

BAB II
KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORETIS
DAN KERANGKA BERPIKIR

A. Kajian Pustaka

Kajian pustaka dalam bidang yang diteliti mencakup pemeriksaan menyeluruh terhadap konsep, teori, dalil, hukum, model, rumusan utama, dan hasilnya. Kajian pustaka bertujuan untuk merangkum masalah dan bukti penelitian sebelumnya yang relevan dengan topik penelitian dan memberikan landasan teori peneliti yang kuat untuk menjelaskan posisi teoritis mereka terkait masalah penelitian. Sebagian dari tulisan disebut kajian pustaka, yang mencakup penjelasan tentang sumber pustaka, evaluasi kritis, dan perbandingan antar-pustaka. Tujuan penelitian ini adalah untuk membangun konsep dan argumen tentang keadaan saat ini dan relevansi penelitian yang dilakukan. Melakukan kajian pustaka, kebaruan harus ditekankan dan dibahas secara menyeluruh, termasuk kritik dan evaluasi teori yang sudah ada. Sumber perpustakaan yang dapat digunakan termasuk buku, jurnal, prosiding, dan sumber lain yang relevan (Pedoman penulisan skripsi Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha Smaratungga 2021).

1. Penelitian Terdahulu

a. Penelitian Nopal Parhan (2021)

Nopal Parhan (2021) melakukan penelitian yang fokus pada tema pembuatan aplikasi berbasis *android* yang mengulas peninggalan sejarah

Kerajaan Siak Sri Indrapura di wilayah Kabupaten Siak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menciptakan media informasi mengenai warisan budaya Kerajaan Siak dengan menggunakan platform *android*. Metode pengumpulan data yang akan digunakan melibatkan teknik observasi serta melakukan wawancara. Jenis penelitian yang digunakan adalah R&D model ADDIE. Populasi dalam penelitian ini adalah

b. Penelitian Fransisca Triana (2021)

Fransisca Triana (2021) melakukan penelitian dengan tema pembuatan media pembelajaran interaktif yang menggunakan aplikasi *Construct 2* untuk mengajarkan materi tentang kerajaan Hindu di Indonesia, khususnya untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggambarkan tingkat kelayakan, kemudahan penggunaan, dan efektivitas media pembelajaran yang menggunakan aplikasi *Construct 2* dalam pengajaran materi tentang kerajaan Hindu di Indonesia, khususnya untuk siswa kelas IV SDK Marga Bhakti Malang. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan angkr. Jenis penelitian yang digunakan adalah R&D dengan menggunakan model ADDIE. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas IV SDK Marga Bhakti Malang, dan sampel penelitian ini adalah seluruh peserta didik Kelas IV SDK Marga Bhakti sejumlah 15 siswa. Hasil penelitian yang pertama hasil validasi dari ahli materi, ahli bahasa dan ahli media dengan kategori sangat layak. kedua, dari hasil uji keefektifan

menunjukkan hasil dengan kategori layak dengan menggunakan uji N-Gain.

Persamaan penelitian ini dengan peneliti tertulis terletak pada pengembangan media yang berbasis aplikasi. Selanjutnya persamaan pada penelitian ini terletak pada metode yang digunakan yaitu: *research and development* (R&D). Perbedaan penelitian ini dengan peneliti dilakukan terletak pada: 1) materi yang digunakan. Pada penelitian terdahulu materi yang digunakan adalah kerajaan hindu di Indonesia. Sedangkan yang peneliti lakukan adalah kerajaan Buddha. 2) media yang dikembangkan. Pada penelitian terdahulu menggunakan *construct* 2, sedangkan media yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *kodular*.

c. Penelitian Nila Rahma Arfiani (2022)

Nila Rahma Arfiani (2022) melakukan penelitian dengan tema pembuatan media pembelajaran infografis berbasis *android* untuk materi IPS kelas IV SD. Tujuan pada penelitian ini adalah untuk membuat media pembelajaran infografis berbasis *android* dan menentukan apakah media tersebut cocok untuk materi keragaman budaya pada tema 1, subtema 1 pembelajaran 1, dan 5. Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data seperti observasi, wawancara, dan kuesioner. Jenis penelitian yang digunakan adalah R&D dengan metode penelitian ADDIE. Hasil penelitian adalah: 1) produk media pembelajaran infografis berbasis *android*. 2) berdasarkan hasil ahli media, ahli materi, ahli

bahasa, guru Kelas IV dan peserta didik kelas IV yang telah menguji kelayakan dengan kategori baik sekali.

Persamaan penelitian ini dengan peneliti tertulis terletak pada pengembangannya yang berbasis *android* dan jenis penelitian yang digunakan selanjutnya jenis penelitian yang digunakan adalah R&D dengan model ADDIE. Perbedaan penelitian ini dengan peneliti lakukan adalah: 1) sampel yang digunakan penelitian ini Sekolah Dasar. Sedangkan peneliti menggunakan sample Sekolah Menengah Pertama. 2) materi yang dikembangkan.

d. Penelitian Meilia Tika Ayu Ningrum (2020)

Meilia Tika Ayu Ningrum (2020) mengusung tema media pembelajaran berbasis aplikasi *android* untuk materi sejarah kerajaan Hindu-Buddha. Tujuan dari penelitian ini adalah menciptakan media pembelajaran IPS berbasis *android* yang dapat memberikan kualitas yang valid, kemudahan penggunaan, serta efektivitas dalam mengajarkan materi tentang kerajaan dan peninggalan masa Hindu-Buddha.

Hasil penelitian ini berdasarkan validasi ahli media menunjukkan skor 88%, validasi ahli materi 61.7% dan validasi ahli bahasa 70%. Jadi rata-rata yang didapat dari ketiga validasi menunjukkan 73,23%. Kemudian dari kepraktisan menunjukkan presentase 100% dan dari siswa memperoleh skor 80,2%, selanjutnya skor keefektian menunjukkan presentase 81,3%.

2. Kajian Teoretis

a. Pengertian Media

Media adalah alat untuk berkomunikasi. Kata ini berasal dari bentuk jamak dari kata latin "*medium*" (Sanjaya, 2014). Secara harfiah, media berarti penghubung, yaitu penghubung antara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*) (Arsyad, 2006). Beberapa contoh media adalah film, televisi, diagram, media cetak, komputer, dan lain-lain.

Media merupakan alat yang dapat mempermudah kebutuhan dan aktivitas manusia, dengan kemampuan untuk membuatnya lebih sederhana bagi mereka yang nyaman. Konteks pengajaran, media sering kali didefinisikan sebagai alat, seperti gambar, foto, atau teknologi elektronik, yang digunakan untuk menangkap, memproses, dan mengukur informasi ulang visual atau verbal (Hasanah, 2020:36). Keberadaan media dianggap sebagai suatu aspek yang sangat bermanfaat dalam proses pendidikan, karena memberikan kemudahan bagi para guru dalam menjalankan tugas mereka dan mampu meningkatkan tingkat keterlibatan siswa terhadap materi pelajaran. Media dalam konteks ini memberikan alat bantu yang mempermudah pendidik dalam menyampaikan informasi serta dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif.

Penggunaan media dalam pendidikan juga membantu guru untuk mengkomunikasikan konsep dan pengetahuan dengan cara yang lebih visual dan interaktif, yang pada gilirannya dapat membangkitkan minat dan motivasi peserta didik dalam proses belajar. Media memiliki peran kunci dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan efisien

b. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan interaksi antara peserta didik dengan pendidikan dan sumber-sumber pembelajaran yang terjadi dalam lingkungan belajar. Lebih lanjut, pembelajaran juga berfungsi sebagai panduan yang diberikan oleh pendidik untuk membantu peserta didik memperoleh pengetahuan, mengembangkan keterampilan, menginternalisasi perilaku, serta membentuk sikap dan keyakinan yang positif. Secara sederhana, pembelajaran adalah proses yang bertujuan untuk mendukung peserta didik dalam mencapai pencapaian belajar yang baik. Pembelajaran tidak hanya merupakan proses penyampaian informasi, melainkan juga merupakan tugas profesional yang menuntut guru untuk menerapkan keterampilan dasar pengajaran secara komprehensif serta menciptakan lingkungan pembelajaran yang efisien. Maka dalam proses pembelajaran, penting bagi pendidik untuk menghasilkan lingkungan yang mendukung dan menerapkan strategi pembelajaran yang dapat membangkitkan minat serta keterlibatan peserta didik.

c. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran, menurut pengetahuan peneliti, adalah segala hal yang berperan sebagai perantara antara individu atau entitas yang memberikan atau mengkomunikasikan materi pembelajaran dengan individu atau entitas yang menerima materi pembelajaran tersebut. Media pembelajaran sebagai alat bantu, baik fisik maupun non fisik, yang dirancang untuk membantu pendidik dan peserta didik mengerti materi pelajaran dengan cara yang lebih efisien dan efektif (Abdullah, 2017:36). AECT menyatakan bahwa media pembelajaran merujuk pada segala jenis alat yang dimanfaatkan seseorang untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Media pembelajaran tidak hanya diharapkan dapat menambah motivasi peserta didik, tetapi juga harus memiliki kapasitas untuk berkontribusi siswa dalam mengingat apa yang telah di pelajari.

Media pembelajaran adalah sarana yang memungkinkan siswa belajar, bukan hanya bahan dan alat (Tafonao, 2018:103). Ruang lingkup media pembelajaran termasuk berbagai elemen seperti perangkat, lingkungan, dan beragam aktivitas yang dirancang untuk meningkatkan pengetahuan, mengubah sikap, atau mengembangkan keterampilan pada individu yang terlibat. Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai segala unsur yang bertujuan untuk menyampaikan informasi yang relevan dengan pelajaran atau materi pembelajaran.

Buddha pada masa lampau juga menggunakan media sebagai penyampaiannya ajarannya sehingga materi (*Dharma*) yang beliau sampaikan dapat dengan mudah di mengerti oleh muridnya. Buddha menggunakan sebuah analogi dengan biji lada saat berbicara kepada Kisa Gotami, dengan pesannya, "Kisa Gotami, carilah satu genggam biji lada dari rumah mana pun yang tidak pernah mengalami kematian, untuk mengembalikan kehidupan anakmu yang telah meninggal" (*Dh.114*). Buddha memberikan kepada Kisa Gotami sebuah pemahaman yang sederhana melalui media untuk membuatnya menyadari bahwa kematian adalah suatu keniscayaan bagi semua orang.

d. Pengertian *Android*

Android adalah platform yang terbuka (*Open Source*) yang memungkinkan pengembang membuat aplikasi untuk berbagai perangkat bergerak, termasuk *smartphone*, tablet, dan ponsel berbasis *Linux* (Ronaldo & Ardoni, 2020:90). *Android* adalah sistem operasi (OS) untuk perangkat seluler yang berkembang pesat di antara OS lain yang ada saat ini, seperti *Windows Mobile*, *i-Phone OS*, dan *Symbian*. Perlu dicatat bahwa sistem operasi saat ini lebih cenderung mengutamakan penggunaan aplikasi inti yang dikembangkan oleh pembuat OS, tanpa mempertimbangkan potensi besar yang bisa dimiliki oleh aplikasi pihak ketiga. Dampaknya adalah aplikasi dari pihak ketiga sering kali tidak memiliki akses ke data asli ponsel,

memiliki keterbatasan dalam komunikasi antar proses, dan kesulitan dalam mendistribusikan aplikasi mereka ke berbagai platform. Berdasarkan pemahaman di atas, dapat disarikan bahwa *android* adalah OS berbasis *linux* yang sedang berkembang dan bersaing di antara berbagai sistem operasi lainnya.

e. Pengertian *Kodular*

Kodular adalah situs web yang menggunakan *block programming* untuk membuat alat mirip *MIT App Inventor* untuk pengembangan *android* (Rismayanti, 2022:861). Dengan kata lain, tidak ada keharusan bagi anda untuk secara manual menulis kode program ketika ingin membuat aplikasi *android*. Fitur toko dan ekstensi IDE memberikan keunggulan yang signifikan kepada para pengembang dengan memfasilitasi proses pengunggahan aplikasi *android* ke dalam fitur toko. Para pengembang dapat dengan mudah melakukannya melalui pembuatan program ekstensi IDE yang sesuai dengan preferensi dan kebutuhan mereka.

Fitur toko dan ekstensi IDE memudahkan para pengembang dalam mengunggah atau mengupload aplikasi *android* ke dalam fitur toko, sehingga tidak perlu lagi membuat kode program secara manual. Pengembang bermaksud untuk menyesuaikan program ekstensi IDE sesuai dengan keinginan mereka, sehingga memberikan kemudahan dalam proses pembuatan aplikasi yang sesuai dengan preferensi masing-masing.

f. Pengertian Canva

Canva adalah salah satu dari banyak aplikasi yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk menghasilkan berbagai jenis media pembelajaran. Canva adalah platform desain online yang menyajikan berbagai macam opsi desain grafis, termasuk presentasi, poster, pamflet, grafik, spanduk, kartu undangan, pengeditan foto, dan pembuatan sampul *Facebook* (Inzani, 2021:149)

g. Materi Mengetahui Sejarah Agama Buddha

1) Kerajaan Kalingga

Kerajaan Kalingga, juga dikenal sebagai Ho-ling, adalah salah satu kerajaan Buddha di Indonesia. Antara abad ke-6 M, kerajaan ini muncul di Jawa Tengah. Lokasi pusat Kerajaan Kalingga tidak dapat dipastikan secara tepat, namun diperkirakan berada di wilayah yang saat ini mungkin terletak kira-kira Kabupaten Jepara dan Pekalongan. Informasi mengenai sejarah kerajaan ini bersifat tidak pasti atau samar, sebagian besar diperoleh melalui catatan-catatan Tiongkok, cerita-cerita lokal, serta naskah *Carita Para Hyangan* yang dibuat beberapa abad kemudian, yakni pada abad ke-16. Naskah-naskah ini secara singkat menyebutkan hubungan antara Kerajaan Galuh dengan Ratu Shima. Kalingga sudah ada pada abad ke-6 M, dan catatan sejarah Tiongkok juga menunjukkan keberadaannya. Ratu Shima, yang terkenal dengan peraturan bahwa tangan orang yang mencuri akan dipotong, pernah memimpin kerajaan ini.

2) Kerajaan Sriwijaya

Kerajaan Sriwijaya didirikan sekitar tahun 700 Masehi, dengan pusat pemerintahan terletak di Palembang. Pusat kerajaan ini terletak di Muara Takus, yang saat ini berada di wilayah Riau, tempat di mana dua aliran sungai, yaitu Sungai Kampar kiri dan Sungai Kampar Kanan, bertemu. Pada sekitar abad ke-9, Kerajaan Sriwijaya mencapai puncak kejayaannya di bawah pemerintahan Balaputradewa, yang merupakan putra dari Samaratunga dari Jawa.

3) Kerajaan Mataram Kuno

Nama lain untuk Kerajaan Mataram Kuno adalah Kerajaan Mataram I Wangsa Syailendra. Kerajaan ini berdiri di daerah Bagelan dan Yogyakarta sekitar tahun 775–850. Zaman keemasan Kerajaan Mataram Kuno Buddha adalah Wangsa Syailendra, yang beragama Buddha, bersama dengan Wangsa Sanjaya, yang beragama Hindu. Dia menguasai banyak kerajaan kecil.

4) Kerajaan Majapahit

Kerajaan Majapahit, dengan pusat pemerintahan yang terletak di Jawa Timur, merupakan kerajaan terbesar di Indonesia. Kerajaan ini didirikan pada tahun 1293 dan kemudian mengalami keruntuhan pada tahun 1500. Karena wilayah Indonesia masih lebih kecil dari wilayah yang dikuasai oleh Kerajaan Majapahit, mereka berhasil menguasai wilayah yang sangat luas, meliputi

Jawa, Sumatera, Semenanjung Malaya, Kalimantan, dan wilayah Indonesia Timur. Kerajaan Majapahit menganut Agama Hindu dan Buddha.

B. Kerangka Teoretis

Media merupakan alat pelantara dari dua perangkat atau lebih baik lunak maupun keras ataupun materi. Media sebagai penghubung antara sesama perangkat baik jauh atau dekat. Sedangkan pembelajaran berarti proses interaksi antar individu dengan individu ataupun individu dengan kelompok. Kedua komponen di atas jika disatukan menjadi media pembelajaran yang berarti alat pelantara atau penghubung proses interaksi.

Media pembelajaran yang digunakan oleh peneliti dalam proses interaksi tersebut berbasis sistem operasi yang disebut platform *android*. *android* dapat diintegrasikan melalui ponsel pintar, tablet, maupun PC. Untuk membuat operasi sistem berbasis *android* diperlukan perangkat lain sebagai pengembangan. Pengembangan *android* ini menggunakan web yang menyediakan *tools* untuk *blok programming* yang mudah digunakan yaitu *kodular*. *Kodular* mudah digunakan dikarenakan dalam proses pembuatannya menggunakan kode program secara otomatis.

Pengembangan media pembelajaran berbasis *android* ini berfokus pada materi mengenal sejarah Agama Buddha pendidikan Agama Buddha kelas VII tingkat SMP. Dalam materi tersebut terdapat empat sub materi yang membahas tentang kerajaan bercorak Agama Buddha yaitu Kerajaan Kalingga, Kerajaan Sriwijaya, Kerajaan Mataram Kuno dan Kerajaan Majapahit. Materi yang

dikembangkan oleh peneliti akan disajikan dalam bentuk aplikasi *android* memungkinkan mudah untuk diakses baik kapanpun dan dimanapun selama terkoneksi dengan jaringan internet.

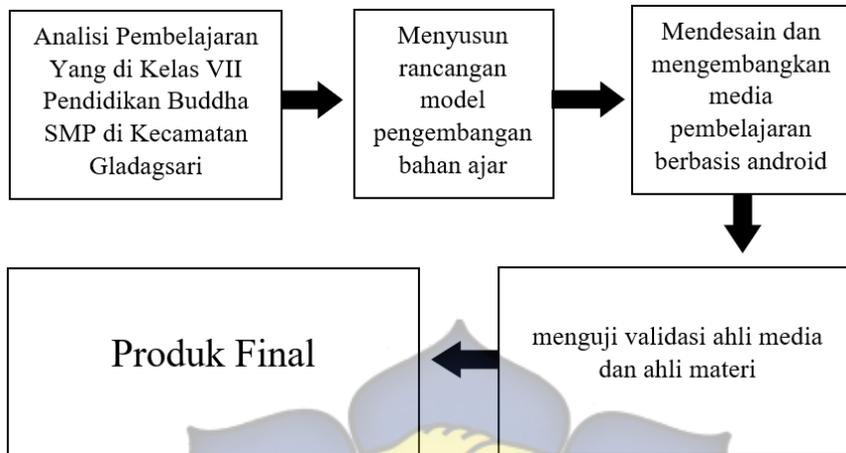
C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan konteks latar belakang masalah dan kerangka teoritis yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran memiliki peran yang sangat krusial dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Media pembelajaran harus menarik dan mudah digunakan agar pengguna tertarik untuk menggunakannya. agar materi pembelajaran dalam media tersebut dapat diterima dengan baik. Materi harus sesuai dengan kebutuhan pengguna dan bermanfaat saat digunakan.

Pendidikan Agama Buddha dan aspek moralitas, khususnya dalam hal materi sejarah Agama Buddha, memerlukan penggunaan media pembelajaran yang dapat menggugah minat dan tidak monoton. Ini juga harus menumbuhkan antusiasme peserta didik sehingga mereka tidak jenuh dan lebih aktif.

Bagan alur berpikir tersebut adalah sebagai berikut:

Bagan 2. 1: Kerangka Berpikir



Sumber: Dokumen Peneliti

