

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA BUDDHA
PADA MATERI *DHARMAYATRA* BERBASIS
ANDROID KELAS VIII DI SMP
BODHISATTVA BANDAR
LAMPUNG**

(Tesis)

**Oleh
TOMI JEPISA**



**PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA BUDDHA
PADA MATERI *DHARMAYATRA* BERBASIS
ANDROID KELAS VIII DI SMP
BODHISATTVA BANDAR
LAMPUNG**

Oleh
TOMI JEPISA

TESIS

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar
MAGISTER PENDIDIKAN

Pada

Program Pascasarjana Magister Teknologi
Pendidikan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lampung



**PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024**

ABSTARK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA BUDDHA PADA MATERI *DHARMAYATRA* BERBASIS ANDROID KELAS VIII DI SMP BODHISATTVA BANDAR LAMPUNG

Oleh

Tomi Jepisa

Penelitian ini bertujuan untuk 1) Menganalisis potensi dan kondisi dikembangkannya media pembelajaran berbasis android di SMP Bodhisattva, 2) Menganalisis prose pengembangan dan menghasilkan media pembelajaran berbasis android, 3) Menganalisis karakteristik media pembelajaran berbasis android, 4) Menganalisis efektifitas media pembelajaran berbasis android, 5) Menganalisis kemenarikan media pembelajaran berbasis android.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D), yang mengadopsi penelitian pengembangan menurut Borg dan Gall. Subjek yang diambil dalam penelitian ini adalah sebanyak 21 siswa kelas VIII SMP Bodhisattva. Metode pengumpulan data menggunakan wawancara dan observasi.

Hasil penelitian dan pengembangan ini menunjukkan bahwa: (1) potensi dan kondisi di SMP bodhisattva sangat mendukung dan memungkinkan untuk dilakukan pengembangan media pembelajaran berbasis android, (2) berdasarkan hasil produk yang divalidasi oleh ahli materi, media, dan desain dan uji kelompok kecil menyatakan sangat layak digunakan, (3) karakteristik dari media ini dapat digunakan secara online dan offline yang dapat digunakan dimana saja dan kapan saja, (4) uji efektivitas dari media pembelajaran berbasis android ini cukup efektif dalam meningkatkan nilai hasil belajar siswa kelas VIII SMP Bodhisattva, (5) uji kemenarikan dari media pembelajaran berbasis android mendapat nilai sebesar 80,49% (sangat menarik).

Kata kunci: Media Pembelajaran, Dharmayatra, dan Android.

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA FOR BUDDHICAL EDUCATION SUBJECTS ON DHARMAYATRA MATERIAL BASED ANDROID CLASS VIII IN SMP BODHISATTVA COUNTY LAMPUNG

By

Tomi jepisa

This research aims to 1) Analyze the potential and conditions for developing Android-based learning media at Bodhisattva Middle School, 2) Analyze the development process and produce Android-based learning media, 3) Analyze the characteristics of Android-based learning media, 4) Analyze the effectiveness of Android-based learning media, 5) Analyzing the attractiveness of Android-based learning media.

This research uses a research and development (R&D) approach, which adopts development research according to Borg and Gall. The subjects taken in this research were 21 class VIII students at Bodhisattva Middle School. Data collection methods use interviews and observation.

The results of this research and development show that: (1) the potential and conditions at Bodhisattva Middle School are very supportive and possible for the development of Android-based learning media, (2) based on product results validated by material, media, and design experts and small group tests stated very suitable for use, (3) the characteristics of this media can be used online and offline and can be used anywhere and at any time, (4) testing the effectiveness of this Android-based learning media is quite effective in improving the learning outcomes of class VIII Bodhisattva Middle School students, (5) the attractiveness test of Android-based learning media received a score of 80.49% (very interesting).

Keywords: *Learning Media, Dharmayatras, Android*

Judul Tesis : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA
BUDDHA PADA MATERI *DHARMAYATRA*
BERBASIS ANDROID KELAS VIII DI SMP
BODHISATTVA BANDAR LAMPUNG

Nama Mahasiswa : Tomi Jepisa

Nomor Pokok Mahasiswa : 2023011010

Program Studi : Magister Teknologi Pendidikan

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



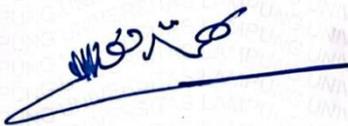

Prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd.
NIP 19640914 198712 2 001


Dr. Eng. Helmy Fitriawan, S.T., M.Sc
NIP 19750928/2001121002

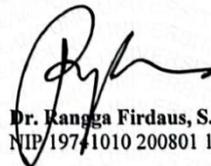
2. Mengetahui

Ketua Jurusan
Ilmu Pendidikan FKIP

Ketua Program Studi
Magister Teknologi Pendidikan



Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP 19741220 200912 1 002



Dr. Rangga Firdaus, S.Kom., M.Kom.
NIP/19741010 200801 1 015

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

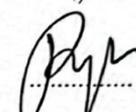
Ketua : Prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd



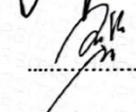
Sekretaris : Dr. Eng. Helmy Fitriawan, S.T., M.Sc



Penguji Anggota : 1. Dr. Rangga Firdaus, S.Kom., M.Kom



2. Dr. Yulianti, M.Pd



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Sunyono, M.Si.
NIP 19651230 199111 1 001

3. Direktur Program Pascasarjana Universitas Lampung



Prof. Dr. Ir. Murhadi, M.Si.
NIP 19640326 198902 1 001

Tanggal Lulus Ujian Tesis: 10 Juni 2024

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Tesis dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Agama Buddha Pada Materi *Dharmayatra* Berbasis Android Kelas VIII Di SMP Bodhisattva Bandar Lampung" adalah karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan atas karya penulis lain dengan cara yang tidak sesuai dengan etika ilmiah yang berlaku dalam masyarakat akademik atau yang disebut plagiarisme.
2. Hak intelektual atas karya ilmiah ini diserahkan sepenuhnya kepada Universitas Lampung

Atas pernyataan ini, apabila di kemudian hari ternyata ditemukan adanya ketidakbenaran, saya bersedia menanggung akibat dan sanksi yang diberikan kepada saya, saya bersedia dan sanggup dituntut sesuai dengan hukum yang berlaku.

Bandar Lampung, 10 Juni 2024
Pembuat Pernyataan,



Tomi Jepisa
NPM : 2023011010

RIWAYAT PENULIS



Penulis dilahirkan dari pasangan ayahanda Murta dan ibunda Karsih, Terlahir sebagai anak kedua pada tanggal 5 Februari 1996, di Dusun Tenangga, Desa Tegal Maja, Kecamatan Tanjung, Kabupaten Lombok Utara. Penulis menyelesaikan Pendidikan Sekolah Dasar di SD Negeri 2 Tegal Maja pada tahun 2008, Sekolah Menengah Pertama diselesaikan pada tahun 2011 di SMP 4 Tanjung, Sekolah Menengah Atas diselesaikan pada tahun 2014 di SMA N 1 Tanjung. Penulis menempuh Pendidikan Strata 1 di STIAB Jinarakkhita Lampung pada Program Studi Pendidikan Agama Buddha, lulus pada tahun 2019 dan lalu pada tahun 2020 penulis melanjutkan menempuh Pendidikan Program Pasca Sarjana Magister Teknologi Pendidikan di Universitas Lampung.

MOTTO

Anda tidak bisa menghubungkan titik demi titik ke depan. Anda hanya bisa menghubungkan titik-titik tersebut ke belakang. Jadi, Anda harus mempercayai bahwa titik-titik tersebut akan menghubungkan masa depan Anda. Anda harus mempercayai sesuatu keberanian Anda, takdir, hidup, karma, apapun. Cara ini tidak pernah mengecewakanku, dan itu telah membuat semua perbedaan dalam hidupku.

(Steve Jobs)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucap syukur Kepada Tuhan Yang Maha Esa, Karya ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku, yang selalu mendukungku dalam karir serta pendidikan dan sekalilugus penyemangatku.
2. Guru pembimbing spritualku Suhu Nyana Maitri Mahasthavira, yang memberikan nasehat, motovasi selama kuliah di universitas lampung.
3. Kedua Dosen Pembimbingku, yang selalu sabar dalam membimbingku dalam menyelesaikan tesis ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen Magister Teknologi Pendidikan yang telah dengan ikhlas meluangkan waktu dan membagikan ilmu dan pengalaman kehidupan yang sangat bermanfaat untuk hidupku.
5. Teman seperjuangan Magister Teknologi Pendidikan dan sahabatku yang selalu mendukung, mendoakanku untuk selalu menjadi yang terbaik dalam menjalani kehidupan.
6. Almamaterku tercinta, Universitas Lampung.

SANWACANA

Puji syukur atas kehadiran Sang Yang Adi Buddha, Tuhan Yang Maha Kuasa yang senantiasa melimpahkan Rahmat dan karunianya yang telah diberikan, penulis dapat menyelesaikan tesis berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Agama Buddha Pada Materi *Dharmayatra* Berbasis Android Kelas VIII Di SMP Bodhisattva Bandar Lampung ”**. Tesis ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan pada Program Pascasarjana Magister Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Penulis menyadari bahwa terselesaikannya penyusunan tesis ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menghaturkan terima kasih dengan tulus dan penuh hormat kepada :

1. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D. E. A., IPM, selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Bapak Prof. Dr. Ir. Murhadi, M.Si. selaku Direktur Pascasarjana.
3. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M.Si, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd. selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung sekaligus sebagai penguji kedua yang telah memberikan arahan dan masukan dalam penyusunan tesis ini.
5. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd. selaku Wakil Dekan II Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
6. Bapak Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd. selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
7. Bapak Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Si., M.Ag selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung sekaligus penguji tesis ini.
8. Bapak Dr. Ranga Firdaus, M.Kom selaku Ketua Program Studi Magister Teknologi Pendidikan.
9. Ibu Prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd selaku Pembimbing I dan Pembimbing Akademik yang senantiasa meluangkan waktunya untuk membimbing,

memotivasi dan mendukung penulis selama penyusunan tesis ini.

10. Bapak Dr. Eng., Helmy Fitriawan, S.T., M.Sc., selaku dosen pembimbing II meluangkan waktunya untuk membimbing, selalu sabar dan mendukung penulis selama penyusunan tesis ini.
11. Bapak/Ibu Dosen dan para staf administrasi Program Magister Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.
12. Bapak dan Ibu Tim Ahli Materi, Validasi Media, dan Validasi Desain.
13. Teman-teman seperjuangan Program Pascasarjana Teknologi Pendidikan Universitas Lampung angkatan 2020.

Saran dan kritik sangat diharapkan untuk memperbaiki kekurangan tesis ini, semoga pihak yang telah membantu penulisan tesis ini dapat memperoleh berkah kesehatan, kebahagiaan, dan kesuksesan selalu dari Tuhan Yang Maha Esa. Semoga karya ilmiah ini dapat bermanfaat.

Bandar Lampung, Juni 2024

Penulis

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kehadirat Sang Yang Adi Buddha, Tuhan Yang Maha Esa atas Berkah, Rahmat dan Nikmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Agama Buddha Pada Materi *Dharmayatra* Berbasis Android Kelas VIII Di SMP Bodhisattva Bandar Lampung”. Tesis ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk mendapat gelar Magister Pendidikan pada Program Pascasarjana Magister Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Lampung.

Dalam penyelesaian tesis ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih setulusnya kepada Bapak Dr. Rangga Firdaus, S. Kom., M.Kom selaku Ketua Program Studi Magister Teknologi Pendidikan dan juga sebagai Penguji satu, Ibu Prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd selaku Dosen pembimbing I, Bapak Dr. Eng., Helmy Fitriawan, S.T., M.Sc., selaku Dosen Pembimbing II, Ibu Dwi Yulianti, M.Pd. selaku penguji dua, serta teman-teman Magister Teknologi Pendidikan Angkatan 2020 yang banyak membantu serta memberi motivasi dan dukungannya pada penulis dalam menyelesaikan tesis ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dan kelemahan dalam tesis ini, untuk itu saran dan kritik akan sangat membantu agar tesis ini dapat menjadi lebih baik.

Bandar Lampung, Juni 2024

Penulis

Tomie Jepisa

DAFTAR ISI

COVER	i
ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	iv
LEMBAR PEENGESAHAN	v
LEMBAR PERNYATAAN	vi
RIWAYAT PENULIS	vii
MOTTO.....	viii
PERSEMBAHAN	ix
SANWACANA	x
KATA PENGANTAR.....	xii
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Pembatasan Masalah	6
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian.....	7
1.6 Manfaat Penelitian	7
1.7 Pentingnya Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android ..	9
II. TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1 Teori Belajar dan Pembelajaran	10
2.1.1 Teori Belajar Behaviorisme.....	11
2.1.2 Teori Belajar Kognitif.....	12
2.1.3 Teori Belajar konstruktivis.....	14
2.2 Media Pembelajaran.....	16
2.3 Aplikasi Android	18
2.4 Hasil Belajar	20
2.5 Pendidikan Agama Buddha.....	21
2.6 Penelitian Yang Relevan	23
2.7 Kerangka Berpikir.....	25
2.8 Hipotesis Penelitian.....	26
III. METODE PENELITIAN	28
3.1 Desain Penelitian.....	28
3.2 Tempat Penelitian.....	29
3.3 Langkah-langkah Pengembangan dan Uji coba produk.....	29
3.4 Subyek Penelitian.....	34

3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	34
3.6 Definisi Konseptual dan Operasional.....	35
3.7 Teknik Analisis Data	36
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	40
4.1 Hasil Penelitian	40
4.1.1 Kondisi Dan Pengembangan Media Pembelajaran.....	40
4.1.2 Proses Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi <i>Dharmayatra</i>	45
4.1.3 Karakteristik Produk Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android.....	54
4.1.4 Uji Efektifitas.....	58
4.1.5 Uji Kemenarikan.....	64
4.2 Pembahasan	67
4.2.1 Kondisi Dan Pengembangan Media Pembelajaran.....	67
4.2.2 Proses Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi <i>Dharmayatra</i>	68
4.2.3 Karakteristik Produk Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android.....	72
4.2.4 Uji efektifitas	74
4.2.5 Uji Kemenarikan.....	75
V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	76
5.1 Kesimpulan	76
5.2 Saran.....	77

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Nilai Hasil Belajar Tahun 2020/2021	4
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Desain	32
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi.....	32
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Media	33
Tabel 3.4 Kriteria Skala Interval.....	37
Tabel 3.5 Presentase Kemenarikan	39
Tabel 4.1 Observasi Pembelajaran di SMP Bodhisattva Bandar Lampung.....	41
Tabel 4.2 Rata-rata Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Bodhisattva Semester Tahun Pelajaran 2022/2023	42
Tabel 4.3 Data Kebutuhan Siswa Akan Media Pembelajaran	44
Tabel 4.4 Hasil penilaian Ahli Materi	47
Tabel 4.5 Hasil Penilaian Ahli Media	49
Tabel 4.6 Data Hasil Penilaian Komponen Desain Pembelajaran.....	51
Tabel 4.7 Respon Peserta Didik Terhadap Produk Uji Kelompok Kecil	53
Tabel 4.8 Rekapitulasi Uji Ahli dan Kelompok Kecil	54
Tabel 4.9 Data hasil Ketuntasan Belajar Siswa Secara Individu Pada Pretest dan Posttest Materi <i>Dharmayatra</i>	59
Tabel 4.10 Data Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Secara Klasikal Berdasarkan Hasil Posttest	60
Tabel 4.11 Rekapitulasi Gain Ternormalisasi	60
Tabel 4.12 Kriteria Validitas Butir Soal	62
Tabel 4.13 Hasil Uji Validitas Hasil Belajar.....	63
Tabel 4.14 Keterandalan Instrument	64
Tabel 4.15 Hasil Uji Reabilitas.....	64
Tabel 4.16 Presentase Kemenarikan	66
Tabel 4.17 Revisi Ahli Materi	69
Tabel 4.18 Revisi Ahli Media.....	70
Tabel 4.19 Revisi Ahli Desain.....	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Penggunaan Sistem Operasi.....	2
Gamabr 2.1 Kerangka Pemikiran Penelitian.....	26
Gambar 3.1 Alur atau Langkah-Langkah Penelitian.....	29
Gambar 4.1 Tampilan Awal Media Pembelajaran Berbasis Android.....	55
Gambar 4.2 Tampilan Menu Utama Media Pembelajaran.....	56
Gambar 4.3 Tampilan Menu Tujuan Pembelajaran.....	56
Gambar 4.4 Tampilan Materi <i>Dharmayatra</i>	57
Gambar 4.5 Tampilan Menu Evaluasi.....	57
Gambar 4.6 Tampilan Menu Profil.....	58
Gambar 4.7 Tampilan Menu Petunjuk.....	58
Gambar 4.8 Diagram Batang Gain Ternormalisasi.....	61
Gambar 4.9 Hasil Uji Kemenarikan.....	66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Angket Analisis Kebutuhan Siswa	83
Lampiran 2 Instrumen Penilaian Ahli Materi.....	85
Lampiran 3 Instrumen Penilaian Ahli Media	89
Lampiran 4 Instrumen Penilaian Ahli Desain	92
Lampiran 5 Instrumen Angket Tanggapan Peserta Didik	95
Lampiran 6 Instrumen Angket Uji Kemenarikan	97
Lampiran 7 RPP.....	99
Lampiran 8 Soal Pretest dan Postest.....	109
Lampiran 9 Validasi Ahli Materi	112
Lampiran 10 Validasi Ahli Media.....	120
Lampiran 11 Validasi Ahli Desain	128
Lampiran 12 Surat Izin Penelitian	136
Lampiran 13 Surat Keterangan Penelitian	137
Lampiran 14 Surat Pemohon Uji Ahli Materi	138
Lampiran 15 Surat Pemohon Uji Ahli Media.....	140
Lampiran 16 Surat Pemohon Uji Ahli Desain.....	142
Lampiran 17 Uji Efektivitas	144
Foto-foto Penelitian	145

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) pada zaman ini sangat berkembang dengan pesat ditambah lagi perkembangan Revolusi Industri 4.0. Hal tersebut mempengaruhi kehidupan masyarakat, baik dalam bidang ekonomi, social, agama, budaya, geografi, pendidikan, dan juga berbagai bidang lainnya.

Bidang pendidikan, perkembangan TIK telah mengubah pola cara orang belajar, dalam memperoleh berbagai sumber informasi serta dalam menafsirkan informasi. Dengan adanya kecanggihan teknologi dalam pendidikan memberikan tantangan besar bagi pendidik untuk terus memainkan peran penting dalam mencerdaskan anak bangsa di era globalisasi.

Perkembangan TIK telah mendorong terciptanya inovasi di segala bidang. Salah satu bidang yang tidak luput dari perkembangan tersebut adalah bidang pendidikan yang ditandai dengan lahirnya konsep elektronik learning (*e-learning*). *E-learning* didefinisikan pembelajaran yang menggunakan perangkat elektronik untuk menyampaikan isi pembelajaran, interaksi, atau bimbingan. Menurut Khan dalam (Suartama, 2014: 22) bahwa e-learning menunjukkan pada pengiriman materi pembelajaran kepada siapapun, dimanapun, dan kapanpun dengan menggunakan berbagai teknologi dalam lingkungan pembelajaran yang terbuka, fleksibel, dan terdistribusi.

Elektronik learning (*e-learning*) merupakan konsep belajar baru yang dikombinasikan dengan TIK yang berkembang dengan pesat. Konsep pembelajaran ini memudahkan siswa dan guru dalam memperoleh sumber belajar dengan akses yang mudah dan ringan. Pengembangan mobile learning dimungkinkan dengan adanya smartphone yang beroperasi pada sistem android. Android adalah sistem operasi untuk telepon seluler berbasis linux sebagai kernelnya. Saat ini Android bisa disebut raja dari smartphone. Sistem operasi android menjadikan media-media pembelajaran khusus bagi siswa yang dikemas dalam bentuk software atau aplikasi.



Gambar 1.1 Penggunaan Sistem Operasi perangkat seluler di Indonesia

Berdasarkan Gambar 1.1 tersebut bahwa pengguna sistem operasi yang paling banyak digunakan adalah sistem operasi Android, tentunya sistem operasi ini sudah terintegrasi ke dalam smartphone. Dari observasi yang dilakukan hampir semua siswa SMP Bodhisattva menggunakan smartphone Android. Dalam sistem operasi Android ini aplikasi mudah digunakan dan dapat mengintegrasikan dan menggabungkan berbagai hal seperti gambar, warna, video dan animasi dalam materi belajar, sehingga siswa tertarik untuk membaca dan mempelajari. Proses menerima dan memperoleh informasi berbagai pengetahuan dari sumber belajar yang luas dan mudah didapatkan oleh siswa.

Pembelajaran merupakan keterpaduan proses mengajar dan belajar. Proses mengajar merupakan penyampaian informasi dari fasilitator pengetahuan kepada akseptornya. Selain sebagai penyampai informasi kepada siswa, fasilitator pembelajaran juga sebagai pengatur proses pembelajaran dan lingkungan di dalam kelas. Proses belajar dipengaruhi oleh faktor-faktor internal dan eksternal. Faktor internal seperti sikap, pandangan hidup, perasaan senang dan tidak senang, kebiasaan dan pengalaman pada diri peserta didik. Faktor eksternal merupakan rangsangan dari luar diri siswa melalui indera yang dimilikinya, terutama pendengaran dan penglihatan.

Media pembelajaran adalah salah satu contoh faktor eksternal yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan efisiensi belajar. Hal itu dapat tercapai karena media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadi proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali (Miarso, 2011: 457).

Media pembelajaran menempati posisi yang strategis dalam proses pembelajaran karena menjadi penghubung penyampaian informasi pengetahuan dari guru kepada siswanya. Banyak manfaat yang diberikan media pembelajaran kepada siswa. Menurut Sanjaya (2013: 2), mengatakan bahwa manfaat media pembelajaran antara lain: pengajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan motivasi belajar, bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami siswa, serta memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran dengan baik.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada lokasi penulis yaitu SMP Bodhisattva ditemukan bahwa, peserta didik tidak fokus terhadap materi yang dipelajari dibuktikan saat pembelajaran terdapat beberapa peserta didik masih sibuk dengan teman lainnya. Peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami contoh materi yang ada pada buku bahan ajar. Proses pembelajaran pada kegiatan belajar mengajar cenderung satu arah. Keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru menjadi salah satu indikasi kurang kondusifnya pembelajaran yang dilakukan. Adapun kelemahan bahan ajar yang digunakan adalah a) kegiatan pembelajaran cenderung lama dan monoton sehingga tidak dapat memberikan kemenarikan peserta didik dalam proses pembelajaran, b) Adanya kekhawatiran guru hanya mengandalkan media tersebut serta memanfaatkannya untuk kepentingan pribadi, c) Modul yang dikeluarkan penerbit cenderung kurang cocok dengan konsep yang diajarkan, d) Media cetak hanya lebih banyak menekankan pada pelajaran yang bersifat kognitif, jarang menekankan pada emosi dan sikap, e) Menimbulkan pembelajaran yang membosankan bagi peserta didik jika tidak dipadukan dengan media yang lain, (Budiyanto, 2019:3).

Memastikan permasalahan dalam proses pembelajaran yang dialami oleh peserta didik, maka penulis melakukan wawancara kepada guru agama Buddha SMP Bodhisattva. Berdasarkan hasil wawancara bahwa bahwa guru tersebut sudah menggunakan banyak metode, sumber belajar namun kurang memanfaatkan media pembelajaran yang ada. Berdasarkan hal tersebut penulis menyimpulkan bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi tentang dharmayatra yang disampaikan oleh guru dan menurunnya nilai hasil belajar siswa. Materi dharmayatra merupakan salah materi yang diajarkan di SMP Bodhisattva, tepatnya pada kelas VIII dengan jumlah 21 siswa. Adapun hasil nilai belajar siswa mata pelajaran pendidikan agama buddha.

Tabel 1.1 Nilai Hasil Belajar Tahun Pelajaran 2020/2021

No	Nama Peserta	Nilai Hasil Belajar
1	A	60
2	B	43
3	C	55
4	D	80
5	F	62
6	G	70
7	H	65
8	I	53
9	J	65
10	K	59
11	L	62
12	M	67
13	N	54
14	O	66
15	P	60
16	Q	75
17	R	71
18	S	85
19	T	70
20	U	68
21	V	55

Data tersebut adalah nilai hasil belajar yang diberikan oleh guru pendidikan agama buddha terkait dengan materi dharmayatra menggunakan bahan ajar modul. Dari

nilai tersebut terlihat rata-rata siswa tidak mencapai nilai KKM dimana nilai standar KKM mata pelajaran pendidikan agama buddha adalah 75. Melihat data tersebut banyak siswa yang belum tuntas dalam mata Pelajaran Pendidikan agama buddha pada materi *dharmayatra*.

Hadirnya mobile learning berbasis android bisa menjadi suatu solusi bagi pembelajaran Pendidikan agama buddha agar pembelajaran bisa menarik dan menyenangkan. Aplikasi dengan muatan materi pembelajaran pendidikan agama buddha yang dibungkus dengan berbagi warna dan desain yang menarik, serta dilengkapi dengan suara, akan mudah dipahami dan diserap oleh siswa. Sebab seluruh indra yang dimiliki siswa dapat merespon dengan dengan baik dan mudah.

Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti adalah media pembelajaran yang bersifat online. Hal ini didasarkan karena di SMP bodhisattva keadaan sumber internetya mendukung untuk dilakakukan sebuah kegiatan proses pembelajaran jarak dekat mapun jarak jauh. Media pembelajarannya bisa dipelajari setiap saat ketika dibutuhkan dan dimana saja dan kapan saja. Pengembangan media pembelajaran berbasis Android ini diharapkan mampu memberikan solusi dari permasalahan yang terjadi.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka permasalahan dalam penelitian ini dapat identifikasi sebagai berikut:

- a) Peserta didik tidak fokus terhadap materi yang dipelajari.
- b) Peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami contoh materi yang ada pada buku bahan ajar.
- c) Proses pembelajaran pada kegiatan belajar mengajar cenderung satu arah.
- d) Keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru menjadi salah satu indikasi kurang kondusifnya pembelajaran yang dilakukan.
- e) Peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi tentang *dharmayatra*.
- f) 18 siswa nilai hasil belajarnya tidak mencapai standar KKM.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka tidak semua masalah yang diteliti. Hal ini disebabkan keterbatasan yang ada pada penulis. Agar permasalahan dalam penelitian ini lebih terfokus, maka batasan permasalahan yang diteliti adalah sebagai berikut:

- a) Potensi dan kebutuhan dikembangkan media pembelajaran mata pelajaran pendidikan Agama Buddha pada materi *dharmayatra* berbasis android di SMP Bodhisattva bandar lampung.
- b) Proses pengembangan media pembelajaran mata pelajaran pendidikan agama buddha pada materi *dharmayatra* berbasis android di SMP Bodhisattva bandar lampung.
- c) Karakteristik pengembangan media pembelajaran mata pelajaran pendidikan agama buddha pada materi *dharmayatra* berbasis Android di SMP Bodhisattva Bandar Lampung.
- d) Efektifitas pengembangan media pembelajaran mata pelajaran pendidikan agama buddha pada materi *dharmayatra* berbasis Android di SMP Bodhisattva Bandar Lampung.
- e) Kemenarikan pengembangan media pembelajaran mata pelajaran pendidikan agama buddha pada materi *dharmayatra* berbasis Android di SMP Bodhisattva bandar lampung.

1.4 Rumusan masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah diatas, dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti sebagai berikut:

- a) Bagaimana potensi dan kebutuhan dikembangkannya media pembelajaran mata pelajaran pendidikan agama buddha pada materi *dharmayatra* berbasis android di SMP Bodhisattva bandar lampung?
- b) Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran mata pelajaran pendidikan agama buddha pada materi *dharmayatra* berbasis android di SMP Bodhisattva bandar lampung?

- c) Seperti apa karakteristik media pembelajaran mata pelajaran pendidikan agama buddha pada materi *dharmayatra* berbasis android di SMP Bodhisattva bandar lampung?
- d) Seperti apa efektifitas media pembelajaran mata pelajaran pendidikan agama buddha pada materi *dharmayatra* berbasis android di SMP Bodhisattva bandar lampung?
- e) Bagaimana kemenarikan media pembelajaran mata pelajaran pendidikan agama buddha pada materi *dharmayatra* berbasis android di SMP Bodhisattva bandar Lampung?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, peneliti menentukan tujuan penelitian ini agar fokus dan terarah. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisa:

- a) Potensi dan kebutuhan media pembelajaran mata pelajaran pendidikan agama buddha pada materi *dharmayatra* berbasis android di SMP Bodhisattva bandar lampung.
- b) Proses pengembangan media pembelajaran mata pelajaran pendidikan agama buddha pada materi *dharmayatra* berbasis android di SMP Bodhisattva bandar lampung.
- c) Karakteristik media pembelajaran mata pelajaran pendidikan agama buddha pada materi *dharmayatra* berbasis Android di SMP Bodhisattva Bandar Lampung.
- d) Efektifitas media pembelajaran mata pelajaran pendidikan agama buddha pada materi *dharmayatra* berbasis Android di SMP Bodhisattva Bandar Lampung.
- e) Kemenarikan media pembelajaran mata pelajaran pendidikan agama buddha pada materi *dharmayatra* berbasis android di SMP Bodhisattva bandar lampung.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian sebagai berikut:

- a. Manfaat Teoritis
 - 1) Meningkatkan pemahaman konsep materi *dharmayatra* yang disesuaikan dengan kemampuannya perkembangan teknologi saat ini.

- 2) Siswa dapat belajar mandiri belajar dimana saja dengan bantuan media pembelajaran dengan aplikasi Android yang telah dikembangkan .
- 3) Menambah pengetahuan dan wawasan, pemahaman, dan bahan rujukan yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android pada pendidikan agama buddha.
- 4) Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan terhadap teori pengembangan media pembelajara berbasis andrpud dalam proses pembelajaran agama buddha.

b. Manfaat teoritis

1) Bagi Pendidik

- a) Media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat bermanfaat bagi pendidik dalam kegiatan proses pembelajaran.
- b) Dapat meningkatkan kemampuan guru dalam membuat pembelajaran yang kreaktif dan inovatif menimbulkan rasa kemenarikken pada serta pserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

2) Bagi SMP Bodhisattva

- a) Memberikan sumbangan pemikiran yang baik dalam usaha meningkatkan kualitas pembelajaran di SMP Bodhisattva khususnya pada mata pelajaran pendidikan agama buddha.
- b) Bahwa hasil penelitian ini diharapkan dapat mendukung guru pendidikan agama buddha di SMP Bodhisttva dalam meningkatkan kemampuan fasilitator dalam penerapan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif menyenangkan yang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga tujuan dalam pembelajaran dapat tercapai secara sesuai dengan yang diharapkan.

3) Bagi Penulis

- a) Menambah pengetahuan, wawasan dan kompetensi dalam mengajar pendidikan agama buddha.
- b) Sebagai bahan pertimbangan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasisi android pada mata pelajaran pendidikan agama buddha.

1.7 Pentingnya Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android

Media pembelajaran ini diharapkan menjadi fasilitator yang berperan menjadi sumber belajar dan bisa melengkapi peserta didik untuk belajar secara mandiri di sekolah maupun di rumah. Selain daripada pertimbangan tersebut peserta didik diarahkan untuk membangun suatu pemahamannya dengan mengaitkan masalah masalah dan materi dengan pengalamannya di kehidupan sehari-hari sehingga kegiatan belajar menjadi lebih bermakna.

Pengembangan Media Pembelajaran berbasis android sebagai bahan ajar pelengkap untuk membantu pembelajaran Pendidikan Agama Buddha di SMP Bodhisttva. Hasil pengembangan media pembelajaran berbasis Android diharapkan dapat:

- 1) Sebagai pendorong dalam meningkatkan pehaman konsep pendidikan agama buddha sesuai dengan kemampuan dan kecepatan ditengah perkembangan teknologi yang semakin pesat.
- 2) Siswa dapat belajar secara mandiri di rumah dengan bantuan smartphome.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Belajar dan Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar dan sengaja. Gunduz dan Cingdem (2014: 527), memberikan gagasan bahwa terdapat 3 dimensi belajar, yaitu (1) pencipta hubungan, (2) pengetahuan yang sudah dipahami, dan (3) pengetahuan yang baru. Proses pembelajaran merupakan cara mengkonstruksikan pengetahuan yang sudah dipahami dengan pengetahuan baru. Tugas peserta didik dalam proses pembelajaran adalah memfokuskan suatu hubungan lingkungan belajar sehingga semua bentuk pengetahuan yang didapat bersumber pada lingkungan belajar atau terjadi sebuah bentuk interaksi antara peserta didik dengan peserta didik dan peserta didik dengan pendidik.

Tujuan pembelajaran adalah perubahan perilaku dan tingkah laku yang positif dari peserta didik setelah mengikuti kegiatan belajar dan mengajar, seperti: perubahan yang secara psikologis akan tampil dalam tingkah laku yang dapat diamati melalui alat indera oleh orang lain baik tutur katanya, motorik dan gaya hidupnya Sugandi, (dalam Putri dan Adeng, 2018). Perubahan perilaku tersebut mencakup pengetahuan, pemahaman, keterampilan, sikap dan sebagainya yang dapat maupun tidak dapat diamati. Proses pembelajaran dimaknai bilamana pembelajaran mendapat sesuatu bentuk permasalahan dan mengetahui bahwa masalah itu dapat diselesaikan melalui sesuatu bentuk pencarian dengan merumuskan bagaimana ilmu itu didapat (epistemologi) dan untuk apa seseorang belajar (aksiologi) (Suryasumantri, 2017: 234). Pendapat ini menekan bahwa pembelajaran terjadi ada sesuatu permasalahan yang dialami oleh peserta didik atau pembelajar. Para filsuf memberikan benang merah arti belajar adalah proses mencari sebuah solusi. Ketika telah menemukan sebuah solusi maka kematangan mental telah terbentuk. Nurhayati (2016: 16) mengungkapkan bahwa hasil dari belajar adalah kematangan secara fisik dan pengembangan kognitif seseorang.

Pada penelitian ini yang diusulkan penulis bahwa pengembangan media pembelajaran mata pelajaran pendidikan agama buddha pada materi dharmayatra kelas VIII Di SMP Bodhisattva Bandar Lampung dengan perpatokan pada teori

belajar dan pembelajaran. Pada penelitian ini ada tiga jenis teori belajar dan pembelajara yang akan digunakan.

2.1.1 Teori Belajar Behaviorisme

Behaviorisme adalah suatu pandangan atau aliran tentang kelakuan manusia. Berdasarkan teori ini belajar ditafsirkan sebagai Latihan latihan pembentukan hubungan antara stimulus dan respon Tahuid (2020). Teori belajar behaviorisme adalah teori belajar yang menitik beratkan pada perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku disebabkan oleh rangsangan (sitimulus) dari luar peserta didik yang meliputi sumber belajar dan lingkungan belajar kemudian peserta didik memberikan suatu respon berupa tingkah laku, kognitif, sikap dan keterampilan.

Berdasarkan prinsip teori belajar behaviorisme adanya suatu input (pembelajaran) yang dibentuk pada proses pembelajaran dan menghasilkan sebuah output berupa respon (Erlangga, 20216: 171). Anwar (2017: 17) mengatakan bahwa teori behavioristic dalam kegiatan pembelajaran mencakup beberapa hal seperti: tujuan pembelajaran, sifat materi pelajaran, karakteristik pembelajar, media dan fasilitas pembelajaran yang tersedia. Penjelasan tentang behavior yang menekankan pada sumber belajar yang digunakan oleh pendidik untuk mengamati sebuah hasil pembelajaran. Tujuan pembelajaran adalah peserta didik dapat menirukan atau mencontoh pendidik atau bahan ajar yang diberikan. Artinya hasil pembelajaran dapat diperediksi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah diharapkan.

Ciri teori belajar behavior adalah mengutamakan unsur-unsur dan bagian kecil, bersifat mekanistik, menekankan peranan lingkungan, mementingkan pembentukan reaksi dan atau respon, menekankan pentingnya Latihan, mementingkan mekanisme hasil belajar, mementingkan peranan kemampuan dan hasil belajar yang diperoleh adalah memunculnya perilaku yang diinginkan. Guru yang menganut pandangan ini berpendapat bahwa tingkahlaku siswa merupakan reaksi terhadap lingkungan dan tingkah laku adalah hasil belajar. Siswa menggunakan tingkat keterampilan pengolahan rendah untuk memahami materi dan material sering terisolasi dari konteks dunia nyata atau situas (John, 2014:102). Prinsip teori belajar behaviorisme juga sama dengan cara pembelajaran agama Buddha khusus untuk

anak-anak. Pada usia anak-anak, cara belajar yang terjadi adalah menghafal, memahami, dan menirukan contoh. Tugas utama pendidik adalah menyajikan bahan ajar atau penjelasan agar dapat dimengerti oleh pembelajar (Mukti, 2021: 304).

Pendapat beberapa ahli tentang teori pembelajaran dan belajar behavioristic yang menekankan pada aspek sikap dan tingkah laku peserta didik. Pembelajaran agama Buddha untuk pemula pada materi tentang Dharmayatra, biasanya guru memberikan rangsangan berupa materi baik melalui sumber buku, maupun sumber media non buku, kemudian peserta didik meresponnya dengan cara mengingat, menghafal, dan memahami konsep-konsep. Sementara perubahan tingkah laku dan sikap, peserta didik dapat mempraktikkan isi pada materi pancasila budhis dan cara menghormati orang tua dan guru. Penjelasan-penjelasan tentang teori belajar behaviour dapat disederhanakan bahwa siswa atau peserta didik merespon sumber belajar.

2.1.2 Teori Belajar Kognitif

Proses berkesinambungan antara keadaan keseimbangan adalah suatu proses perkembangan kognitif yang terjadi pada peserta didik. Tugas pendidik adalah memberikan fasilitas berupa sumber belajar baik berupa media printed book dan video atau kombinasi semua media untuk memperjelaskan pesan atau isi materi dalam satu pertemuan (topik) yang hendak dicapai. Menurut Jean Piaget (dalam Ibdia 2015: 36) bahwa proses belajar terdiri dari empat tahapan, yaitu: a) Skema/skemata adalah struktur kognitif yang dengannya seseorang beradaptasi dan terus mengalami perkembangan mental dan interaksinya dengan lingkungan. Skema juga berfungsi sebagai kategori-kategori untuk mengidentifikasi rangsangan yang datang, dan terus berkembang. b) Asimilasi yaitu proses penyatuan (pengintegrasian) informasi baru ke struktur kognitif yang sudah ada dalam benak peserta didik. Contoh, bagi peserta didik yang sudah mengetahui prinsip penjumlahan, jika pendidik memperkenalkan prinsip perkalian, maka proses pengintegrasian antara prinsip penjumlahan (yang sudah ada dalam benak peserta didik), dengan prinsip perkalian (sebagai informasi baru) itu yang disebut asimilasi. c) Akomodasi yaitu penyesuaian struktur kognitif ke dalam situasi yang baru.

Contoh, jika peserta diberi soal perkalian, maka berarti pemakaian (aplikasi) prinsip perkalian tersebut dalam situasi yang baru dan spesifik itu yang disebut akomodasi.

d) Equilibrasi (penyeimbangan) yaitu penyesuaian berkesinambungan antara asimilasi dan akomodasi. Contoh, agar peserta didik tersebut dapat terus berkembang dan menambah ilmunya, maka yang bersangkutan menjaga stabilitas mental dalam dirinya yang memerlukan proses penyeimbangan antara dunia dalam dan dunia luar.

Proses pembelajaran antar peserta didik dilakukan secara berbeda-beda dan daya tangkap yang diterima juga berbeda. Terdapat perbedaan tingkat kognitif antar para siswa yang mempengaruhi daya tangkap dan hasil belajar (Sugihartono, 2007: 25). Menurut Ausubel, (dalam Trianto, 2014: 37) untuk membantu peserta didik menanamkan pengetahuan baru dari suatu materi, sangat diperlukan konsep awal yang sudah dimiliki pembelajar yang berkaitan dengan konsep yang akan dipelajari. Ausubel mendeskripsikan proses belajar ada tiga tahap, yaitu:

- 1) Tahap informasi, yaitu tahap awal untuk memperoleh pengetahuan atau pengalaman baru dimana dalam setiap pelajaran diperoleh sejumlah informasi yang berfungsi sebagai penambahan pengetahuan yang lama, memperluas dan memperdalam dan kemungkinan informasi yang baru bertentangan dengan informasi yang lama.
- 2) Tahap transformasi, yaitu tahap memahami, mencerna dan menganalisis pengetahuan baru serta ditransformasikan dalam bentuk yang baru yang mungkin bermanfaat untuk hal-hal yang lain, yaitu informasi harus dianalisis dan ditransformasikan ke dalam bentuk yang lebih abstrak atau konseptual agar dapat digunakan dalam hal lebih luas.
- 3) Tahap evaluasi, yaitu untuk mengetahui apakah hasil transformasi pada tahap kedua benar atau tidak. Evaluasi kemudian dinilai sehingga diketahui manamana pengetahuan yang diperoleh dan transformasi dapat dimanfaatkan untuk memahami gejala-gejala lain.

Konsep penjelasan tentang kognitif didukung oleh Syaiful (2011: 34) yang menyatakan bahwa teori belajar kognitif dibentuk dengan tujuan mengkonstruksi prinsip-prinsip belajar secara ilmiah hasilnya berupa prosedur-prosedur yang dapat

diterapkan pada situasi kelas untuk mendapatkan hasil yang sangat produktif. Teori ini dalam penerapannya keterlibatan peserta didik dalam proses belajar mengajar, karena hanya dengan melibatkan atau mengaktifkan peserta didik, maka proses asimilasi dan akomodasi pengetahuan dapat terjadi dengan baik.

Peserta didik menjadi objek utama yang diamati sehingga proses pembelajaran terpusat kepada peserta didik. Peserta didik yang berinteraksi langsung dengan sumber belajar baik media atau bahan ajar lainnya. Peranan seorang pendidik adalah memberikan fasilitas dan pengevaluasi terhadap hasil belajar peserta didik. Beberapa pendapat para ahli di atas dapat disederhanakan bahwa teori belajar kognitif adalah suatu proses kematangan individu dalam merespon suatu pengetahuan yang dilakukan dengan sendirinya oleh pembelajar. Proses pembelajaran seharusnya memberikan nilai motivasi bagi pembelajar karena dengan dasar motivasi yang dikondisikan dapat membentuk pengetahuan yang utuh.

Pembelajaran pendidikan agama buddha, mempunyai prinsip yang sama yaitu pembelajar menerima sebuah stimulus berupa konsep dan contoh materi kemudian pembelajar mengungkapkan pendapat dengan cara mengkonstruksikan pengetahuan sebelumnya. Media pembelajaran yang sesuai bagi peserta didik sangat dibutuhkan agar peserta didik dapat mengemukakan pendapat baik terkait dengan pengetahuan Buddha-Dhamma sebelumnya dan pemahaman yang baru. Peneliti mengembangkan sebuah produk media pembelajaran berbasis andorid.

2.1.3 Teori Belajar Konstruktivis

Pembentukan suatu pengetahuan yang terjadi pada peserta didik dengan cara mengkaitkan pengetahuan baru dengan pengetahuan sebelumnya disebut Teori belajar konstruktivis. Dalam prinsipnya pembelajaran lebih cenderung melibatkan langsung peserta didik secara aktif saat proses pembelajaran. Tugas pendidik atau guru sebagai fasilitator, artinya guru memberikan rumusan masalah atau contoh ruang lingkup pembelajaran kemudian peserta didik menemukan sendiri konsep dan makna pengetahuan yang dipelajari (John, 2014: 132).

Menurut Teori belajar konstruktivistik, suatu prinsip yang paling penting dalam psikologi pendidikan adalah guru tidak hanya sekedar memberikan pengetahuan pada siswa. Siswa harus membangun sendiri pengetahuan di dalam benaknya, guru dapat memberikan kemudahan dalam proses ini, dengan memberikan kesempatan pada siswa untuk menemukan atau menerapkan ide ide mereka sendiri dan siswa menjadisasar untuk menggunakan strategi yang dipakai mereka sendiri untuk belajar.

Suprijono (2010: 30) mengemukakan bahwa gagasan konstruktivis mengenai pengetahuan adalah sebagai berikut: (1) pengetahuan bukanlah gambaran dunia kenyataan belaka, tetapi selalu merupakan konstruksi kenyataan melalui kegiatan subjek, (2) subjek membentuk skema kognitif, kategori, konsep dan struktur yang perlu untuk pengetahuan, (3) pengetahuan dibentuk dalam struktur konsep seseorang.

Teori belajar konstruktivis bahwa peristiwa pembelajaran pada dasarnya tidak lagi seperti konsep terdahulu seorang guru atau pendidik mentransfer pengetahuan kepada peserta namun peserta didik menemukan sebuah permasalahan dan tujuan setiap materi pembelajaran (Anwar 2017:22). Artinya pengetahuan juga bukan merupakan sesuatu yang sudah ada melainkan suatu proses yang berkembang terus menerus. Dalam proses ini keaktifan seseorang sangat menentukan dalam mengembangkan pengetahuannya.

Pendapat di atas didukung oleh Qiong (2012: 197) yang mengatakan bahwa ada beberapa kemampuan yang diperlukan dalam mengkonstruksi pengetahuan yaitu: kemampuan mengingat dan mengungkapkan kembali pengalaman, kemampuan membandingkan dan mengambil keputusan akan kesamaan dan perbedaan, kemampuan untuk menyukai suatu pengalaman yang satu dengan yang lainnya. Pembentukan pengetahuan menurut konstruktivis memandang subyek untuk aktif dalam proses pembentukan kognitif dan keterampilan belajar saat pembelajar berinteraksi dengan lingkungan belajar.

Jenis teori belajar diatas sesuai dengan pembelajaran pendidikan Agama Buddha dimana prinsip pembelajaran Agama Buddha terpusat pada kemampuan potensi peserta didik. Pendidik perlu menganalisa kebutuhan belajar peserta didik agar dengan sendirinya para siswa dapat mengonstruksikan pengetahuan konsep, gagasan, dan nilai-nilai yang terkandung dalam pendidikan Agama Buddha. Salah satu sarana yang dibutuhkan adalah media yang menyajikan beberapa bentuk media didalamnya sehingga peserta didik dapat memperoleh pengetahuan yang nyata.

2.2 Media Pembelajaran

Teknologi komputer adalah sebuah penemuan yang memungkinkan menghadirkan beberapa atau semua bentuk stimulus sumber belajar yang diberikan untuk pendidik sehingga pembelajaran lebih optimal. Artinya Penggunaan media dapat membantu peserta didik untuk memahami sebuah konsep, teori, dan rumusan suatu pembelajaran. Ginanjar (2010: 25) mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran di kelas yaitu: (1) menjelaskan materi pembelajaran objek yang abstrak (tidak nyata) menjadi konkrit (nyata), (2) memberikan pengalaman langsung karena peserta dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungan tempat belajarnya, (3) mempelajari materi pembelajaran secara berulang-ulang, (4) memungkinkan adanya persamaan pendapat dan persepsi yang benar terhadap suatu materi pembelajaran atau objek, (4) menarik perhatian peserta didik, (5) membantu siswa belajar secara individual, kelompok dan klasikal, (6) materi pembelajaran lebih lama diingat dan mudah untuk diungkapkan kembali dengan cepat dan tepat, (7) mempermudah dan mempercepat pendidik menyajikan materi pembelajaran dalam proses pembelajaran, sehingga memudahkan peserta untuk mengerti dan memahami pesan atau materi yang disampaikan dengan jelas, (8) mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan indra.

Taiwo (2014: 56) penggunaan media pembelajaran membantu peserta didik untuk memahami materi atau teori dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Taiwo di Turki penggunaan media video dan gambar memberikan kontribusi yang kuat dalam mendukung pembelajaran Agama Buddha pada anak-anak remaja 13-16 tahun. Musfiqon (2012: 17) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang

membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Sudarwan, (2015: 28) media belajar sebagai sumber belajar merupakan komponen dari sistem instruksional disamping pesan, orang, teknik latar dan peralatan. Penggunaan media tidak terlepas dari perangkat computer, computer adalah medium interaktif di mana siswa memiliki kesempatan untuk berinteraksi dan mempengaruhi atau mengubah urutan yang disajikan. Selanjutnya Sadiman, (2012: 19) menambahkan media dalam perkembangannya tampil dalam berbagai jenis dan format (modul cetak, film, televisi, film bingkai, program radio, computer, dll. Sedangkan Indriana, (2011: 28) mengidentifikasikan ciri utama dari media menjadi tiga unsur pokok, yaitu suara, visual dan gerak. Visual dibedakan menjadi tiga yaitu gambar, garis dan symbol yang merupakan suatu kontinum dari bentuk yang dapat ditangkap dengan indra pengelihatian.

Asosiasi Pendidikan Nasional mengartikan media merupakan benda yang dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan pembelajaran, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional Smaldino, (2011: 22) mendefinisikan media sebagai teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi antar guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pembelajaran di kampus.

Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alatbantu berupa fisik maupun non-fisik yang dapat dimanfaatkan untuk mengefektifkan kegiatan belajar mengajar dalam dunia pendidikan (Afsaneh dan Razavi, 2015: 35). Karena jika dipandang dari istilah “media” sering dipergantikan dengan kata “Teknologi” yang berasal dari kata latin tekne (bahasa Inggris art) dan logos (bahasa Indonesia “ilmu”). Dalam konsep ini media dinilai sebagai teknologi pembelajaran.

Media yang baik juga akan mengaktifkan siswa dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong pembelajar untuk melakukan praktik-praktik

dengan benar. Ada beberapa kriteria untuk menilai keefektifan sebuah media. Rusman (2012:296), mengusulkan sembilan kriteria untuk menilainya. Kriteria pertamanya adalah biaya. Biaya memang harus dinilai dengan hasil yang akan dicapai dengan penggunaan media itu. Kriteria lainnya adalah ketersediaan fasilitas pendukung seperti listrik, kecocokan dengan ukuran kelas, keringkasan, kemampuan untuk diubah, waktu dan tenaga penyiapan, pengaruh yang ditimbulkan, kerumitan dan yang terakhir adalah kegunaan. Semakin banyak tujuan pembelajaran yang biasa dibantu dengan sebuah media semakin baiklah media itu.

2.3 Aplikasi Android

Menurut Nazrudin Safaat H (2012: 9) Perangkat lunak aplikasi adalah suatu subkelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna. Biasanya dibandingkan dengan perangkat lunak sistem yang mengintegrasikan berbagai kemampuan komputer, tapi tidak secara langsung menerapkan kemampuan tersebut untuk mengerjakan suatu tugas yang menguntungkan pengguna. Contoh utama perangkat lunak aplikasi adalah pengolah kata, lembar kerja, dan pemutar media. Beberapa aplikasi yang digabung bersama menjadi suatu paket kadang disebut sebagai suatu paket atau suite aplikasi (application suite). Contohnya adalah Microsoft Office dan Open Office.org, yang menggabungkan suatu aplikasi pengolah kata, lembar kerja, serta beberapa aplikasi lainnya. Aplikasi-aplikasi dalam suatu paket biasanya memiliki antarmuka pengguna yang memiliki kesamaan sehingga memudahkan pengguna untuk mempelajari dan menggunakan setiap aplikasi. Sering kali, aplikasi ini memiliki kemampuan untuk saling berinteraksi satu sama lain sehingga menguntungkan pengguna.

Contohnya, suatu lembar kerja dapat dibenamkan dalam suatu dokumen pengolah kata walaupun dibuat pada aplikasi lembar kerja yang terpisah. Menurut Dhanta (2009:32) “aplikasi adalah software yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu”. Menurut Sutabri (2012:147) “aplikasi adalah alat terapan yang difungsikan secara khusus dan terpadu sesuai kemampuan yang dimiliki.

Android adalah sistem operasi berbasis linux yang dirancang untuk perangkat seluruh layer sentuh seperti telepon pintar dan komputer tablet. Android awalnya dikembangkan oleh Android Inc, dengan dukungan finansial dari google, yang kemudian pembelinya pada tahun 2005. Menurut Safaat (2011), Android adalah sebuah kumpulan perangkat lunak untuk perangkat mobile yang mencakup sistem operasi, middleware dan aplikasi utama mobile.

Android adalah sistem operasi gratis dan bisa dikustomize dengan menghubungkan hardware dan software. Android memiliki beberapa fitur dibawah ini:

Android memiliki 4 (empat) karakteristik sebagai berikut:

1) Terbuka

Android dibangun untuk benar-benar terbuka sehingga sebuah aplikasi dapat memanggil salah satu fungsi inti ponsel seperti membuat panggilan, mengirim pesan teks, menggunakan kamera, dan lain-lain. Android mengoptimalkan sumber daya memori dan perangkat keras yang terdapat didalam perangkat. Android merupakan open source, dapat secara bebas diperluas untuk memasukkan teknologi baru yang lebih maju pada saat teknologi tersebut muncul. Platform ini akan terus berkembang untuk membangun aplikasi mobile yang inovatif.

2) Semua aplikasi dibuat sama

Android tidak memberikan perbedaan terhadap aplikasi utama dari telepon dan aplikasi pihak ketiga (third-party application). Semua aplikasi dapat dibangun untuk memiliki akses yang sama terhadap kemampuan sebuah telepon dalam menyediakan layanan dan aplikasi yang luas terhadap para pengguna.

3) Memecahkan hambatan pada aplikasi

Android memecah hambatan untuk membangun aplikasi yang baru dan inovatif. Misalnya, pengembang dapat menggabungkan informasi yang diperoleh dari web dengan data pada ponsel seseorang seperti kontak pengguna, kalender, atau lokasi geografis.

4) Pengembangan aplikasi yang cepat dan mudah

Android menyediakan akses yang sangat luas kepada pengguna untuk menggunakan library yang dipergunakan tools yang dapat digunakan untuk membangun aplikasi yang semakin baik. Android memiliki sekumpulan tools

yang dapat digunakan sehingga membantu para pengembang dalam meningkatkan produktivitas pada saat membangun aplikasi yang dibuat.

Menurut Satyaputra & Aritonang (2016: 2), android adalah sebuah sistem operasi untuk smartphone dan tablet. Sistem operasi dapat diilustrasikan sebagai 'jembatan' antara peranti (device) dan penggunanya, sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan device- nya dan menjalankan aplikasi-aplikasi yang tersedia pada device. Sedangkan menurut Nazrudin Safaat H dalam M. Ichwan, Fifin Hakiky (2011: 15), android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, middleware, dan aplikasi. Android adalah sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis linux. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk membuat aplikasi mereka sendiri.

Google Inc. Sepenuhnya membangun Android dan menjadikan bersifat terbuka (open source) sehingga para pengembang dapat menggunakan Android tanpa mengeluarkan biaya untuk lisensi dari Google dan dapat membangun Android tanpa adanya batasan-batasan. Android Software Development Kit (SDK) menyediakan alat dan Application Programming Interface (API) yang diperlukan untuk mulai mengembangkan aplikasi pada platform Android menggunakan bahasa pemrograman java.

2.4 Hasil Belajar

Hasil Belajar merupakan sebuah hasil dari penilaian pembelajaran dari sudut bahasanya penilaian merupakan proses menentukan nilai suatu objek. Menentukan suatu nilai diperlukan adanya ukuran ataupun kriteria. Hal tersebut dapat dikatakan bahwa ciri penilaian adalah adanya objek atau program yang dinilai serta adanya kriteria sebagai dasar untuk membandingkan antara kenyataan dengan apa yang seharusnya.

Penilaian hasil belajar berjalan dari sebuah penilaian yaitu proses pemberian nilai terhadap hasil belajar. Menurut sudjana (2010: 22), hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar dapat diukur dalam bentuk perubahan, pengetahuan, sikap, dan keterampilan, ketentuan perubahan tersebut merupakan yang lebih baik dibandingkan

sebelumnya. Dalam hal ini yang diukur pada siswa SMP Bodhisattva adalah pada kemampuan pengetahuan (Kognitifnya).

2.5 Pendidikan Agama Buddha

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 55 Tahun 2007 tentang Pendidikan Agama Dan Pendidikan Keagamaan pasal 8 menyatakan bahwa pendidikan keagamaan bertujuan untuk terbentuknya peserta didik yang memahami dan mengamalkan nilai-nilai ajaran agamanya dan atau menjadi ahli ilmu agama yang berwawasan luas, kritis, kreatif, inovatif, dan dinamis dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia. Belajar pendidikan agama Buddha diharapkan membawa suatu perubahan.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 55 Tahun 2007 tentang Pendidikan Agama dan Pendidikan Keagamaan Pasal 2 menyatakan bahwa pendidikan agama berfungsi membentuk manusia Indonesia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia dan mampu menjaga kedamaian dan kerukunan hubungan inter dan antar umat beragama. Dari kutipan di atas penulis menyimpulkan bahwa pendidikan agama berfungsi sebagai pengembangan moral dan akhlak bagi semua orang. Pendidikan agama berfungsi sebagai sarana pengenalan umat manusia dengan Tuhannya.

Pada penelitian ini, materi yang bermasalah terdapat pada kelas delapan yaitu materi tentang *dharmayatra*. Dalam agama Buddha, *dharmayatra* adalah tempat yang sangat di hormati oleh umat buddha di seluruh dunia. Tujuannya adalah sebagai bentuk perenung setiap peristiwa-peristiwa penting yang ada ditempat tersebut. Pembelajaran pendidikan agama buddha memungkinkan peserta didik harus mengetahui ruang lingkup materi yang terdapat pada dharmayatra. Berikut ini tempat dharmayatra dalam agama buddha yaitu:

2.5.1 Taman Lumbini

Taman Lumbini adalah salah satu tempat yang sangat dihormati oleh umat Buddha dunia sebagai tempat dharmayatra. Taman Lumbini sekarang dikenal dengan sebutan Rummidei Nepal. Sekitar 2.500 tahun silam, telah terjadi suatu peristiwa mahabesar yang menggetarkan jagat raya, yaitu lahirnya seorang bakal Buddha

Bodhisattva. Peristiwa itu terjadi saat bulan purnama di bulan Waisak pada tahun 623 SM. Bakal Buddha adalah putra Raja Suddhodana dari suku Sakya. Lumbini saat ini dilestarikan sebagai salah satu tempat ziarah umat Buddha. Banyak umat Buddha yang mengadakan perjalanan dan berziarah di tempat ini sebagai penghormatan kepada Buddha.

2.5.2 Buddhagaya Bodhgaya

adalah tempat Petapa Gotama mencapai Penerangan Sempurna. Bodhgaya berada di pinggir Sungai Neranjara yang sekarang telah kering. Dahulu, tempat ini adalah sebuah hutan yang dikenal oleh masyarakat setempat dengan sebutan Hutan Gaya. Namun, sejak Petapa Gotama mencapai Penerangan Sempurna di tempat tersebut, Hutan Gaya akhirnya populer dengan nama Bodhgaya atau Buddhagaya. Sekarang di Bodhgaya terdapat sebuah vihara bernama Vihara Mahabodhi, yang menjulang setinggi 52 meter. Vihara ini merupakan vihara terbesar di India. Di sisi belakang bangunan dan barat bangunan vihara, terdapat pohon bodhi yang diyakini merupakan turunan dari pohon yang menaungi Petapa Gotama bermeditasi dan mencapai Bodhi menjadi Buddha.

2.5.3 Benares

Benares, sekarang Varanasi, merupakan tempat dharmayatra di India yang sangat terkenal dan dihormati oleh umat Buddha dunia. Di tempat inilah Buddha mengajarkan Dharma kepada lima petapa pada tahun 588 SM. Taman Rusa Isipatana, Benares sekarang dikenal dengan nama Kota Sarnath. Di kota ini, terdapat Stupa yang dulunya bernama Stupa Dhammacakka.

2.5.4 Kusinara

Kusinara adalah tempat bersejarah dalam kehidupan Buddha. Monumen ini dibangun bertujuan mengingatkan kepada dunia bahwa di tempat inilah Buddha mencapai Parinibbana pada tahun 543 SM. Kusinara sekarang dikenal dengan nama Kushinagar. Kushinagar adalah tempat ziarah keempat untuk seluruh umat Buddha. Di tempat ini, dengan kasih sayang-Nya, Buddha mempersilakan Subhada untuk bertemu dengan-Nya. Subhada kemudian menjadi siswa terakhir yang ditahbiskan Buddha sebelum Buddha sebelum beliau wafat. Di Kusinara inilah, pada bulan

purnama Waisak tahun 543 SM, Buddha wafat. Setelah wafat, Buddha tidak lagi terikat pada tubuh isiknya. Saat itulah, sambil berbaring di antara dua pohon sala kembar, Buddha mencapai Nibbana Tanpa Sisa atau Parinibbana.

2.6 Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan tentang media berbasis aplikasi android sebagai media pembelajaran, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Penelitian yang dilakukan oleh Rohmi Julia Purbasari, M. Shohibul Kahfi, Mahmuddin Yunus dalam Jurnal FMIPA UM mencoba melakukan penelitian dengan tema Pengembangan Aplikasi Android Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Dimensi Tiga Untuk Siswa Sma Kelas X. Tujuan penelitian pengembangan ini yaitu mengembangkan aplikasi Android sebagai media pembelajaran matematika SMA pada materi dimensi tiga untuk siswa SMA kelas X. Model pengembangan yang digunakan mengacu pada model pengembangan ADDIE yaitu analysis, design, development, implementation dan evaluation. Hasil pengembangan berupa aplikasi Android yang memuat materi jarak dalam ruang dimensi tiga. Aplikasi yang dikembangkan memuat enam menu utama, yaitu kompetensi, prasyarat, materi, evaluasi, glosarium, dan tentang aplikasi.
- 2) Penelitian yang dilakukan oleh Krista Karch melakukan penelitian dengan tema An Investigation Of Perceptions About Smart Mobile Phone Usage As An Instructional Tool In A High School Classroom. Penelitian ini memberikan kontribusi untuk pengembangan penelitian dibidang pengintegrasian ponsel ke pembelajaran kelas sebagai. Data yang dikumpulkan dari penelitian ini menunjukkan guru dan siswa peserta mendukung pemanfaatan ponsel sebagai media pembelajaran di dalam maupu di luar kelas. Lebih lanjut, dalam penelitian ini peneliti menawarkan solusi untuk menghadapi tantangan yang akan terjadi dalam penggunaan smartphone dalam pembelajaran sehingga dapat memastikan penggunaan smartphone akan membuat pembelajaran lebih bermakna dan sukses.
- 3) Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Mahsunah, mahasiswa pascasarjana UIN Sunan Kalijaga ini mengangkat judul Pengembangan Metode Kisah Berbasis Multimedia Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Mts

Negeri Jepon-Blora. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan metode pembelajaran berdasarkan pada konsep pendidikan Islam, yaitu metode kisah dengan menggunakan media komputer untuk pembelajaran sejarah kebudayaan Islam, dengan menformat sebuah film karya “Madinah Islamic media” ke dalam program microsoft power point yang dikemas dalam CD-ROM interaktif dapat dijadikan sebagai sumber belajar yang layak digunakan dalam pembelajaran SKI, dan untuk memfasilitasi kegiatan pembelajaran siswa secara mandiri. Hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh aspek dalam produk pembelajaran ini secara umum mendapat tanggapan sangat baik dari ahli materi, ahli media dan dari peserta didik sebagai pengguna (user), dengan penilaian menggunakan skala 1-5 diperoleh rata-rata skor; aspek pembelajaran adalah 4,23, aspek materi/isi pelajaran 4,22, aspek media pembelajaran 4,28. Hasil dari penelitian lapangan menunjukkan bahwa media yang dikembangkan ini mampu meningkatkan minat belajar dan memotivasi siswa untuk mempelajari SKI. Berdasarkan hasil pre-test dan post-test yang telah diolah melalui uji-t dengan menggunakan program SPSS 16.0 diperoleh hasil, bahwa ada perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa setelah menggunakan metode kisah berbasis multimedia dibandingkan dengan metode sebelumnya. Dengan demikian, produk metode kisah berbasis multimedia pembelajaran SKI dalam bentuk CD ROM interaktif ini layak digunakan sebagai media pembelajaran SKI secara mandiri dan benar-benar efektif dapat meningkatkan prestasi belajar dalam mata pelajaran SKI.

- 4) Selanjutnya, Muhammad Khoirun Aziz, mahasiswa pascasarjana UIN Sunan Kalijaga melakukan penelitian tentang pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Partisipasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan antara sebelum dan sesudah penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android ini. Dari segi Partisipasi Siswa, terdapat peningkatan hingga 18,75 %. Dari segi Hasil Belajar Siswa, terdapat peningkatan nilai dengan selisih 14,7 poin. Sehingga bisa disimpulkan aplikasi berbasis Android yang dikembangkan oleh penulis, layak digunakan untuk Siswa SMK Kelas X.
- 5) Fui-Theng LEOW (2014) dengan judul: Interactive Multimedia Learning: Innovating Classroom Education in a Malaysian University Studi penelitian ini

dilakukan di INTI International University, dan bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas untuk siswa dengan tiga penekanan penting: model pembelajaran Gagne, multimedia, dan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Modul Pembelajaran Interaktif (ILM) dikembangkan sebagai komponen inti dalam membentuk lingkungan belajar yang berpusat pada siswa (MMSLE) untuk meningkatkan kualitas pembelajaran siswa. Dampak pada pembelajaran siswa diselidiki melalui pre-test dan post-test, kuesioner, pertanyaan terbuka dan wawancara. Peningkatan signifikan ditemukan dalam hasil tes, dan menunjukkan bahwa lingkungan belajar ini telah meningkatkan prestasi belajar siswa. Siswa juga menunjukkan perubahan sikap positif karena mereka menjadi lebih aktif dan termotivasi dalam proses pembelajaran. Kerangka kerja yang disebut MMSLE diusulkan untuk memberikan pedoman bagi pendidik di Universitas Malaysia untuk mendorong inovasi pendidikan sebagai alternatif untuk pengajaran di kelas konvensional dan metodologi pembelajaran.

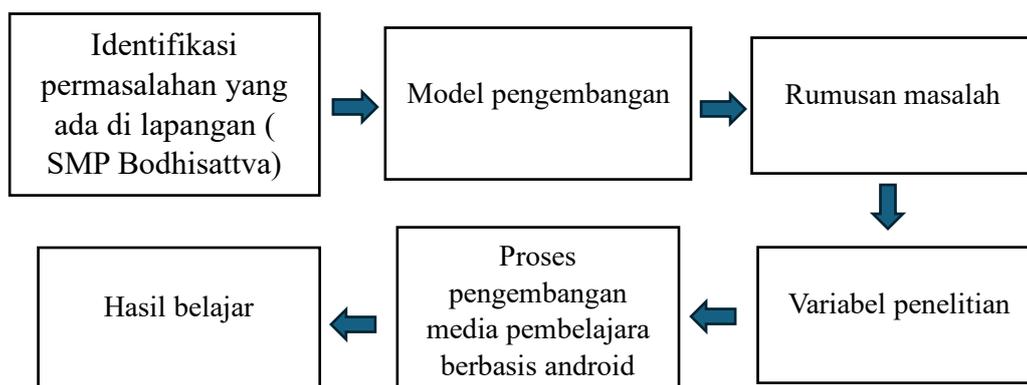
2.7 Kerangka Berfikir

Proses pembelajaran memiliki dua unsur yang amat penting yaitu metode dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berhubungan. Pemilihan salah satu metode tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pembelajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh tenaga pendidik.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media

pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Fenomena yang ditemukan menunjukkan media pembelajaran berbasis Android masih jarang, pendidik terpaku pada buku teks penggunaan media hanya terpaku pada bahan ajar buku dan slide power point. Kedua media pembelajaran tersebut juga sangat jarang digunakan oleh guru. Media pembelajaran berbasis Android mudah digunakan memuat navigasi-navigasi sederhana yang memudahkan pengguna. Selain itu harus menarik agar merangsang pengguna tertarik menjelajah seluruh program, sehingga materi pembelajaran yang terkandung di dalamnya dapat terserap dengan baik. Materi pembelajaran yang terkandung didalamnya harus disesuaikan dengan kebutuhan pengguna, sesuai dengan kurikulum dan mengandung banyak manfaat.



Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran Penelitian

2.8 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan dugaan sementara terhadap rumusan masalah dalam suatu penelitian, Dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.berdasarkan kerangka berpikir yang diuraikan diatas maka penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

H1 : Apakah pengembangan media pembelajaran berbasis android efektif untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan agama buddha pada materi dharmayatra kelas VIII SMP Bodhisattva?

H0 : Apakah pengembangan media pembelajaran berbasis android tidak efektif untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan agama buddha pada materi dharmayatra siswa kelas VIII SMP Bodhisattva?

III. METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Pada penelitian ini model pengembangan yang digunakan merupakan adaptasi langkahlangkah penelitian dan pengembangan yang dikemukakan. Selanjutnya, peneliti dapat menghentikan penelitian pada tahapan sesuai yang dibutuhkan, karena tahapan yang dilaksanakan secara menyeluruh membutuhkan biaya yang mahal, cakupan yang sangat luas, dan waktu yang lama (Hasyim 2016: 55). Dari sepuluh langkah yang dikembangkan oleh Borg and Gall (1989), peneliti menyederhanakan menjadi tujuh langkah penelitian. Hal ini dilakukan karena keterbatasan waktu dan biaya. Adapun tujuh langkah tersebut adalah:

1. Penelitian dan pengumpulan informasi,
2. Merencanakan,
3. Mengembangkan bentuk produk awal,
4. Uji lapangan produk awal,
5. Revisi produk awal untuk menghasilkan produk utama,
6. Uji lapangan produk utama,
7. Revisi produksi utama menghasilkan produk operasional

Prosedur pengembangan modul pembelajaran ini meliputi :

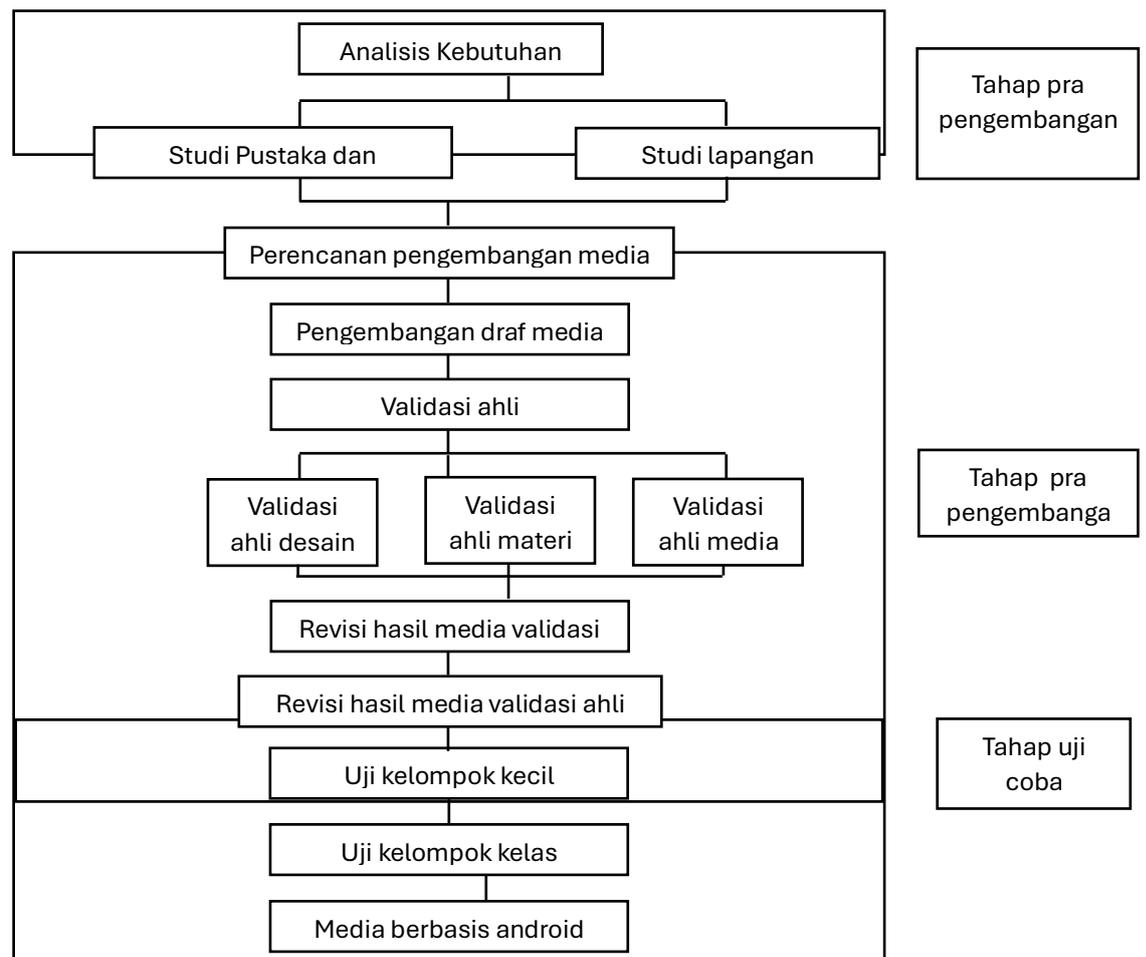
- a. Langkah 1 : menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa
- b. Langkah 2 merumuskan tujuan pembelajaran, merumuskan butir-butir materi, menyusun instrumen evaluasi, menulis naskah media.
- c. Langkah 3 : produk awal, validasi ahli
- d. Langkah 4 : uji coba lapangan produk awal (uji coba kelompok kecil)
- e. Langkah 5 : revisi produk awal untuk menghasilkan produk utama
- f. Langkah 6 : uji coba lapangan (uji coba kelompok kelas)
- g. Langkah 7 : revisi produk utama untuk menghasilkan produk operasional.

3.2 Tempat Penelitian

Penelitian Pengembangan ini dilakukan di SMP Bodhisattva bandar lampung. Pelaksanaan uji coba penelitian pengembangan dilakukan pada tahun pelajaran 2022/2023.

3.3 Langkah-langkah Pengembangan dan Uji coba Produk

Langkah-langkah penelitian dan pengembangan ini mengacu pada Reseach and Development (R & D) Borg and Gall (1989).



Gambar 3.1 alur atau prosedur penelitian model Borg And Gall

3.3.1 Penelitian Pendahuluan

Tahap pertama dari penelitian ini adalah studi pendahuluan. Studi pendahuluan adalah tahap awal persiapan untuk melakukan penelitian pengembangan. Tujuan dari pendahuluan adalah mengumpulkan data sebagai bahan perbandingan atau bahan dasar untuk produk yang dikembangkan. Studi pendahuluan terdiri dari:

a. Studi Pustaka dan Kurikulum

Studi kepustakaan dan kurikulum ini dilakukan bertujuan untuk menemukan konsep-konsep atau landasan-landasan teoritis yang memperkuat suatu produk yang telah dikembangkan. Dalam tahap ini, dilakukan analisis pembelajaran pendidikan agama buddha SMP Bodhisattva pada materi memahami dharmayatra. Selanjutnya, menganalisis literatur atau bahan ajar pendidikan agama buddha SMP Bodhisattva yang digunakan oleh guru maupun siswa. Analisa yang telah digunakan meliputi penilaian kelayakan aspek materi, kebahasaan, penyajian, efek media terhadap strategi pembelajaran.

b. Studi Lapangan

Studi lapangan dilakukan di SMP Bodhisattva, teluk betung, bandar- Lampung. Dengan instrumen yang digunakan adalah pertanyaan (kuisoner). Angket pertanyaan ditujukan dan diberikan kepada guru Pendidikan agama buddha yaitu peneliti (Yatmi, S. Pd). Pengisian angket ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui bahan ajar seperti apa yang digunakan dalam proses pembelajaran. Setelah selesai memberikan angket kepada guru Pendidikan agama buddha SMP Bodhisattva, selanjutnya peneliti menganalisa penggunaan bahan ajar baik cetak maupun non cetak untuk menganalisa kelebihan dan kekurangan bahan yang dipakai oleh guru pendidikan agama buddha.

1.3.2. Tahap Pengembangan

Setelah dilakukan studi pendahuluan dan memperoleh hasil analisis kebutuhan dari angket yang telah disebarkan, maka tahap selanjutnya yaitu perencanaan atau perancangan dan pengembangan produk. Hasil dari analisis kebutuhan yang telah dilakukan pada studi pendahuluan diolah terlebih dahulu yang merupakan acuan dalam perencanaan dan mengembangkan media pembelajaran berbasis android di SMP Bodhisattva. Untuk menghasilkan suatu media pembelajaran atau bahan ajar yang baik dalam artian sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan, maka pembuatan media harus dilakukan secara sistematis, melalui prosedur yang benar sesuai kaedah-kaedah yang baik. Widodo dan Jasmadi (dalam Asyar, 2011) menyebutkan beberapa kaedah-kaedah umum atau langkah-langkah kegiatan dalam proses penyusunan media pembelajaran sebagai berikut:

a. Perencanaan Pengembangan Media

Tahap perencanaan pengembangan disusun berdasarkan berdasarkan temuan dari tahap pengumpulan informasi meliputi tinjauan standar isi, kompetensi yang diharapkan dicapai peserta didik. Kompetensi didasarkan pada silabus atau rencana pembelajaran, adapun langkah-langkah yang dilakukan yaitu:

- a) Menetapkan kompetensi yang telah dirumuskan pada rencana proses pembelajaran (RPP) atau Silabus.
- b) Mengidentifikasi dan menentukan ruang lingkup unit kompetensi atau bagian dari kompetensi utama.
- c) Mengidentifikasi dan menentukan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dipersyaratkan.

b. Penyusunan Draf Media

Tahap ini sesungguhnya merupakan kegiatan pemilihan, penyusunan dan pengorganisasian materi pembelajaran, yaitu mencakup judul media, judul bab, sub bab, materi pembelajaran yang mencakup pengetahuan, keterampilan dan sikap yang perlu dikuasai oleh pengguna. Draft disusun secara sistematis dalam satu kesatuan sehingga dihasilkan suatu prototype media yang siap diujikan.

Sebelum proses uji coba lapangan dilakukan, terlebih dahulu draft media diserahkan kepada team ahli untuk diminta masukan dan komentarnya tentang penilaian kelayakan aspek materi, kebahasaan, penyajian, efek media terhadap strategi pembelajaran serta desain pada multimedia interaktif yang dikembangkan. Ini dilakukan untuk memastikan kesesuaian antara materi dengan tujuan, tata bahasa dan penyajiannya.

c. Validasi

Setelah selesai dilakukan penyusunan Pengembangan media Pembelajaran berbasis android, kemudian media di validasi oleh para ahli.

1. Validasi Ahli Desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan desain produk secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak. Dikatakan

secara rasional karena validasi disini masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional, belum fakta lapangan (Sugiyono, 2015:414) Validitas desain ini dilakukan oleh seorang ahli media yang sudah berpengalaman. Penilaian, kritik, dan saran dari validator akan digunakan sebagai bahan perbaikan dan penyempurnaan materi dalam multimedia yang di kembangkan. Penilaian melalui angket instrument uji kelayakan ahli materi.

3.1 Tabel Kisi-kisi Penilaian Ahli Desain

No	Aspek yang dievaluasi	Jumlah Pertanyaan
1	Identitas Mata Pelajaran	1
2	Rumusan Indikator dan Tujuan Pembelajaran	2
3	Pemilihan Materi	3
4	Pendekatan Metode Pembelajaran	2
5	Pemilihan Media dan Sumber Belajar	4
6	Penilaian Hasil Belajar	3

Tabel 3.1 di atas menjelaskan tentang Aspek yang diamati dan dikembangkan dalam bentuk instrument dengan kisi-kisi pada validasi desain dengan aspek yang di evaluasi yaitu: identitas pembelajaran, rumusan indikator dan tujuan pembelajaran, pemilihan materi, pendekatan metode pembelajaran, pemilihan media dan sumber belajar dan penilaian hasil belajar. Apabila media telah memenuhi kriteria-kriteria yang sudah di tentukan maka media dapat diterapkan dan di kembangkan.

2. Validasi Ahli Materi

Ahli materi diartikan sebagai validator yang memiliki pengetahuan tentang materi yang berkaitan. Dalam hal ini, peneliti meminta pakar ahli materi pendidikan Agama Buddha atau yang secara akademis telah memiliki gelar atau berpengalaman di bidang pendidikan Agama Buddha khususnya pada materi dharmayatra. Penilaian, kritik, dan saran dari validator akan digunakan sebagai bahan perbaikan dan penyempurnaan materi dalam media pembelajaran yang di kembangkan. Penilaian melalui angket instrument uji kelayakan ahli materi.

3.2 Tabel Kisi-kisi Penilaian Ahli Materi

No	Aspek yang dievaluasi	Jumlah Pertanyaan
1	Kualitas Isi dan Tujuan	9
2	Kualitas Media dan intruksional	6

Tabel 3.2 di atas menjelaskan tentang Aspek yang diamati dan dikembangkan dalam bentuk instrument dengan kisi-kisi pada validasi materi dengan aspek yang di

evaluasi yaitu: identitas kualitas isi dan tujuan, dan kualitas. Apabila media telah memenuhi kriteria-kriteria yang sudah di tentukan maka media dapat diterapkan dan di kembangkan.

3. Validasi Ahli Media

Ahli media merupakan orang yang memiliki kemahiran dalam bidang media dan memiliki pengetahuan yang luas tentang media (KBBI, 2017). Validator desain media dalam penelitian ini, peneliti meminta bantuan kepada ahli yang menekuni atau memahami tentang media pembelajaran secara akademis. Penilaian, kritik, dan saran dari validator akan digunakan sebagai bahan perbaikan dan penyempurnaan materi dalam media pembelajaran yang di kembangkan. Penilaian melalui angket instrument uji kelayakan ahli materi.

Tabel 3.3 Tabel Kisi-kisi Penilaian Ahli Media

No	Aspek yang dievaluasi	Jumlah Pertanyaan
1	Kualitas Teknis Media	10
2	Kejelasan Tampilan Media	7
3	Kemanfaatan Media	3

Tabel 3.1 di atas menjelaskan tentang Aspek yang diamati dan dikembangkan dalam bentuk instrument dengan kisi-kisi pada validasi desain dengan aspek yang di evaluasi yaitu: kualitas teknis media, kejelasan tampilan, dan kemanfaatan. Apabila media telah memenuhi kriteria-kriteria yang sudah di tentukan maka media dapat diterapkan dan di kembangkan.

4. Validasi Produk

Setelah selesai dilakukan penyusunan Pengembangan media pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Buddha pada materi *dharmayatra* berbasis Android dikelas VIII SMP Bodhisatva bandar lampung, kemudian media di validasi oleh para ahli. Validasi ini merupakan proses penilaian kesesuaian media terhadap konten, desain media pembelajaran. Setelah di validasi oleh para ahli, kemudian rancangan atau desain produk tersebut direvisi sesuai dengan saran yang diberikan oleh ahli, selanjutnya mengkonsultasikan hasil revisi produk bahan ajar media pembelajaran mata pelajaran pendidikan agama buddha pada materi *dharmayatra* berbasis

Android yang bertujuan untuk membantu siswa untuk pembelajaran memahami tempat-tempat suci Agama Buddha setelah itu produk hasil revisi tersebut dapat diuji cobakan secara terbatas.

5. Revisi

Berdasarkan hasil validasi maka dilakukan penyempurnaan produk operasional yang mengacu pada kriteria pengembangan media pembelajaran mata pelajaran pendidikan agama buddha pada materi *dharmayatra* berbasis Android terkait dengan tampilan produk, kemenarikan, kemudahah dalam menggunakan media. Produk yang dihasilkan adalah sebuah aplikasi media pembelajaran. Pengguna media teruji apabila menarik, efektif dan efisien penggunaannya dalam kegiatan pembelajaran.

3.4 Subyek Penelitian

Subjek uji coba meliputi subjek pada tahap: (1) uji coba terbatas kelompok kecil; (2) uji coba kelompok kelas. 1) Uji Coba Kelompok Kecil Produk awal yang telah melalui tahap uji ahli selanjutnya diuji lagi kepada Siswa melalui uji coba kelompok kecil. Teknik pengambilan sampel dan prosedur uji coba yang dilakukan pada uji kelompok kecil sama dengan uji perorangan. Perbedaannya hanya pada jumlah sampel penelitian. Sampel pada uji ini berjumlah 9 siswa. 2) Uji Kelompok Kelas Setelah diadakan uji kelompok kecil, kemudian diadakan uji kelompok kelas. Uji ini merupakan proses terakhir uji coba terbatas. Jumlah sampel pada penelitian ini diambil satu kelas. Hasil dari uji coba terbatas digunakan untuk merevisi produk. Revisi dilakukan pada setiap jenis uji coba terbatas. Tujuan revisi produk adalah untuk memperbaiki produk sehingga mencapai kelayakan untuk dilakukan uji selanjutnya. Revisi dilakukan berdasarkan masukan berupa tanggapan saran dan kritik yang didapatkan dari evaluasi angket.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Data Instrumen pengumpulan data adalah alat yang digunakan oleh peneliti untuk mempermudah pengmpulan data. Instrument penelitian utama yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini adalah berupa draf media pembelajaran berbasis android, sedangkan instrument pendukungnya dilakukan

dengan observasi, wawancara tidak terstruktur, memberikan angket dan instrumenttes. Instrument tes diberikan kepada: 1) peserta didik untuk memperoleh data analisis kebutuhan. 2) tim ahli dan uji terbatas untuk mengevaluasi produk awal yang dikembangkan dan 3) angket yang digunakan untuk mendapatkan data mengenai kemenarikan modul, kemudahan penggunaan dan peran modul bagi siswa dalam pembelajaran. Tes diberikan kepada siswa berupa tes kompetensi “dharmayatra”. Tes diberikan di awal (pretes) dan di akhir (postest) proses pembelajaran untuk mengetahui pemahaman tentang materi tersebut.

3.6 Definisi Konseptual dan Operasional

3.6.1 Efektivitas Pembelajaran

Definisi Konseptual dan operasional dari efektivitas, pembelajaran sebagai berikut:

a. Definisi Konseptual

Efektivitas adalah keberhasilan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan melalui pemanfaatan sumber daya, sarana dan prasarana dalam jumlah tertentu secara sadar ditetapkan sebelumnya.

b. Definisi Operasional

Secara operasional, efektivitas pembelajaran adalah peningkatan penguasaan konsep dan praktek atau menerapkan materi dalam bentuk verbal sebelum sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis android di SMP Bodhisttva. Pembelajaran dikatakan efektif jika rata-rata n-Gain pemahaman tentang materi *dharmayatra* setelah menggunakan media pembelajaran berbasis anroid lebih tinggi dari pada rata-rata n-Gain pemahaman tentang hari raya dalam agama buddha.

3.6.2 Kemenarikan

Definisi konseptual dan operasional dari kemenarikan sebagai berikut:

a. Definisi Konseptual

Kemenarikan pembelajaran adalah kecenderungan siswa untuk terus belajar melalui pengalaman yang menarik dan memiliki kualitas dalam pembelajaran.

b. Definisi Operasional

Kemenarikan penggunaan media merupakan suatu upaya untuk meningkatkan pemahaman siswa agar tetap belajar sehingga membentuk pembelajaran yang terpusat pada siswa. Secara optimal, kemenarikan ditentukan berdasarkan data yang diperoleh dari angket. Hasilnya dihitung berdasarkan rasio jumlah skor jawaban responden sebagai sampel uji coba dengan jumlah skor maksimal. Aspek kemenarikan dan kemudahan penggunaan yang ditetapkan dengan rentang prosentase berikut:

90%-100% = sangat menarik

70%-89% = menarik

50%-69% = cukup menarik

0%-49% = kurang menarik

3.7 Teknik Analisis Data

3.7.1 Analisa Validasi Produk

Menurut Sugiyono (2015: 455), penelitian dan pengembangan jenis “meneliti dan menguji untuk menciptakan produk baru” dilakukan dengan pengujian dan analisis sebagai berikut: Analisis data yang diperoleh dari uji ahli, dihitung dengan menggunakan perhitungan kuantitatif berdasarkan tabulasi dari skor yang diperoleh, yaitu dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

Nilai skor tertinggi : 5

Nilai skor terendah : 1

Jarak Pengukuran (R) = skor tertinggi- skor terendah, maka, $5-1 = 4$. Interval kelas ditentukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$I = \frac{\text{jarak pengukuran (R)}}{\text{jumlah interval}}$$

$$I = \frac{4}{5} = 0,8$$

Keterangan :

I : interval

R : jarak pengukuran

Tabel 3.4 Kriteria Skala Interval

Interval	Kategori
84 % - 100 %	Sangat Layak
68 % - 83,99 %	Layak
52 % - 67,99 %	Cukup Layak
36 % - 51,99 %	Kurang Layak
20 % - 35,99 %	Tidak Layak

(Hadi, 2012: 69)

Tabel 3.4 merupakan kriteria skala interval. Pada tabel diatas menunjukkan bahwadengan skala interval ini dapat di ketahui interval rentang antara 84 % - 100 % (di kategorikan sangat layak), 68 % - 83,99 % (kategori layak), 52 % - 67,99 % (kategori cukup layak), 36 % - 51,99 % (kategori kurang layak), 20 % - 35,99 % (tidak layak).

3.7.2 Analisa Uji Efektivitas

a. Uji efektivitas

Pengujian lapangan terbatas dilakukan dengan cara menggunakan rancangan produk tersebut kedalam kondisi nyata. Desain pengujian menggunakan one group pretest posttest yang dapat digambarkan seperti gambar berikut :

$$O_1 \times O_2$$

Keterangan:

O1 = Nilai sebelum menggunakan media pembelajaran

O2 = Nilai setelah penggunaan media pembelajaran

X = Perlakuan

Rancangan pengujian akan dilakukan pada 21 siswa SMP Bodhisattva, Teluk Betung, Bandar-Lampung. Data dari hasil uji coba pemakaian, akan dijadikan sebagai bahan pijakan dalam melakukan revisi produk 1 model media pembelajaran berbasis android di SMP Bodhisattva.

Berdasarkan Pengujian lapangan terbatas, data yang masuk digunakan untuk mencari apakah masih ada ketidaksesuaian atau kesalahan pada produk mediapembelajaran tang telah dikembangkan, kemudian peneliti merevisi produk

multimedia tersebut sesuai dengan catatan dari hasil Pengujian lapangan terbatas. Hasil dari revisi ini kemudian diujicobakan kembali kepada seluruh peserta didik SMP Bodhisattva, bandar-lampung.

Bila hasil pengujian lapangan utama belum memenuhi spesifikasi yang diharapkan, yaitu dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, maka perlu di ada revisi terhadap produk tersebut. Data dari hasil uji coba lapangan utama, akan dijadikan sebagai bahan pijakan dalam melakukan revisi akhir produk model media pembelajaran mata pelajaran pendidikan buddha pada materi *dharmayatra* berbasis android kelas VIII di SMP Bodhisattva bandar lampung.

b. Analisis Data Uji Coba

Analisis data yang diperoleh dari uji coba telah dihitung menggunakan analisis kuantitatif sederhana. Adapun perhitungannya adalah sebagai berikut:

1) Hasil Tes Khusus

Tes khusus yang digunakan dalam penelitian ini adalah pretest dan posttest. Hasil skor dar responden ditabulasi kemudian akan dilakukan ujit berpasangan (paired samplestest). Pengujian ini dilakukan untuk melihat pengaruh dan perbedaan hasil belajar antara sebelum dan sesudah menggunakan media yang telah dikembangkan. Kriteria penentuannya adalah menggunakan teori yang dikembangkan oleh Hadi (2012: 56), yaitu:

Penentuan keputusan hipotesisi dalam uji t sampel berpasangan, adalah:

Berdasarkan nilai signifikansi

1. Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima
2. Jika nilai signifikansi $\leq 0,05$ maka H_0 ditolak

Berdasarkan perbandingan nilai t hitung dan t tabel

1. $t \text{ hitung} \leq t \text{ tabel}$ atau $-t \text{ hitung} \geq -t \text{ tabel}$ maka H_0 diterima
2. $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$ atau $-t \text{ hitung} < -t \text{ tabel}$ maka H_0 di tolak.

2) Uji Hipotesis

Menurut Sugiyono (2015: 127), untuk menentukan keputusan dari pengajuan hipotesis penelitian dapat dilakukan dengan menggunakan hasil uji internal (pendapat validator/ahli) dan eksternal (eksperimen uji coba). Dengan demikian untuk menentukan hipotesis yang diajukan, peneliti mengacu pada hasil

perhitungan pada uji internal yaitu hasil penilaian dari validasi dan uji eksternal yaitu hasil perhitungan uji coba operasional yang telah dilaksanakan. Hasil dari perhitungan dan analisa data serta pengambilan keputusan yang meliputi analisa validasi ahli, tes khusus saat uji coba dan tanggapan pesertadidik telah mengarahkan penentuan hasil uji hipotesis.

3.7.3 Uji Kemenarikan

Kualitas kemenarikan produk dihitung melalui persentase yang diperoleh dari persamaan:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor yang di peroleh}}{\text{Skor Total}} \times 100\%$$

Rentang persentase sebagai berikut:

Tabel 3.5 Presentase Kemenarikan

Presentase	Klasifikasi Kemenarikan
90-100%	Sangat Menarik
70- 89%	Menarik
50 – 69%	Cukup manarik
Dibawah 50%	Kurang Menarik

Tabel 3.5 di atas menjelaskan tentang pembagian persentase dengan rentang antara 90-100 (klasifikasi dengan sangat menarik), 70-89 (klasifikasi menarik), 50-59 (klasifikasi cukup menarik) sedangkan dibawah 50 (klasifikasi kurang menarik). pada tabel ini menunjukan apakah suatu produk dapat diklasifikasikan menjadi sangat menarik, menarik, cukup menarik, dan kurang menarik.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Potensi dan kondisi Sekolah sangat mendukung dan memungkinkan untuk dilakukan penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis media pembelajaran pada materi *dharmayatra* untuk meningkatkan hasil belajar mata Pelajaran pendidikan agama buddha di SMP Bodhisattva Bandar Lampung.
2. Media pembelajaran berbasis android pada *dharmayatra* yang telah dikembangkan memiliki skor rata-rata keseluruhan sebesar 89% dengan kriteria sangat baik digunakan sebagai media pembelajaran tambahan dalam pembelajaran mata Pelajaran Pendidikan agama kelas VIII semester genap pada materi *dharmayatra*. Hal ini berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, ahli desain dinyatakan sangat layak. Selain itu, respon pengguna/pendidik agama buddha dan respon peserta didik juga dalam kriteria sangat layak. Sehingga Media pembelajaran berbasis android pada materi *dharmayatra* layak digunakan sebagai bahan ajar dalam kegiatan pembelajaran mata Pelajaran Pendidikan agama buddha khususnya materi *dharmayatra*.
3. Karakteristik dari produk pengembangan media pembelajaran berbasis android ini adalah media ini merupakan media pembelajaran yang dilakukan secara online atau offline dalam jaringan dengan konsep/materi yang diberikan telah dikonseptkan dan diarahkan oleh peneliti sesuai dengan kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran sehingga dalam pembelajaran siswa akan memahami materi *dharmayatra* sesuai dengan KD, indikator dan tujuan pembelajaran yang pada akhirnya hasil belajar siswa mengalami ketuntasan belajar yang tinggi. Media ini pada tampilan utama terdapat menu *Dharmayatra*, KI/KD, Indikator, Materi, Evaluasi, Profil dan Petunjuk yang mana setiap menu ini memiliki link yang aktif untuk dapat diakses pada informasi yang sesuai di menu. Menu utama *Dharmayatra* pada media pembelajaran ini telah disusun kegiatan pembelajaran

sebanyak 3 pertemuan lalu pada setiap pertemuan sudah dilengkapi dengan link pretest, teks materi, video, dan posttest. Teks materi pada media ini berisi informasi tentang materi *dharmayatra* yang didalamnya ditampilkan pada media pembelajaran berbasis android dimana teks materi terhubung dengan link-link istilah-istilah dharmayatra, grafik, dan gambar. Semua proses pembelajaran dilakukan secara online maupun offline yang dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja.

4. Media pembelajaran yang dibuat cukup efektif dengan skor rata-rata 0,62 dalam meningkatkan nilai hasil belajar siswa dalam mata pelajaran pendidikan agama buddha pada materi *dharmayatra*.
5. Media pembelajaran berbasis android pada materi dharmayatra masuk dalam katagori sangat menarik dengan skor 80,49% sehingga media pembelajaran dapat memberikan mendapat respon yang baik dari peserta didik SMP Bodhisattva.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Pendidik

Media pembelajaran berbasis android pada materi *dharmayatra* dapat digunakan dan dikembangkan lebih lanjut dalam proses pembelajaran sehingga guna menunjang guru dalam memberikan pembelajaran yang baru dalam penggunaan media pembelajaran untuk kegiatan proses belajar mengajar .

2. Bagi Peserta Didik

Media pembelajaran berbasis android pada materi *dharmayatra* ini diharapkan dapat membantu peserta didik lebih aktif dalam belajar untuk memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna dan dapat mencapai ketuntasan belajar yang tinggi, tidak hanya itu media pembelajaran berbasis android memudahkan peserta didik dalam mencari informasi terkait dengan materi *dharmayatra*.

3. Bagi Peneliti lain

Selanjutnya dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran Pendidikan agama buddha yang berbeda dengan materi (KD)

yang berbeda. Dapat mengembangkan lagi media pembelajaran yang inovatif dalam kegiatan pembelajaran.

4. Bagi Sekolah

Sekolah dapat merekomendasikan media pembelajaran berbasis android pada materi dharmayatra kepada pendidik sebagai media pembelajaran untuk memudahkan siswa dalam proses pemahaman materi *dharmayatra*.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, C. 2017. *Teori-Teori Pendidikan Klasik Hingga Kontemporer Formula dan Penerapannya dalam Pembelajaran*. Yogyakarta: IRCiSoD.
- Afsaneh, G. and Razavi, A. 2105. The Impact of Using Multimedia in English High School Classes on Students' Language Achievement and Goal Orientation. *International Journal of Research Studies in Educational Technology*. 4 (2). Pp 31-42.
- Budiyanto. 2019. The Development of multimedia for mastering speaking skill to EFL Learners Coming From Buddhist College Bandar Lampung . *Journal of Research & Method in Educational*. 9 (2). Pp 28-33.
- Satya Putra dan Aritonang. 2014. *Beginning Android Programming with ADT Bundle*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Erlangga, R. 2016. Enhancing Student Speaking Skill through “Kunci Inggris” Video in Islamic Junior High School. *Journal Of Education and Practice*. 7 (36). Pp 170-177.
- Ginancar, A. 2010. *Pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif mata Kuliah Pemindahan Tanah Mekanik*. Surakarta: Jurnal universitas sebelas maret.
- Gunduz, N. and Cingdem, H. 2014. Constructivism In Teaching and learning; Content Analysis Evaluation. *Social and Behavioral Sciences*. 19 (1). Pp 523-533.
- Hadi, Sutrisno. 2012. *Statistik*. Yogyakarta: Andiofset
- Hasyim, A. 2016. *Metode Penelitian dan Pengembangan di Sekolah*. Media Akademi : Yogyakarta.
- Ibda, Fatimah. 2015. Perkembangan Kognitif. Teori Jean Piaget. *Jurnal intelektualita*. 3 (1). Pp 27-38.
- Indriana, D. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jogjakarta : DIVA pres.
- John, G. M. 2014. The Impact Of Constructivism on Education: Language, Discourse, and Meaning. *American Communication Jurnal*. 5 (3). Pp 129-135.
- Miarso, Yusufhadi. 2011. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Predana Media Group.
- Mukti, Wijaya. 2021. *Wacana Buddha Dharma*. Jakarta: Yayasan Dharma Pembangunan.

- Musfiqon, H M. 2012. *Pengembangan Media Dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PrestasiPustakarya.
- Nazruddin, Safaat H. 2011. *Android (Pemrograman Aplikasi Mobile Smtarphone dan Tablet Pc Berbasis Android : Bandung*.
- Nurhayati, E. 2017. *Psikologi Pnedidikan Inovatif*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Qiong, J. 2012. A Brief Study on the Implication of Constructivism Teaching Theory on Classroom Teaching Reform in Basic Education. *International Education*.3 (2).Pp 197-199.
- Putri dan Adeng. 2018. *Penerapan Model Quantum Teaching Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP 3 PGRI Jakarta*. *Research and Development Journal Education*. 5(1).52-53.
- Rusman. 2012. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas guru*. Jakarta: Gerindo Prasada.
- Sadiman,A,S.(2012). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekkom Dikbud clan.
- Smaldino. 2011. *Instructional Technology & Media for Learning of Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. Jakarta: Kencana Pernada Group.
- Sanjaya, Wina. 2013. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Predana Media Group.
- Suartama. I Kadek.2014. *E-learning Konsep dan Aplikasinya*. Bali: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sudarwan, D. 2015. *Media Pembelajaran pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Sugihartono, dkk.(2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/ R & D)*. Bandung : Alfabeta.
- Suprijono, Agus. 2010. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Media.
- Suryasumantri, JS. 2017. *Filsafat Ilmu (Cetakan Keduapuluhenam)*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Sutabri, Tata. 2012. *Analisis Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi.
- Sudjana, Nana.2010. *Proses dan Hasil Belajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Syaiful, S. 2009. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: ALFABETA.
- Taiwo, S. 2014. Teachers' Perception of the Role of Media in Classroom Teaching in Secondary Schools. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*. 8 (1). Pp 50-69.
- Tahuid, Rachmatia. 2020. *Dasar-Dasar Teori Pembelajaran Belajar*. Jurnal *Pendass*. 1(2).33-34.