pembelajaran diantaranya meliputi beberapa kegiatan sebagai berikut: 1) Menyusun rencana pembelajaran atau kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan multimedia pembelajaran Agama Hindu; 2) penyusunan media dalam pembelajaran dengan mengkaji kompetensi inti dan kompetensi dasar untuk menentukan materi pembelajaran berdasarkan fakta, konsep, prinsip dan prosedur, alokasi waktu pembelajaran, indikator dan instrumen penilaian peserta didik; 3) pemilihan kompetensi bahan baku; 4) Perancangan awal perangkat multimedia pembelajaran yang didasarkan pada kompetensi mata pelajaran; 5) Menyusun materi pembelajaran dan alat evaluasi belajar dengan model pembelajaran. Desain merupakan kegiatan perancangan produk yang sesuai dengan yang dibutuhkan. Setelah mengumpulkan informasi pada tahap analisis sebagai awal data. Selanjutnya adalah kegiatan merancang multimedia pembelajaran berbasis digital.

3.2.3 Tahap Pengembangan (*Development*)

Pengembangan adalah kegiatan pembuatan produk berdasarkan desain yang telah dibuat, dan uji coba produk. membuat produk harus sesuai dengan materi dan tujuan yang akan disampaikan selama proses pembelajaran. Langkah-langkah pengembangan dalam penelitian ini meliputi kegiatan membuat dan memodifikasi media pembelajaran. Pada tahap desain, kerangka konseptual untuk pengembangan media pembelajaran telah disiapkan. Dalam rangka pengembangan, kerangka konteks direalisasikan dalam bentuk produk

pengembangan media pembelajaran yang siap diimplementasikan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dalam melakukan langkah pengembangan media pembelajaran terdapat dua tujuan penting yang perlu dicapai antara lain (1) memproduksi atau merevisi media pembelajaran yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan; (2) memilih media pembelajaran yang paling baik yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Peneliti melakukan pengembangan produk berupa multimedia pembelajaran Agama Hindu.

Setelah produk awal dibuat, langkah selanjutnya di validasi oleh tim ahli yang terdiri dari ahli bidang materi, media, desain. Masing-masing bidang terdiri dua ahli validator, selanjutnya setelah produk dinyatakan layak oleh masing-masing, maka produk dapat diujicobakan skala kecil dan diimplementasikan pada skala besar dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Pada tahap pengembangan ini hanya dilakukan untuk uji coba kelompok terbatas saja.

Kelompok uji kecil melibatkan peserta didik kelas VII SMPN 03 Mesuji. Uji kelompok kecil dilakukan dengan menguji produk multimedia kepada peserta didik sebagai calon pengguna produk. Hasil uji kelompok kecil dimanfaatkan untuk merevisi produk. Uji kelompok kecil dan revisi produk dilakukan dari peserta didik sebagai pengguna multimedia pembelajaran. Uji kelompok kecil dilakukan sampai memperoleh produk yang lebih baik dari produk sebelumnya dan siap diuji pada uji selanjutnya.

3.2.4 Tahap Implementasi (*Implementation*)

Implementasi merupakan kegiatan menggunakan produk. Tahapan ini merupakan tahapan aplikasi atau penerapan dari produk yang telah dikembangkan dan dinyatakan valid. Dalam implementasinya, desain media pembelajaran yang telah dikembangkan diaplikasikan pada kondisi sebenarnya (kelas eksperimen). Materi media pembelajaran yang dikembangkan disampaikan sesuai dengan pembelajaran. Setelah dilaksanakan dalam bentuk kegiatan pembelajaran, selanjutnya dilakukan evaluasi awal untuk memberikan umpan balik terhadap pelaksanaan pengembangan multimedia pembelajaran selanjutnya.

Percobaan kelompok besar dilakukan pada kelas VII kelas eksperimen SMPN 03 Mesuji. Uji kelompok besar dilakukan dengan menguji pengembangan produk terhadap peserta didik sebagai calon pengguna produk. Hasil tes Uji kelompok besar dilakukan untuk memperoleh efektivitas pengembangan produk yang siap digunakan sebagai media pembelajaran Agama Hindu.

3.2.5 Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi merupakan tahapan terakhir dari model pengembangan ADDIE. Evaluasi merupakan suatu kegiatan untuk menilai apakah setiap langkah kegiatan dan produk yang telah dibuat sudah sesuai atau belum. Tahap ini dilakukan untuk menilai kualitas produk yang telah dikembangkan berdasarkan saran dari validator dan siswa pada tahap implementasi. Pada tahap ini peneliti melakukan pembelaan terhadap data yang diperoleh dari sudut pandang tanggapan peserta didik.

Evaluasi akan dilakukan dengan melakukan beberapa uji coba, dengan membandingkan kelas eksperimen dan control dengan menggunakan angket pretest dan posttest untuk menguji keefektivitasan produk multimedia pembelajaran Agama Hindu.

3.3 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian pengembangan ini dilakukan di SMP Negeri 03 Mesuji tepatnya di Jalan Gajah Mada, Desa Bukoposo, Kecamatan Way Serdang, Kabupaten Mesuji. Pelaksanaan penelitian pengembangan dilakukan pada tahun pelajaran 2023/2024.

3.4 Populasi Dan Sampel

Populasi dan sampel merupakan komposisi dari keseluruhan peserta didik yang akan dijadikan subjek/objek penelitian. Populasi dari penelitian ini adalah peserta didik kelas VII di SMPN 03 Mesuji yang berjumlah 30 peserta didik. Sampel dari penelitian ini adalah peserta didik kelas VII Agama Hindu yang berjumlah 30 peserta didik.

3.5 Definisi Konseptual dan Operasional

Definisi konseptual dan operasional merupakan suatu definisi untuk mempermudah peneliti mengkaji tujuan dan rumusan masalah yang dijadikan pedoman peneliti. Definisi konseptual dan operasional sebagai berikut :

3.5.1 Definisi Konseptual

1. Potensi dan kondisi. Potensi merupakan sesuatu yang memungkinkan untuk dikembangkan dan dilaksanakan untuk suatu tujuan. Sedangkan kondisi adalah keadaan, suasana yang ada.
2. Proses pengembangan adalah suatu Langkah atau aktivitas yang dilakukan secara bertahap dan menghasilkan suatu produk tertentu.
- 3 Karakteristik merupakan segala hal yang merupakan ciri khas atau teknis suatu produk atau elemen tertentu.
- 4 Efektivitas produk adalah suatu kondisi dimana terjadi peningkatan dari capaian sebelumnya.

3.5.2 Definisi Operasional

1. Potensi adalah daya dukung sekolah dan peserta didik serta warga sekolah yang memungkinkan dikembangkannya multimedia pembelajaran pendidikan agama Hindu. Sedangkan kondisi adalah keadaan peserta didik, sarana dan prasarana yang mendukung pengembangan media.
2. Proses pengembangan adalah tahapan dalam membuat produk media multimedia pembelajaran pendidikan agama Hindu melalui Langkah atau tahapan. Dalam hal ini menggunakan model *ADDIE* yang memiliki lima tahap.
3. Karakteristik materi ini dari produk ini adalah materi kepemimpinan dalam agama Hindu yang dikembangkan dengan cara yang menarik dan dapat meningkatkan kompetensi peserta didik.
4. Efektivitas pembelajaran adalah peningkatan penguasaan konsep sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan multimedia. Efektivitas diukur dengan instrumen tes berupa soal pretest dan post-test yang memenuhi indikator pemahaman materi persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel.

3.6 Validasi ahli

Validasi ahli dilakukan untuk memperoleh data kelayakan dan tanggapan media yang di kembangkan. Data diperoleh sebagai masukan untuk perbaikan dan penyempurnaan produk yang dikembangkan. Validasi produk dapat dilakukan dengan menghadirkan tenaga ahli yang memiliki pengalaman untuk menilai yang telah dirancang (Sugiyono, 2016:302).

1. Validasi Ahli Desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan desain produk secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak. Dikatakan secara rasional karena validasi disini masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional, belum fakta lapangan (Sugiyono, 2016:414) Validitas desain ini dilakukan oleh seorang ahli media yang sudah berpengalaman. Penilaian, kritik, dan saran dari validator akan digunakan sebagai bahan perbaikan dan penyempurnaan materi dalam multimedia yang di kembangkan. Penilaian melalui angket instrumen uji kelayakan ahli desain

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Desain

No	Aspek yang Dievaluasi	Jumlah Pertanyaan
1	Tampilan Desain	5
2	Desain dan Konten	10
3	Ketepatan Desain	9
Jumlah		24

Sumber : (Urip Purnomo, 2008)

Tabel 3.2 di atas mendeskripsikan tentang Aspek yang diamati dan dikembangkan dalam bentuk instrumen dengan kisi-kisi pada validasi desain.

2. Validasi Ahli Materi

Ahli materi diartikan sebagai validator yang memiliki pengetahuan tentang materi yang berkaitan. Dalam hal ini, peneliti meminta pakar ahli materi pendidikan agama Hindu dan budi pekerti atau yang secara akademis telah memiliki gelar atau berpengalaman di bidang pendidikan agama Hindu dan budi pekerti khususnya pada materi kepemimpinan. Penilaian, kritik, dan saran dari validator akan digunakan sebagai bahan perbaikan dan penyempurnaan materi dalam multimedia yang dikembangkan. Penilaian melalui angket instrumen uji

kelayakan ahli materi.

Tabel 3.3 Kisi Kisi Instrumen Ahli Materi

No	Indikator	Jumlah Pertanyaan
1	Cakupan Materi	2
2	Ketepatan Materi	1
3	Kemutakhiran	2
4	Merangsang keingintahuan	2
5	Pendukung penyajian materi	2
Jumlah		9

Sumber : (Urip Purnomo, 2008)

3. Validasi Ahli Media

Ahli media merupakan orang yang memiliki kemahiran dalam bidang media dan memiliki pengetahuan yang luas tentang media (KBBI, 2017). Validator desain media dalam penelitian ini, peneliti meminta bantuan kepada ahli yang menekuni atau memahami tentang media pembelajaran secara akademis. Penilaian, kritik, dan saran dari validator akan digunakan sebagai bahan perbaikan dan penyempurnaan materi dalam multimedia yang dikembangkan. Penilaian melalui angket instrumen uji kelayakan ahli materi.

Tabel 3.4 Kisi Kisi Instrumen Ahli Media

No	Indikator	Jumlah Pertanyaan
1	Petunjuk Panduan Belajar	6
2	Kualitas Isi Media	3
3	Tampilan Media	6
4	Efisiensi Media	3
Jumlah		18

Sumber : (Urip Purnomo, 2008)

4. Validasi Produk

Setelah selesai dilakukan penyusunan Pengembangan Multimedia Interaktif agama Hindu materi kepemimpinan untuk meningkatkan hasil belajar di SMP Negeri 03 Mesuji, kemudian media divalidasi oleh para ahli. Validasi ini merupakan proses penilaian kesesuaian media terhadap konten, desain media pembelajaran. Setelah divalidasi oleh para ahli, kemudian rancangan atau desain produk tersebut direvisi sesuai dengan saran yang diberikan oleh para ahli, kemudian mengkonsultasikan hasil revisi produk bahan ajar pembelajaran

pendidikan agama Hindu materi memahami kepemimpinan yang bertujuan untuk membantu siswa untuk pembelajaran memahami kepemimpinan Hindu setelah itu produk hasil revisi tersebut dapat diuji cobakan secara terbatas (kisi-kisi terlampir).

5. Revisi

Berdasarkan hasil validasi maka dilakukan penyempurnaan produk operasional yang mengacu pada kriteria pengembangan multimedia interaktif agama Hindu materi kepemimpinan untuk meningkatkan hasil belajar di SMP Negeri 03 Mesuji. Adapun penelitian ini akan dilakukan untuk siswa kelas VII, yaitu dengan memperhatikan kriteria tampilan, kemenarikan dan kemudahan penggunaan media. Produk yang dihasilkan adalah sebuah produk berupa multimedia interaktif agama Hindu yang dapat diakses melalui handphone dengan jaringan internet yang tersedia yang memudahkan peserta didik untuk melihat video pembelajaran, mengerjakan *pretest* dan *posttest* yang harapannya dapat meningkatkan hasil belajar di SMP Negeri 03 Mesuji. Penggunaan media teruji baik apabila menarik, efektif dan efisien penggunaannya dalam pembelajaran.

3.7 Subyek Penelitian

Subjek penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah peserta didik SMP Negeri 03 Mesuji. Sampel penelitian adalah guru agama Hindu dan seluruh siswa kelas VII dari SMP Negeri 03 Mesuji berjumlah 30 peserta didik dengan menerapkan kelas eksperimen. Peneliti memberikan angket siswa untuk diberikan penilaian, menggunakan instrumen berupa form penilaian multimedia pembelajaran interaktif dan dianalisis secara kualitatif deskriptif.

3.8 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara tidak terstruktur, memberikan angket dan instrumen tes. Instrumen tes diberikan kepada: 1) peserta didik dan guru untuk memperoleh data analisis kebutuhan. 2) tim ahli dan uji terbatas untuk mengevaluasi modul awal yang dikembangkan dan 3) angket yang digunakan untuk mendapatkan data mengenai kemenarikan modul, kemudahan penggunaan dan peran modul bagi siswa dalam pembelajaran.

Tes diberikan kepada siswa berupa tes kompetensi “materi kepemimpinan dalam agama Hindu”. Tes diberikan di awal (*pretest*) dan di akhir (*pos-test*) proses pembelajaran untuk mengetahui pemahaman tentang materi tersebut.

3.8.1 Teknik Observasi

Instrumen analisis kebutuhan ini bertujuan untuk mengetahui kondisi faktual awal yang diperoleh dari dokumen penunjang seperti daftar nilai peserta didik khususnya sistem pencernaan pada tubuh manusia. Observasi ini juga dilakukan untuk mendukung data analisis kebutuhan dari pendidik dan peserta didik.

3.8.2 Teknik Angket/ Kuesioner

Angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk jawabnya (Sugiyono, 2016). Angket yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data hasil validasi materi, desain, media dan bahasa serta hasil uji kemenarikan dan efektivitas media yang telah dikembangkan.

3.8.3 Teknik Wawancara

Pedoman wawancara digunakan untuk mengidentifikasi potensi dan kondisi pengembangan produk multimedia di SMPN 03 Mesuji. Jenis wawancara yang digunakan secara terbuka dan tertutup. Wawancara terbuka digunakan untuk memperoleh data analisis kebutuhan pengembangan multimedia interaktif sedangkan wawancara tertutup digunakan untuk memperoleh kebutuhan dari perspektif general dikategorisasikan pada opsi (Ya) dan (Tidak).

3.8.4 Teknik Tes

Tes didefinisikan sebagai alat dan prosedur yang sistematis yang mengukur dan mengevaluasi pengetahuan atau kecakapan objek pengukuran terhadap isi dan materi tertentu (Hamzah, 2014). Pada penelitian ini tes yang dilakukan adalah tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) berupa soal pilihan ganda. Nilai hasil belajar peserta didik diperoleh dari setiap skor terhadap jawaban peserta didik yang mengacu pada rubrik penilaian. Tes digunakan untuk mengumpulkan data pada saat pengujian produk. Instrumen tes berdasarkan pembelajaran yang

dilaksanakan pada kelas VII semester genap. Instrumen tes merupakan soal-soal tes materi kepemimpinan dalam agama Hindu.

3.8.5 Teknik Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu (Sugiyono, 2016). Dokumentasi digunakan peneliti untuk untuk memperoleh data nama peserta didik dan berupa nilai-nilai tahun lalu sebagai analisis awal hasil belajar peserta didik.

3.8.6 Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat untuk mengumpulkan data. Instrumen yang digunakan dalam *R & D* ini dirumuskan untuk mendapatkan data berikut:

1. Karakteristik pengembangan media multimedia interaktif pembelajaran agama Hindu dengan instrumen yang digunakan berupa instrumen angket, pedoman wawancara dan studi dokumentasi.
2. Menganalisis efektivitas penggunaan multimedia interaktif pembelajaran agama Hindu, instrumen yang digunakan berupa tes untuk memperoleh data *pretest* dan *posttest* serta instrumen angket untuk memperoleh data uji efektivitas produk.

3.9 Uji Prasyarat Instrumen Penelitian

Tes dalam penelitian ini adalah tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) berupa soal pilihan ganda yang diberikan secara individual pada kelompok eksperimen dan control dan bertujuan untuk mengukur efektivitas pengembangan produk, pemberian skor dari hasil jawaban yang ditulis peserta didik sesuai dengan rubrik jawaban dari soal tes. Sebelum instrumen penelitian digunakan terlebih dahulu dilakukan uji coba terhadap instrumen tes yang dikembangkan. Analisis uji coba instrumen tes meliputi uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda. Analisis uji coba instrumen yang dilakukan meliputi:

3.9.1 Uji Validitas Instrumen

Validitas butir adalah keabsahan yang menunjukkan bahwa butir tersebut dapat menjalankan fungsi pengukurannya dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari seberapa besar peran yang diberikan oleh item-item tersebut dalam pencapaian skor keseluruhan. Untuk menentukan keabsahan item digunakan perhitungan

product moment dari Pearson (Rosidin, 2017). Perhitungan validitas item instrumen tes kemampuan komunikasi dan penalaran dilakukan dengan menghitung korelasi skor item dengan skor total instrumen menggunakan rumus koefisien korelasi product moment dari Pearson sebagai berikut:

$$r_{hitung} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n(\sum X^2) - (\sum X)^2\}\{n(\sum Y^2) - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{hitung} = Koefisien antara variabel X dan variabel Y

n = Banyaknya Peserta didik

$\sum X$ = Jumlah skor item dari responden uji coba variabel X

$\sum Y$ = Jumlah skor item dari responden uji coba variabel Y

Taraf signifikan 0,05 dan $dk = n - 2$ sehingga diperoleh kriteria: (1) Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka butir soal Valid; dan (2) Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka butir soal Tidak Valid. Adapun, hasil uji validitas instrumen tes hasil belajar (Terlampir). Diketahui jika instrumen tes yang diberikan 50 item, namun setelah diperoleh hasil pengolahan sebanyak 34 item valid dan 16 item tidak valid. Sedangkan yang digunakan untuk instrumen tes sebanyak 25 item saja. Dikarenakan pertimbangan daya sukar dan daya beda yang telah dilakukan.

Berikut hasil validasi instrumen pada penelitian ini:

Table 3.5. Validasi Instrumen Soal

No	Item Soal	R_{hitung}	R_{tabel}	Keterangan
1.	Item Soal 1	0,664	0,632	Valid
2.	Item Soal 2	0,639	0,632	Valid
3.	Item Soal 3	0,782	0,632	Valid
4.	Item Soal 4	0,748	0,632	Valid
5.	Item Soal 5	0,722	0,632	Valid
6.	Item Soal 6	0,673	0,632	Valid
7.	Item Soal 7	0,645	0,632	Valid
8.	Item Soal 8	0,722	0,632	Valid
9.	Item Soal 9	0,684	0,632	Valid
10.	Item Soal 10	0,846	0,632	Valid
11.	Item Soal 11	0,782	0,632	Valid
12.	Item Soal 12	0,822	0,632	Valid

No	Item Soal	R _{hitung}	R _{tabel}	Keterangan
13.	Item Soal 13	0,695	0,632	Valid
14.	Item Soal 14	0,683	0,632	Valid
15.	Item Soal 15	0,754	0,632	Valid
16.	Item Soal 16	0,692	0,632	Valid
17.	Item Soal 17	0,743	0,632	Valid
18.	Item Soal 18	0,698	0,632	Valid
19.	Item Soal 19	0,822	0,632	Valid
20.	Item Soal 20	0,768	0,632	Valid

Sumber : data diolah dengan SPSS (terlampir)

Hasil perhitungan uji validitas menggunakan bantuan komputer yaitu *SPSS 20*. Dalam perhitungan uji validitas hasil tes minat menggunakan lembar observasi. Diketahui dari 20 item soal yang disebar kepada 10 orang responden diketahui rerata nilai t hitung $>$ dari nilai t tabel 0,632 yang artinya 20 item soal tersebut dinyatakan valid untuk dijadikan tes pada penelitian ini

3.9.2 Uji Reliabilitas Instrumen

Pengujian reliabilitas instrumen ini menggunakan *Cronbach a alpha* dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS 22. Adapun, kategorisasi nilai reliabilitas yang disajikan pada Tabel 3.6.

Tabel 3.6 Kriteria Interpretasi Reliabilitas

No	Besar Koefisien	Interprestasi
1	0,08 - 1,00	Sangat tinggi
2	0,06 - 0,799	Tinggi
3	0,04 - 0,599	Cukup
4	0,02 - 0,399	Rendah
5	0,000 - 0,99	Sangat rendah

Sumber: Suharsimi Arikunto (2010)

Berdasarkan hasil olah data dengan menggunakan aplikasi SPSS diketahui tingkat keterandalan reliabilitas instrumen diketahui pada tabel berikut :

Table 3.7 Reliabilitas

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	N of Items	Keterangan
0,650	20	Tinggi

Sumber: olah data SPSS

Berdasarkan hasil tingkat reliabilitas diketahui dari 20 item soal diketahui Cronbach's Alpha sebesar 0,650 dengan tingkat keterandalan tinggi.

3.10 Teknik Analisis Data

Tujuan analisis pertama untuk menganalisis pengembangan multimedia interaktif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini dilakukan karena pada karakteristik terdapat perhitungan berupa angket analisis kebutuhan, tahap pengembangan dan implementasi. Secara spesifik dipaparkan sebagai berikut:

1. Tahap *Analysis*, menganalisis analisis kebutuhan berupa persentase kebutuhan pendidik dan peserta didik di awal observasi lapangan dilakukan. Teknik analisis ini digunakan skala Skala Guttman dalam memperoleh data. Berikut ini alternatif jawaban yang dibutuhkan telah disajikan pada Tabel 3.8.

Tabel 3.8 Alternatif Jawaban Skala Guttman

No.	Alternatif Jawaban	Skor
1	“Ya/Setuju/Pernah/Sudah”	1
2	“Tidak/Tidak Setuju/Tidak Pernah/Belum”	0

Sumber: Sugiyono (2016)

2. Tahap *Development*, menganalisis uji kelayakan ahli berupa media, materi, dan desain pembelajaran yang dilakukan dengan persentase terhadap skor pada *skala likert* yang digunakan. Secara spesifik langkah-langkah yang dilakukan teknik analisis sebagai berikut:
 - a) Mengubah penilaian kualitatif menjadi kuantitatif dengan menggunakan kategori *Skala Likert* (Tabel 3.8).

Tabel 3.9 Skala Likert

Kategori	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Sangat Kurang Baik	1

Sumber : Sugiyono (2016)

b) Menghitung nilai rata-rata tiap indikator dengan rumus sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

\bar{X} : Skor rata-rata

$\sum X$: Jumlah skor

N : Jumlah subjek uji coba

c) Menjumlahkan rata-rata skor tiap aspek

d) Menginterpretasikan secara kualitatif jumlah rata-rata skor tiap aspek dengan persentase kelayakan pada Tabel 3.9

Tabel 3.10 Skala Persentase Kelayakan

Persentase pencapaian (%)	Interprestasi
76 – 100	Sangat Layak
56 – 75	Layak
40 – 55	Cukup
0 – 39	Tidak Layak

Sumber : (Arikunto, 2006)

3. Tahap *Implementation*, menganalisis secara persentase secara general hasil *pretest-posttest* peserta didik untuk mengetahui peningkatan/ penurunan hasil belajar terhadap penggunaan multimedia interaktif yang diberikan.
4. Tahap *Evaluation*, menganalisis secara persentase uji efektivitas dan uji, ini dilakukan sebagai bahan evaluasi penggunaan multimedia interaktif.
5. Analisis hasil belajar siswa mengacu pada KKM mata pelajaran Agama Hindu. Pengukuran hasil belajar diperoleh dengan menganalisis data kuantitatif dari nilai *pretest* dan *posttest*. Nilai *pretest* dan *posttest* kemudian diuji menggunakan rumus statistic N-Gain Sebagai berikut:

$$(G) \frac{(S_t) - (S_i)}{(S_m) - (S_i)}$$

Keterangan :

(G) : Gain Ternormalisasi

- (S_t) : Nilai *Posttest*
 (S_i) : Nilai *Pretest*
 (S_m) : Nilai Maksimum

Tabel 3.11 Nilai rata-rata Gain Ternormalisasi dan Klasifikasinya

Rata-rata	Klasifikasi	Tingkat Implementasi
$(g) \geq 0,70$	Tinggi	Sangat Baik
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang	Cukup Baik
$g < 0,3$	Rendah	Kurang Baik

Sumber : Safitri, 2019

3.11 Uji Hipotesis

Pada pengujian hipotesis, peneliti menggunakan rumus t-tes untuk mengetahui ada tidaknya nilai *pretest* (sebelum menggunakan media interaktif kepemimpinan agama Hindu) dengan nilai *posttest* (setelah menggunakan media interaktif kepemimpinan agama Hindu). Peneliti menggunakan *pretest* dan *posttest One Group Design* dengan rumus statistic *paired t-test* (Arikunto, 2014: 349) sebagai berikut :

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 - d}{N(N-1)}}$$

Keterangan :

Md : Mean dari perbedaan *pretest* dengan *posttest* (*Posttest-Pretest*)

Xd : Deviasi masing-masing subjek (d-Md)

$\sum X^2 d$: Jumlah kuadrat deviasi

N : Jumlah Subjek

Menurut Singgih Santoso (2014:265), pedoman pengambilan keputusan dalam uji *paired sample T-test* berdasarkan nilai (Sig.) Hasil Output yaitu sebagai berikut:

- Jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 maka H₀ ditolak dan H_a diterima.
- Sebaliknya, jika nilai Sig. (2-tailed) > 0,05, maka H₀ diterima dan H_a ditolak.

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Pada pengembangan multimedia interaktif dapat disimpulkan bahwa:

1. Potensi dan kondisi dari pengembangan multimedia interaktif didasari oleh menurunnya hasil belajar peserta didik kelas VII SMPN 03 Mesuji pada materi kepemimpinan agama Hindu. Berdasarkan analisis kebutuhan potensi dan kondisi pengembangan sangat diperlukan mengingat proses pembelajaran cenderung satu arah, bahan ajar belum mewakili kebutuhan peserta didik dan siswa kurang interaktif. Potensi dan kondisi lainnya dengan dikembangkannya produk berupa multimedia interaktif akan sangat membantu peserta didik yang beragama Hindu. SMPN 03 Mesuji juga tersedia jaringan internet yang stabil dan merupakan satu-satunya Sekolah Menengah Pertama yang mempunyai siswa beragama Hindu terbanyak sekecamatan Way Serdang, Kabupaten Mesuji. Harapannya semakin banyak peserta didik yang terbantu dengan adanya multimedia interaktif dan mencapai hasil belajar yang maksimal.
2. Proses pengembangan menggunakan model pengembangan *ADDIE*, yaitu analisis awal berdasarkan hasil penilaian belajar pendidikan agama hindu siswa rendah, tahap desain peneliti merancang multimedia interaktif pembelajaran dengan tujuan pengembangan KI dan KD. Tahap pengembangan dilakukan uji validasi produk dengan hasil pengembangan ahli validasi dan uji kelompok kecil sebesar 88,7% dengan interpretasi "Sangat Layak", tahap implementasi peneliti melaksanakan pembelajaran pada kelompok besar yaitu kelas VII SMPN 03 Mesuji dengan melibatkan 30 peserta didik agama hindu. Pada hasil implementasi ditemukan hasil belajar peserta didik pada pre test memperoleh rata-rata sebesar 57,35 dan pada pelaksanaan post test memperoleh rata-rata sebesar 80,58, adapun perolehan nilai terendah 70 dan nilai tertinggi 95. Tahap evaluasi merupakan rangkaian akhir dari pengembangan produk multimedia interaktif, selanjutnya pada tahap ini dilakukan untuk mengidentifikasi kekurangan dari produk yang

dikembangkan, dari hasil validasi ahli uji kelompok kecil dan uji coba lapangan.

3. Karakteristik multimedia interaktif dilengkapi dengan video kepemimpinan agama Hindu, menyajikan konten dalam berbagai format, peserta didik turut terlibat pada proses pembelajaran. Multimedia interaktif memberikan manfaat untuk siswa berpartisipasi aktif, selama proses pembelajaran, multimedia disajikan dalam bentuk *online* maupun *offline*. Karakteristik multimedia difasilitasi kolaborasi dan interaksi antar siswa, siswa juga diberikan kesempatan untuk merefleksikan pemahaman mereka dan menerima umpan balik yang konstruktif.
4. Efektivitas pengembangan multimedia interaktif menunjukkan terdapat peningkatan sebesar 83,3% peserta didik sangat baik pada hasil belajar pendidikan agama Hindu, dan signifikansi pengaruh sebesar 0,000 dengan *t* hitung sebesar 91,414 memberikan pengaruh terhadap hasil belajar materi kepemimpinan agama Hindu pada peserta didik kelas VII di SMPN 03 Mesuji. Harapannya multimedia interaktif dapat diimplementasikan pada proses pembelajaran agama Hindu di SMPN 03 Mesuji.

5.2 Saran

Saran pada penelitian ini yaitu:

1. Pada guru pendidikan agama Hindu hendaknya memanfaatkan multimedia interaktif sebagai sarana dan sumber dalam pembelajaran pendidikan agama Hindu.
2. Guru sebagai fasilitator pembelajaran hendaknya dapat memanfaatkan multimedia interaktif sebagai sarana pembelajaran agar inovasi dalam pembelajaran dapat menuntun keaktifan peserta didik untuk belajar.
3. Bagi penelitian lain hendaknya dapat mengembangkan materi dan aspek keterampilan yang lebih rinci dan efisien.
4. Hasil penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat menjadi inovasi dan diintegrasikan pada pembelajaran pendidikan agama Hindu.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suprijono (2011). *Cooperative Learning: Teori Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Aldoobie, N. (2015). ADDIE model. *American international journal of contemporary research*, 5(6), 68-72.
- Amelia Safitri, F. (2019). Analisis Kesalahan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Bangun Datar Berdasarkan Newman's Error Analysis (NEA). Universitas Jember. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpk/article/view/18465>
- Ampa, A. T. (2015). The Implementation of Interactive Multimedia Learning Materials in Teaching Listening Skills. *English Language Teaching*, 8(12), 56-62.
- Ampa, A. T., Rasyid, M. A., Rahman, M. A., Haryanto, H., & Muhammad Basri, D. (2013). The implementation of multimedia learning materials in teaching English speaking skills. *International Journal of English Language Education*, 1(3), 293-304.
- Anak Agung Gede Oka Netra (1997), *Tuntunan Dasar Agama Hindu* (Jakarta : Hanoman Sakti).
- Anggraini, S., Syaiful, M., & Basri, M. (2016). Pengaruh model problem based learning (pbl) terhadap hasil belajar sejarah siswa. *Jurnal PESAGI*, 4(1).
- Anwar, M., He, W., Ash, I., Yuan, X., Li, L., & Xu, L. (2017). Gender difference and employees' cybersecurity behaviors. *Computers in Human Behavior*, 69, 437-443.
- Ariani, R., & Festiyed, F. (2019). Analisis landasan ilmu pengetahuan dan teknologi pendidikan dalam pengembangan multimedia interaktif. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 5(2).
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi, (2006) *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*, Edisi. Revisi VI, Jakarta : Rineka Cipta.
- Ariyansyah, A. (2021). pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis konstruktivisme materi ikatan kimia di SMAN 6 Musi Rawas. Doctoral dissertation, Universitas Jambi.

- Ausubel, D. P. (2012). *The acquisition and retention of knowledge: A cognitive view*. Springer Science & Business Media.
- B, Hamzah. (2014). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Borg and Gall, (1983). *Educational Research, An Introduction*. New York and London : Longman Inc.
- Caswati, C., Sugihartono, S., & Sutjiati, N. (2017). Pengaruh Brain Gym Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Dalam Pembelajaran Bahasa Jepang. *EDU JAPAN*, 1(1), 94-103.
- Chaeruman, U. A. (2008). Mendorong penerapan e-learning di sekolah. *Jurnal Teknodik*, 025-031.
- Chen, T., John, H., Xu, J., Lu, Q., Hawk, J., & Liu, X. (2014). Influence of surface modifications on pitting corrosion behavior of nickel-base alloy 718. Part 2: Effect of aging treatment. *Corrosion Science*, 78, 151-161.
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2016). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches*. Sage publications.
- Darmawan, I. P. A., & Sujoko, E. (2013). Revisi taksonomi pembelajaran benyamin s. bloom. *Satya Widya*, 29(1), 30-39.
- Darmawan, I. P. A., & Sujoko, E. (2013). Revisi taksonomi pembelajaran benyamin s. bloom. *Satya Widya*, 29(1), 30-39.
- Daryanto. (2013). *Belajar dan Mengajar*. Bandung. Yrama Widya.
- Davis, K. C., Shafer, P. R., Rodes, R., Kim, A., Hansen, H., Patel, D., & Beistle, D. (2016). Does digital video advertising increase population-level reach of multimedia campaigns? Evidence from the 2013 tips from former smokers campaign. *Journal of medical Internet research*, 18(9), e5683.
- Dewi, N. L. P. Y. (2023). Studi Komparasi Ratu Ayu Mas Manik Meketel Di Pura Luhur Pucak Penataran Dengan Deva Dalam Veda. *Jnana Siddhanta: Jurnal Teologi Hindu*, 4(1), 81-90.
- Dewi, S. R., & Haryanto, H. (2019). Pengembangan multimedia interaktif penjumlahan pada bilangan bulat untuk siswa kelas IV sekolah dasar. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 9(1), 9.
- Dina Indriana. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, Yogyakarta: DIVA Press.

- Eliza, D. (2103). Penerapan Model Pembelajaran Konstektual Learning (CTL) berbasis Centra di Taman Pelaksanaan Metode Bermain Peran dalam Mengembangkan Kemampuan Membaca dan Menulis pada Anak DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.798>.
- Erlangga, R. A. (2016). Enhancing Students' Speaking Skills through "Kunci Inggris" Videos in Islamic Junior High School. *Journal of Education and Practice*. 7 (36). Pp 170-177.
- Febrianti, E., Wahyuningtyas, N., & Ratnawati, N. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif "SCRIBER" untuk Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 19(2), 275-289.
- Gede Rudia Adiputra (2003), *Pengertian Dasar Agama Hindu*. Jakarta : Sekolah Tinggi Agama Hindu.
- Ghanizadeh, A., Razavi, A., & Jahedizadeh, S. (2015). Technology-enhanced language learning (TELL): A review of resources and upshots. *International Letters of Chemistry, Physics and Astronomy*, 54, 73-87.
- Gilakjani, A. P. (2012). The significant role of multimedia in motivating EFL learners' interest in English language learning. *International Journal of Modern Education and Computer Science*, 4(4), 57.
- Ginanjari, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif Mata Kuliah Pemindahan Tanah Mekanik.
- Gunduz, N. and Kingdom, H. (2014). Constructivism in Teaching and Learning; Content Analysis Evaluation. *Social and Behavioral Sciences*. 19 (1). Pp 526 – 533.
- Gusti Made Ngurah, (2006), *Buku Pendidikan Agama Hindu Untuk Perguruan Tinggi*. Surabaya : Paramita.
- Hemamalini, K. (2019). Nilai-Nilai Kepemimpinan Dalam Perspektif Ajaran Hindu. *Dharma Duta*, 17(2), 1-13.
- Herpratiwi, H., & Helmy Fitriawan, H. F. (2021) Pengembangan Multimedia Pembelajaran Hari Raya Agama Buddha di Sekolah Minggu Buddhis Bodhisattva. *edukatif: jurnal ilmu pendidikan*.
- Ibrahim, R. (2011). *Model Pengembangan ADDIE*.
- Illahi, T. A. R. (2018). Pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran materi jenis-jenis pekerjaan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 4(3), 826-835.

- Iswardhana, M. R., Arisanto, P. T., Chotimah, H. C., Wibawa, A., Risky, L., & Pratiwi, T. S. (2023). Sosialisasi Pendidikan Politik Menyongsong Pemilu 2024 Terhadap Generasi Z Di Sman 4 Yogyakarta. *Jurnal Abdi Masyarakat Multidisiplin*, 2(1), 6-10.
- Khofshoh, J., Zuhri, M. S., Purwati, H., & Wibawa, A. (2023). Efektivitas Model DI Berbasis Pembelajaran Berdiferensiasi Dan Model Pbl Terhadap Hasil Belajar. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 6(2), 1-7.
- Kurniawan, D., Yulianti, D., & Riswandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis SAVI Untuk Meningkatkan Prestasi Lompat Jauh Gaya Jongkok (Gaya Ortodok) Siswa Sekolah Menengah Pertama. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2372-2382.
- Kurniawati, I. D. (2018). Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan Pemahaman konsep mahasiswa. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68-75.)
- Lailiyah, N., & Suhartiningsih, W. (2018). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis flash untuk pembelajaran keterampilan menuliskan kembali cerita siswa kelas IV SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(7), 1150-1159.
- Leow, F. T., & Neo, M. (2014). Interactive multimedia learning: Innovating classroom education in a Malaysian university. *Turkish Online Journal of Educational Technology-TOJET*, 13(2), 99-110.
- Lismayanti, M., Hamidah, A., & Anggereini, E. (2016). Pengembangan Buku Pop Up Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Crustacea untuk SMA Kelas X. *Jurnal Penelitian Universitas Jambi: Seri Humaniora*, 18(1), 139199.
- Manser, M. H., & Fergusson, R. (2007). *The facts on file dictionary of proverbs*. Infobase Publishing.
- Mayer, R. E. (2014). Incorporating motivation into multimedia learning. *Learning and instruction*, 29, 171-173.
- Mimi Doe & Marsha Walch (2011), 10 *Spiritual Parenting Bagaimana menumbuhkan & Merawat Sukma Anak-Anak Anda*. Bandung : Kaifa
- Mishra, S., Jena, S. S., & Sadiman, A. S. (2012). Quality assurance in open schooling: National Institute of Open Schooling, India, and Open Junior Secondary School, Indonesia. In *Quality assurance and accreditation in distance education and e-learning* (pp. 173-183). Routledge.
- Mureiningsih, E. S. (2014). Meningkatkan hasil belajar siswa melalui media pembelajaran multimedia interaktif. *Madaniyah*, 4(2), 214-229.

- Musfiqon, HM. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Muzakir, H., & Helmi, B. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Back Hand Short Service Pada Permainan Bulu Tangkis Melalui Media Audio Visual Pada Siswa Kelas V SDN 066658 Medan Marelan Pada Tahun Ajaran 2020/2021. *Jumper: Jurnal Mahasiswa Pendidikan Olahraga*, 2(1), 15-20.
- Nadra, I. N. (2022). Kepemimpinan Hindu Dalam Membangun Manusia Seutuhnya. *Kamaya: Jurnal Ilmu Agama*, 5(3), 155-166.
- Newman, W. H. (1968). Strategic considerations in planning. *Organizational Behavior and the Practice of Management*, Scott, Foresman, & Co, Glenview I, 1.
- Novana, T., & Sukaesih, S. (2012). Pengembangan multimedia interaktif berbahasa inggris materi vertebrata sebagai suplemen pembelajaran di SMA. *Journal of Biology Education*, 1(1).
- Novianto, L. A., Degeng, I. N. S., & Wedi, A. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Sistem Peredaran Darah Manusia Untuk Kelas VIII SMP Wahid Hasyim Malang. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(3), 257-263.
- Nurhayati, E. (2017). *Psikologi Pendidikan Inovatif*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Purwandari, A., & Wahyuningtyas, D. T. (2017). Eksperimen model pembelajaran teams games tournament (tgt) berbantuan media keranjang biji-bijian terhadap hasil belajar materi perkalian dan pembagian siswa kelas ii sdn saptorenggo 02. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(3), 163-170.
- Purwono, Urip. 2008. *Standar Penilaian Bahan Ajar*. Jakarta : BNSP
- Qiu-qiong, C., & Zhen-juan, Z. (2012, May). New video compression and encryption algorithm based on hyper-chaos. In *2012 9th International Conference on Fuzzy Systems and Knowledge Discovery* (pp. 1869-1873). IEEE.
- Rahman, A., & Nyoman, J. I. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 32-45.
- Rizal, S., Toenlloe, A. J., & Sulthoni, S. (2019). Pengembangan multimedia interaktif pendidikan agama Islam materi pergaulan bebas dan zina untuk kelas X SMAN 1 Dringu Kabupaten Probolinggo. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, 6(1), 1-7.

- Roblyer, M. D., & Doering, A. H. (2010). Integrating educational technology into teaching. 5th edition. (pp. 170-173) Boston, MA: Pearson Education, Inc.
- Rosidin, U. (2017). *Penilaian otentik*.
- Rusman, M. P. (2017). Belajar & Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Prenada Media.
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Rusman. (2017). *Belajar & Pembelajaran "Berorientasi Standar Proses Pendidikan"*. Jakarta: Kencana.
- Sadiman, Arief S. (2010). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Saiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2006), Strategi Belajar Mengajar. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sanip, F. A., & Che Ahmad, C. N. (2014). Kesedaran strategi metakognitif dan kemahiran berfikir aras tinggi dalam kalangan pelajar Biologi. *Jurnal Penyelidikan Pendidikan, 15*, 1-18.
- Sastrawan, K. B. (2020). Menggagas Kepemimpinan Berlandaskan Ajaran Asta Brata dan Etos Kerja Terhadap Kinerja Guru. *Purwadita: Jurnal Agama dan Budaya, 3*(2), 55-64.
- Septiani, M. (2015). Pengalaman Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) dalam memfasilitasi masyarakat belajar sepanjang hayat. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi, 10*(2), 67-76.
- Sidhu, M. S. (2010). Instructional design for multimedia and theory of learning styles. In *Technology-Assisted Problem Solving for Engineering Education: Interactive Multimedia Applications* (pp. 12-29). IGI Global.
- Singgih Santoso, (2014). *SPSS 22 from Essential to Expert Skills*, Gramedia anggota IKAPI, Jakarta.
- Smaldino, S. E. (2011). Preparing students with 21st century ICT literacy in math and science education. *Journal of Curriculum and Instruction, 5*(1), 1-3.
- Sudjana, Nana. (2012). *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Sugita, I. W. (2021). Strategi Pewarisan Seni Pertunjukan Drama Gong kepada Generasi Penerus. *Kalangan Jurnal Pendidikan Agama, Bahasa dan Sastra, 11*(2), 154-163.

- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Cetakan ke-24. Bandung: Alfabeta.
- Susanti, T., Hasyim, A., & Mustakim, M. (2013). *Pengembangan Multimedia Interaktif Pelajaran Agama Hindu* (Doctoral dissertation, Lampung University).
- Suyono & Hariyanto. (2014). *Belajar dan Pembelajaran (Teori dan Konsep Dasar)*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Syaflin, S. L. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash Pada Materi Ipa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1516-1525.
- Syukriya, H., Herpratiwi, H., & Yulianti, D. (2016). *Evaluasi implementasi penilaian kurikulum 2013* (Doctoral dissertation, Lampung University).
- Taiwo, S. (2014). Teachers' perception of the role of media in classroom teaching in secondary schools. *Turkish Online Journal of Educational Technology*, 8(1), 75–83.
- Taufiq, M., Dewi, N. R., & Widiyatmoko, A. (2014). Pengembangan media pembelajaran ipa terpadu berkarakter peduli lingkungan tema “konservasi” berpendekatan science-edutainment. *Jurnal pendidikan ipa indonesia*, 3(2).
- Thobroni, M. (2016). Belajar dan pembelajaran: teori dan praktik.
- Utari, R., Madya, W., & Pusdiklat, K. N. P. K. (2011). Taksonomi bloom. *Jurnal: Pusdiklat KNPk*, 766(1), 1-7.
- Vila-Rosado, D. E. N., Báez, J. A. G., & Rivera, S. I. C. (2014). TI aplicadas a la educación para todos. *Aportaciones de Redes Innovadoras en Tecnología Educativa*, 79.
- Wiana, W., Barliana, M. S., & Riyanto, A. A. (2018). The Effectiveness of Using Interactive Multimedia Based on Motion Graphic in Concept Mastering Enhancement and Fashion Designing Skill in Digital Format. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 13(2).
- Wojowasito, S. (1997). *Kamus Lengkap Umum*. Bandung: Pengarang.
- Yulianti, S. D., Djatmika, E. T., & Santoso, A. (2016). Pendidikan karakter kerja sama dalam pembelajaran siswa sekolah dasar pada kurikulum 2013. *Jurnal teori dan praksis pembelajaran IPS*, 1(1), 33-38.

