

Penerapan Media Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Buddha Siswa Kelas III SD Maitreyawira Dumai

Dewi Triyani, Irawati, Hosan
STAB Maitreyawira
stabmaitreyawira@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this action research is to determine the implementation of learning and the application of interactive media in improving the learning outcomes of Buddhist education for third grade students of SD Maitreyawira Dumai. The results of the research with the procedures for planning, implementing, observing, and reflecting. It has been implemented well, as indicated by the increase in learning outcomes, the average score of students shows an increase in learning outcomes from 44 in the pre-cycle increasing to 73 in the first cycle, increasing to 87 in the second cycle until all students complete (≥ 73 KKM) in the first cycle. received Buddhist Education lessons with the application of interactive learning media, in the percentage there was an increase in learning outcomes by 52% in the first cycle and 48% in the second cycle to 100%. This shows that the application of interactive learning media is successfully understood by students, Buddhist teachers are more involved in student activity in the learning process by applying interactive learning media based on interactive PPT which is fun and interesting.

KEYWORDS: interactive learning media, learning outcomes, and Buddhist education

PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi fondasi yang sangat penting bagi manusia dalam menciptakan generasi penerus yang unggul dan berkualitas. Pendidikan merupakan salah satu indikator dalam mewujudkan kemajuan suatu Negara, karena dengan pendidikan yang berkualitas akan mencetak sumber daya manusia yang unggul, dengan sumber daya manusia yang unggul maka pembangunan Negara juga akan dapat dicapai. Bila hal itu terealisasi maka hasil outputnya adalah kemajuan suatu Negara itu.

Satu di antara amanat Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Sejalan dengan amanat tersebut di dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa 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. Pendidikan merupakan modal yang sangat penting dalam menentukan masa depan bangsa.

Kualitas pendidikan di Indonesia harus ditingkatkan dengan melakukan pembaharuan yang dilakukan secara terkonsep, teratur, dan berkelanjutan yang menjadi tanggung jawab semua pihak yang terlibat dalam pendidikan. Guru merupakan pihak yang paling berperan penting dalam hal ini. Guru dituntut untuk dapat menciptakan suasana belajar yang efektif, kreatif, dan inovatif, baik dengan menggunakan pendekatan, strategi, maupun metode dalam pembelajaran yang dapat memudahkan siswa untuk memahami materi yang diajarkan. Dengan dilakukannya pembaharuan ini, besar kemungkinan siswa mampu mencapai hasil belajar yang optimal dan juga membantu tercapainya tujuan pembelajaran.

Tujuan Pendidikan Nasional yang tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3, menjelaskan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Untuk mencapai tujuan pendidikan nasional seperti yang telah diuraikan di atas perlu adanya upaya penyelenggaraan program pendidikan melalui mata pelajaran Pendidikan Agama Buddha.

Upaya untuk mewujudkan tujuan tersebut harus didukung dari semua pihak yang terlibat dalam pendidikan, baik dari pendidik, kurikulum, fasilitas, dan tentunya siswa itu sendiri. Aktivitas belajar yang baik perlu dilaksanakan dengan berbagai macam inovasi. Upaya ini dilakukan guna menciptakan kemudahan bagi siswa dalam proses pembelajaran untuk beradaptasi dengan perubahan zaman, terlebih di tengah perkembangan teknologi saat ini. Dengan aktivitas belajar yang baik maka tujuan pembelajaran pun akan dapat terealisasi.

Peran seorang guru sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran, karena seorang guru tidak hanya sekedar memberikan pengetahuan saja, namun juga dituntut untuk membuat pembelajaran berlangsung lebih aktif. Guru sebagai fasilitator harus membuat suasana belajar yang kondusif, jika suasana kurang menarik dan siswa tidak terlibat dalam pembelajaran membuat suasana kelas menjadi tidak kondusif. Guru memerlukan alat atau media pembelajaran yang dapat membantu memecahkan permasalahan yang dijumpai di dalam proses belajar mengajar. Guru harus menjadi pengarah yang baik dalam proses pembelajaran agar suasana belajar dapat kondusif serta membangun komunikasi yang baik antar siswa.

Kenyataannya hingga sekarang banyak guru yang masih dominan menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi ajarnya, proses pembelajaran ini berlangsung satu arah dari guru ke siswa, dimana hal ini menyebabkan siswa menjadi jenuh dan bosan. Sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan penerapan media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran yang diharapkan dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran.

Menurut Daryanto (2016:13) dengan memperhatikan kompleks dan uniknya proses belajar, maka ketepatan pemilihan media akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Penerapan media pembelajaran interaktif diharapkan dapat menjadi salah satu solusi dalam segi inovasi belajar, serta diharapkan mampu merubah pembelajaran Pendidikan Agama Buddha menjadi lebih menarik bagi siswa dan diharapkan dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan hasil belajar yang meningkat, maka tujuan pembelajaran juga akan dapat dicapai.

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Buddha, penulis menyadari bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Buddha di SD Maitreyawira Dumai masih kurang efektif dan belum menunjukkan hasil yang optimal. Pendidik masih kerap menggunakan metode ceramah yang mana siswa hanya mendengar dan mencatat tanpa ada interaksi yang menarik.

Kecenderungan seorang guru yang dominan menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi pelajaran dan proses pembelajaran yang minim dimodifikasi dengan metode pembelajaran lainnya membuat siswa merasa bosan dan jenuh. Gaya belajar siswa di SD Maitreyawira Dumai ini cenderung berpusat pada gurunya. Gaya belajar seperti ini membuat siswa pasif dalam proses pembelajarannya, bila guru memberikan tugas barulah siswa mengerjakannya, namun bila tidak diberikan tugas, maka siswa akan sibuk sendiri, kondisi ini membuat suasana belajar menjadi tidak kondusif. Bahkan bila ditanya mengenai materi Pendidikan Agama Buddha, jarang siswa dapat langsung menjawabnya, karena mereka belajar jika diberikan tugas saja, sehingga nilai pelajaran Pendidikan Agama Buddha masih terbelang cukup rendah.

Efektivitas pembelajaran Pendidikan Agama Buddha dapat terlihat dari hasil belajar yang dicapai siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Buddha dibandingkan dengan KKM yang telah ditetapkan. Adapun persentase capaian hasil Ujian Tengah Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2021/2022 berdasarkan KKM yang ditetapkan di kelas III SD Maitreyawira Dumai, yang merupakan gambaran kemampuan awal siswa kelas III SD Maitreyawira terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Buddha dapat dilihat pada Tabel I.1 berikut.

Tabel 1.1
Persentase Capaian Hasil Ujian Tengah Semester Ganjil T.P 2021/2022 berdasarkan KKM di Kelas III SD Maitreyawira Dumai

No	Nilai Hasil Ujian dibandingkan terhadap KKM (KKM=73)	Jumlah Siswa	Persentase
1	<73	27	100%
2	≥73	0	0%
Total		27	100%

Sumber: Rekapitulasi Nilai Ujian Tengah Semester Ganjil Kelas III SD Maitreyawira Dumai Tahun Pelajaran 2021/2022

Berdasarkan data hasil ujian tengah semester ganjil di kelas III SD Maitreyawira Dumai, menunjukkan bahwa hasil belajar Pendidikan Agama Buddha masih sangat rendah, yang ditandai dengan keseluruhan siswa yang belum mencapai KKM yang telah ditetapkan yaitu 73. Dari hasil pembelajaran Pendidikan Agama Buddha pada UTS semester ganjil sebanyak 27 siswa (100%) dari jumlah keseluruhan siswa belum mencapai KKM, yang artinya tidak satupun siswa yang mencapai nilai KKM, sehingga perlu dilakukan remedial. Nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 44, masih sangat jauh di bawah KKM.

Dari hasil wawancara dengan kepala sekolah disimpulkan bahwa, Pembelajaran Pendidikan Agama Buddha di kelas III SD Maitreyawira masih belum optimal terbukti dengan hasil capaian pembelajaran siswa rata-rata masih di bawah KKM. Persediaan sarana dan prasarana dalam mendukung proses pembelajaran dengan bantuan media tersedia cukup lengkap. Namun, penggunaan oleh guru sangatlah minim. Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka penulis mencoba menerapkan penggunaan media pembelajaran yang membantu siswa untuk lebih mudah memahami pelajaran Pendidikan Agama Buddha agar lebih menarik yaitu dengan penerapan media interaktif.

Penerapan media interaktif diharapkan dapat menjadi solusi dan memiliki posisi sentral dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan ketertarikan siswa dan memfokuskan perhatian siswa dalam mempelajari materi yang diajarkan, sehingga kegiatan belajar menjadi efektif dan efisien. Pembelajaran yang efektif dan efisien akan berpengaruh pada hasil belajar siswa. Dengan hasil belajar yang baik maka tujuan pembelajaran pun akan dapat dicapai.

Media merupakan perantara terjadinya komunikasi antara pengirim pesan kepada penerima pesan dengan tujuan agar si penerima mengerti maksud pesan atau informasi yang akan disampaikan.

Menurut Ega Rima Wati (2016:2) media merupakan segala bentuk alat yang dipergunakan dalam proses penyaluran atau penyampaian informasi, sesuatu yang bersifat meyakinkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa tersebut.

Sedangkan menurut Daryanto (2016:4) suatu perantara yang digunakan dalam pembelajaran dinamakan media. Lebih lanjut Daryanto (2016:69) mengemukakan bahwa multimedia interaktif atau media interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.

Sementara menurut Gagne dan Briggs dalam Arsyad (2014:4) media pembelajaran sendiri merupakan alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film slide, foto, gambar, grafik, televisi dan komputer.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif adalah perantara atau suatu wadah dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi atau informasi yang didalamnya terjadi interaksi baik antara siswa dengan guru, siswa dengan siswa, dan siswa dengan media pembelajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Manfaat media pembelajaran interaktif adalah untuk membantu guru dalam menyampaikan bahan pembelajaran yang menarik dan dapat lebih mudah dimengerti oleh siswa. Situasi belajar yang menarik dan menyenangkan akan menimbulkan kekuatan perhatian, mempertajam indra, dan menumbuhkan semangat belajar dari siswa. Hasil akhirnya adalah meningkatkan kualitas siswa untuk aktif dan interaktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam penelitian ini adalah berbasis *Microsoft Office Power Point*. Menurut Rusman dkk (2013:300) *Microsoft Office Power Point* adalah sebuah program komputer untuk presentasi yang dikembangkan oleh *Microsoft*, disamping *Microsoft word* dan *excel* yang telah dikenal banyak orang. Lebih lanjut Rusman dkk (2013:301) juga mengatakan bahwa program *power point* merupakan salah satu *software* yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia menarik, mudah

dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relatif murah, karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk penyimpanan data.

Demikian juga menurut Junaidi (2011:20) *Microsoft Power Point* merupakan suatu *software* yang akan membantu dalam menyusun sebuah presentasi yang efektif, profesional, dan juga mudah. *Microsoft power point* akan membantu sebuah gagasan menjadi lebih menarik dan jelas tujuannya jika dipresentasikan karena *Microsoft Power Point* akan membantu dalam pembuatan *slide*, *outline* presentasi, presentasi elektronika, menampilkan *slide* yang dinamis, termasuk *clip art* yang menarik, yang semuanya itu mudah ditampilkan di layar monitor komputer.

Pendapat serupa disampaikan Hujair A.H Sanaky (2009: 127-128) bahwa media *power point* adalah program aplikasi presentasi yang merupakan salah satu program aplikasi dibawah *Microsoft Office* program komputer dan tampilan ke layar menggunakan bantuan LCD proyektor.

Daryanto (2016:98) juga mengatakan, agar presentasi yang dibuat terlihat lebih menarik dan interaktif, bisa memanfaatkan fasilitas *action button* pada program *Power Point*. Dengan menggunakan fasilitas ini maka media presentasi yang anda buat akan menyerupai multimedia interaktif.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa *power point* adalah program aplikasi presentasi yang merupakan salah satu program aplikasi dibawah *Microsoft Office*, yang mudah dan sering digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah yang menarik dengan berbagai fitur yang terdapat di dalamnya dan mudah untuk dioperasikan.

Menurut Kunandar (2013:62) hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar. Pendapat serupa juga disampaikan Purwanto (2014:46) bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku meliputi pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dialami siswa setelah melaksanakan kegiatan belajar.

Nana Sudjana (2009:3) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dimiyati dan Mudjiono (2006:3-4) juga menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perolehan yang dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar yang menghasilkan perubahan yang dapat diukur dan diamati baik dari segi pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Perubahan disini diartikan sebagai peningkatan atau pengembangan kearah yang lebih baik dari sebelumnya atau dari tidak tahu menjadi tahu. Hasil belajar tidak hanya berupa nilai saja, namun dapat pula berupa perubahan, kedisiplinan, keterampilan dan lain sebagainya yang menuju pada perubahan yang lebih baik.

Maka penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian materi oleh guru kepada siswa. Sehingga dapat dikatakan bahwa media pembelajaran membantu memudahkan siswa dalam memahami materi ajar serta penyajian data menjadi yang menarik yang akan membangkitkan keinginan dan minat belajar siswa.

Pembelajaran dengan interaksi membuat materi pelajaran lebih mudah diserap dan dimengerti dalam proses belajar mengajar karena melibatkan hampir semua unsur indra siswa. Semakin banyak indera yang digunakan dalam proses tersebut seperti menerima dan mengolah informasi, maka semakin besar kemungkinan informasi tersebut dapat dimengerti dan dipertahankan dalam ingatan siswa. Jika demikian, besar harapan bahwa siswa dapat menerima dan menyerap dengan baik materi yang disajikan dalam proses belajar.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar akan meningkatkan hasil belajar yang lebih baik. Wandah Wibawanto (2017:6-7) menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki peranan yang besar dan berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pendidikan yang diinginkan.

Levie & Levie dalam Arsyad (2014:12) menyimpulkan bahwa stimulus visual membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas-tugas seperti mengingat, mengenali, mengingat kembali, dan menghubungkan-hubungkan fakta dan konsep. Di lain pihak, stimulus

verbal memberi hasil belajar yang lebih apabila pembelajaran itu melibatkan ingatan yang berurut-urutan (sekuensial).

Belajar dengan menggunakan indra ganda atau gabungan, seperti konsep diatas akan memberikan keuntungan bagi siswa, yaitu siswa akan belajar lebih banyak daripada jika materi pelajaran hanya disajikan dengan satu stimulus saja. Oleh karena itu, penerapan media interaktif diharapkan dapat menjadi solusi dalam segi inovasi belajar, yang mana dapat meningkatkan ketertarikan siswa dan memfokuskan perhatian siswa dalam mempelajari materi yang diajarkan, sehingga kegiatan belajar menjadi efektif dan efisien. Pembelajaran yang efektif dan efisien akan berpengaruh pada hasil belajar siswa. Dengan hasil belajar yang baik maka tujuan pembelajaran pun akan dapat dicapai.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam 2 siklus dan dilakukan di SD Maitreyawira Dumai. Subjek dalam penelitian ini adalah 27 orang siswa, yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 15 orang siswa perempuan kelas III SD Maitreyawira Dumai serta data pendukung dari hasil wawancara dengan kepala sekolah, guru, dan bidang kurikulum.

Instrumen dalam penelitian ini meliputi perangkat pembelajaran yang terdiri dari silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan Lembar Kerja Siswa (LKS) dan instrumen pengumpulan data yang terdiri dari Lembar Observasi Siswa, Lembar Observasi Guru, dan soal tes.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini terdapat teknik wawancara, teknik observasi, teknik dokumentasi, dan teknik tes.

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas terdiri dari beberapa siklus yang masing-masing terdapat empat tahapan, yaitu tahap: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Meskipun dalam kenyataannya tahapan pelaksanaan dan pengamatan sesungguhnya dilakukan secara bersamaan.

Sesuai dengan jenis penelitian yang dipilih berupa penelitian tindakan, maka penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan dari Kemmis dan Taggart dalam Suharsimi Arikunto (2006:74) dengan siklus yang dapat digambarkan sebagai berikut:



Sesuai dengan jenis penelitian yang dipilih yaitu berupa penelitian tindakan kelas, yang terdiri dari 2 siklus. Namun sebelum masuk ke tahap siklus terlebih dahulu dilakukan kegiatan pra siklus. Kegiatan ini berguna untuk mengetahui gambaran awal kondisi pembelajaran, kendala-kendala, dan capaian hasil belajar siswa, yang akan dijadikan pertimbangan dalam menyusun rancangan tindakan pada siklus 1. Demikian juga selanjutnya, hasil capaian siklus 1 menjadi bahan refleksi untuk menyusun perbaikan pada siklus 2. Tindakan siklus 1 dan siklus 2 dilaksanakan sesuai perencanaan yang tersusun dalam RPP.

Dalam menerapkan keabsahan data diperlukan teknik pemeriksaan, yang didasarkan atas kriteria tertentu. Menurut Moleong (2010:324), ada empat kriteria yang digunakan, yaitu derajat kepercayaan (*credibility*), keterahlian (*transferability*), ketergantungan (*dependability*), dan kepastian (*confirmability*). Selanjutnya dari keempat kriteria tersebut peneliti menggunakan tiga kriteria untuk mengecek keabsahan data, dikarenakan atau dengan

alasan bahwa ketiga kriteria tersebut sudah bisa dijadikan tolak ukur untuk bisa menjamin kevalid-an data yang diperoleh dalam penelitian.

Ketiga kriteria yang tersebut adalah kredibilitas (kesesuaian antara hasil pengamatan dan realitas di lapangan), dependabilitas (kumpulan data harus dikonsultasikan dengan pihak yang ikut memeriksa proses penelitian, agar data temuan dapat dipertahankan), dan konfirmabilitas (menilai hasil temuan penelitian).

Penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif, dimana data yang terbentuk kata-kata atau kalimat dari hasil observasi diolah menjadi kalimat-kalimat yang bermakna dan dianalisis secara kualitatif. Data yang diperoleh dari penelitian ini juga berbentuk data deskriptif kuantitatif yang berupa angka-angka sederhana yang diperoleh dari hasil perhitungan lembar observasi pada saat tindakan dilakukan dan disajikan dalam bentuk terstruktur sehingga mudah dipahami.

Berikut ini penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu:

1. Nugroho Widiyanto melakukan penelitian dengan judul Penerapan Model Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SD pada tahun 2017. Persamaan dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah sama-sama melakukan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan Metode Pembelajaran Interaktif. Sedangkan perbedaan dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah peneliti melakukan penelitian pada mata pelajaran Pendidikan Agama Buddha Kelas III di SD Maitreyawira Dumai, sedangkan Nugroho Widiyanto melakukan penelitian pada mata pelajaran IPA Kelas V di SDN Lanjan 02.
2. Meirza Nanda Faradita melakukan penelitian dengan judul Penerapan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar IPA di SD Tawang Sari pada tahun 2020. Persamaan dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah sama-sama melakukan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan Metode Pembelajaran Interaktif. Sedangkan perbedaan dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah peneliti melakukan penelitian pada mata pelajaran Pendidikan Agama Buddha di SD Maitreyawira Dumai sedangkan, Meirza Nanda Faradita melakukan penelitian pada mata pelajaran IPA di SD Tawang Sari.
3. Kaad melakukan penelitian dengan judul Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Dalam Mengungkap Sejarah Penyiaran Agama Buddha Dengan Media Interaktif Dalam Pembelajaran Agama Buddha Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Pekanbaru pada tahun 2018. Persamaan dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah sama-sama melakukan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan Metode Pembelajaran Interaktif. Sedangkan perbedaan dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah peneliti melakukan penelitian pada Kelas III di SD Maitreyawira Dumai, sedangkan Kaad melakukan penelitian pada kelas VIII di SMP Negeri 2 Pekanbaru.

PEMBAHASAN

a. Hasil Penelitian

Kegunaan penelitian ini adalah menjelaskan Penerapan Media Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Buddha Siswa Kelas III SD Maitreyawira Dumai. Adanya peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Buddha yang memperoleh nilai $KKM \geq 73$. Berikut ini disajikan tabel peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa kelas III SD Maitreyawira Dumai Semester Ganjil T.P 2021/2022 pada mata pelajaran Pendidikan Agama Buddha.

Tabel Peningkatan Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Maitreyawira Dumai Semester Ganjil T.P 2021/2022

Aktivitas Siswa	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Jumlah siswa yang memperoleh hasil belajar ≥ 73	0 siswa (0%)	14 siswa (52%)	27 siswa (100%)

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa dengan tindakan kelas yang dilaksanakan dengan penerapan media pembelajaran interaktif melalui pelajaran Pendidikan Agama Buddha terjadi peningkatan hasil belajar dengan perbandingan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 73 pada ketuntasan hasil belajar siswa kelas III SD Maitreyawira Dumai Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2021/2022, pada pra-siklus keseluruhan siswa (27 siswa) tidak tuntas yang berarti persentase ketuntasan yaitu sebesar 0%. Selanjutnya dilakukan tindakan siklus I dengan penerapan media pembelajaran interaktif sehingga terjadi peningkatan jumlah siswa yang mencapai KKM yaitu sebanyak 14 siswa dengan persentase ketuntasan yaitu 52%. Dikarenakan belum mencapai hasil yang optimal, maka kembali dilakukan tindakan siklus II dengan penerapan media pembelajaran interaktif.

Pada siklus II keseluruhan siswa (27 siswa) mencapai KKM yang telah ditetapkan dengan persentase ketuntasan mencapai 100%. Dari hasil tindakan siklus II ini maka didapatkan data bahwa pelaksanaan tindakan kelas dengan penerapan media pembelajaran interaktif melalui pelajaran Pendidikan Agama Buddha secara keseluruhan dapat memberikan peningkatan hasil belajar yang signifikan kepada siswa beragama Buddha.

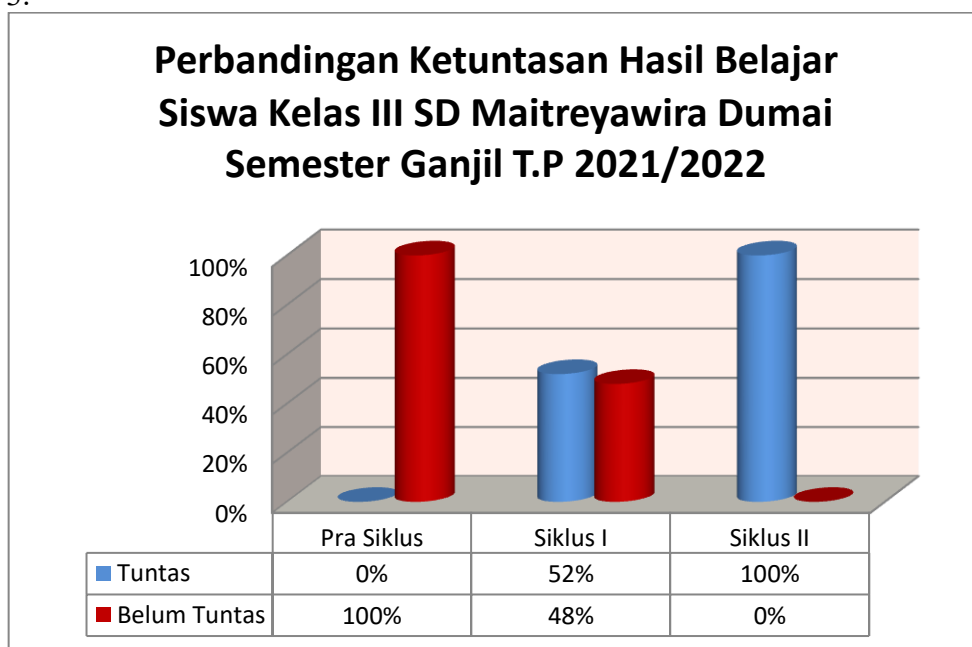
Adapun perbandingan ketuntasan hasil belajar pada pra-siklus hingga siklus II diperjelas pada diagram batang sebagai berikut:

b. Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan terlihat pada tahap awal, guru tidak menggunakan media pembelajaran yang mampu menarik minat belajar siswa, padahal sarana prasarana di sekolah cukup mendukung. Guru juga tidak berusaha melakukan inovasi dalam menyampaikan materi ajar. Justru guru cenderung menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi ajarnya sehingga pembelajaran menjadi tidak efektif dan berdampak pada hasil belajar siswa yang terlihat pada tahap pra-siklus yang mana masih banyak siswa yang tidak mencapai nilai ketuntasan minimal.

Selanjutnya setelah dilakukan penelitian dengan metode tindakan kelas, yang mana guru menerapkan media pembelajaran interaktif dengan berbasis PPT Interaktif, dimana didalamnya terdapat berbagai fitur seperti hyperlink, action button, animasi, dan objek teks. Selain itu untuk meningkatkan keingintahuan dan minat belajar siswa, guru juga mengadopsi beberapa game quiz seperti spin game sehingga siswa dapat lebih mudah memahami dan menerima materi yang diajarkan, sehingga akan terjadi peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan.

Kegunaan penelitian ini adalah menjelaskan Penerapan Media Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Buddha Siswa Kelas III SD Maitreyawira Dumai. Adanya peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Buddha yang memperoleh nilai $KKM \geq 73$.



Dengan tes tertulis yang diberikan kepada 27 siswa kelas III SD Maitreyawira Dumai sesuai siklus, nilai rata-rata siswa menunjukkan peningkatan hasil belajar dari awalnya pada tahap pra-siklus sebanyak 27 siswa (100%) dari jumlah keseluruhan siswa belum mencapai

KKM yang telah ditetapkan, dengan nilai rata-rata perolehan kelas hanya sebesar 44. Sehingga perlu dilakukan tindakan siklus I dengan penerapan media pembelajaran interaktif.

Selanjutnya pada tahap Siklus I, siswa yang telah mencapai nilai KKM yang telah ditetapkan yaitu sebanyak 14 siswa (52%), sedangkan sebanyak 13 siswa (48%) belum mencapai nilai KKM yang ditetapkan, dengan nilai rata-rata perolehan kelas sebesar 73. Pada tindakan siklus I ini, terjadi kenaikan nilai tes siswa secara signifikan melalui penerapan media pembelajaran interaktif, terlihat dari siswa yang sebelumnya belum tuntas pada tahap pra-siklus pada siklus I menjadi tuntas. Dengan nilai rata-rata pra-siklus yang awalnya 44 meningkat menjadi 73 pada siklus I, dengan peningkatan persentase ketuntasan dari pra-siklus yang awalnya 0% menjadi 52% pada siklus I. Dikarenakan masih terdapat 13 siswa yang nilainya belum mencapai KKM yang telah ditetapkan, maka akan kembali dilaksanakan tindakan dan tes ulang pada siklus II.

Pada tahap siklus II, siswa yang telah mencapai nilai KKM yang telah ditetapkan sebanyak 27 siswa (100%), sedangkan sebanyak 0 siswa (0%) belum mencapai nilai KKM yang ditetapkan, dengan nilai rata-rata perolehan kelas sebesar 87.

Pada tindakan siklus II ini, terjadi kenaikan nilai tes siswa secara signifikan dari penerapan media pembelajaran interaktif yang diberikan guru, terlihat dari siswa yang sebelumnya belum tuntas pada tahap siklus I pada siklus II menjadi tuntas 100%. Dengan nilai rata-rata siklus I yang awalnya 73 meningkat menjadi 87 pada siklus II, dengan persentase ketuntasan dari siklus I yang awalnya 52%, mengalami peningkatan sebesar 48% pada siklus II sehingga menjadi 100%.

Ini menunjukkan bahwa guru Agama Buddha berhasil dalam melaksanakan tindakan kelas dari penerapan media pembelajaran interaktif yang diterapkan pada siswa kelas III SD Maitreyawira Dumai, dengan adanya perubahan yang tidak hanya dari segi nilai pengetahuan, namun juga dari antusiasnya siswa dalam menerima pelajaran.

Guru senantiasa memberikan pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran dengan penerapan media pembelajaran interaktif berbasis PPT agar siswa secara aktif dapat dengan mudah memahami dan menerima materi yang diajarkan, serta dapat memusatkan perhatian belajar siswa. Penerapan media pembelajaran interaktif akan melibatkan hampir seluruh unsur indra siswa, dimana semakin besar indra yang digunakan, maka semakin besar kemungkinan informasi tersebut dapat dimengerti dan dipertahankan dalam ingatan siswa.

Dari data yang diperoleh di atas menurut penulis penerapan media pembelajaran interaktif dapat menjadi solusi yang baik dalam mengatasi kekurangan dalam pembelajaran sebelumnya, yang dapat diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Buddha di SD Maitreyawira Dumai dalam meningkatkan hasil belajar siswa, maka dari hipotesis tindakan bahwa dengan penerapan media pembelajaran interaktif melalui pelajaran Pendidikan Agama Buddha dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD Maitreyawira Dumai, terbukti benar dengan model tindakan kelas yang tepat dan valid. Hal ini telah diuji kredibilitas, dependabilitas, dan konfirmabilitas oleh dosen pembimbing I dan II penelitian ini. Dengan catatan lapangan atau deskripsi awal, deskripsi siklus I, siklus II, gambaran umum penelitian, struktur organisasi, daftar siswa/i, foto, dokumentasi, pengamatan, wawancara, interaksi guru dan siswa yang dilampirkan sebagai bagian yang tak terpisahkan dalam penelitian tindakan ini.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah:

1. Penerapan media pembelajaran interaktif di kelas III SD Maitreyawira Dumai telah terlaksana dengan baik dengan pemaparan PPT Interaktif yang menjadi daya tarik bagi siswa dalam proses belajar sehingga dapat membangkitkan keinginan dan minat belajar siswa
2. Penerapan media pembelajaran interaktif melalui mata pelajaran Pendidikan Agama Buddha dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD Maitreyawira Dumai dibuktikan dengan peningkatan signifikan dari nilai hasil belajar siswa pada materi pembelajaran Hari Raya Agama Buddha.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas maka berikut ini diberikan saran dalam penelitian ini yaitu:

1. Guru SD Maitreyawira Dumai diharapkan dapat merencanakan proses pembelajaran yang lebih aktif, efektif, dan efisien.
2. Guru SD Maitreyawira Dumai diharapkan mengembangkan pembelajaran yang menarik seperti media pembelajaran interaktif berbasis Microsoft Power Point maupun media yang lainnya yang dapat menarik minat belajar siswa.
3. Sekolah juga dapat menggunakan atau menerapkan media pembelajaran interaktif yang juga nantinya dapat diterapkan di kelas lain oleh guru lain.

Daftar Rujukan

- Antari, N., Wiarta, I., & Putra, M. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray (TSTS) Berbantuan Multimedia Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS Kelas V SD Gugus Letda Made Putra. *Mimbar PGSD Undiksha*, 5 (2).
(<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/10649>, diakses tanggal 01 November 2021).
- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Bina Aksara.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- BSNP. (2006). *Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Faradita, M. N. (2020). Penerapan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar IPA di SD Tawang Sari. *Proceeding Umsurabaya*.
(<http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/Pro/article/view/4836>, diakses tanggal 14 April 2022).
- Ismoyo, T. (2020). Konsep Pendidikan dalam Pandangan Agama Buddha. *Jurnal Pendidikan Buddha dan Isu Sosial Kontemporer (JPBISK)*, 2(1), 56-63.
(<https://bodhidharma.e-journal.id/JS/article/view/19>, diakses tanggal 10 April 2022).
- Junaidi. (2011). *Modul Pembangunan ICT (Information and Communication Technology)*. Jakarta: Kementerian Agama Republik Indonesia.
- Kaad, K. (2018). Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa dalam Mengungkap Sejarah Penyiaran Agama Buddha dengan Media Interaktif dalam Pembelajaran Agama Buddha Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Pekanbaru. *Jurnal Pajar (Pendidikan dan Pengajaran)*, 1050-1056.
(<https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/1870016>, diakses tanggal 14 April 2022).
- Kunandar. (2013). *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Kurikulum 2013)*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Mardi, & dkk. (2007). *Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi untuk SMK Kelas XI*. Bandung: Yudhistira.
- Moleong, L. J. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Munir. (2015). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Peraturan Pemerintah Nomor 55 Tahun 2007 tentang Pendidikan Agama dan Pendidikan Keagamaan.
- Pujimin, & Suyatno. (2018). *Buku Guru dan Siswa Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti SD Kelas III Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Purwanto. (2014). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ricardo, & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa (The Impacts of Students Learning Interest and Motivation on Their Learning Outcomes). *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 79-92.
(<https://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/view/8108>, diakses tanggal 10 November 2021).

- Rusman, & dkk. (2013). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sam's, R. H. (2010). *Model Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Teras.
- Sanaky, H. A. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safira Insania Press.
- Sanjaya, W. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sudijono, A. (2008). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani.
- Suryani, N., & dkk. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sutikno, Y. (Media Pembelajaran). 2019. Pekanbaru: STAB Maitreyawira.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Wati, E. R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena.
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif.
- Widiantono, N. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SD. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 7(3), 199-213.
(<https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/929>, diakses tanggal 16 April 2022).
- Widyastuti, & Nurhidayati. (2010). *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jawa*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.