



PEMBELAJARAN AGAMA BUDDHA DENGAN METODE *MODELING THE WAY* BERBANTUAN MULTIMEDIA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI

Taridi[✉], Ahmad Sopyan dan Dwijanto

Prodi Kurikulum dan Teknologi Pembelajaran, Program Pascasarjana,
Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima Juli 2012
Disetujui Agustus 2012
Dipublikasikan November
2012

Keywords:
Learning
Methods
Motivation
Learning results

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah memberikan gambaran pemecahan permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran Agama Buddha. Penelitian ini mengupayakan bagaimana pembelajaran agama Buddha di sekolah dapat disampaikan secara menarik, menyenangkan dan kontekstual sehingga siswa dapat termotivasi dan hasil belajar dapat meningkat. Penelitian yang dilakukan dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dilakukan dengan tindakan langsung yaitu menerapkan metode modeling the way berbantuan multimedia dalam proses pembelajaran. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, penerapan metode modeling the way berbantuan multimedia dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Saran untuk para guru atau peneliti lain untuk dapat melengkapi kekurangan dari hasil yang peneliti lakukan. Menjadikan referensi untuk penelitian sejenis atau penelitian lainnya.

Abstract

The purpose of this research is to provide an explanation related to solution faced in Buddhism teaching and learning. This research tried examine how to deliver the materials interestingly, joyfully, and contextually in order to motivate the students; thus their learning results would also improve. It employed the method of Classroom Action Research and the quasi-experiment. Further, it was conducted by using the direct action implementing the method of multimedia-assisted modeling in the learning process. As a result, the implementation of multimedia-assisted methods through modeling the way can improve motivation and learning results. Teachers as well as reserchers are recommended to revise the weaknesses of this rese-arch findings. This becomes the reference for similar research in the future.

Pendahuluan

Aktivitas belajar pada era globalisasi saat ini perlu diadakan berbagai macam inovasi. Upaya itu perlu dilakukan guna memberikan efek perubahan pada peserta didik, agar peserta didik memiliki pengalaman dalam melakukan setiap aktivitas pembelajaran. Bentuk pengalaman yang dihasilkan setidaknya dapat memberikan kesan secara mendalam bahwa pembelajaran yang dilakukan tidak hanya sebatas pengetahuan dan teori saja namun dapat memberikan manfaat dalam tingkah laku dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu faktor yang ikut mempengaruhi proses pembelajaran adalah media pembelajaran yang ditetapkan oleh guru. Media merupakan sarana yang sangat penting di dalam proses belajar mengajar. Apabila proses belajar tidak menarik maka siswa akan merasa bosan dan tidak akan tertarik dengan materi yang disampaikan oleh guru. Untuk itu media yang digunakan harus sesuai dengan kebutuhan dan materi pelajaran yang diberikan saat itu.

Kecenderungan di lapangan, kebanyakan guru mengajar dengan model yang sama dan tidak variatif sehingga tidak memberikan murid untuk mengembangkan imajinasinya dengan baik. Seperti yang terjadi dalam pembelajaran pendidikan Agama Buddha. Pemanfaatan media yang sesuai dengan perkembangan jaman dan memanfaatkan teknologi belum sepenuhnya diterapkan dalam membantu proses pembelajaran. Dampaknya murid cenderung merasa bosan dan tidak tertarik dalam proses pembelajaran. Motivasi belajar merekapun menjadi berkurang. Hal ini yang menyebabkan para siswa datang ke sekolah hanya sebagai rutinitas saja.

Banyak murid mengeluh, pembelajaran yang terjadi cenderung monoton dan metode ceramah lebih dominan. Masalah lain, dalam pembelajaran materi yang diberikan cenderung bersifat teoritik yang sulit untuk di pahami karena lebih banyak menghafal dan bersifat pengetahuan. Sebenarnya, materi *saddha* dapat di buat dengan penyajian yang menarik yaitu dengan menggunakan bantuan media dan metode yang cocok untuk materi *saddha* dan sesuai dengan karakter siswa. Berdasarkan permasalahan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan pembelajaran dengan metode *modeling the way* berbantuan media untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar.

Merrill (2007: 15) dalam jurnalnya *A Task-Centered Instructional Strategy*. "Menyatakan salah satu prinsip utama yang paling penting dalam

pembelajaran adalah bagaimana meyakinkan siswa tentang apa yang dipelajari baik pengetahuan maupun keterampilan itu dapat bermanfaat di dunia nyata". Upaya itu dapat dilakukan dengan melakukan pembelajaran yang menarik. Salah satunya dengan menggunakan metode *modeling the way*. Metode *modeling the way* adalah metode pembelajaran yang menitikberatkan pada keaktifan siswa (Suprijono 2011: 115). Sebagai pendukung pembelajaran perlu adanya media yang relevan dan sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Untuk itu perlu kombinasi dengan multimedia yang dibutuhkan dalam pembelajaran. Multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (format) yang berupa teks, gambar (vektor atau bitmap), grafik, sound, animasi, video, interaksi dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik (Ariani, 2010: 11).

Motivasi merupakan suatu daya atau kekuatan yang timbul dari dalam diri siswa untuk memberikan kesiapan agar tujuan yang telah ditetapkan tercapai. Sedangkan belajar merupakan suatu proses yang dilakukan siswa untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang lebih baik dari sebelumnya sebagai hasil pengalaman siswa dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Secara operasional motivasi belajar dalam penelitian ini adalah respon siswa Kelas XI SMK Pembangunan tahun pelajaran 2011/2012 terhadap sejumlah pernyataan mengenai keseluruhan usaha yang timbul dari dalam diri siswa agar tumbuh dorongan untuk belajar dalam rangka mendapatkan hasil belajar yang diinginkan.

Menurut Suprijono (2011: 5), hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Apresiasi ini timbul berdasarkan keinginan. Dalam penelitiannya (Moos, 2011:246) menegaskan pula bahwa hasil belajar merupakan siswa yang belajar berorientasi, dan dengan demikian didorong oleh keinginan untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dalam dirinya, hal ini yang memungkinkan para siswa untuk secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan teori pembelajaran diatas, maka peneliti menerapkan metode *modeling the way* berbantuan multimedia yaitu dengan mengajak siswa melakukan praktik langsung. Praktik yang dilakukan yaitu melakukan demonstrasi tentang tindakan aktif yang mencerminkan wujud *saddha* terhadap *Tri Ratna* sesuai dengan instruksi dan bimbingan guru. Kemudian, siswa melakukan

diskusi dan selanjutnya guru memberikan gambaran mengenai faedah melakukan praktik yang mencerminkan *saddha*.

Metode

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan di SMK Pembangunan Ampel-Boyolali. Pelaksanaan penelitian dilakukan pada bulan April-Mei 2012 dengan subyek penelitian siswa-siswi yang beragama Buddha dengan jumlah 28 siswa kelas X. Secara garis besar penelitian ini dibagi menjadi dua tahap yaitu pra siklus dan pembelajaran per siklus. Pra siklus dilakukan untuk mengumpulkan informasi sebagai bahan pertimbangan dalam menyiapkan perangkat pembelajaran. Selanjutnya pada penelitian per siklus dilakukan sebanyak tiga siklus.

Hasil dan Pembahasan

Siklus pertama. Tahap perencanaan. Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari Rencana Perangkat Pembelajaran (RPP), bahan ajar, multimedia pembelajaran, soal tes formatif dan kelengkapan alat pengajaran lainnya.

Tahap pelaksanaan. Pada awal pembelajaran peneliti melakukan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal sebelum melakukan pembelajaran. Selanjutnya pada proses pembelajaran peneliti bertindak sebagai pengajar dengan menerapkan metode *modeling the way* dengan bantuan multimedia.

Tahap pengamatan (observasi). Hasil pengamatan menunjukkan aspek-aspek yang kurang baik meliputi siswa masih kurang berani bertanya kepada guru; pada kegiatan diskusi siswa tidak maksimal melakukan diskusi; siswa terlihat kurang nyaman hal ini terlihat kurang rileks pada saat pembelajaran; dalam penyampaian pendapat siswa masih ragu-ragu. Beberapa aspek tersebut merupakan kelemahan pada siklus pertama dan akan dijadikan kajian untuk refleksi dan direvisi untuk siklus berikutnya.

Tahap analisis dan refleksi. Berdasarkan hasil *pretest* yang dilakukan pada siklus pertama didapatkan nilai rata-rata siswa 64,11 (belum sesuai dengan KKM). Informasi yang diperoleh pada pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dari hasil pengamatan dan diskusi dengan guru pamong sebagai berikut: 1) Guru kurang memberikan penghargaan terhadap siswa, 2) Pengolahan waktu masih kurang, 3) Siswa masih merasa canggung dan kurang antusias, dan 4)

Pada tahap awal guru masih terlalu mendominasi.

Siklus kedua. Tahap perencanaan. Menindaklanjuti temuan pada siklus pertama, peneliti menyiapkan kembali perangkat pembelajaran berupa RPP, media dan tes yang telah divalidasi oleh guru pamong. Rancangan Perangkat Pembelajaran pada siklus kedua ini melanjutkan pada RPP siklus pertama. RPP yang telah dibuat kemudian di konsultasikan kepada validator. Pada penyiapan media, validator juga memberikan penilaian terhadap media yang akan digunakan.

Tahap pelaksanaan. Proses pembelajaran pada tahap kedua dilakukan dengan mengacu pada siklus pertama. Pedoman yang digunakan mengacu pada revisi yang telah dibuat, agar kekurangan pada siklus pertama tidak terulang kembali. Pada pembelajaran kali ini siswa diajak mengamati media yang berbentuk video kemudian memberikan komentar. Selanjutnya siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk melakukan diskusi, merancang contoh tindakan yang mencerminkan keyakinan. Selanjutnya masing-masing kelompok mendemonstrasikan hasil diskusi, memaparkan alasan tindakan yang dilakukan dan kelompok lain dipersilakan untuk bertanya atau berkomentar.

Pada akhir pembelajaran kembali siswa diberikan tes untuk mengetahui kemampuan siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Sebelum pembelajaran ditutup diberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum jelas. Langkah terakhir pembelajaran ditutup dengan doa bersama yang dipimpin salah satu siswa.

Tahap pengamatan (observasi). Pengamatan dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya perubahan dari pada siklus sebelumnya dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan kedua, aktivitas siswa sudah baik meski ada sedikit kekurangan dari beberapa siswa yang merasa kurang nyaman dalam pembelajaran. Sedangkan peningkatan skor rata-rata yang ditunjukkan pada siklus pertama dan siklus kedua yaitu dari skor 56 menjadi 66,5. Peningkatan lain terjadi pada sikap siswa yang sudah menunjukkan keberanian bertanya kepada guru. Pada siklus pertama hanya 50%, naik menjadi 90%. Indikasi yang dirasa masih kurang berdasarkan pengamatan yaitu siswa masih kurang menunjukkan interaksi dalam proses pembelajaran.

Tahap analisis dan refleksi. Hasil tes pada siklus kedua menunjukkan perubahan hasil belajar, dari yang semula rata-rata 64,11 naik menjadi 75,62. Perubahan motivasi siswa juga

sudah nampak, hal ini bisa dilihat dari antusias siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Hasil nilai rata-rata siswa sudah memenuhi KKM namun ketuntasan belajar masih 50% dan belum dikatakan tuntas dalam pembelajaran, sebab ketuntasan pembelajaran yang diharapkan 80%.

Pada siklus kedua informasi yang di dapat berdasarkan hasil pengamatan dan diskusi langsung dengan guru pamong adalah sebagai berikut 1) Siswa masih merasakan ketidaknyamanan, 2) Beberapa siswa masih kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, 3) Pengolahan waktu dari setiap aspek rancangan pembelajaran perlu dimaksimalkan, dan 4) Pendekatan ke siswa dirasa masih kurang.

Siklus ketiga. Tahap perencanaan. Pada tahap ini peneliti mempersiapkan Rancangan Perangkat multimedia, soal *posttest*, menyiapkan instrumen angket dan alat pendukung lainnya sebagai kelengkapan dalam pembelajaran.

Tahap pelaksanaan. Pemberian materi dilakukan dengan mempresentasikan berbagai macam gambar-gambar kitab suci dan keterangan-keterangan dari kitab suci tersebut. Selanjutnya peneliti melakukan *posttest* dan penyebaran angket. Kemudian melakukan wawancara. Proses pembelajaran dilakukan dengan mengacu pada siklus kedua dan berusaha memperbaiki keaktifan siswa dalam melakukan demonstrasi, mengeluarkan pendapat dan melakukan kerja kelompok. Pada akhir pembelajaran siswa diberikan tes formatif.

Tahap pengamatan (observasi). Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus ketiga prosentase ketegasan siswa dalam menyampaikan pendapat 90%, kepedulian terhadap teman 90%, dan rasa puas dalam menjawab soal 90%. Dilihat dari nilai tes nilai rata-rata pada siklus pertama dan kedua yaitu 60,73 dan 75,70 naik menjadi 80,18 hal ini berarti terjadi peningkatan.

Analisis dan refleksi. Tahap ketiga pada proses pembelajaran telah selesai dilakukan. Hasil tes pada siklus ketiga menunjukkan hasil yang memuaskan yaitu dengan nilai rata-rata 80,57. Pada siklus ketiga tingkat ketuntasan siswa yang memenuhi KKM 75 berjumlah 24 siswa atau 85,71% dengan nilai rata-rata 81, 53. Dari keseluruhan rata-rata nilai siswa pada siklus pertama, kedua dan ketiga mengalami kenaikan yaitu 64,11, 75,62 dan 81,53.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dari siklus pertama sampai ketiga dapat disimpulkan sebagai berikut:

Pembelajaran dengan metode *modeling the way* berbantuan multimedia memiliki dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil pengamatan, motivasi siswa mengalami peningkatan pada setiap siklus. Siklus pertama siswa sudah menunjukkan motivasi yang baik dalam belajar hal ini terlihat dari prosentase sebesar 74,66%. Selanjutnya pada siklus kedua naik menjadi 88,66% dan pada siklus terakhir naik menjadi 95,33%. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa metode pembelajaran *modeling the way* berbantuan multimedia efektif untuk meningkatkan motivasi belajar.

Berdasarkan hasil analisis angket dan hasil belajar diperoleh kesimpulan bahwa motivasi belajar siswa berpengaruh positif terhadap hasil belajar. Besar pengaruh motivasi yaitu 71,6 %. Prosentase tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar berpengaruh positif terhadap hasil belajar sebesar 71,6% dan masih ada faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar sebesar 28,4%.

Pembelajaran dengan metode *modeling the way* berbantuan multimedia memiliki dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar. Hasil nilai rata-rata siklus pertama (60,73), siklus kedua (75,70) dan siklus ketiga (80,18) dan ketuntasan belajar siklus pertama 35%, kedua 50% dan ketiga 78,57%. Hasil *pretest-posttest* juga menunjukkan ketuntasan belajar dan memenuhi KKM yang ditentukan.

Daftar Pustaka

- Ariani, Niken dan Haryanto, Dany. 2010. *Pembelajaran Multimedia Di Sekolah (Pedoman Pembelajaran inspiratif Konstruktif dan Perspektif*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Moos, Daniel C dan Honkomp, Brian. 2011. " *Adventure Learning: Motivating Students in a Minnesota Middle School*". Dalam *Journal of Research on Technology in Education* Volume. 43, No. 3. Hal 246. ISTE (International Society for Technology in Education) : Canada.
- Merrill, M. David. 2007. " *A Task-Centered Instructional Strategy*". Dalam *Journal of Research on Technology in Education*. Volume 40 No 1. Hal 15. Florida State University, Brigham Young University-Hawaii, and Utah State University: Canada.
- Suprijono, Agus. 2011. *Cooperative Learning (Teori dan Aplikasi PAIKEM)*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2009. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung : Remaja Rosdakarya.