

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Pendidikan Agama Buddha

Sella Selviana

Institut Nalanda, Indonesia

Jl. Pulo Gebang No. 107, Cakung – Jakarta Timur

Email: sellaselviana91@gmail.com

ABSTRACT

This research is motivated by the low interest in learning among students. The application of learning media in the form of videos is one alternative to overcome this problem. This study aims to produce learning media in the form of videos made using the Canva application and analyze its influence on the interests and learning outcomes of students in the subject of Buddhist Religious Education and Character Education for grade V elementary schools with the material Emulating Bodhisattva and Buddha, lesson 17. This development uses the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, implementation and evaluation). The research instruments used were interview sheets and questionnaires. The feasibility of the learning video was validated by media experts and material experts and tested on grade V students of SDS Keluarga Universal Tanjungpandan. The results of the media expert validation obtained results of 60 (good) and 70 (very good) and the results of the material expert validation obtained results of 85 (Very good). In addition, the teacher assessment score obtained was 65 which has a good validation level. The results of the responses of grade V students of SDS Keluarga Universal obtained a percentage of 84.4% (very good). The results of the t-test showed that there was a significant difference between the group using the learning video and the control group. Based on the results of the study, it was concluded that the learning video had an effect on increasing the interest and learning outcomes of class V students of SDS Keluarga Universal Tanjungpandan.

Keywords: Canva, Buddhism, Learning Media

ABSTRAK

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh disiplin belajar dan kecerdasan spiritual terhadap hasil belajar agama Buddha mahasiswa KMB Universitas Swasta se DKI Jakarta. Populasi penelitian ini diambil dari populasi mahasiswa KMB Universitas Swasta se DKI Jakarta sebanyak 274 mahasiswa dan menggunakan random sampling dengan sampel sebanyak 163 mahasiswa. Hasil temuan dari penelitian ini adalah; terdapat pengaruh positif dan sangat signifikan disiplin belajar terhadap hasil belajar agama Buddha mahasiswa KMB Universitas Swasta se DKI Jakarta dengan skor koefisien korelasi 0,816; terdapat pengaruh positif dan signifikan antara kecerdasan spiritual terhadap hasil belajar agama Buddha mahasiswa KMB Universitas Swasta se DKI Jakarta dengan skor koefisien korelasi 0,255 dan terdapat pengaruh positif dan sangat signifikan disiplin belajar dan kecerdasan spiritual terhadap hasil belajar agama Buddha mahasiswa KMB Universitas Swasta se DKI Jakarta dengan skor koefisien korelasi 0,824. Analisis hipotesis pengujian ini bahwa disiplin belajar dan kecerdasan spiritual akan berdampak pada peningkatan pengetahuan, penerapan, analisis, nilai dan keterampilan mahasiswa sehingga hasil belajar agama Buddha mahasiswa KMB Universitas Swasta se DKI Jakarta menjadi optimal.

Kata kunci: Canva, Agama Buddha, Media Pembelajaran

Riwayat Artikel : Diterima: 10-03-2025

Disetujui: 17-03-2025

Alamat Korespondensi:

Sella Selviana

Institut Nalanda, Indonesia

Jl. Pulo Gebang No. 107, Cakung – Jakarta Timur

Email: sellaselviana91@gmail.com

1. LATAR BELAKANG

Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 tertulis bahwa Negara mempunyai tujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi

dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Upaya mencerdaskan kehidupan bangsa dan meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia, seorang pendidik perlu menyiapkan pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk menarik perhatian peserta didik. seiring dengan perkembangan teknologi dan tuntutan kurikulum maka kualitas pembelajaran perlu ditingkatkan. Teknologi merupakan alat penunjang proses perkembangan ilmu pengetahuan dengan bantuan teknologi pembelajaran dapat menjadi lebih efektif, efisien, dan lebih menarik.

Filosofis pendidikan Agama Buddha dimulai ketika Pangeran Siddharta mencapai penerangan sempurna dan menjadi Buddha. Sang Buddha di kenal sebagai Guru Sejati, Sang Buddha telah mengajar para dewa dan manusia melalui berbagai metode dengan tujuan untuk membebaskan mereka dari penderitaan (dukkha). Sang Buddha menjelaskan pentingnya setiap orang harus belajar di dalam setiap kehidupan, hal ini tertulis di dalam syair Dhammapada (152) yang menyebutkan bahwa orang yang tidak mau belajar akan menjadi tua seperti sapi; dagingnya bertambah tetapi kebijaksanaannya tidak berkembang. Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti merupakan mata pelajaran dasar yang diajarkan pada mulai dari Sekolah Dasar hingga Perguruan Tinggi.

Dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti akan banyak di jumpai kutipan-kutipan dari bahasa asing yaitu bahasa Pali, sehingga tidak sedikit siswa yang tidak menyukai pembelajaran Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti dan mereka beranggapan sebagai mata pelajaran yang membosankan karena harus berhadapan dengan konsep-konsep yang bersifat abstrak. Disamping itu, pembelajaran yang masih bersifat konstruktivisme dan monoton dapat menciptakan proses pembelajaran tidak menarik perhatian siswa. Guru perlu menciptakan sarana yang dapat membantu menyampaikan materi untuk tercapainya tujuan pembelajaran dalam bentuk media. Media pembelajaran berfungsi untuk mendukung proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan perantara informasi dari pengirim informasi kepada penerima informasi (Sadiman, 2014). Selain itu, media juga dapat membantu mengatasi kesulitan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Hasil belajar peserta didik di sekolah sering di indikasikan dengan permasalahan belajar dari peserta didik tersebut dalam memahami materi. Indikasi ini dimungkinkan karena faktor rendahnya minat belajar peserta didik, peserta didik sendiri tidak merasa tertarik di dalam mengikuti pembelajaran yang disampaikan guru di kelas. Secara umum, guru hanya menggunakan media buku teks pembelajaran atau e-book yang di tampilkan dengan proyektor.

Sehingga menyebabkan peserta didik merasa bosan dan kurang atau bahkan tidak memahami materi yang bersifat sukar yang di berikan oleh guru tersebut.

Seiring dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti hendaknya perlu disesuaikan dengan kemajuan teknologi, salah satunya melalui media pembelajaran yang relevan dengan perkembangan peserta didik di zaman sekarang. Penggunaan media pembelajaran yang menarik seperti gambar, powerpoint dan video akan membuat peserta didik tertarik dan menambah minat mereka untuk memperhatikan materi yang disampaikan. Dengan pembelajaran yang menyenangkan disertai peserta didik berperan aktif dan kreatif maka diharapkan hasil belajar peserta didik akan meningkat pula. Salah satu aplikasi desain grafis yang dapat mendukung guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik minat belajar peserta didik yaitu Canva (Hidayat, 2023).

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SDS Keluarga Universal Tanjungpandan”.

2. KAJIAN PUSTAKA

Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti “perantara” atau ‘pengantar’. Jadi secara bahasa media berarti pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Zainiyati, 2017). Iwan Falahudin (2014) menyimpulkan bahwa media adalah salah satu komponen pembelajaran, pemanfaatan media merupakan bagian yang harus mendapat perhatian pembelajar dalam setiap kegiatan pembelajaran serta terdapat banyak jenis media yang bisa dipilih, dikembangkan dan dimanfaatkan sesuai dengan kondisi waktu, biaya maupun tujuan pembelajaran yang dikehendaki. Media pembelajaran menurut Asyhar (2014) merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber belajar secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang mendukung dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Media pembelajaran sebagai media yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seseorang pengembang mata pelajaran dengan para siswa (Anderson dalam Sukiman, 2012).

Minat menurut Andi (2019) adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat merupakan faktor pokok untuk meraih sukses dalam pembelajaran. Minat artinya sibuk, tertarik, atau terlibat dengan sesuatu kegiatan karena menyadari pentingnya kegiatan itu (The Liang Gie. 2014). Minat belajar

adalah suatu rasa untuk menyukai atau juga tertarik pada suatu hal dan aktivitas belajar tanpa ada yang menyuruh untuk belajar (Ricardo & Meilani, 2017). Terdapat beberapa indikator yang mempengaruhi minat belajar yaitu perasaan senang, ketertarikan, penerimaan, dan keterlibatan siswa (Slameto, 2010).

Hasil belajar merupakan kemampuan siswa yang diperoleh setelah kegiatan belajar (Nugraha. 2020). Hasil belajar adalah suatu bukti bahwa seseorang telah belajar, yang dilihat dari perubahan tingkah laku pada orang tersebut dari tidak tahu menjadi tahu dan tidak mengerti menjadi mengerti (Hamalik, 2014). Hasil belajar dapat juga diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu. Keberhasilan belajar peserta didik ditentukan oleh faktor-faktor yang mempengaruhinya. (Susanto 2015).

Canva merupakan sebuah platform desain dan komunikasi visual online dengan misinya yaitu memberdayakan semua orang di seluruh dunia sehingga dapat membuat desain apa pun dan mempublikasikannya di mana pun, aplikasi ini diluncurkan pada tahun 2013. Canva adalah salah satu aplikasi yang dapat membantu guru dalam membuat media pembelajaran video. Fitur-fitur yang tersedia dapat dikembangkan kreatif mungkin.. Dalam aplikasi canva tersedia berbagai template yang dapat digunakan dengan mudah yakni template untuk video, presentasi, poster, pamflet, logo, dokumen, dan lain-lain.

Minat dalam pandangan agama Buddha merupakan kehendak seseorang untuk berbuat baik atau tidak baik (cetana). Dalam (Dhammapada, syair 7) dikatakan “Seseorang yang hidupnya hanya ditujukan pada hal-hal menyenangkan, yang inderanya tidak terkendali, yang makannya tidak mengenal batas, malas serta tidak bersemangat, maka mara penggoda akan menguasai dirinya, bagaikan angin menumbangkan pohon yang lapuk”. “Orang yang tidak mau belajar akan menjadi tua seperti sapi; dagingnya bertambah tetapi kebijaksanaannya tidak berkembang (Dhammapada, Syair 152).

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D). Penelitian pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti sehingga menghasilkan produk baru, dan selanjutnya menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2018). Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah bahan ajar dalam bentuk video terkait materi Pendidikan Agama Buddha kelas V SDS Keluarga Universal Tanjungpandan. Pada penelitian ini peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE.

Subjek uji coba terdiri dari dua kelompok yaitu 20 peserta didik kelas eksperimen dan 20 peserta didik kelas kontrol, peserta didik kelas V SDS Keluarga Universal Tanjungpandan. Uji coba produk ini dimaksudkan untuk mengumpulkan data tentang kualitas media pembelajaran tersebut dan untuk melihat tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan serta menganalisis pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik.

Dalam penelitian pengembangan ini, jenis data yang diambil yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari angket validasi ahli media dan materi yang dilengkapi dengan saran dan komentar, serta saran dan komentar dari guru dan peserta didik sebagai responden. Sedangkan data kuantitatif didapat dari skor penilaian yang diberikan oleh ahli media, ahli materi, penilaian guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Instrumen pengumpulan data non tes berupa angket. Angket yang digunakan berupa angket tanggapan peserta didik, angket penilaian oleh guru dan angket yang diisi oleh ahli media serta ahli materi.

Angket kebutuhan diisi oleh 20 orang peserta didik kelas V SDS Keluarga Universal Kota Tanjungpandan. Teknik analisis Angket Kebutuhan dilakukan dengan menggunakan rating scale menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\% \text{ Skor} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah total maksimum seluruh skor}} \times 100 \%$$

(Riduwan, 2015).

Angket Validasi ahli materi dan ahli media didapat data kuantitatif didasarkan pada rerata skor jawaban, dengan menggunakan rumus:

$$\text{rerata skor} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah butir}}$$

Menurut Widoyoko (2012) bahwa skala lima memiliki variabilitas lebih tinggi, baik atau lebih lengkap dibandingkan skala empat. Adapun kriteria skala lima yang digunakan yaitu dengan kriteria sebagai berikut:

Sangat Baik : (SB)

Baik : (B)

Kurang Baik : (KB)

Tidak Baik : (TB)

Sangat Tidak Baik : (STB)

Pada skala Likert untuk menentukan jarak interval antara jenjang sikap mulai dari sangat tidak baik sampai sangat baik digunakan rumus:

$$\text{Jarak interval (i)} = \frac{\text{Skor tertinggi} - \text{skor terendah}}{\text{jumlah kelas interval}}$$

Setelah produk divalidasi, selanjutnya dinilai oleh guru kemudian hasil penilaian yang diperoleh dianalisis dan diolah secara deskriptif menjadi data interval menggunakan skala Likert. Kemudian dilakukan uji coba kepada peserta didik, di akhir pembelajaran peserta didik diberi angket untuk mengetahui tanggapan terhadap video pembelajaran yang dikembangkan serta mengerjakan latihan soal. Untuk menghitung persentase respon siswa digunakan persentase kelayakan dengan rumus:

$$K = \frac{F}{N \times I \times R} \times 100\%$$

Keterangan:

K = Persentase kelayakan

F = Jumlah keseluruhan jawaban responden

N = Skor tertinggi dalam angket

I = Jumlah pertanyaan dalam angket

R = jumlah responden

Untuk melihat signifikansi pengaruh variabel X dan variabel Y maka dilakukan uji lanjut dengan uji t. Adapun rumus untuk uji t dua sampel independen adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan :

$\bar{x}_1$ = Rata-rata nilai kelompok pertama

$\bar{x}_2$ = Rata-rata nilai kelompok kedua

S² = Variansi kelompok pertama

s²₂ = Variansi kelompok kedua

n₁ = Jumlah sampel dalam kelompok pertama

n₂ = Jumlah sampel dalam kelompok kedua

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran berbasis canva materi Meneladani Bodhisattva dan Buddha pada penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari beberapa tahap, yaitu: analysis, desain, development, implementation dan evaluation. Hasil pengembangan dari penelitian ini berupa (1) sebuah video pembelajaran berbasis canva dengan materi meneladani Boddhisatva dan Buddha (2) penilaian desain pengembangan media pembelajaran dilakukan oleh ahli desain media serta ahli materi dengan menggunakan angket, (3) penilaian

seluruh responden yang terdiri dari siswa dan guru terhadap media pembelajaran yang telah dibuat dengan menyebarkan angket. Responden terdiri dari 40 orang siswa-siswi kelas V SDS Keluarga Universal dan guru agama yang mengajar di sekolah tersebut.

Penyajian Hasil Ujicoba

Tahap Analisis

Tujuan dari analisis yaitu untuk mengetahui gambaran yang sesungguhnya di lapangan. Peneliti melakukan analisis kebutuhan terhadap potensi dan masalah pembelajaran yang terjadi selama ini di SDS Keluarga Universal, data diperoleh dari aspek kebutuhan, analisis karakteristik siswa, analisis materi tujuan serta analisis teknologi dan didapat data sebagai berikut:

Analisis kebutuhan dan karakteristik Peserta Didik

Berdasarkan penyebaran angket kebutuhan dan karakteristik peserta didik, 85% (17 peserta didik) dari 20 peserta didik kelas V SDS Keluarga Universal menyatakan pembelajaran Agama Buddha dan Budi Pekerti cukup sulit mereka pahami. Maka dari itulah pengembangan video pembelajaran ini dapat membantu siswa siswi dengan mudah memahami pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran pun tercapai. Dari hasil yang di peroleh menyatakan 90% (18 peserta didik) dari 20 peserta didik memiliki smartphone dari data tersebut peneliti dapat menyimpulkan bahwa sebagian besar peserta didik dapat mengoperasikan smartphone dalam kegiatan sehari-harinya untuk mencari tugas dan keperluan lainnya. Dari hasil penyebaran angket didapat pula bahwa 85% dari 20 peserta didik tersebut menyatakan bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti cukup sulit dipahami. Maka dari itu, Pengembangan video pembelajaran pada pembelajaran Pendidikan agama buddha dan budi pekerti pada materi meneladan Bodhisattva dan Buddha dapat membantu peserta didik dengan mudah untuk memahami konsep materi pembelajaran tersebut sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Analisis tujuan

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis tujuan pembelajaran tentang penguasaan kompetensi yang digunakan untuk dicapai sesuai dengan kurikulum yang digunakan di SDS Keluarga Universal Tanjungpandan. Bab III. Meneladan Bodhisattva dan Buddha pembelajaran ke-17 Hadapi rintangan menuju sukses dipilih menjadi materi yang dikembangkan pada media pembelajaran kali ini.

Analisis materi

Beberapa materi yang akan dibahas dalam pengembangan video pembelajaran, diantaranya adalah doa, tak gentar hadapi rintangan, peristiwa perjuangan sang Buddha,

menang melawan rintangan dan Latihan soal. Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada guru pengajar kelas V ini menyatakan materi ini memiliki cukup kesulitan dalam penyampaian. Peserta didik membutuhkan suasana belajar baru dengan pengembangan video pembelajaran yang lebih menarik untuk memudahkan memahami materi rintangan menuju sukses dapat memudahkan siswa untuk memahami konsep dasar materi ini. Selain itu dilakukan analisis terhadap karakteristik materi pada bab ini, materi ini merupakan materi yang bersifat abstrak dan banyak teks sehingga dibutuhkan visualisasi yang dapat memvisualisasikan materi rintangan menuju sukses ini. Untuk itu aplikasi canva di gunakan karena dapat menggabungkan gambar, video, animasi, musik, serta teks yang dapat memvisualisasikan materi rintangan menuju sukses tersebut.

Analisis teknologi pendidikan

Dari data yang diperoleh peneliti berdasarkan angket yang dibagikan kepada 20 orang peserta didik SDS Keluarga Universal dan meninjau langsung kelokasi, diketahui bahwa di SD ini telah terlengkapi sarana dan prasarana pendukung Information Communication and Technology (ICT) yang memadai seperti laboratorium komputer dan Liquid Crystal Display Projector (LCD projector).

Tahap Desain

Dalam mendesain media pembelajaran ini tahap pertama yang dilakukan adalah membuat flowchart yang akan digunakan pada proses produksi. Selanjutnya berdasarkan flowchart tersebut kemudian dilakukan pengumpulan gambar-gambar dari internet, membuat teks yang akan di gunakan, menetapkan animasi-animasi yang sesuai dengan materi, mengumpulkan musik-musik instrumen sebagai musik pengiring dan buku untuk mendukung materi yang akan dibutuhkan dalam pembuatan video pembelajaran. Dari flowchart diatas maka dapat dikembangkan menjadi storyboard yang merupakan rancangan awal dari video pembelajaran ini.

Tahap Dvelopment

Tahap ini adalah penjabaran dari spesifikasi produk yang dihasilkan yakni Video pembelajaran. Dari tahap ini didapatkan produk pengembangan video pembelajaran menggunakan aplikasi canva pada pembelajaran pendidikan agama buddha dan budi pekerti dengan aplikasi canva ini, penulis dapat membuat gabungan dari teks, animasi, gambar, dan video ataupun audio berupa lagu pengiring dalam pengembangan video pembelajaran pada materi meneladan Bodhisattva dan Buddha sesuai dengan yang telah peneliti lakukan. Sebelum diuji coba produk, produk haruslah divalidasi terlebih dahulu oleh tim validasi yakni validasi

media dan validasi materi. berikut beberapa revisi media yang dilakukan peneliti berdasarkan saran dari para ahli:

Validasi Ahli Media

Pengembangan video pembelajaran yang telah selesai dirancang dan dibuat oleh ahli peneliti kemudian dilakukan tahap validasi oleh ahli media yaitu Novi, S.Pd.B.,M.M setelah ahli media melihat dan menyimak video yang peneliti rancang, selanjutnya ahli media menilai media pembelajaran tersebut dalam bentuk angket Dari data analisis tabel di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa perlunya penyesuaian ukuran tulisan dengan gambar dan animasi dalam video pembelajaran. Kemudian perlu penyederhanaan elemen dalam video pembelajaran agar mudah dipahami. Dari validasi pertama ini video pembelajaran yang dibuat oleh peneliti mendapat skor 60 dengan rerata 4 yang dikategorikan” baik”, oleh karena itu untuk mendapatkan hasil yang maksimal peneliti melakukan revisi berdasarkan saran oleh ahli media. Setelah dilakukan perbaikan validasi pertama, maka tahap kedua ini diperoleh skor lebih banyak dari pada validasi pertama yaitu 70, dimana semua revisi dari validasi sebelumnya dikomentari sudah baik, tabel 3.8 dengan skor 70 termasuk dalam kategori sangat baik. Artinya video pembelajaran yang ditampilkan sudah layak untuk diujicobakan pada kelompok kecil yang telah disusun oleh peneliti.

Validasi Ahli Materi

Validasi materi pada video pembelajaran ini di validasikan oleh Novi, S.Pd.B.,M.M. yang menjadi tim ahli materi dimana yang dinilai adalah kesesuaian materi dengan animasi yang ditampilkan di dalam video pembelajaran. Tingkat validasi yang didapatkan peneliti atas materi yang ditampilkan dalam video pembelajaran ini dikategorikan “sangat baik”. Dari hasil validasi ini maka video pembelajaran ini sudah layak untuk di uji cobakan pada kelompok kecil. Uji coba akan di lakukan pada peserta didik kelas V SDS Keluarga Universal.

Tahap Implementasi

Berdasarkan catatan, saran dan komentar dari validator media dan validator materi, peneliti memperhatikanya dengan baik dalam menyempurnakan produk yang di kembangkan, untuk selanjutnya di berikan kepada guru untuk melihat respon dan di ujicobakan kepada peserta didik kelas V SDS Keluarga Universal Tanjungpandan. Ujicoba melibatkan dua kelompok yaitu 20 peserta didik kelompok eksperimen dan 20 peserta didik kelompok kontrol. Kelompok eksperimen menggunakan media pembelajaran berupa video dalam proses pembelajaran dan kelompok kontrol menggunakan media pembelajaran berupa buku teks siswa. Di akhir pembelajaran peserta didik mengerjakan soal latihan, pada kelompok eksperimen di beri angket untuk melihat tanggapan peserta didik terhadap kelayakan video

pembelajaran yang di kembangkan. Berdasarkan tabel 4.4 diatas guru memberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan dan diperoleh skor 65 sehingga dari hasil tersebut guru sebagai pengguna menyatakan bahwa video pembelajaran ini baik digunakan dan dapat diujicobakan kepada peserta didik. Dalam melaksanakan uji coba ini sebelum peneliti memulai, peneliti menjelaskan fitur-fitur dari aplikasi canva yang di gunakan untuk membuat video pembelajaran serta menjelaskan dan mengeksplor pengetahuan peserta didik tentang materi meneladan Bodhisattva dan Buddha pembelajaran ke 17 hadapi rintangan menuju sukses.

Berdasarkan hasil analisis angket tanggapan peserta didik (lampiran 9), diperoleh tanggapan tertinggi pada nomor 2, 11 dan 12. Ketertarikan belajar pendidikan agama Buddha dan Budi Pekerti menggunakan video pembelajaran memperoleh skor 85. Dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran saat menggunakan video pembelajaran ini dapat menambahkan minat belajar peserta didik sehingga proses pembelajaran pun menyenangkan dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Diakhir pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol peserta didik di minta mengerjakan latihan soal yang berbentuk pilihan ganda sebanyak 10 soal. Pada kelas eksperimen memperoleh rata-rata nilai sebesar 93 (lampiran 10) dan pada kelas kontrol di peroleh rata-rata nilai sebesar 84 (lampiran 11).

Tahap Evaluasi

Pada tahap ini evaluasi terakhir dilakukan bertujuan untuk mengetahui bagaimana tanggapan peserta didik terhadap video pembelajaran yang dinyatakan layak oleh validator media. Setelah tahap implementasi ini dilakukan uji coba produk, peneliti memperoleh data berupa dalam bentuk angket. Berdasarkan data angket tanggapan peserta didik terhadap produk video pembelajaran yang diperoleh tanggapan sangat baik. Keselarasan dan kesesuaian video pembelajaran serta tampilan yang menarik dalam penyajian materi yang mampu menarik minat peserta didik dalam mempelajari materi dan membantu mereka menjadi lebih mudah memahami materi meneladan Bodhisattva dan Buddha.

Analisis Data

Analisis Kelayakan Media Pembelajaran

Data yang dianalisis dalam penelitian ini adalah data yang diperoleh dari pengisian angket validasi ahli media dan validasi ahli materi pada saat proses validasi dan dari respon peserta didik berupa uji kelompok kecil. Ada dua data yang diperoleh dalam penelitian ini, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Berdasarkan rekapitulasi nilai hasil uji coba kelompok kecil tersebut didapat data :

Jumlah skor (F) = 1266

Skor tertinggi dalam angket (N) = 5

Jumlah pertanyaan dalam angket = 15

Jumlah responden (R) = 20

Maka hasil analisis kelayakan yaitu :

$$K = \frac{F}{N \times I \times R} \times 100\%$$

$$K = 1266 / (5 \times 15 \times 20) \times 100\%$$

$$K = 84,4 \%$$

Berdasarkan hasil persentase skor dengan nilai 84,4 % dalam melihat data lampiran 9 kriteria interpresentasi skor untuk angket tanggapan peserta didik, maka produk yang dikembangkan oleh pengembang dapat dikategorikan sangat baik serta tanggapan siswa terhadap video pembelajaran yang ditampilkan sangat baik. Pada pengisian angket, siswa memiliki komentar umum. Adapun komentar umum dari peserta didik antara lain:

- Video sangat menarik
- Saya sangat senang, saya ingin video lagi untuk pembelajaran selanjutnya
- Video sangat bagus dan desain bagus

Dari komentar tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kebutuhan peserta didik, dikarenakan tanggapan/komentar positif dari peserta didik.

Hasil analisis hasil belajar sebagai berikut :

Jumlah sampel (n) = 20

Total skor = 186

Rata-rata ($\bar{x}_1$) = 9,3

$$\begin{aligned} \text{Varian } s_1^2 &= s^2 = \frac{\sum (X_i - \bar{X})^2}{n - 1} \\ &= \frac{15,80}{20 - 1} = \frac{15,80}{19} \\ &= 0,8316 \end{aligned}$$

Kelas Kontrol:

Jumlah sampel (n) = 20

Total skor = 168

Rata-rata ($\bar{x}_1$) = 8,4

$$\begin{aligned} \text{Varian } s_2^2 &= s^2 = \frac{\sum (X_i - \bar{X})^2}{n - 1} \end{aligned}$$

$$= \frac{20,00}{20-1} = \frac{20,00}{19}$$

$$= 1,0526$$

$$\text{Uji } t = t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

$$t = \frac{9.3 - 8.4}{\sqrt{\frac{0.8316}{20} + \frac{1.0526}{20}}}$$

$$= 2,97$$

Karena nilai p-value < 0.05, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara hasil belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol pada tingkat signifikansi 5%.

5. SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SDS Keluarga Universal Tanjungpandan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

- Berdasarkan penelitian diketahui tanggapan peserta didik terhadap pengembangan video pembelajaran pada materi meneladan Bodhisattva dan Buddha pembelajaran ke 17 Hadapi rintangan menuju sukses mendapat tanggapan yang sangat baik. sehingga dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran ini dapat meningkatkan minat belajar peserta didik kelas V SDS Keluarga Universal Tanjungpandan.
- Berdasarkan penelitian video pembelajaran pada materi BAB III meneladan Bodhisattva dan Buddha pembelajaran ke 17 Hadapi rintangan menuju sukses dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SDS Keluarga Universal Tanjungpandan
- Berdasarkan hasil analisis didapatkan t tabel pada taraf signifikansi 5% adalah 1,998. Jadi nilai t hitung > t tabel (2,97 > 1,998) dan nilai signifikansinya lebih dari 0,05 , terdapat perbedaan skor hasil belajar peserta didik secara signifikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sehingga dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran layak di gunakan

untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik kelas V SDS Keluarga Universal Tanjungpandan.

Saran

- Pengembangan video pembelajaran materi meneladan Bodhisattva dan Buddha menggunakan Canva ini dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran mandiri yang dapat digunakan siswa.
- Disarankan pada guru Pendidikan Agama dan Budi Pekerti untuk menggunakan video pembelajaran ini pada saat mengajar, karena dengan menggunakan produk ini akan membuat peserta didik lebih termotivasi dalam belajar dan peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan.
- Peneliti juga menyarankan untuk para ahli peneliti di bidang pengembangan selanjutnya agar dapat mengembangkan video pembelajaran berbasis media pada materi mata pelajaran lainnya dengan menggunakan bantuan komputer dan program-program aplikasi komputer lainnya untuk menghasilkan media pembelajaran yang lebih baik serta lebih menarik lagi sehingga mempermudah peserta didik memahami materi pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Achru, A. (2019). Pengembangan minat belajar dalam pembelajaran. *Jurnal Idaarah*, 3(2).
- Arsyad, A. (2013). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arsyad, A. (2014). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan media dalam pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, 1(4).
- Gie, T. L. (2014). *Cara belajar yang efektif* (Cet. I). Yogyakarta: PUBIB.
- Hamalik, O. (2014). *Proses belajar mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hasan, M., dkk. (2021). *Media pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Hidayat, N., Sutrisno, S., & Permatasari, T. (2023). Transformasi Sekolah Tinggi Agama Buddha Nalanda menjadi Institut Agama Buddha Nalanda: Tinjauan studi kelayakan dalam konteks sosial budaya. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 3(5), 4174–4189. Retrieved from <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/5331>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Capaian pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti Fase A-F*.

- Nugraha, M. F., Hendrawan, B., dkk. (2020). *Pengantar pendidikan dan pembelajaran di sekolah dasar*. Tasikmalaya: Edu Publisher.
- Ricardo, & Meilani, R. I. (2017). Impak minat dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 188–201.
- Riduwan. (2015). *Dasar-dasar statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito. (2014). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sariputta. (2024). *Dhammapada Indonesia*. Retrieved from <https://www.sariputta.com/dhammapada/indonesia>
- Slameto. (2010). *Belajar & faktor-faktor yang mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. (2013). *Pengembangan media pembelajaran*. Yogyakarta: Pedajogja.
- Susanto, A. (2015). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Jakarta: Prenada Media.
- Widoyoko, E. P. (2012). *Teknik penyusunan instrumen penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Zainiyati, H. S. (2017). *Pengembangan media pembelajaran berbasis ICT (Konsep dan aplikasi pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam)*. Jakarta: Kencana.