

Pengembangan Media Poster Berbasis Pictorial Riddle Model 4D Sebagai Bahan Ajar Mata Kuliah Pendidikan Agama Program Studi Pendidikan Agama Hindu

Ni Rai Vivien Pitriani¹, I Gusti Ayu Desy Wahyuni², I Ketut Bali Sastrawan³
^{1,2,3}Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja
¹vivinpitriani50@gmail.com

Abstract

The purpose of this study was to determine the development of 4-D pictorial riddle-based poster media as teaching materials for religious education courses in the Hindu Religious Education Study Program; find out whether poster media is feasible or not to be used based on the assessment of material experts, learning practitioners and media experts; knowing the interest in learning and student learning outcomes after using poster media. This type of research and development refers to the 4D model of the development process. At the development stage (Develop) learning tools, all the instruments used and the poster media developed were validated by learning experts and practitioners. Expert validators and practitioners are Lecturers of STAHN Mpu Kuturan Singaraja. The develop stage consists of a limited field test and an extensive test. The results showed that Pictorial Riddle-Based Poster Media was developed in four stages, namely Define, Design, Develop, and Disseminate; Pictorial Riddle-based poster media is said to be feasible in terms of SBI, PA (Percentage of Agreement) scores, and based on the results of student response questionnaires. The poster media has an SBI score of 3.92 in the good category, the PA score is 92.2%, and the result of the student response questionnaire is 3.86 in the good category and is included in the appropriate category for use. Based on the normalized gain value, the increase in student interest in the second semester of the Hindu Religious Education Study Program after applying the poster media is 0.13 with a low significant level. Based on the normalized gain value, the increase in student learning outcomes in the second semester of the Hindu Religious Education Study Program after applying the poster media was 0.42 with a moderate significance level. The results showed that the poster media based on pictorial riddles that was developed was very well used as teaching material in the Hindu Religious Education Study Program.

Keyword: Pictorial Riddle-Based Poster Media; Interest to Learn; Learning Outcomes; Hindu Religious Education

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengetahui pengembangan media pembelajaran poster yang berbasis *pictorial riddle* model 4-D sebagai bahan ajar mata kuliah pendidikan agama Program Studi Pendidikan Agama Hindu, mengetahui media poster layak atau tidak digunakan dilihat dari penilaian ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran; mengetahui minat belajar dan hasil belajar mahasiswa setelah menggunakan media poster. Jenis penelitian pengembangan ini menerapkan model 4D dalam proses pengembangannya. Pada tahap pengembangan (*develop*) perangkat pembelajaran, semua instrumen yang digunakan dan media poster yang dikembangkan divalidasi oleh praktisi dan ahli. Validator ahli dan praktisi merupakan dosen STAHN Mpu Kuturan. Tahap *develop* terdapat uji lapangan terbatas serta uji luas. Hasil penelitian menyatakan bahwa

media pembelajaran yang dikembangkan dengan empat tahapan (*define, design, develop, dan disseminate*). Media ini dikatakan layak dilihat dari nilai SBI, PA, serta atas dasar nilai angket respon mahasiswa. media ini mempunyai nilai SBI yaitu 3.92 kategori baik, diperoleh nilai PA yaitu 92.2%, dan hasil dari angket respon mahasiswa yaitu 3.86 kategori baik serta masuk dalam kategori layak digunakan. Berdasarkan nilai *normalized gain* peningkatan minat belajar mahasiswa semester II Program Studi PAH setelah menerapkan media poster yaitu 0.13 dengan taraf signifikan rendah. Berdasarkan nilai *normalized gain* peningkatan hasil belajar mahasiswa semester II Program Studi PAH setelah menerapkan media poster yaitu 0.42 dengan taraf signifikan sedang. Hasil penelitian menyatakan media pembelajaran ini sangat baik dimanfaatkan sebagai bahan ajar di Program Studi Pendidikan Agama Hindu.

Kata Kunci: Media Poster Berbasis *Pictorial Riddle*; Minat Belajar; Hasil Belajar; Pendidikan Agama Hindu

Pendahuluan

PP Nomor 55 Tahun 2007 pada bab I mengenai ketentuan umum pasal 1 menyatakan bahwa: pendidikan agama merupakan pendidikan untuk membentuk, mengarahkan sikap, membentuk keterampilan serta kepribadian peserta didik yang bertujuan untuk mengamalkan dan mengimplementasikan ajaran agama dan memberi pengetahuan, Pendidikan ini dilaksanakan dan disiratkan dalam mata pelajaran dan mata kuliah untuk semua jalur, jenis dan jenjang yang ada dalam pendidikan. Pengertian dan tujuan dari pendidikan agama yang menjadi dasar awal dibentuknya pendidikan agama Hindu. Pendidikan agama Hindu merupakan usaha yang terencana dan secara sadar dilaksanakan dalam mentransfer pengetahuan kepada peserta didik, membentuk kepribadian, sikap, dan keterampilan peserta didik untuk membangun keyakinan serta rasa percaya pada Tuhan Yang Maha Esa/*Ida Sang Hyang Widhi Wasa*, hal itu dilakukan dalam upaya mengamalkan ajaran agamanya serta mengimplementasikan nilai-nilai yang terkandung dari ajaran agama hindu tersebut agar terwujud kerukunan antar dan intern umat beragama serta terciptanya hidup yang harmonis, sejahtera, damai dan tenteram. Lembaga pendidikan mempunyai tanggung jawab dalam mewujudkannya dengan melalui proses pembelajaran.

Tenaga pendidik harus senantiasa mempersiapkan peserta didik dengan baik secara fisik ataupun psikis agar dapat mengikuti dan menjalani proses belajar mengajar dengan baik dan tertib. Pendidik harus tetap memberi semangat, untuk meningkatkan motivasi dan semangat belajar peserta didik yang sesuai dengan situasi, kondisi dan secara kontekstual serta sesuai aplikasi dari bahan pembelajaran atau materi ajar sehari-hari dalam proses pembelajaran agar sesuai dengan manfaat, pendidik harus memberikan perbandingan lokal, nasional dan internasional, dapat memberikan contoh-contoh yang mampu untuk di pahami, pendidikan dapat mengajukan beberapa pertanyaan yang mampu menghubungkan pengetahuan-pengetahuan sebelumnya dengan bahan atau materi yang nanti diberikan pada proses belajar mengajar, mampu memberikan penjelasan tentang tujuan dari pembelajaran dalam prosesnya atau kompetensi-kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik, dan mampu memberikan penjelasan tentang isi materi yang disertai dengan penjelasan atau uraian-uraian dari kegiatan yang disesuaikan dengan silabus. Penggunaan dan pengaplikasian model pembelajaran, metode pembelajarn, media pembelajaran, dan sumber-sumber belajar yang sesuai dengan bagaimana karakter peserta didik pada kegiatan inti sangat penting dipilih dan dilaksanakan. Semua aktivitas belajar mengajar berorientasi dan berfokus pada tahapan kompetensi serta dapat mendorong mahasiswa dalam menjalankan aktivitas pembelajaran. Dalam kegiatan akhir

pembelajaran atau kegiatan penutup, peserta didik dan pendidik, baik secara individu atau berkelompok, melaksanakan refleksi pembelajaran untuk memberikan evaluasi pada seluruh rangkaian aktivitas/kegiatan belajar mengajar. Hasil evaluasi yang didapatkan dimanfaatkan untuk tahap selanjutnya baik secara langsung dan tidak langsung, dapat memberikan umpan balik terkait hasil dan prosesnya dalam kegiatan pembelajaran, pendidik dan mahasiswa mengadakan kegiatan tindak lanjut yang berupa tugas-tugas, dan memberi informasi kegiatan pembelajaran berikutnya.

Proses pembelajaran menekankan pada peran serta aktif dari peserta didik, sebagai upaya untuk mencapai tujuan dari pembelajaran agar lebih bermakna. Pendidik mempunyai tugas dan tanggung jawab dalam memberikan pengalaman belajar yang berkualitas untuk mengembangkan kemampuan kognitif mahasiswa untuk terciptanya SDM yang bermutu yang sesuai dengan tujuan kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka belajar. Usaha-usaha yang menunjang yang dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran adalah melalui penggunaan alat bantu dalam proses belajar mengajar memfokuskan pada karakteristik peserta didik serta tepat dalam komponen penggunaannya (Rudi, 2009).

Minat memberikan pengaruh terhadap proses pembelajaran, hal ini jika diulas pernyataan Slameto (2015) terkait dengan minat yaitu perasaan lebih suka atau tertarik akan suatu aktivitas atau hal-hal yang dilaksanakan tanpa ada perintah atau suruhan dari siapapun. Peserta didik satu dengan yang lainnya memiliki minat belajar yang tidak sama dan berbeda. Mahasiswa yang mempunyai semangat tinggi pada proses belajar mengajar cenderung memiliki minat belajar yang tinggi juga. Sebaliknya, mahasiswa yang kurang semangat serta tidak mampu untuk mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas secara baik tergolong peserta didik yang mempunyai minat belajar yang cukup rendah. Jika disimpulkan minat belajar sangat mendorong dan memberi pengaruh terhadap tumbuhnya motivasi dan semangat belajar dari mahasiswa, untuk itulah pendidik mempunyai tanggung jawab yang luar biasa dan sangat penting untuk menumbuhkan minat belajar mahasiswa demi hasil yang lebih maksimal dalam pelaksanaan proses belajar mengajar. Kegiatan pembelajaran agar lebih maksimal dapat melibatkan peserta didik secara langsung dengan tujuan minat belajar peserta didik dapat tumbuh dengan sangat baik. Faktor penting yang memberi pengaruh dalam menumbuhkan minat belajar yaitu penggunaan media pembelajaran dikemas semenarik mungkin dan disesuaikan dengan keadaan serta karakteristik mahasiswa, dengan tujuan akhir yaitu peningkatan prestasi belajar.

Hasil observasi lapangan diketahui bahwa hasil belajar pendidikan agama Hindu yang dilihat dari ranah kognitif mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Hindu tergolong masih rendah, dilihat dari penilaian hasil ujian akhir semester mata kuliah pendidikan agama Hindu pada semester ganjil tahun akademik 2021/2022. Bersamaan dengan hasil belajar mahasiswa di ranah kognitif, minat belajar mahasiswa pada mata kuliah pendidikan agama juga tergolong masih rendah. Mata kuliah pendidikan agama masih dianggap mata kuliah yang tergolong sulit dan membutuhkan pemahaman yang lebih untuk mempelajari mata kuliah ini. Jika dilihat dari partisipasi mahasiswa dalam kegiatan belajar mengajar juga tergolong masih rendah. Terlihat juga dari pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, mahasiswa mengantuk, sering mengobrol dengan teman disebelahnya dan kurang memperhatikan penjelasan dari dosen, dan mahasiswa sering terlambat ketika pembelajaran akan dimulai.

Wawancara terhadap dosen mata kuliah pendidikan agama diketahui hasil bahwa terbatasnya media pembelajaran digunakan oleh dosen dalam proses perkuliahan. Hasil pengamatan di lapangan menunjukkan bahwa dosen dalam menyampaikan materi ajar lebih sering menggunakan metode ceramah, mempergunakan papan tulis untuk menulis

catatan penting, *power point* juga banyak digunakan sebagai media penyampaian materi. Terbatasnya media pembelajaran dalam penggunaannya disebabkan oleh keterbatasan dalam hal biaya serta waktu dalam upaya mengembangkan media pembelajaran. Dalam mengatasi permasalahan yang ada sangat penting adanya pengembangan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian dan fokus mahasiswa dan melibatkan secara langsung untuk memaknai secara langsung materi ajar yang diberikan. Media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan salah satunya yaitu media poster. Poster digunakan untuk menumbuhkan kreatifitas mahasiswa dalam memahami dan menemukan makna dari konsep-konsep yang tertuang dalam pembelajaran melalui poster. Jika diulas ada beberapa keunggulan poster sebagai media pembelajaran yaitu: 1) dimanfaatkan dalam kegiatan diskusi, 2) waktu yang relatif singkat dalam pembuatan poster, 3) memiliki tulisan yang padat namun singkat pada bentuknya dan tidak membutuhkan waktu lama dalam memahami isi poster, 4) dapat menarik perhatian mahasiswa karena berisi gambar dan warna yang mendukung, 5) karena berupa gambar dapat era milenial sangat mudah untuk dibagikan/dishare kepada mahasiswa untuk dipelajari. Selain memiliki kelebihan, poster juga mempunyai kelemahan yaitu: 1) membutuhkan biaya mahal jika ingin dicetak, 2) memerlukan keahlian dalam menggambar, 3) hanya melibatkan indera penglihatan dalam penggunaannya, 4) pesan yang ingin disampaikan bersifat terbatas, dan 5) susah menggambarkan suatu konsep secara nyata dikarenakan media poster merupakan media pembelajaran 2 dimensi. Dari kelebihan dan kekurangan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan/pemfaatan media poster yang digunakan sebagai media dalam pembelajaran bagi peneliti sangat cocok dan penting digunakan dalam upayan mengatasi permasalahan yang ada dalam pembelajaran. Poster juga sesuai dengan karakteristik mahasiswa sebagai generasi milenial.

Proses pembelajaran pendidikan agama dapat berjalan baik jika mahasiswa dilibatkan untuk melakukan pengamatan terhadap kehidupan beragama secara keseharian yang secara sistematis memberikan pengalaman langsung dan menekankan pengalaman tersebut dalam kegiatan belajar mengajar. Hal inilah yang membuat peneliti untuk memilih model pembelajaran yang menunjang mahasiswa dalam proses perkuliahan untuk lebih aktif, yaitu pemanfaatan model pembelajaran inkuiri yaitu tipe *pictorial riddle*. Model inkuiri merupakan model pembelajaran yang maksimal disebut mencakup keseluruhan kemampuan mahasiswa untuk menyelidiki dan mencari secara kritis, sistematis, analitis dan logis, sehingga mahasiswa mampu untuk merumuskan sendiri yang menjadi penemuan. *Pictorial riddle* merupakan model pembelajaran inkuiri. Model ini dapat mengembangkan minat dan motivasi belajar mahasiswa melalui diskusi baik dalam kelompok kecil ataupun kelompok yang lebih besar. Diskusi dilakukan dapat memanfaatkan media baik berupa gambar yang dituliskan di papan tulis, poster, atau materi ajar yang diproyeksikan dari suatu transparansi. Sebelum diskusi dilakukan pendidik dapat mengajukan beberapa pertanyaan tentang kaitan/hubungan dengan *riddle* tersebut (Hamruni, 2009).

Berdasarkan paparan latar belakang diatas, dirasa sangat penting untuk mengembangkan media pembelajaran untuk menumbuhkan minat yang berpengaruh pada peningkatan hasil belajar mahasiswa. Dari latar belakang itulah peneliti akan meneliti tentang bagaimana minat dan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah pendidikan agama dengan menggunakan tipe *pictorial riddle* yang diintegrasikan dalam suatu penelitian berjudul pengembangan media poster berbasis *pictorial riddle* model 4-D untuk meningkatkan minat dan hasil belajar mahasiswa pada Prodi Pendidikan Agama Hindu Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja.

Metode

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran poster berbasis *pictorial riddle* model 4-D untuk meningkatkan minat dan hasil belajar mahasiswa pada prodi pendidikan agama Hindu. Penelitian ini dikerjakan secara sistematis, materi ajar, penggunaan bagi praktisi dan media diuji kelayakannya. Penelitian ini menerapkan model 4-D oleh Thiagarajan yang meliputi empat tahapan yaitu *define*, *design*, *development* dan *dissemination*. Subjek penelitian ini yaitu masing-masing satu orang ahli media, ahli materi, dan praktisi pembelajaran. Uji terbatas menggunakan mahasiswa semester IV Program Studi Pendidikan Agama Hindu yang terdiri dari 32 orang dan uji luas menggunakan mahasiswa semester II Program Studi Pendidikan Agama Hindu yang berjumlah 35 orang. Objek penelitian yang diteliti yaitu kelayakan media pembelajaran poster berbasis *pictorial riddle*, bagaimana minat dan hasil belajar mahasiswa setelah menerapkan media pembelajaran poster, yang meliputi aspek pemilihan materi ajar, skenario pembelajaran, aspek isi, desain grafis/layout, gambar, bahasa, kontruksi dan konten. Penelitian ini dilakukan pada Program Studi Pendidikan Agama Hindu Jurusan Dharma Acarya STAHN Mpu Kuturan Singaraja. Penelitian ini dilaksanakan secara bertahap dimulai dari bulan Maret hingga Juli 2022. Teknik analisis data menggunakan kriteria penskoran yaitu:

Tabel 1. Kriteria Penilaian Skala Lima (Analisis Validitas)

Rent	Kategori Kualitas
$\bar{x} > \bar{x}_1 + 1,8 SB_i$	Sangat Baik
$\bar{x}_1 + 0,6 SB_i < \bar{x} \leq \bar{x}_1 + 1,8 SB_i$	Baik
$\bar{x}_1 - 0,6 SB_i < \bar{x} \leq \bar{x}_1 + 0,6 SB_i$	Cukup Baik
$\bar{x}_1 - 1,8 SB_i < \bar{x} \leq \bar{x}_1 - 0,6 SB_i$	Kurang Baik
$\bar{x} \leq \bar{x}_1 - 1,8 SB_i$	Sangat Kurang

(Sumber: Eko Putro Widyoko, 2011)

Untuk peningkatan minat dan hasil belajar mahasiswa dilakukan analisis dengan mempergunakan *Normalized Gain* (Hake, 1998).

$$Normalized\ Gain\ (<g>) = \frac{Skor\ Akhir - Skor\ Awal}{Skor\ Maksimum - Skor\ Awal}$$

Tabel 2 Kriteria *Normalized Gain*

<i>Normalized Gain</i>	Kriteria
$(<g>) 0,3$	Rendah
$0,3 < (<g>) 0,7$	Sedang
$(<g>) 0,7$	Tinggi

Hasil dan Pembahasan

Penelitian pengembangan ini menerapkan model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974). Tahapan- tahapan dalam model 4D terdiri dari 4 tahap yaitu: *define* (tahap pendefinisian), *design* (tahap perancangan), *develop* (tahap pengembangan), dan *disseminate* (tahap penyebaran). Berdasarkan metode penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini memperoleh hasil penelitian pengembangam media poster berbasis *pictorial riddle*.

1. Define (Tahap Pendefinisian)

Tahap pendefinisian yaitu tahapan yang dilaksanakan dengan melakukan identifikasi masalah terhadap mata kuliah Pendidikan Agama dengan melakukan analisis, *define* adalah tahap awal yang dilakukan penelitian pengembangan yang menerapkan model 4D. analisis yang dilakukan yaitu:

a. Analisis ujung depan

Hal penting yang diamati dalam tahapan analisis ini yaitu media pembelajaran, proses pembelajaran, alat yang digunakan, perangkat yang digunakan dalam proses pembelajaran, sikap dan perilaku mahasiswa. Hasil wawancara dan observasi di lapangan mendapatkan informasi data tentang kurikulum yang diterapkan pada Prodi Pendidikan Agama Hindu yaitu kurikulum KKNi yang telah direvisi sebelumnya.

b. Analisis peserta didik

Karakteristik mahasiswa/peserta didik yang diamati serta di analisis dalam penelitian pengembangan ini yaitu mahasiswa semester II pada Program Studi Pendidikan Agama Hindu, yang menggunakan 36 mahasiswa. Hasil analisis diperoleh beberapa informasi terkait dengan kemampuan akademik dari mahasiswa yang masih di posisi tingkat menengah dan keterlibatan mahasiswa dan motivasi belajar tergolong masih rendah dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

c. Analisis tugas

Dalam analisis tugas terdapat materi-materi ajar yang menjadi pengkajian dalam penelitian pengembangan ini yaitu pada mata kuliah pendidikan agama dengan materi pokok ajaran etika Hindu. Alokasi waktu yang digunakan pada materi etika Hindu yaitu 6 jam tatap muka atau 6 x 50 menit. Pembahasan dari materi etika Hindu masing-masing menggunakan alokasi waktu 3 jam pertemuan. Rincian materinya yaitu ajaran *susila* (etika hindu), ajaran *tat twam asi*, ajaran *tri kaya parisudha*, ajaran asih punia bhakti, ajaran *catur guru*, ajaran *sapta timira*, ajaran panca satya, ajaran *ahimsa*, ajaran *catur asrama* dan ajaran sorga dan neraka.

d. Analisis konsep

Dalam analisis konsep ini dipertegas bahwa setiap materi dalam materi pokok etika Hindu saling berkaitan satu dengan lainnya dengan tujuan agar ada perubahan sikap dan karakter dari mahasiswa dalam mempelajari materi etika Hindu.

e. Spesifikasi tujuan pembelajaran

Tujuan pembelajaran dari materi pokok ajaran etika Hindu adalah mahasiswa dapat mendefinisikan ajaran susila atau etika Hindu dalam pendidikan agama Hindu, mahasiswa mampu memahami dan mengamalkan ajaran agama Hindu *tat twam asi* dalam kegiatan sehari-hari, mahasiswa mampu mendefinisikan dan memahami ajaran *tri kaya parisudha*, mahasiswa mampu memahami dan mengimplementasikan ajaran *asih*, *punia*, dan *bhakti*, mahasiswa mampu mendefinisikan dan memahami ajaran *catur guru*, mahasiswa mampu mendefinisikan dan memahami ajaran *sapta timira* dalam hubungannya dengan kehidupan, mahasiswa mampu mendefinisikan dan memahami ajaran *panca satya* dan mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari, mahasiswa mampu mendefinisikan dan memahami ajaran *ahimsa*, mahasiswa mampu mendefinisikan dan memahami ajaran *catur asrama* dan implementasinya, mahasiswa mampu menganalisis tentang ajaran sorga dan neraka.

2. Design (Tahap Perancangan)

Pada tahap design dilaksanakan perancangan instrument pengumpulan data dan perangkat pembelajaran. Perangkat pembelajaran yang dirancang yaitu RPS yang disesuaikan dengan silabus, dan media pembelajaran yaitu media poster berbasis *pictorial riddle*. Adapun Instrumen pengumpul data yang dirancang adalah angket validasi untuk RPS, angket validasi untuk media poster, soal *pretest* dan soal *posttest*. Dalam tahap design ada empat langkah yang harus dilakukan yaitu:

a. Menyusun tes kriteria

Dalam tahap ini lebih mudah bagi peneliti untuk menentukan jenis soal yang digunakan, ini disebabkan oleh kemampuan mahasiswa yang diukur hampir sama antara

satu dengan lainnya terkait dengan nilai rata-rata hasil tes mahasiswa. Tahap lanjutannya yaitu merancang kisi-kisi tes hasil belajar mahasiswa. Kisi-kisi tes yang dirancang harus sesuai dengan kemampuan kognitif mahasiswa dan jenjangnya. Setiap butir soal disusun memperhatikan tingkat kesukaran baik mulai dari tingkat rendah hingga tinggi. Teknik penskoran dari hasil tes tersebut mempergunakan pedoman evaluasi yang memuat kunci jawaban dan panduan penskoran, setiap butir soal yang dibuat digunakan untuk alat bantu dalam mengevaluasi yang kemudian untuk implementasi kegiatan.

b. Pemilihan media

Pemilihan media dilakukan oleh peneliti yang memperhatikan kesesuaian media tersebut dengan karakteristik mahasiswa. Pada tahap ini peneliti menggunakan media pembelajaran poster dan juga *Power point*. Media pembelajaran poster digunakan karena didalamnya tidak hanya memuat materi namun juga gambar-gambar yang sangat membantu mahasiswa untuk memahami isi materi dan konsep yang dituangkan. *Power point* digunakan untuk konfirmasi serta menunjang penjelasan dan penyampaian yang dipersiapkan dan dilakukan oleh dosen.

c. Memilih bentuk penyajian pembelajaran

Bentuk penyajian pembelajaran yang dipilih dalam penelitian ini yaitu bentuk penyajian dan format yang dirancang menarik untuk mahasiswa dengan menyajikan gambar-gambar yang sesuai dengan materi dan menarik, pemilihan warna juga menjadi perhatian khusus, disamping bentuk dan ukuran penulisan yang digunakan. Ukuran dan media poster berbasis *pictorial riddle* yang dibuat sepraktis mungkin agar nanti mudah dimanfaatkan oleh mahasiswa dalam proses pembelajaran.

d. Memberikan simulasi penyajian materi dengan media dan langkah - langkah pembelajaran yang telah dirancang.

Tahapan ini dilakukan peneliti dengan membuat rancangan atau draft awal dari instrumen pengumpul data dan perangkat pembelajaran atau media pembelajaran berbasis *pictorial riddle*.

1) Perangkat pembelajaran

Penelitian ini merancang perangkat pembelajaran seperti silabus, RPS atau rencana pembelajaran semester dan media poster berbasis *pictorial riddle*. Silabus dan rps yang dibuat dalam penelitian ini adalah silabus yang disesuaikan dengan Permenristekdikti No 44 Tahun 2015 tentang SN Dikti Pasal 12 dan RPS disusun berdasarkan silabus. Media poster berbasis *pictorial riddle* merupakan media pembelajaran yang memuat *riddle-riddle* baik itu gambar atau pertanyaan-pertanyaan yang harus didiskusikan oleh mahasiswa dalam proses pembelajaran. Hal itu bertujuan untuk menarik minat belajar mahasiswa sehingga peserta didik lebih mudah untuk memahami materi tentang Etika Hindu pada mata kuliah pendidikan agama Hindu.

2) Instrumen pengumpulan data

Soal pretest, soal posttest, lembar validasi, Angket minat belajar mahasiswa, angket respon mahasiswa, serta lembar observasi dalam keterlaksanaan RPS merupakan instrument pengumpulan data yang dirancang pada penelitian pengembangan ini. Lembar validasi dalam penelitian ini terdiri dari lembar validasi media poster berbasis *pictorial riddle*, RPS, lembar validasi soal pretest dan posttest, lembar validasi respon mahasiswa, Lembar Validasi angket minat belajar awal mahasiswa dan minat belajar akhir mahasiswa. Lembar validasi tersebut memuat rentang nilai 1-5 yang diisi langsung oleh validator. Dalam pembuatan soal pretest dan posttest dibuat dengan memperhatikan indikator pencapaian dari kompetensi yang sama, dan bentuk soal berbentuk soal pilihan ganda. Analisis hasil dari pelaksanaan pretest dan posttest bertujuan untuk mengetahui bagaimana peningkatan dari ranah kognitif

terkait hasil belajar mahasiswa. Angket minat belajar mahasiswa yaitu angket minat belajar awal dan angket minat belajar akhir, angket minat belajar awal diisi oleh mahasiswa sebelum pelaksanaan pembelajaran dan angket minat belajar akhir diisi oleh mahasiswa setelah pelaksanaan pembelajaran. Angket minat belajar diisi pada saat penggunaan media poster berbasis *pictorial riddle*. Data Kuantitatif maupun data kualitatif terkait kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan dalam uji lapangan terbatas didapatkan melalui penggunaan angket respon mahasiswa. Pengisian angket respon mahasiswa dilakukan mahasiswa setelah selesai tahap uji coba terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Ketercapaian dari pembelajaran yang tertulis dalam pada RPS dituangkan ke dalam lembar observasi keterlaksanaan RPS. Untuk mengetahui tentang bagaimana keterlaksanaan RPS dalam kegiatan pembelajaran maka sangat penting dilaksanakan analisis terhadap hasil dari lembar observasi tersebut.

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Pada tahap *develop* dilaksanakan validasi pada draft awal RPS, validasi soal pretest, validasi soal posttest, validasi media poster berbasis *pictorial riddle*, dan validasi terhadap angket minat belajar mahasiswa yang sudah dirancang sebelumnya. Hasil validasi yang diisi oleh validator dan praktisi akan dipakai dasar perbaikan dalam tahap revisi I. Kemudian pada tahap revisi I hasilnya akan diujicobakan pada mahasiswa mempergunakan perangkat pembelajaran dalam proses pembelajaran. Hasil uji coba terhadap instrumen akan digunakan dalam tahap perbaikan dalam tahap revisi II. Pada perangkat pembelajaran yang merupakan hasil dari tahap revisi II kemudian dipakai dalam tahap uji luas.

a. Validasi ahli dan praktisi

Perangkat pembelajaran dapat dikatakan layak guna dalam proses pembelajaran, RPS dan media pembelajaran yang dikembangkan harus dilakukan validasi oleh praktisi dan para ahli. Dosen program studi Pendidikan Agama Hindu mata kuliah pendidikan agama memvalidasi angket minat belajar, soal pretest, dan soal posttest. Validasi dari ahli dilakukan tanggal 11 Maret 2022 pada Program Studi Pendidikan Agama Hindu dan validasi dari praktisi dilakukan pada tanggal 11 Maret 2022 di Program Studi Pendidikan Agama Hindu.

1) Perangkat pembelajaran

RPS dan media poster berbasis *pictorial riddle* adalah perangkat pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran yang divalidasi, untuk memperoleh hasil dilakukan analisis yang menggunakan teknik SBI (simpangan baku ideal) dalam proses analisisnya. RPS yang sudah dirancang mempunyai nilai rerata 4,08 masuk dalam kategori baik dan RPS dibuat layak dipakai pada kegiatan pembelajaran. Hasil analisis PA (*percentage of agreement*) dari RPS didapatkan nilai 93,7% yang memberi arti bahwa terlihat adanya kecocokan antara praktisi dan validator ahli. Media poster berbasis *pictorial riddle* dilakukan analisis validitas yang menerapkan teknik SBI (simpangan baku ideal) dengan menunjukkan nilai rerata yaitu 3,92 yang merupakan kategori baik. Hasil analisis dari nilai *percentage of agreement* (PA) untuk media pembelajaran yang dikembangkan menunjukkan nilai sebesar 92,2% nilai tersebut memberikan arti bahwa ada kecocokan dari penilaian praktisi dan validator ahli.

2) Instrumen pengambilan data

Instrumen pengambilan data yaitu soal pretest, soal posttest, angket respon mahasiswa, dan angket minat belajar yang akan divalidasi untuk mengetahui hasilnya. Untuk memperoleh validitas instrumen angket minat akan dianalisis

menggunakan koefisien reproduisibilitas serta koefisien skalabilitas. Validitas angket minat belajar didapatkan nilai KR 0,95 dan KS 0,91 nilai tersebut menunjukkan instrumen diterima dan dikatakan valid. Hasil analisis reliabilitas dari angket minat belajar mahasiswa didapatkan nilai *alpha cronbach* 0,719 dengan menggunakan program SPSS 20, nilai tersebut dapat dikatakan reliabel. Teknik SBI (simpangan baku ideal) digunakan untuk menganalisis soal *pretest*, soal *posttest* dan untuk menganalisis angket respon mahasiswa. Hasil analisis soal *pretest* diperoleh nilai rerata yaitu 4,09 yang merupakan kategori baik. *alpha cronbach* yang menggunakan program *quest 90 standard version* digunakan untuk menganalisis reliabilitas pada soal *pretest* dan soal *posttest*. Hasil analisis reliabilitas pada soal *pretest* mendapatkan nilai *alpha cronbach* 0,87 dan nilai tersebut disebut sangat reliabel. Nilai rata-rata Hasil analisis soal *posttest* yaitu 4,18 masuk dalam kategori baik. Hasil analisis reliabilitas pada soal *posttest* menunjukkan nilai *alpha cronbach* 0,86 dikatakan sangat reliabel. Untuk angket respon mahasiswa diperoleh nilai rerata 4,45 yang merupakan kategori sangat baik. Pada angket respon mahasiswa diperoleh hasil analisis dari reliabilitas yang memakai PA (*percentage of agreement*) nilai yang diperoleh yaitu 89,7% dan dapat disebut reliabel.

b. Revisi I

Tahap revisi I dilaksanakan jika validator praktisi dan validator ahli telah memvalidasi produk yang dikembangkan. Validator memberikan pernyataan bahwa RPS, soal *pretest*, media poster berbasis *pictorial riddle*, angket minat belajar mahasiswa, soal *posttest*, dan angket respon mahasiswa layak dan dapat dipergunakan pada proses pengumpulan data, namun instrument tersebut harus melalui tahap perbaikan dan memperhatikan komentar dan saran dari validator. Hasil revisi I yaitu RPS ditambahkan dengan pedoman penilaian skala lima dan pedoman penilaian kisaran sakala lima. Pada media poster hasil revisi I yaitu penambahan gambar yang mendukung pada penjelasan terkait dengan aborsi menurut hindu agar poster lebih menarik dan tidak ada ruang yang terlihat kosong serta penambahan kalimat penjelas terkait dengan poster tersebut.

Soal *pretest* dan *posttest* dibuat sama dalam indikator pencapaiannya, angket minat belajar formatnya sama untuk peserta didik awal dan akhir, dan angket respon peserta didik. Semua itu merupakan instrument pengumpulan data revisi terhadap instrumen dilakukan dengan memperhatikan saran dan komentar dari validator. Dalam membuat soal *pretest* dan *posttest* harus disesuaikan dari rancangan kisi-kisi soal *pretest* dan *posttest* dari materi ajar dan no urut soal *pretest* dan *posttest*, menggunakan bahasa dan kalimat harus tepat dan baku. Dalam pembuatan angket minat maupun angket respon perlu memperhatikan penggunaan kata dan kalimat yang tepat dan merupakan kalimat positif.

c. Uji lapangan terbatas

Tahap ini dilaksanakan tanggal 20 Maret 2022 pada mahasiswa semester IV Prodi Pendidikan Agama Hindu sebanyak 32 mahasiswa. Perangkat yang diujikan pada tahap ini yaitu media poster berbasis *pictorial riddle*. Selesai mengikuti kegiatan belajar mengajar yang menerapkan media ini, mahasiswa diminta untuk mengisi isian angket respon mahasiswa yang berisi tentang beberapa pertanyaan-pertanyaan tentang media yang dikembangkan angket respon yang digunakan sebelumnya telah melalui proses validasi dari praktisi dan validator ahli dan dianalisis menerapkan SBI (simpangan baku ideal) dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan media poster berbasis *pictorial riddle* agar dapat digunakan. Dalam tahap ini komentar dan saran yang diisi oleh mahasiswa berfungsi sebagai masukan dalam tahap perbaikan terhadap produk sebelum digunakan pada tahap uji luas. Media poster berbasis *pictorial riddle* dianalisis menggunakan SBI (Simpangan Baku Ideal) media ini mempunyai rata-rata nilai sebanyak 3,86 yang masuk dalam kategori baik, dan mengandung arti bahwa media ini layak digunakan.

Untuk mengetahui tentang tingkat kesukaran dan daya pembeda pada setiap butir soal pretest dan posttest, harus dilakukan uji coba terhadap butir soal. Tahap uji coba ini dilaksanakan tanggal 22 Maret 2022 pada mahasiswa semester IV di Prodi Pendidikan Agama Hindu. Analisis terhadap hasil uji coba butir soal menggunakan *quest 90 standard deviation*. Pada tahap ini beberapa butir soal dibuang dan tidak digunakan pada uji luas karena hasilnya analisis kurang baik. Ada 22 soal yang lolos dari 25 soal pretest dan soal posttest yang dibuat.

d. Revisi II

Pada tahap ini akan dilakukan perbaikan instrumen yang telah melalui proses uji coba. Perbaikan tersebut dilaksanakan dengan memperhatikan komentar dan saran mahasiswa yang ditulis dalam isian angket respon. Hasil angket respon mahasiswa memberikan informasi bahwa media poster yang dirancang sudah bagus dan baik, hanya butuh memperbaiki bagian-bagian yang ada salah cetak dan salah ketik.

e. Uji luas

Dalam penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengetahui terjadinya peningkatan akan minat dan hasil belajar mahasiswa/peserta didik pada mata kuliah pendidikan agama harus dilakukan uji luas. Uji luas dilakukan sebelum dan setelah mengikuti pembelajaran. Uji luas melibatkan mahasiswa semester II PAH yang terdiri dari 36 mahasiswa. Kegiatan pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran ini dilaksanakan 2 kali tatap muka. Langkah awal sebelum kegiatan belajar mengajar dimulai mahasiswa menjawab soal Pretest serta mengisi angket minat di awal, dilanjutkan mahasiswa mengikuti proses pembelajaran yang menerapkan media pembelajaran ini, setelah itu di akhir pembelajaran mahasiswa menjawab soal *posttest* dan juga mengisi angket minat akhir.

Kegiatan pembelajaran dilaksanakan sebanyak 2 kali tatap muka, pertemuan awal dilakukan tanggal 8 April 2022, dengan pengaturan waktu 3 jam tatap muka (3 x 50 menit) materi yang diberikan pada pertemuan pertama yaitu konsep dasar etika Hindu, ajaran *tat twam asi, tri parartha, catur guru, dan catur asrama*. Pertemuan kedua dilakukan tanggal 15 April 2022 dengan waktu 3 jam tatap muka (3 x 50 menit) materi yang diberikan pada pertemuan kedua yaitu ajaran *tri kaya parisudha, ajaran sapta timira, ahimsa, panca satya, sorga dan neraka*. Berdasarkan pengaturan waktu diatas masing-masing pertemuan dalam penelitian ini ditempuh selama 3 JP. Persentase dari keterlaksanaan RPS yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini, berdasarkan nilai IJA (*interjudge agreement*) rata-rata nilai IJA di pertemuan pertama yaitu 90,9% yang merupakan kategori sangat baik, sedangkan rerata nilai IJA di pertemuan kedua yaitu 81,8% yang merupakan kategori sangat baik. Berdasarkan data terjadi penurunan angka persentase dari keterlaksanaan RPS di pertemuan kedua, hal ini dikarenakan materi yang diberikan pada pertemuan kedua lebih banyak dibandingkan dengan pertemuan pertama, dengan alokasi waktu yang sama. Kegiatan pembelajaran di pertemuan kedua waktu yang digunakan lebih banyak kegiatan diskusi, yang membuat beberapa agenda pembelajaran tidak berjalan dalam pertemuan kedua.

Sebelum menerapkan media pembelajaran ini skor rerata yang diperoleh pada angket minat belajar mahasiswa sebesar 48,05 dan setelah menerapkan media ini skor rerata pada minat mahasiswa sebesar 52,81. Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran dalam proses ini yang telah menerapkan media poster berbasis *pictorial riddle* mendapatkan nilai *normalized gain* dalam penelitian ini yaitu sebesar 0,13 yang merupakan kategori rendah, nilai tersebut mengandung arti bahwa telah terjadi peningkatan minat belajar mahasiswa kategori rendah di mata kuliah pendidikan agama materi etika Hindu. Nilai *normalized gain* yang rendah terhadap peningkatan minat belajar peserta didik, dikarenakan masih terpengaruhnya mahasiswa dengan kegiatan pembelajaran sebelumnya, tidak hanya itu tetapi dalam pengisian pada angket minat

belajar akhir mahasiswa masih dipengaruhi dengan isian angket minat yang sebelumnya disebarkan di awal pembelajaran yang dilaksanakan. Pada angket minat belajar mahasiswa berisi pernyataan yang sama dan yang membuat terkesan berbeda hanya dibuat acak dalam pernyataanya.

Hasil *pretest* diperoleh skor rata-rata sebesar 59,35 Sedangkan, hasil *posttest* diperoleh skor rata-rata sebesar 76,52. Nilai *n-gain* diperoleh yaitu 0,42 yang masuk dalam kriteria sedang. Dapat disimpulkan adanya nilai peningkatan hasil belajar di mata kuliah pendidikan agama pada kategori sebelum dan setelah menerapkan media poster berbasis *pictorial riddle* pada penelitian pengembangan ini.

4. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Disseminate merupakan proses akhir dalam penelitian ini. Pada tahapan ini memiliki tujuan yaitu menyebarkan semua perangkat pembelajaran yang dikembangkan baik berupa silabus, RPS, media pembelajaran poster berbasis *pictorial riddle*, dan instrument yang menunjang. Produk akhir dari penelitian ini kemudian diberikan kepada dosen-dosen mata kuliah pendidikan agama pada Prodi Pendidikan Agama Hindu, STAHN Mpu Kuturan Singaraja.

Pembahasan dari hasil penelitian ini jika dijabarkan dalam Penelitian ini yaitu jenis penelitian ini adalah *research and development* (R&D) yang menerapkan model 4-D dari Thiagarajan (1974). Pada penelitian ini yang dilakukan ini mengembangkan produk yaitu media poster berbasis *pictorial riddle* yang menuangkan materi ajar etika Hindu pada mata kuliah pendidikan agama. Yang menjadi latar belakang penelitian ini adalah adanya keterbatasan dari media pembelajaran pendidikan agama yang digunakan pada perguruan tinggi. Penelitian pengembangan ini mempunyai tujuan menghasilkan produk yang bermanfaat dalam dunia pendidikan. Produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran berupa poster berbasis *pictorial riddle*. Poster ini dapat digunakan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar mahasiswa.

a. Kelayakan produk media poster berbasis *pictorial riddle*

Validator memberikan hasil penilaian berdasarkan atas hasil analisis dari angket respon mahasiswa sudah telah menunjukkan kelayakan media poster berbasis *pictorial riddle*. Berdasarkan penilaian validator dari aspek isinya memiliki nilai 4.13 dan masuk dalam kategori baik, nilai 3.90 merupakan nilai dari aspek desain *grafis-layout* media poster dan masuk dalam kategori baik, pada aspek gambar diperoleh nilai yaitu 4.00 dan masuk dalam kategori baik, aspek berikutnya yaitu pengorganisasian memperoleh nilai 3.25 yang masuk kategori cukup baik, dari aspek bahasa didapatkan nilai 4.00 masuk dalam kategori baik. Validator juga menuliskan saran dan komentar yang dipakai untuk bahan dasar perbaikan terhadap produk hasil yaitu media poster berbasis *pictorial riddle* yang dilaksanakan di tahap revisi I. Media pembelajaran ini secara keseluruhan mempunyai skor rata-rata 3.92 yang masuk dalam kategori baik. Media ini dianalisis menggunakan PA (*percentage of agreement*) agar mendapatkan nilai yang cocok dan sesuai dari penilaian praktisi dan penilaian validator ahli. Media ini memiliki nilai PA 92.2% yaitu kategori yang reliabel. Penilaian dilakukan oleh seorang dosen di Prodi Pendidikan Agama Hindu selaku ahli dan seorang dosen pendidikan agama selaku praktisi hal ini yang membuat hasil tersebut dapat dipercaya.

Seluruh aspek angket respon mahasiswa memperoleh hasil analisis validitas dengan skor rata-rata 4.45 termasuk dalam kategori sangat baik. Nilai PA (*percentage of agreement*) pada angket respon mahasiswa diperoleh 89.7% yang disebut reliabel. Dapat disimpulkan berdasarkan hasil analisis validitas dari angket respon mahasiswa yang dinyatakan layak guna dalam instrumen pengumpulan data. Analisis angket respon mahasiswa dari segi hasilnya menerapkan SBI (simpangan baku ideal) yang dilakukan

pada uji lapangan terbatas mendapatkan skor rata-rata dari keempat aspek yang ada yaitu 3.86 yang masuk dalam kategori baik. Adapun aspek yang diukur dalam penelitian ini yaitu aspek materi, aspek bahasa, aspek keterikatan dan aspek penyajian. Dalam penilaian RPS memiliki rata-rata hasil penilaian yaitu 4.08 masuk dalam kategori baik. Pada nilai PA (*percentage of agreement*) yaitu sebesar 93.7% memberikan nilai yang dikatakan cocok dengan hasil penilaian dari para validator. Nilai rata-rata hasil analisis keterlaksanaan RPS yaitu 86,35% yang masuk dalam kategori sangat baik. Ini menunjukkan kegiatan belajar mengajar telah berjalan dengan baik serta sesuai dengan RPS yang sudah dirancang. Dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan media pembelajaran ini baik dan layak digunakan dalam kegiatan/proses pembelajaran.

b. Peningkatan minat belajar mahasiswa

Hasil penilaian pada angket minat belajar mahasiswa didapatkan nilai rata-rata KR yaitu 0.95 masuk dalam kategori yang diterima dan skor rata-rata KS yaitu 0.91 yang masuk dalam kategori yang diterima. Berdasarkan hasil tersebut dapat ditarik kesimpulan angket minat belajar mahasiswa dikatakan valid. Angket minat belajar mahasiswa memperoleh nilai/ skor *alpha cronbach* yaitu 0.719 yang termasuk dalam kategori yang reliabel. Minat belajar mahasiswa diteliti dari 5 (lima) aspek minat yang disesuaikan dengan aspek minat yang diutarakan oleh Slameto (2015). Penyajian hasil minat belajar mahasiswa dari masing-masing aspek tertuang pada tabel 3 dibawah ini.

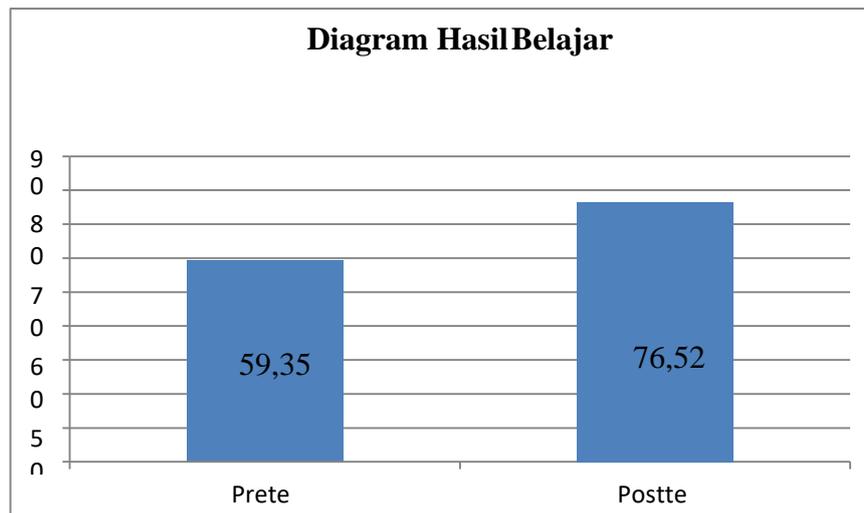
Tabel 3. Hasil Minat Belajar Mahasiswa

No.	Aspek	Rerata Minat Belajar Awal	Rerata Minat Belajar Akhir	<i>N-Gain</i> (<i>Normalized Gain</i>)	Kategori
1.	Ketertarikan	2,85	3,058	0,16	Rendah
2.	Keingintahuan	2,503	2,686	0,13	Rendah
3.	Perhatian	2,445	2,605	0,105	Rendah
4.	Perasaan Senang	2,2	2,478	0,16	Rendah
5.	Katerlibatan	2,953	3,03	0,06	Rendah

Minat belajar mahasiswa mengalami peningkatan secara keseluruhan sebesar 0,13 termasuk dalam kategori yang rendah. Dapat ditarik suatu kesimpulan yaitu penerapan media poster berbasis *pictorial riddle* layak diterapkan dalam kegiatan atau proses pembelajaran juga membantu peningkatan minat belajar mahasiswa pada khususnya mata kuliah pendidikan agama materi etika Hindu

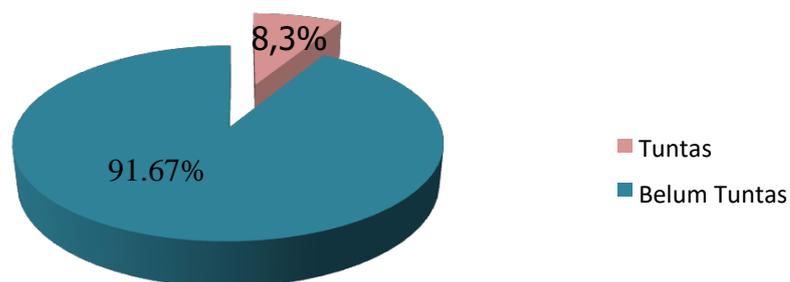
c. Peningkatan hasil belajar mahasiswa

Penelitian ini mengukur nilai/hasil belajar pada ranah kognitif mahasiswa. Instrumen yang dipakai yaitu berupa tes yaitu pilihan ganda yang memang dirancang dengan memperhatikan kisi - kisi soal telah dibuat. Intrumen yang digunakan adalah instrumen *valid* berdasarkan penilaian validator yang kemudian diujicobakan secara empiris untuk mengetahui reliabilitas tes dan bagaimana karakteristik butir soal. Nilai *alpha cronbach* diperoleh dari hasil uji reliabilitas tes yaitu sebesar 0,87 hasil dari soal *pretest* dan sebanyak 0.86 hasil soal yaitu *posttest*. Hasil nilai dari *alpha cronbach* tersebut menunjukkan soal yaitu *pretest* dan juga soal yaitu *posttest* dikatakan sangat reliabel.

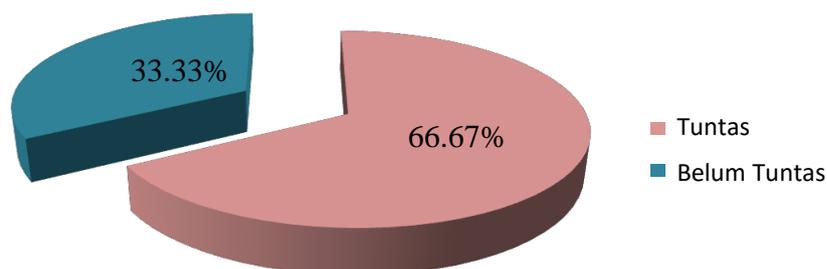


Gambar 1. Diagram Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa

Rata-rata skor nilai hasil belajar diperoleh 59.35 sebelum menerapkan media pembelajaran poster. Rata-rata skor hasil belajar mahasiswa setelah menerapkan media pembelajaran ini yaitu 76.53. Dari kedua nilai skor rata-rata itu didapatkan nilai *n-gain* (*normalized gain*) yaitu 0.42 nilai tersebut masuk dalam kategori sedang. Melihat data tersebut menunjukkan penggunaan dan penerapan media pembelajaran ini dikatakan mampu digunakan sebagai upaya peningkatan hasil belajar pada ranah kognitif mahasiswa. Peningkatan hasil belajar mahasiswa termasuk kedalam kategori sedang, disebabkan karena mahasiswa terbiasa dengan kegiatan pembelajaran yang masih berpusat kepada pendidik (dosen) dampaknya mahasiswa kurang fokus dalam mengikuti kegiatan diskusi. Hal lain yang menyebabkan yaitu terjadinya waktu kegiatan pembelajaran karena terhalang waktu istirahat yang mempengaruhi mahasiswa sehingga menjadi tidak kondusif dalam melanjutkan kegiatan pembelajaran pada waktu berikutnya. Walaupun peningkatan hasil belajar yang masuk dalam kategori sedang, namun ketuntasan hasil belajar mahasiswa berada pada peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan. Mahasiswa yang dikatakan tuntas mengikuti mata kuliah jika memperoleh nilai lebih besar atau sama 75.



Gambar 2. Diagram Lingkaran Hasil *Pretest* Mahasiswa



Gambar 3. Diagram Lingkaran Hasil *Posttest* Mahasiswa

Data diatas dapat menunjukkan nilai ketuntasan hasil belajar mahasiswa yaitu hasil *pretest* sebesar 8.3%, sedangkan hasil *posttest* mengalami peningkatan yaitu sebesar 66.67%. Ini memberikan informasi bahwa nilai ketuntasan belajar mahasiswa mengalami peningkatan yang tergolong cukup tinggi.

Kesimpulan

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran memperlihatkan beberapa masalah yang memberi pengaruh terhadap kelancaran kegiatan pembelajaran. Permasalahan yang terjadi yaitu mahasiswa dituntut untuk berperan serta aktif dalam proses pembelajaran hal ini berdasarkan kurikulum KKNI, namun kenyataan yang terjadi di lapangan terjadi keterbatasan dari keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran terkhusus pada mata kuliah pendidikan agama. Sebagian besar mahasiswa masih beranggapan bahwa mata kuliah ini adalah mata kuliah yang sulit dipahami dan dihafalkan ini menegaskan bahwa minat belajar mahasiswa pada mata kuliah ini masih tergolong rendah, dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran mahasiswa dituntut untuk selalu mengikuti pola belajar yang diterapkan oleh pendidik ini yang menyebabkan hasil belajar mata kuliah pendidikan agama masih rendah, keterbatasan dari media pembelajaran yang dipergunakan pendidik dalam proses pembelajaran, sangat dibutuhkan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian mahasiswa, dan mampu mendorong minat belajar dari mahasiswa yang memberikan dampak peningkatan hasil belajar pendidikan agama. Penelitian kami dilakukan dalam upaya menjawab permasalahan-permasalahan tersebut melalui penelitian pengembangan yang menerapkan model 4D pada tahap pengembangan media poster berbasis *pictorial riddle* yang digunakan sebagai bahan ajar mata kuliah pendidikan agama untuk peningkatan minat serta hasil belajar mahasiswa pada Program Studi Pendidikan Agama Hindu STAHN Mpu Kuturan Singaraja.

Kesimpulan ditarik atas dasar hasil akhir dari penelitian serta hasil analisis data yaitu media pembelajaran yang dikembangkan peneliti dalam penelitian dikatakan layak untuk digunakan dan diterapkan dalam mata kuliah pendidikan agama yaitu materi etika Hindu pada mahasiswa semester II Program Studi Pendidikan Agama Hindu STAHN Mpu Kuturan Singaraja. Media pembelajaran ini dikatakan layak karena dilihat dari hasil nilai SBI (simpangan baku ideal), PA, serta berdasarkan nilai hasil dari angket respon mahasiswa. Media yang dikembangkan memiliki hasil penilaian SBI yaitu 3.92 termasuk dalam kategori baik, hasil penilaian PA yaitu 92.2%, serta hasil penilaian dari angket respon mahasiswa yaitu 3.86 termasuk dalam kategori baik, berdasarkan nilai *normalized gain* peningkatan minat belajar mahasiswa semester II di Prodi Pendidikan Agama Hindu tahun 2021/2022 setelah menerapkan media poster berbasis *pictorial riddle* yaitu 0,13 masuk kategori rendah, berdasarkan nilai *normalized gain* peningkatan hasil belajar mahasiswa semester II di Prodi Pendidikan Agama Hindu tahun akademik 2021/2022 setelah menerapkan media pembelajaran poster berbasis *pictorial riddle* yaitu 0.42 masuk kategori sedang.

Daftar Pustaka

- Abdurrahman, M. (2003). *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (1986). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Bina Aksara.
- Arikunto, S. (1988). *Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bina Aksara.
- Arsyad, A. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Azwar, Syaifuddin. (2003). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Borich, G.D. (1994). *Observation Skill for Effective Teaching*. USA: The University of Texas.
- Carin, A.A and Sund, R.B. (1971). *Developing Questioning Techniques a Self- concept Approach*. United State of America: A Bell & Howell Company.
- Collette, A.T & Chiappetta, E.L. (1986). *Science Instruction in the Middle and Secondary School*. New York: Macmillan Publishing Company
- Daryanto. (2016). *Media pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Djaali & Muljono, P. (2008). *Pengukuran dalam Bidang Pendidikan*. Jakarta: Grasindo.
- Djaali. (2013). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hake, R.R. (1998). *Interactive-Engagement Versus traditional Methods: A Six- Thousand- Student Survey of Mechanics Text Data for Introductory Physics Courses*, Publish by American Journal of Physics. Departement of Physics, Indiana University, Bloomington, Indiana 47405, Page 64-67.
- Halliday, D. et al. (2010). *Pendidikan agama Dasar Edisi Ketujuh Jilid 1*. (Terjemahan Tim Pengajar Pendidikan agama ITB). Jakarta: Erlangga.
- Hamalik, O. (1982). *Media Pengajaran*. Bandung: Alumni.
- Hamruni. (2009). *Strategi dan Model-Model Pembelajaran Aktif Menyenangkan*. Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga
- Huda, M. (2015). *Model-Model Pengajaran dan pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Kemendikbud. (2013). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Tahun 2013 Nomor 65 Tentang Standar Proses*.
- Kemendikbud. (2013). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Tahun 2013 Nomor 81 A Tentang Implementasi Kurikulum*.
- Kemendikbud. (2016). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 21 Tahun 2016 Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah*.
- Kemendikbud. (2016). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*.
- Latuheru, J. (1988). *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar-Mengajar Masa Kini*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Mulyatiningsih, E. (2011). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Mundilarto. (2012). *Penilaian Hasil Belajar Pendidikan agama*. Yogyakarta: UNY Press.
- Roestiyah. (2001). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sadiman, A.S. (1993). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Pemanfaatan*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Shidiq, M.D. (2006). *Metodologi Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Majalah Ilmiah Pendidikan.
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya (Rev.ed.)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, N & Rivai, A. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- Sukardi. (2012). *Evaluasi Pendidikan: Prinsip dan Operasionalnya*. Jakarta: Bumi Aksara
- Suparno, P. (2013). *Metodologi Pembelajaran Pendidikan agama Konstruktivistik & Menyenangkan*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Suryobroto, B. (2009). *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Susilana, R. (2009). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Thiagarajan, S. et al. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Expectional Children A Sourcebook*. Bloomington: Indiana University.
- Trowbridge, L.W and Bybee, R.W. (1990). *Becoming a Secondary School Science Teacher*. Ohio: Merril Publishing Company.

- Widiarso, W. (2011). *SKALO program Analisis Skala Guttman, Program Komputer*. Yogyakarta: Fakultas Psikologi UGM.
- Widyoko, E.P. (2011). *Evaluasi Program pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.