



THE EFFECT OF IMAGE MEDIA AND BUDDHIST SONGS ON LEARNING OUTCOMES OF BUDDHA RELIGIOUS EDUCATION

Hariyanto

Sekolah Tinggi Agama Buddha Negeri Raden Wijaya Wonogiri Jawa Tengah, Wonogiri, Indonesia
BuddhaWng@yahoo.co.id

PENGARUH MEDIA GAMBAR DAN LAGU BUDDHIS TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA BUDDHA

ARTICLE INFO

Submitted:
27 Januari 2020
27th January 2020

Accepted:
20 Agustus 2020
20th August 2020

Published:
26 Agustus 2020
26th August 2020

ABSTRACT

Abstract: This study aims to determine the differences of students' learning outcomes by using Buddhist pictures and songs as compared to learning through material presentation by teachers using textbooks. The research design used the Nonequivalent Control Group Design. The research subjects were third grade students of Buddhist elementary schools in Wonogiri Regency. The normality test used the One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test and the homogeneity test used the Levene Test on SPSS. Meanwhile, to test the hypothesis used the Independent Sample T Test and Paired Sample T Test on SPSS. The results showed that the learning outcomes of the experimental group and the control group were normally distributed and homogeneous. The average increased in learning outcomes of the control group was 5.1250, while the experimental group was 16.5000. The results of the independent sample t test showed that Sig. (2-tailed) or $p < 0.000$, while $\alpha < 0.05$, so $p < \alpha$ meant that H_0 was rejected. The results of the paired sample t test were known to be sig. (2-tailed) or $p < 0.000$, while $\alpha < 0.05$ so $p < \alpha$ meant that H_0 was rejected. It meant that Buddhist images and songs have a more positive effect on learning outcomes.

Keywords: image media, buddhist songs, learning outcomes

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar pendidikan Agama Buddha tingkat Sekolah Dasar di Kabupaten Wonogiri antara pembelajaran yang menggunakan media gambar dan lagu Buddhis dibandingkan pembelajaran melalui presentasi materi oleh guru dengan menggunakan buku paket. Rancangan penelitian menggunakan Nonequivalent Control Group Design. Subjek penelitian siswa kelas III Sekolah Dasar beragama Buddha di Kabupaten Wonogiri. Uji normalitas menggunakan One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test dan uji homogenitas menggunakan Levene Test pada SPSS. Sedangkan untuk menguji hipotesis menggunakan Independent Sample T Test dan Paired Sample T Test pada SPSS. Hasil penelitian menunjukkan skor hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi normal dan homogen. Rata-rata peningkatan hasil belajar kelompok kontrol 5.1250, kelompok eksperimen 16.5000. Hasil uji independent sample t test diketahui Sig. (2-tailed) atau $p < 0.000$. Sedangkan $\alpha < 0.05$ jadi $p < \alpha$ berarti H_0 ditolak. Hasil uji paired sample t test diketahui sig. (2-tailed) atau $p < 0.000$. Sedangkan $\alpha < 0.05$ jadi $p < \alpha$ berarti H_0 ditolak artinya media gambar dan lagu buddhis lebih berpengaruh positif terhadap hasil belajar.

Kata kunci: media gambar, lagu buddhis, hasil belajar

CITATION

Hariyanto. (2020). The Effect of Image Media and Buddhist Songs on Learning Outcomes of Buddha Religious Education. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(4), 457-472. DOI: <http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v9i4.7868>.

PENDAHULUAN

Setiap mata pelajaran memiliki karakteristik masing-masing, demikian juga dengan pendidikan agama Buddha memiliki karakteristik tersendiri. Tujuan pendidikan agama Buddha yang diberikan di Sekolah Dasar adalah: 1. mengembangkan keyakinan (*Saddha*) dan bakti kepada Tuhan Yang Maha Esa, Tiratana, para Bodhisattva dan Mahasattva, 2. mengembangkan manusia Indonesia yang bermoral melalui peningkatan pelaksanaan moral (*Sila*), meditasi (*Samadhi*) dan kebijaksanaan (*Panna*) sesuai dengan ajaran Buddha, 3. mengembangkan manusia Indonesia yang memahami, menghayati, dan mengamalkan Dharma sesuai dengan Ajaran Buddha yang terkandung dalam Kitab Suci Tipitaka/Tripitaka sehingga menjadi manusia yang bertanggung jawab sesuai dengan prinsip Dharma dalam kehidupan sehari-hari, 4. memahami agama Buddha dan sejarah perkembangannya di Indonesia. Pendidikan agama berpengaruh membentuk moral dan kepribadian serta membimbing perilaku seseorang menjadi lebih baik. Pendidikan agama membentuk karakter kemoralan dan kesusilaan seseorang sehingga mampu membedakan antara perilaku yang baik dengan perilaku yang tidak baik. Selain di tempat ibadah, siswa dapat memperoleh pendidikan agama di keluarga maupun di sekolah (Rohman, M & Hairudin, 2018).

Tujuan dan materi pembelajaran Pendidikan Agama Buddha dapat tercapai jika mendapat perhatian yang baik dari siswa. Menurut Soemanto (1984) perhatian adalah pemusatan tenaga atau kekuatan jiwa tertentu kepada suatu objek, atau pendayagunaan kesadaran untuk menyertai suatu aktivitas. Aktivitas yang disertai dengan perhatian intensif akan lebih sukses dan prestasinya pun akan lebih tinggi. Keberhasilan belajar siswa salah satunya dipengaruhi adanya perhatian siswa terhadap bahan belajar yang dipelajari. Peranan perhatian dalam belajar adalah menciptakan suatu lingkungan belajar sehingga siswa dapat jelas memahami suatu konsep, dan guru yang aktif dalam memastikan para siswa memproses informasi tersebut. Salah satu usaha menarik perhatian siswa dalam proses belajar mengajar adalah dengan menggunakan media.

Media adalah bagian yang sangat penting dan tidak terpisahkan dari proses pembelajaran. Penggunaan media dapat merubah sesuatu yang bersifat abstrak dapat menjadi konkrit. Anak-anak usia sekolah dasar belum mampu menerima sesuatu yang bersifat abstrak sehingga diperlukan media untuk merubah yang abstrak menjadi konkrit. Selain itu, media pembelajaran bermanfaat: 1. menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, 2. memperjelas bahan belajar sehingga lebih mudah dipahami siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik, 3. metode pembelajaran lebih bervariasi sehingga siswa tidak bosan, dan 4. siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar karena tidak hanya mendengarkan penjelasan guru (Sudjana & Rivai, 2009).

Salah satu media yang dapat mengkonkretkan materi yang bersifat abstrak dan menarik perhatian siswa dalam pelajaran pendidikan agama Buddha adalah media gambar. Media gambar dapat diperoleh melalui internet, website lembaga keagamaan Buddha, buku-buku keagamaan Buddha, dan gambar yang sengaja dicetak. Selain mudah didapat media gambar juga tidak mahal sehingga harganya terjangkau. Media gambar mengkonkretkan materi yang bersifat abstrak. Semakin konkret materi yang dipelajari siswa, maka semakin mudah siswa belajar. Sebaliknya, semakin abstrak materi yang dipelajari siswa, maka semakin sulit siswa belajar (Sanjaya, 2008).

Hasil belajar siswa diperoleh mulai dari pengalaman langsung (kongkrit) berdasarkan kenyataan yang ada di lingkungan hidupnya, kemudian melalui benda-benda tiruan, dan selanjutnya sampai kepada lambang-lambang verbal (abstrak). Pada saat kondisi seperti ini kehadiran media pembelajaran sangat bermanfaat. Media dalam posisinya yang sedemikian rupa akan dapat merangsang keterlibatan beberapa alat indera. Di samping itu, memberikan solusi untuk memecahkan persoalan berdasarkan tingkat keabstrakan pengalaman yang dihadapi siswa. Kenyataan ini didukung oleh teori penggunaan media yang dikemukakan Edgar Dale. Menurut

Arif (1994) teori Kerucut Pengalaman Dale (*Dale's Cone of Experience*) seperti Gambar 1 berikut. Teori ini merupakan elaborasi yang rinci

dari konsep tiga tingkatan pengalaman yang dikemukakan oleh Bruner.



Gambar 1. Kerucut Pengalaman Dale

Selain itu, menurut Sadiman, dkk (2009) media gambar memiliki kelebihan: 1. sifatnya konkrit, gambar lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata, 2. gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, 3. media gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan siswa, 4. gambar dapat memperjelas suatu masalah, dan 5. gambar harganya murah dan mudah didapat serta digunakan tanpa peralatan khusus. karena media gambar mudah didapat. Media gambar dapat menarik perhatian siswa. Menurut Hoy (2007) "*In sensory memory, control processes of perception; attention and recognition determine what will be transferred to working memory and held briefly for further use*". Perhatian merupakan langkah pertama dalam proses pembelajaran. Selain itu, perhatian berperan penting terhadap stimulus dalam hal ini materi ajar yang diterima *sensor memory*. Materi yang disampaikan guru pendidikan agama Buddha dapat diterima apabila perhatian siswa terfokus. Tujuan penyampaian materi pembelajaran Pendidikan Agama Buddha dapat tercapai jika mendapat perhatian yang baik dari siswa. Aktivitas yang disertai dengan perhatian intensif akan lebih sukses dan prestasinya akan lebih tinggi. Keberhasilan belajar siswa salah satunya dipengaruhi adanya perhatian siswa terhadap bahan belajar yang dipelajari.

Peranan perhatian dalam belajar adalah menciptakan suatu lingkungan belajar sehingga siswa dapat jelas memahami suatu konsep, dan guru aktif dalam memastikan para siswa memproses informasi tersebut. Perhatian merupakan langkah pertama dalam proses pembelajaran. Selain itu, perhatian berperan penting terhadap stimulus dalam hal ini materi ajar yang diterima *sensor memory*. Materi yang disampaikan guru pendidikan agama Buddha dapat diterima apabila perhatian siswa terfokus (Setiani, Setyowani & Kurniawan, 2014).

Selain perhatian siswa dalam belajar, kondisi mental yang perlu diperhatikan. Kondisi mental hendaknya dibuat menyenangkan sehingga siswa merasa senang dan nyaman mengikuti proses pembelajaran. Salah satu cara untuk menciptakan kondisi mental yang menyenangkan dengan cara mendengarkan lagu. Menurut Ortiz (2002) musik juga dapat meningkatkan konsentrasi, menenangkan pikiran, meningkatkan kewaspadaan, dan mengurangi suara-suara eksternal yang dapat mengalihkan perhatian. Lagu memiliki peran penting dalam menciptakan suasana yang menyenangkan (Vidyawati & Hasanah, 2019). Selain itu, di dalam lagu yang diperdengarkan kepada siswa terdapat teks yang berhubungan dengan materi belajar yang disampaikan. Lagu yang diperdengarkan kepada

siswa pada waktu proses pembelajaran agama Buddha adalah lagu buddhis yang berhubungan dengan materi yang disampaikan. Rahmawati (2001), menyatakan bahwa musik dapat membantu seseorang memfokuskan diri pada hal yang dipelajari, meningkatkan prestasi belajar membaca dan matematika anak usia enam dan tujuh tahun.

Lagu buddhis yang dinyanyikan dapat menimbulkan rasa senang. Siswa yang memiliki perasaan senang akan lebih bersemangat untuk mengikuti proses pembelajaran sehingga materi pendidikan agama Buddha yang telah diterima

tidak mudah dilupakan. Pelaksanaan pembelajaran pendidikan agama Buddha masih banyak yang hanya menggunakan bahasa verbal dalam penyampaian materi belajar sehingga materi pendidikan agama Buddha yang bersifat abstrak tidak dapat dimengerti siswa karena tidak konkrit. Sebagai akibatnya siswa mengalami kegagalan menafsirkan materi atau siswa mudah lupa terhadap materi belajar dan menjadi salah satu penyebab hasil belajar pendidikan Agama Buddha tingkat Sekolah Dasar tidak optimal (Fitriani, Karyadi & Ansori, 2017).

KAJIAN TEORETIS

Kata “Media” berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari medium. Miarso (2004) mendefinisikan medium sebagai “teknologi untuk menyajikan, merekam, dan mendistribusikan simbol dengan melalui rangsangan indera tertentu, disertai penstrukturan informasi”. Heinich (1996) memberikan definisi media “*A medium (plural, media) is a channel of communication. Derived from the latin word meaning, “between” the term to anything that carries information between source and receiver. Examples include film, television, diagram, printed materials, computer and instructors.* Menurut Arsyad (2007) “media” adalah alat untuk menghantarkan pesan dari pengirim ke penerima pesan”. Media dalam proses komunikasi merupakan saluran komunikasi yang menghubungkan antara pemberi pesan dengan penerima pesan. Gagne dan Briggs (Miarso, 2004) menyatakan bahwa “media pembelajaran adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar”.

Batasan mengenai pengertian media sangat luas, namun dibatasi pada media pembelajaran saja yakni media yang digunakan sebagai alat, dan bahan kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran oleh *Commission on Instructional Technology* (Miarso, 2004) diartikan sebagai “media yang lahir sebagai akibat revolusi komunikasi yang dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran selain guru, buku teks, dan papan tulis”. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat

merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali. Menurut Sudjana dan Rivai (2009) terdapat empat jenis media yang biasa digunakan dalam pembelajaran yaitu: a. media grafis (media dan dimensi), yaitu media yang mempunyai ukuran panjang, dan lebar seperti gambar, foto, grafik, bagan, atau diagram, poster, kartun, komik, b. media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti: model padat, (*solid model*), model penampang, model susun, model kerja, *mock up*, diorama, c. media proyeksi seperti: slide, film, film strips, penggunaan OHP, d. penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran.

Gambar termasuk jenis media grafis. Media grafis berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan melalui saluran penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan dalam simbol-simbol komunikasi visual. Selain menyalurkan pesan pembelajaran, media grafis juga berfungsi menarik perhatian siswa, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan fakta yang cepat dilupakan apabila tidak digrafiskan oleh siswa. Menurut Sadiman (2009) media gambar memiliki kelebihan, beberapa kelebihan media gambar: a. sifatnya konkrit, gambar lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata, b. gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. Tidak semua benda, objek atau peristiwa dapat dibawa ke kelas, dan tidak selalu anak-anak dapat dibawa ke objek/peristiwa tersebut. Gambar dapat

mengatasi hal tersebut. Air terjun Niagara/atau Danau Toba dapat disajikan ke kelas lewat gambar. Peristiwa yang terjadi di masa lampau, kemarin atau bahkan semenit yang lalu kadang-kadang tidak dapat dilihat seperti apa adanya, c. media gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan anak didik. Sel atau penampang daun yang tidak mungkin dilihat dengan mata telanjang dapat disajikan dengan jelas dalam bentuk gambar, d. gambar dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja, sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahpahaman, e. gambar harganya murah dan gampang didapat serta digunakan tanpa peralatan khusus. Gambar merupakan media visual yang penting dan mudah didapat, media gambar dapat mengganti kata-kata verbal. Mengkonkritkan yang abstrak, dan mengatasi pengamatan manusia. Gambar membuat siswa dapat menangkap ide atau informasi yang terkandung di dalamnya dengan jelas, lebih jelas dari yang diungkapkan melalui kata-kata (Munadi, 2008).

Media audio merupakan bahan yang mengandung pesan dalam bentuk *auditif* (pita suara atau piringan suara), yang disampaikan melalui indera pendengaran dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga terjadi proses belajar mengajar (Sudjana dan Rivai, 2009). Media audio dapat menyampaikan pesan yang mudah diterima oleh siswa maka digunakan bahasa audio. Bahasa audio secara sederhana adalah bahasa yang memadukan elemen-elemen suara, bunyi, dan musik. Jadi sebuah lagu dapat diartikan sebagai sebuah ungkapan yang dikeluarkan oleh sebuah nada atau bunyian dan dalam sebuah lagu dapat diambil kesimpulan atau ungkapan yang ada pada lirik dari lagu tersebut.

Sedangkan pengertian lagu menurut Alwi (2002) yaitu nyanyian; ragam nyanyian misalnya musik, gamelan dan sebagainya. Hamju (1980) menyatakan bahwa lagu adalah ratusan ekspresi dasar dari hati manusia yang dikeluarkan secara teratur dalam bentuk bahasa bunyi. Lagu terbentuk dari gabungan dari unsur-unsur irama, melodi, harmoni, bentuk atau struktur lagu dan ekspresi sebagai kesatuan. Lagu yang diciptakan oleh manusia dan didengarkan oleh manusia memiliki

berbagai pesan atau informasi. Banyak yang dapat diambil dari lagu atau nyanyian yang diciptakan oleh manusia. Selain informasi yang didapat, dalam lagu juga terdapat perasaan sang pencipta lagu tersebut. Menurut Nuyten (1994) dijelaskan bahwa musik merupakan salah satu bentuk bahasa untuk mengekspresikan sebuah perasaan kepada orang-orang yang mendengarkannya. Mereka juga sependapat bahwa mempelajari ekspresi musik, baik dalam bentuk nyanyian atau instrumental serupa dengan cara mempelajari sebuah bahasa.

Lagu dapat mengembangkan keterampilan pendengaran, menarik perhatian siswa terhadap kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Selain itu, musik dapat mempengaruhi sikap siswa dalam proses belajar mengajar Pendidikan Agama Buddha. Belajar dengan cara mendengarkan musik akan menyenangkan siswa dan siswa tidak akan merasa bosan dalam memalajarinya. Seperti dijelaskan Lazanov dalam Porter dan Hernacki (2003) yang mengemukakan bahwa, “musik yang harmonis merupakan rangsangan terbaik bagi perkembangan otak. Saat mendengarkan musik, lirik lagu akan merangsang otak kiri dan melodinya akan merangsang otak kanan”.

Penggunaan lagu dalam pembelajaran pada umumnya dapat memberikan gambaran kepada siswa mengenai ungkapan sebuah lagu karena siswa tidak hanya mendengarkan saja melainkan siswa ikut menyanyikan lagu tersebut. Jamalus (1988) mengemukakan pendapat yang sama bahwa “penghayatan suatu lagu melalui kegiatan mendengarkan bernyanyi, bermain musik, bergerak mengikuti musik, membaca musik, sehingga mendapat gambaran yang menyeluruh tentang ungkapan lagu tersebut”. Menurut Schewe, (2009) bahwa “*Shahin said that when a person listens to sounds over and over, especially for something as harmonic or meaningful as music and speech, the appropriate neurons get reinforced in responding preferentially to those sounds compared to other sounds*”. Lagu juga berfungsi untuk mengulang-ulang materi belajar, ketika siswa mendengarkan suara yang diulang-ulang, terutama suara yang harmonik atau bermakna seperti musik dan ceramah, neuron siswa lebih cepat, lebih tepat dan lebih kuat merespon dengan

mendengarkan musik dibandingkan menggunakan suara lainnya.

Belajar merupakan hal terpenting yang dilakukan manusia untuk menghadapi perubahan lingkungan yang senantiasa berubah setiap waktu, oleh sebab itu, seseorang hendaknya mempersiapkan diri untuk menghadapi perubahan persaingan belajar dalam kehidupan, termasuk belajar memahami diri sendiri, memahami perubahan, dan perkembangan globalisasi. Sehingga dengan belajar seseorang siap menghadapi perkembangan zaman yang begitu pesat. Belajar merupakan suatu proses perubahan sikap dan perilaku yang berdasarkan pengetahuan dan pengalaman. Pendapat tersebut didukung oleh penjelasan Slameto (2010) bahwa: Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

Belajar adalah suatu proses usaha merubah tingkah laku yang melibatkan jiwa dan raga sehingga menghasilkan perubahan dalam hal pengetahuan, pemahaman, nilai dan sikap yang dilakukan oleh seorang individu melalui latihan dan pengalaman melalui interaksi dengan lingkungan yang selanjutnya dinamakan hasil belajar. Hasil belajar disebut juga dengan prestasi akademik (*academic achievement*). Pengertian prestasi belajar Good (1945) "*knowledge attained or skills developed in the school subjects usually designated by tes score or by marks assigned by teachers, or by both. The achievement of pupils in the so called "academic" subjects, such as reading arithmetic, and history, as contrasted with skills developed in such areas as industrial art and physical education*". Menurut gambaran mengenai pengetahuan atau perkembangan keterampilan-keterampilan yang telah dicapai dari pelajaran yang telah diberikan, biasanya dapat diketahui dari hasil tes atau tugas yang diberikan oleh guru. Menurut Muijs & Reynolds (2008) "*... Learning can be defined as an experiential process resulting in a relatively permanent change in behavior that cannot be explained by temporary states, maturation, or innate response tendencies*". Berdasarkan kutipan di atas dikatakan bahwa: "...

belajar dapat di definisikan sebagai hasil proses eksperimental dalam perubahan tingkah laku yang relatif permanen yang tidak dapat diucapkan dengan pernyataan sesaat.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (1999), hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah *kognitif*, *afektif*, dan *psikomotor*. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesikannya bahan pelajaran. Sedangkan menurut Hamalik (2006), hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Masalah belajar adalah masalah bagi setiap manusia, dengan belajar manusia memperoleh keterampilan, kemampuan sehingga terbentuklah sikap dan bertambahlah ilmu pengetahuan. Jadi hasil belajar itu adalah suatu hasil nyata yang dicapai oleh siswa dalam usaha menguasai kecakapan jasmani dan rohani di sekolah yang diwujudkan dalam bentuk raport pada setiap semester. Perkembangan belajar seorang siswa dapat diketahui dengan cara dilakukan evaluasi. Evaluasi bertujuan untuk menentukan kemajuan yang dicapai siswa maka harus ada kriteria (patokan) yang mengacu pada tujuan yang telah ditentukan sehingga dapat diketahui seberapa besar pengaruh strategi belajar mengajar terhadap keberhasilan belajar siswa.

Keberhasilan dalam belajar menurut Winkel (1989) adalah keberhasilan yang dicapai oleh siswa, yaitu prestasi belajar siswa di sekolah yang diwujudkan dalam bentuk angka. Sedangkan menurut Winarno (1989) mengemukakan, bahwa keberhasilan dalam belajar yang dilakukan oleh siswa bagi kebanyakan orang berarti ulangan, ujian atau tes. Maksud ulangan tersebut ialah untuk memperoleh suatu indek dalam menentukan keberhasilan siswa. Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa

sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya. Sebagaimana yang dikemukakan Hamalik (1995) hasil belajar adalah “Perubahan tingkah laku subjek yang meliputi kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor dalam situasi tertentu berkat

pengalamannya berulang-ulang’. Pendapat tersebut didukung oleh Sudjana (2005) “hasil belajar ialah perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotor yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya”.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen. Subjek Penelitian tidak ditentukan secara acak sehingga metode eksperimen yang digunakan merupakan

eksperimen semu (Hajar, 1996). Rancangan penelitian ini menggunakan *Nonequivalent Control Group Design*. Rancangan penelitian ini disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Desain penelitian

Kelompok Eksperimen	pretest	Pembelajaran menggunakan media gambar dan lagu	Posttest
Kelompok Kontrol	pretest	Pembelajaran tanpa menggunakan media gambar dan lagu	Posttest

Penelitian ini dilaksanakan pada tingkat Sekolah Dasar yang terdapat siswa yang beragama Buddha di Kabupaten Wonogiri. *Treatment* atau pemberian perlakuan pada kelompok eksperimen dilakukan guru yang direkrut dengan mengikuti jadwal pelajaran di kelas yang bersangkutan. Setiap pelaksanaan *treatment* peneliti selalu hadir di kelas untuk memastikan bahwa program dijalankan guru. *Treatment* berupa penggunaan media gambar dan lagu Buddhis dalam pembelajaran menyesuaikan dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang dibuat. Populasi penelitian ini adalah siswa Sekolah Dasar kelas III yang beragama Buddha di Kabupaten Wonogiri berjumlah 49 siswa. Penentuan sampel dalam penelitian ini tidak dapat menggunakan teknik acak secara individu karena pembandingnya berupa sekolah. Menurut Driscoll dalam Anglin (1995) *it is not always possible or desirable in instructional research to randomly assign individual students to treatment conditions or to assign some students to receive a particular treatment which others will not get*. Pemilihan sampel untuk kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dilakukan dengan cara mengundi sekolah sehingga diperoleh 2 sekolah yaitu Sekolah Dasar Negeri 1 Karang dan Sekolah Dasar Negeri 1 Randusari sebagai sampel, kemudian 2 sekolah tersebut diundi lagi untuk menentukan sekolah yang menjadi kelompok

kontrol dan sekolah yang menjadi kelompok eksperimen. SD Negeri 1 Karang sebagai kelompok eksperimen dan SD Negeri 1 Randusari sebagai kelompok kontrol.

Data yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah data tentang hasil belajar pendidikan agama Buddha siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik test, *pretest dan posttest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Instrumen yang digunakan adalah tes. Tes dilakukan untuk mengungkap hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pemberian perlakuan. Bentuk tes berupa tes objektif dengan 4 (empat) pilihan jawaban. Penyusunan tes ini mengacu pada teknik penyusunan tes objektif pilihan ganda. Uji Hipotesis

a. Hipotesis 1:

Ho: Tidak ada perbedaan hasil belajar pendidikan agama Buddha tingkat Sekolah Dasar di Kabupaten Wonogiri antara pembelajaran pada kelompok eksperimen yang menggunakan media gambar dan lagu Buddhis dibandingkan pembelajaran pada kelompok kontrol melalui presentasi materi oleh guru menggunakan buku paket.

Ha: Ada perbedaan hasil belajar pendidikan agama Buddha tingkat Sekolah Dasar di Kabupaten Wonogiri antara pembelajaran pada kelompok eksperimen yang menggunakan media

gambar dan lagu Buddhis dibandingkan pembelajaran pada kelompok kontrol melalui presentasi materi oleh guru menggunakan buku paket.

Data yang digunakan untuk menguji hipotesis ini adalah gain skor kelompok eksperimen dan gain skor kelompok kontrol. Gain skor kelompok eksperimen diperoleh dari skor *postest* dikurangi skor *pretest*. Sedangkan gain skor kelompok kontrol diperoleh dari skor *postest* dikurangi skor *pretest*. Data terlebih dahulu diuji normalitas dan homogenitasnya kemudian dilakukan analisis menggunakan *independent sample t test*. Hasil analisis kemudian diuji signifikansinya pada taraf signifikansi 5% atau 0.05.

b. Hipotesis 2:

Ho: Tidak lebih berpengaruh positif pembelajaran pada kelompok eksperimen yang menggunakan media gambar dan lagu Buddhis terhadap hasil belajar pendidikan Agama Buddha tingkat Sekolah Dasar di Kabupaten Wonogiri dibandingkan pembelajaran pada kelompok kontrol

melalui presentasi materi oleh guru menggunakan buku paket.

Ha: Lebih berpengaruh positif pembelajaran pada kelompok eksperimen yang menggunakan media gambar dan lagu Buddhis terhadap hasil belajar pendidikan Agama Buddha tingkat Sekolah Dasar di Kabupaten Wonogiri dibandingkan pembelajaran pada kelompok kontrol melalui presentasi materi oleh guru menggunakan buku paket.

Data yang digunakan untuk menguji hipotesis ini adalah skor *pretest* kelompok eksperimen dan skor *postest* kelompok eksperimen. Data yang digunakan terlebih dahulu diuji normalitas dan homogenitasnya kemudian dilakukan analisis menggunakan *paired sample t test*. Hasil analisis kemudian diuji signifikansinya pada taraf signifikansi 5%. Kesimpulan apakah Ho diterima atau ditolak, diperoleh dengan cara membandingkan nilai sig dari hasil uji dengan taraf signifikansi 5%. Jika nilai sig, < 0.05 maka Ho ditolak dan Ha diterima. Begitu juga sebaliknya, jika nilai sig, > 0.05 maka Ho diterima dan Ha ditolak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data skor *pretest* kelompok eksperimen diperoleh dari pemberian tes tertulis sebelum pembelajaran Agama Buddha dengan menggunakan media gambar dan lagu Buddhis. Skor hasil pelaksanaan *pretest* menunjukkan sebanyak 6 anak belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal 73 dan sebanyak 10 anak telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal 73. Data skor *postest* diperoleh dari pemberian tes

tertulis sesudah pembelajaran Agama Buddha dengan menggunakan media gambar dan lagu Buddhis. Skor hasil pelaksanaan *postest* menunjukkan bahwa sebanyak 16 anak telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal 73. Deskripsi data penelitian pada kelompok eksperimen secara keseluruhan disajikan pada tabel 2.

Tabel 2. Deskripsi Data Penelitian Kelompok Eksperimen

	N	Min	Max	Mean	Std. Deviasi	Varians
Pretest	16	53.00	87.00	67.1250	9.98582	99.717
Postets	16	73.00	100.00	83.6250	8.79299	77.317
Valid N	16					

Data skor *pretest* kelompok kontrol diperoleh dari pemberian tes tertulis sebelum pembelajaran Agama Buddha melalui presentasi materi guru dengan menggunakan buku paket.

Skor hasil pelaksanaan *pretest* menunjukkan bahwa sebanyak 12 anak belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal 73 dan sebanyak 4 anak telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal 73.

Data skor *postest* diperoleh dari pemberian tes tertulis sesudah pembelajaran Agama Buddha melalui presentasi materi guru dengan menggunakan buku paket. Skor hasil pelaksanaan *postest* menunjukkan bahwa sebanyak 11 anak

belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal 73 dan sebanyak 5 anak telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal 73. Deskripsi data penelitian pada kelompok eksperimen secara keseluruhan disajikan pada tabel 3.

Tabel 3. Deskripsi Data Penelitian Kelompok kontrol

	N	Min	Max	Mean	Std. Deviasi	Varians
Pretest	16	53.00	80.00	64.1250	8.46857	71.717
Postets	16	60.00	93.00	69.2500	7.46994	55.800
Valid N	16					

Hasil uji normalitas data kelompok eksperimen menggunakan *one-sample Kolmogorov-Smirnov Test*. Normalitas terpenuhi apabila *Asymp. Sig. (2-tailed)* atau *p* output dari *one-sample Kolmogorov-Smirnov Test* lebih besar dari taraf signifikansi (α) yang ditetapkan, atau dengan kata lain apabila $P > \alpha$ maka H_0 diterima dan apabila $p < \alpha$ maka H_0 ditolak. Berdasarkan

hasil uji menggunakan taraf signifikansi 0.05 dapat disimpulkan bahwa semua data kelompok eksperimen berasal dari populasi yang berdistribusi normal karena *p* semua hasil uji data menunjukkan lebih besar dari 0.05. Hasil uji normalitas data kelompok eksperimen disederhanakan seperti pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Data Pada Kelompok Eksperimen

Data Skor	P	A	Hasil	Distribusi data
Pretest	0.594	0.05	$p > \alpha$	Normal
Postets	0.407	0.05	$p > \alpha$	Normal

Hasil uji normalitas data kelompok kontrol dengan menggunakan *one-sample Kolmogorov-Smirnov Test*. Normalitas terpenuhi apabila *Asymp. Sig. (2-tailed)* atau *p* output dari *one-sample Kolmogorov-Smirnov Test* lebih besar dari taraf signifikansi (α) yang ditetapkan, atau dengan kata lain apabila $P > \alpha$ maka H_0 diterima dan apabila p

$< \alpha$ maka H_0 ditolak. Berdasarkan hasil uji menggunakan taraf signifikansi 0.05 dapat disimpulkan bahwa semua data kelompok kontrol berasal dari populasi yang berdistribusi normal karena *p* semua hasil uji data menunjukkan lebih besar dari 0.05. Hasil uji normalitas data kelompok kontrol disederhanakan disajikan pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Data Pada Kelompok Kontrol

Data Skor	P	A	Hasil	Distribusi data
Pretest	0.574	0.05	$p > \alpha$	Normal
Postets	0.100	0.05	$p > \alpha$	Normal

Hasil Uji Homogenitas data kelompok eksperimen menggunakan *Levene Test*. Homogenitas varians terpenuhi apabila *Based on Mean Sig.* Atau *p output* dari *Levene Test* lebih besar dari signifikansi (α) yang ditetapkan atau dengan kata lain bila $p > \alpha$ maka H_0 diterima dan

apabila $p < \alpha$ maka H_0 ditolak. Berdasarkan hasil uji data menggunakan taraf signifikansi 0.05 dapat disimpulkan bahwa data skor *pretest* dan data skor *postest* pada kelompok eksperimen memiliki varians yang sama atau homogen karena nilai $p > 0.05$. Hasil uji homogenitas data menggunakan

Levene Test pada kelompok eksperimen disederhanakan disajikan pada tabel 6

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas Data Kelompok Eksperimen

Data skor	P	A	Hasil	Varians Kelompok
Tes tertulis	0.836	0.05	$P > \alpha$	Homogen

Hasil Uji Homogenitas data kelompok Kontrol menggunakan *Levene Test*. Homogenitas varians terpenuhi apabila *Based on Mean Sig.* Atau *p output* dari *Levene Test* lebih besar dari signifikansi (α) yang ditetapkan atau dengan kata lain bila $p > \alpha$ maka H_0 diterima dan apabila $p < \alpha$ maka H_0 ditolak. Berdasarkan uji data

menggunakan taraf signifikansi 0.05 dapat disimpulkan bahwa data skor *pretest* dan data skor *posttest* memiliki varians yang sama atau *homogen* karena nilai $p > 0.05$. Hasil uji homogenitas data menggunakan *Levene Test* pada kelompok kontrol disederhanakan pada tabel 7.

Tabel 7. Hasil Uji Homogenitas Data Kelompok Kontrol

Data skor	P	A	Hasil	Varians Kelompok
Tes tertulis	0.203	0.05	$P > \alpha$	Homogen

Uji Hipotesis

a. Hipotesis 1

Ho: Tidak ada perbedaan hasil belajar pendidikan agama Buddha tingkat Sekolah Dasar di Kabupaten Wonogiri antara pembelajaran pada kelompok eksperimen yang menggunakan media gambar dan lagu Buddhis dibandingkan pembelajaran pada kelompok kontrol melalui presentasi materi oleh guru menggunakan buku paket.

Ha: Ada perbedaan hasil belajar pendidikan agama Buddha tingkat Sekolah Dasar di Kabupaten Wonogiri antara pembelajaran pada kelompok eksperimen yang menggunakan media gambar dan lagu Buddhis dibandingkan pembelajaran pada kelompok kontrol melalui presentasi materi oleh guru menggunakan buku paket.

Data yang digunakan untuk menguji hipotesis ini adalah gain skor hasil tes pada kelompok eksperimen dan gain skor hasil tes pada kelompok kontrol. Gain skor kelompok eksperimen diperoleh dari skor *posttest* dikurangi skor *pretest* pada kelompok eksperimen. Sedangkan Gain skor kelompok kontrol didapat

dari skor *posttest* dikurangi skor *pretest* pada kelompok kontrol. Data semua kelompok telah diuji normalitas dan homogenitasnya dan hasil ujinya diketahui data berdistribusi normal dan mempunyai varians yang homogen. Kemudian gain skor diuji menggunakan *Independent Sample T Tets* H_0 diterima jika besarnya *Sig. (2-tailed)* atau p lebih besar dari taraf signifikansi (α) yang ditetapkan atau $p > \alpha$. Sedangkan H_0 ditolak jika besarnya *Sig. (2-tailed)* atau p lebih kecil dari taraf signifikansi (α) yang ditetapkan atau $p < \alpha$. Berdasarkan *output* uji menggunakan *Independent Sample T Test* di atas dan menggunakan taraf signifikansi 0.05 dapat disimpulkan H_0 ditolak sebab nilai p sebesar 0.000 atau $p < \alpha$.

b. Hipotesis 2

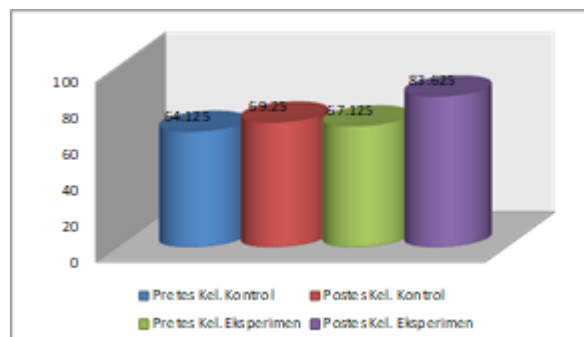
Ho: Tidak lebih berpengaruh positif pembelajaran pada kelompok eksperimen yang menggunakan media gambar dan lagu Buddhis terhadap hasil belajar pendidikan Agama Buddha tingkat Sekolah Dasar di Kabupaten Wonogiri dibandingkan pembelajaran pada kelompok kontrol melalui presentasi materi oleh guru menggunakan buku paket.

Ha: Lebih berpengaruh positif pembelajaran pada kelompok eksperimen yang menggunakan media gambar dan lagu Buddhis terhadap hasil belajar pendidikan Agama Buddha tingkat Sekolah Dasar di Kabupaten Wonogiri dibandingkan pembelajaran pada kelompok kontrol melalui presentasi materi oleh guru menggunakan buku paket.

Data yang digunakan untuk menguji hipotesis ini adalah skor *pretest* dan skor *posttest* pada kelompok eksperimen yang sudah diketahui berdistribusi normal dan memiliki varians yang *homogen*. Uji data menggunakan *paired sample t test* Ho diterima bila besarnya Sig. (2-tailed) atau p lebih besar dari taraf signifikansi (α) yang ditetapkan atau $p > \alpha$. Sedangkan Ho ditolak apabila besarnya Sig. (2-tailed) atau p lebih kecil dari taraf signifikansi (α) yang ditetapkan atau $p < \alpha$. Berdasarkan hasil uji data *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen dengan menggunakan *Paired Sample T Test* SPSS dan menggunakan taraf signifikansi 0,05 dapat disimpulkan bahwa Ho ditolak, sebab diperoleh p sebesar 0.000 yang lebih kecil dari α , atau $p < \alpha$. Artinya pada taraf signifikansi 0.05 media gambar dan lagu Buddhis lebih berpengaruh positif terhadap hasil belajar pendidikan Agama Buddha tingkat Sekolah Dasar di Kabupaten Wonogiri.

Berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh fakta terdapat perbedaan hasil belajar hasil belajar pendidikan agama Buddha tingkat Sekolah Dasar di Kabupaten Wonogiri antara pembelajaran pada

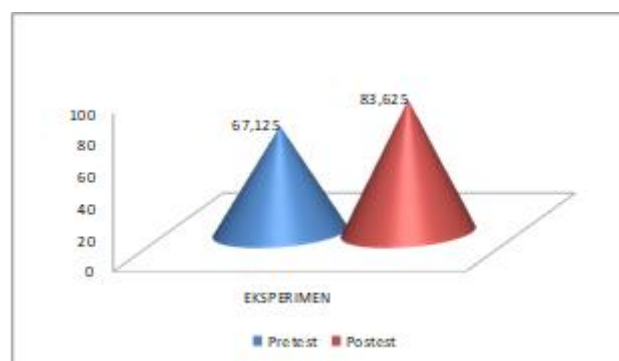
kelompok eksperimen yang menggunakan media gambar dan lagu Buddhis dibandingkan pembelajaran pada kelompok kontrol melalui presentasi materi oleh guru menggunakan buku paket. Data yang mendukung fakta ini adalah pada kelompok eksperimen rata-rata skor *pretest* sebelum menggunakan media gambar dan lagu Buddhis sebesar 67.1250 setelah penggunaan media gambar dan lagu Buddhis sebanyak empat kali pertemuan kemudian rata-rata skor *posttest* 83.6250. Sedangkan pada kelompok kontrol rata-rata skor *pretest* sebesar 64.1250 setelah pembelajaran dilaksanakan selama empat kali pertemuan kemudian diketahui rata-rata skor *posttest* 69.2500. Rata-rata gain skor pada kelompok eksperimen adalah sebesar 16.5000 sedangkan rata-rata gain skor pada kelompok kontrol adalah sebesar 5.1250, sedangkan perbedaan rata-rata gain skor kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol sebesar 11.3750. Gambaran perbedaan rata-rata hasil belajar pendidikan Agama Buddha tingkat Sekolah Dasar di Kabupaten Wonogiri antara pembelajaran yang menggunakan media gambar dan lagu Buddhis (kelompok eksperimen) dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan presentasi materi oleh guru menggunakan buku paket (kelompok kontrol) disajikan dalam diagram batang 1



Gambar 1. Perbedaan Rata-Rata Skor Hasil Belajar Antara Kelompok Eksperimen Dengan Kelompok Kontrol

Pembelajaran pada kelompok eksperimen yang menggunakan media gambar dan lagu Buddhis lebih berpengaruh positif terhadap hasil belajar pendidikan Agama Buddha tingkat Sekolah Dasar di Kabupaten Wonogiri. Data yang mendukung fakta ini adalah rata-rata pretes sebesar 67.1250 setelah penggunaan media gambar dan lagu Buddhis sebanyak empat kali

pertemuan kemudian rata-rata skor *posttest* 83.6250. Peningkatan rata-rata hasil belajar sebesar 16.5000. Gambaran rata-rata hasil belajar pendidikan Agama Buddha Tingkat Sekolah Dasar di Kabupaten Wonogiri sebelum dan sesudah menggunakan media gambar dan lagu Buddhis disajikan dalam diagram batang 2:



Gambar 2. Rata-Rata Skor Hasil Belajar Sebelum Dan Sesudah Menggunakan

Heinich (1996) memberikan definisi media *A medium (plural, media) is a channel of communication. Derived from the latin word meaning, "between" the term to anything that carries information between source and receiver. Examples include film, television, diagram, printed materials, computer and instructors.* Media merupakan komponen penting dalam suatu sistem pembelajaran. Pendidik perlu mempersiapkan media yang tepat untuk materi yang akan diberikan kepada siswa supaya pembelajaran menjadi lebih efektif. Salah satu media yang dapat digunakan oleh guru pendidikan Agama Buddha dalam menyampaikan materi tentang hari raya agama Buddha adalah media gambar dan lagu Buddhis. Penggunaan gambar sebagai media pembelajaran tidak dipandang dari segi sederhana atau modernnya, melainkan ketepatan dalam menggunakan gambar. Pemilihan gambar sebagai media harus disesuaikan dengan komponen pembelajaran. Artinya tidak sembarang gambar dapat dijadikan sebagai media pembelajaran tanpa diperhatikan manfaatnya.

Media gambar harus menarik perhatian siswa dan membuat suasana pembelajaran menjadi menyenangkan supaya siswa tidak merasa bosan, dapat membantu mempermudah dan memperlancar kegiatan pembelajaran siswa. Kosadi Hidayat dan Lim Rahmina (1995) menyatakan gambar yang diperlihatkan kepada siswa harus menarik perhatian siswa, gambar hendaknya dapat dipahami, ditafsirkan, dan dihayati oleh siswa. Gambar sebagai media pembelajaran dapat dijadikan sebagai alat bantu mencapai tujuan pembelajaran, media gambar dijadikan sebagai alat untuk memperjelas pemahaman siswa karena mengkonkritkan materi yang bersifat abstrak. Penggunaan media pembelajaran dapat memotivasi siswa untuk belajar matematika. Masalah yang disajikan dalam konsep proses pembentukan menjadi lebih menarik menggunakan sumber daya di sekitar siswa sebagai media pembelajaran (Suciati, dkk, 2019).

Gambar merupakan media visual yang penting dan mudah didapat, media gambar dapat mengganti kata-kata verbal, mengkonkritkan yang

abstrak, dan mengatasi pengamatan manusia. Gambar membuat siswa dapat menangkap ide atau informasi yang terkandung di dalamnya dengan jelas, lebih jelas dari yang diungkapkan melalui kata-kata (Munadi, 2008). Syarat media gambar yang baik adalah sesuai dengan tujuan pembelajaran, selain itu ada beberapa syarat yang perlu diperhatikan antara lain: a. harus autentik, yaitu gambar tersebut harus jujur melukiskan situasi seperti kalau orang melihat benda sebenarnya, b. sederhana, yaitu komposisi cukup jelas menunjukkan poin pokok dalam gambar, c. ukuran relatif, yaitu gambar dapat membesarkan atau memperkecil objek atau benda sebenarnya, d. gambar sebaiknya mengandung gerak atau perbuatan, yang memperlihatkan aktivitas tertentu, e. tidak setiap gambar yang bagus merupakan media yang bagus. Sebagai media yang baik, gambar hendaknya bagus dari sudut seni dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (Sadiman dkk. 2009). Penggunaan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas V-D SD Negeri 010 Ratu Sima Pekanbaru tahun pelajaran 2016/2017 Siregar, R. (2017).

Sebuah lagu diartikan sebagai ungkapan yang dikeluarkan oleh sebuah nada atau bunyian dan dalam sebuah lagu dapat diambil kesimpulan atau ungkapan yang ada pada lirik dari lagu tersebut. Sedangkan pengertian lagu menurut Alwi, dkk (2002) yaitu nyanyian; ragam nyanyian misalnya musik, gamelan dan sebagainya. Hamju (1980) menyatakan bahwa lagu adalah ratusan ekspresi dasar dari hati manusia yang dikeluarkan secara teratur dalam bentuk bahasa bunyi. Lagu terbentuk dari gabungan dari unsur-unsur irama, melodi, harmoni, bentuk atau struktur lagu dan ekspresi sebagai kesatuan. Lagu yang diciptakan manusia dan didengarkan manusia memiliki berbagai pesan atau informasi. Banyak yang dapat diambil dari lagu atau nyanyian yang diciptakan manusia. Selain informasi yang didapat, dalam lagu juga terdapat perasaan sang pencipta lagu tersebut. Menurut Brooks dan Brown (Nuyten, 1994; Parkins, 2019) dijelaskan bahwa musik

merupakan salah satu bentuk bahasa untuk mengekspresikan sebuah perasaan kepada orang-orang yang mendengarkannya. Mereka juga sependapat bahwa mempelajari ekspresi musik, baik dalam bentuk nyanyian atau instrumental serupa dengan cara mempelajari sebuah bahasa. Melalui lagu perhatian siswa dapat terfokus pada materi belajar.

Lagu dapat mengembangkan keterampilan pendengaran, menarik perhatian siswa terhadap kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung (Pitts, 2016). Selain itu, musik dapat mempengaruhi sikap siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Buddha. Belajar sambil mendengarkan musik akan menyenangkan siswa dan siswa tidak akan merasa bosan dalam belajar (Sutawi, 2018). Lazanov dalam Porter dan Hernacki (2003) mengemukakan bahwa, musik yang harmonis merupakan rangsangan terbaik bagi perkembangan otak. Saat mendengarkan musik, lirik lagu akan merangsang otak kiri dan melodinya akan merangsang otak kanan.

Penggunaan lagu dalam pembelajaran pada umumnya dapat memberikan gambaran kepada siswa mengenai ungkapan sebuah lagu karena siswa tidak hanya mendengarkan saja melainkan siswa ikut menyanyikan lagu tersebut. Jamalus (1988) mengemukakan penghayatan suatu lagu melalui kegiatan mendengarkan bernyanyi, bermain musik, bergerak mengikuti musik, membaca musik, sehingga mendapat gambaran yang menyeluruh tentang ungkapan lagu tersebut. Menurut Schewe, (2009) *Shahin said that when a person listens to sounds over and over, especially for something as harmonic or meaningful as music and speech, the appropriate neurons get reinforced in responding preferentially to those sounds compared to other sounds.* Lagu juga berfungsi untuk mengulang-ulang materi belajar, ketika siswa mendengarkan suara yang diulang-ulang, terutama suara yang harmonik atau bermakna seperti musik dan ceramah, neuron siswa lebih cepat, lebih tepat dan lebih kuat merespon dengan mendengarkan musik dibandingkan menggunakan suara lainnya. Setelah menggunakan media lagu,

hasil belajar telah menunjukkan peningkatan dalam pembelajaran dengan hasil rata-rata tes mulai tindakan pertama sebesar 59 dan tindakan kedua sebesar 70.17 dikarenakan guru telah mampu menggunakan media, dan metode yang digunakan terlaksana dengan baik (Anggraeni, 2016).

Hasil belajar disebut juga dengan prestasi akademik (*academic achievement*). Pengertian prestasi belajar Good (1945) adalah *knowledge attained or skills developed in the school subjects usually designated by tes score or by marks assigned by teachers, or by both. The achievement of pupils in the so called "academic" subjects, such as reading arithmetic, and history, as contrasted with skills developed in such areas as industrial art*

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Terdapat perbedaan hasil belajar pendidikan agama Buddha tingkat Sekolah Dasar di Kabupaten Wonogiri antara pembelajaran yang menggunakan media gambar dan lagu Buddhis dibandingkan pembelajaran melalui presentasi materi oleh guru menggunakan buku paket dibuktikan hasil uji *Independent sample t test* diperoleh *Sig. (2-tailed)* atau p sebesar 0.000. Taraf signifikansi 0.05 berarti p lebih kecil dari α , atau $p < \alpha$ yang artinya ada perbedaan hasil belajar. Pembelajaran yang menggunakan media gambar dan lagu Buddhis lebih berpengaruh positif terhadap hasil belajar pendidikan Agama Buddha tingkat Sekolah Dasar di Kabupaten Wonogiri

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih saya ucapkan kepada Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Wonogiri, Kepala Sekolah Dasar dan Para Guru Pendidikan Agama

and physical education. Menurut gambaran mengenai pengetahuan atau perkembangan keterampilan-keterampilan yang telah dicapai dari pelajaran yang telah diberikan, biasanya dapat diketahui dari hasil tes atau tugas yang diberikan oleh guru. Menurut Muijs & Reynolds (2008) "... *Learning can be defined as an experiential process resulting in a relatively permanent change in behavior that cannot be explained by temporary states, maturation, or innate response tendencies*". Berdasarkan kutipan di atas dikatakan bahwa: "... belajar dapat didefinisikan sebagai hasil proses eksperimental dalam perubahan tingkah laku yang relatif permanen yang tidak dapat diucapkan dengan pernyataan sesaat.

dibandingkan pembelajaran melalui presentasi materi oleh guru menggunakan buku paket dibuktikan hasil uji *paired sample t test* SPSS diperoleh *Sig. (2-tailed)* atau p sebesar 0.000. Taraf signifikansi 0.05 berarti p lebih kecil dari α , atau $p < \alpha$ yang artinya lebih berpengaruh positif. Rekomendasi kepada para guru Pendidikan Agama Buddha hendaknya dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan media, juga perlu dilakukan penelitian tentang efektivitas penggunaan media gambar dan lagu dalam pembelajaran Agama Buddha tingkat Sekolah Dasar.

Buddha yang telah membantu memberikan izin dan data penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Alwi, H. (2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
Amir, A. (2016). Penggunaan Media Gambar dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Eksakta*, 2 (1), 34-55.

Anglin, G.J. (1995). *Instructional Technology, Past, Present and Future*. Colorado: Libraries Unlimited Inc.
Anggraeni, S.W. (2016). Penggunaan Media Lagu Anak Dalam Meningkatkan Hasil

- Pembelajaran Menulis Puisi. *Jurnal Sekolah Dasar*, 1 (1), 49-60.
- Arif, Z. (1994). *Andragogi*. Bandung: Angkasa.
- Arsyad, A. (2007). *Media Pengajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Dimiyati & Mudjiono. (1999). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fitriani, U, Karyadi, B, & Ansori, I. (2017). Penerapan Model Discovery Learning untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Biologi Siswa SMP. *Diklabio: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi*, 1(1), 83-92.
- Good, C.V. (1945). *Dictionary of Education*. New York: McGraw-Hill Book Company.
- Hadjar, I. (1996). *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian Kuantitatif dalam Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Hamalik, O. (1995). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamalik, O. (2006). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamju, A. (1980). *Pengetahuan Seni Musik. Jilid Ketiga*. Jakarta: Mutiara Sumber Widya.
- Hammond, L.D. (2006). *Powerful Teacher Education*. Francisco: Jossey-Bass Publisher.
- Heinich, R. et al. (1996). *Instructional Media and the New Technologies of Instruction*. New York: John Wiley & Sons.
- Hoy, A.W. (2007). *Educational Psychology (10th ed)*. New York: Pearson.
- Jamalus. (1988). *Pengajaran Musik Melalui Pengalaman Musik*. Jakarta: Depdikbud.
- Kosadi Hidayat & Iim Rahmina,. (1995). *Perencanaan Pengajaran*. Bandung: Binacipta.
- Muijs, D & Reynolds, D. (2008). *Effective Teaching Evidence and Practice*. London: SAGE Publications Ltd.
- Munadi, Y. (2008). *Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Pers.
- Ortiz, J.M. (2002). *Menumbuhkan Anak-Anak Yang Bahagia, Cerdas, dan Percaya Diri Dengan Musik (Terjemahan Juni Prakoso)*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Parkins, E.G. (2019). Arab students' perceptions of university music education in the United Arab Emirates: A discussion of music education and cultural relevance. *International Journal of Music Education*, 37(4) 524 –535.
- Pitts, S. E. (2016). Music, Language and Learning: Investigating the Impact of a Music Workshop Project in Four English Early Years Settings. *International Journal of Education & the Arts*, 17 (20), 1-25
- Porter, D.B. & Hernacki, M. (2003). *Quantum Learning Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan. (Terjemahan Alwiyah Abdurrahman)*. Bandung: Kaifa.
- Rahmawati, S. (Ed). (2001). *Mencetak Anak Cerdas dan Kreatif*. Jakarta: Penerbit Buku Kompas.
- Rohman, M & Hairudin. (2018). Konsep Tujuan Pendidikan Islam Perspektif Nilai-Nilai Sosial Kultural. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 9 (1), 21-35.
- Sadiman, A.S, dkk. (2009). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2008). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Schewe, P.F. (6 November 2009). *Music Improves Brain Function*. Article. Diambil pada tanggal 2 Januari 2011, dari <http://www.livescience.com/7950-music-improves-brain-function.html>
- Setiani, A.C, Setyowani, N, & Kurniawan, K. (2014). Meningkatkan Konsentrasi Belajar Melalui Layanan Bimbingan Kelompok. *Indonesia Journal of Guidance and Counseling Theory And Application*, 3 (1), 37-52.
- Siregar, R. (2017). Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, Sains, dan Humaniora*, 3 (4), 715-722.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soemanto, W. (1984). *Psikologi pendidikan*. Jakarta: Bina Aksara
- Suciati, Kartowagiran, B., Munadi, S., & Sugiman. (2019). The Single-Case Research of

Coastal Contextual Learning Media on the Understanding of Numbers Counting Operation Concept. *International Journal of Instruction*, 12(3), 681-698.

Sudjana, N & Rivai, A. (2009). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sudjana, N. (2005). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Sutawi, T.K. (2018). Three Characters Moulded in Music Education. *Harmonia: Journal of Arts Research and Education*, 18 (2), 200-207.

Winarno, S. (1989). *Pengantar Interaksi Belajar Mengajar*. Bandung: Tarsito.

Winkel, W.S. (1989). *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Gramedia.

Vidyawati, S, & Hasanah, M. (2019). Efektivitas Musik Klasik Untuk Menciptakan Suasana Hati Positif Pada Siswa Smp Semen Gresik. *Psikosains*, 14 (1), 71-81