

ABSTRAK

EFFENDI, ALEKS, 2019020001,2023, *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID PADA MATERI BUDDHA PARINIBBANA KELAS 9 SEKOLAH MENENGAH PERTAMA, Boyolali*. Skripsi. Progra Studi Pendidikan Agama Buddha (S1). Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha Smaratungga, Boyolali. Pembimbing (I) Dr. Partono, S.Pd., M.Pd.,M.Pd.B., (II) Eko Prasetyo, M.Sn

Kata Kunci : *buddha parinibbana, media pembelajaran, android*

Pendidikan menjadi kebutuhan pokok bagi manusia dalam menjalani hidupnya. Proses ini bertujuan untuk memungkinkan individu mengembangkan potensinya melalui pembelajaran dan metode-metode yang diakui dalam masyarakat. Buddha menyampaikan ajaran dengan mengimplementasikan macam-macam pendekatan dan metode yang disesuaikan dengan kapasitas dan kebutuhan penerima ajaran. Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan oleh peneliti di SMPN 1 Cluwak pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti cenderung bersifat konvensional. kendala tersebut berasal dari kurangnya media yang disediakan yaitu hanya buku, papan tulis dan presentasi power point, setengah lebih pada materi Buddha parinibbana adalah cerita yang pada abad sebelum masehi. Dimana cerita sejarah dianggap tidak menarik. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti bermaksud untuk menjalankan penelitian yang berfokus pada pengembangan media interaktif berbasis android sebagai sarana peningkatan efektivitas proses pembelajaran.

Penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti menggunakan metode yang dikemukakan oleh Borg and Gall memiliki 10 metode yaitu: (1) penelitian dan pengumpulan informasi; (2) perencanaan; (3) pengembangan bentuk produk pendahuluan; (4) uji coba pendahuluan; (5) revisi terhadap produk utama; (6) uji coba utama yang didasarkan pada hasil uji coba pendahuluan; (7) revisi produk operasional; (8) uji coba operasional; (9) revisi produk akhir; dan (10) diseminasi dan implementasi. Namun dalam penelitian ini peneliti menyingkat menjadi 4 tahap (1) studi pendahuluan; (2) perencanaan; (3) pengembangan; (4) validasi;

Penelitian yang dilakukan sesuai dengan acuan kemudian dilakukan uji validasi oleh ahli media dan ahli materi menghasilkan Persentase hasil uji validasi oleh ahli media sebesar 82,85% dan rata-rata 4,14 dengan kategori baik. Persentase hasil uji validasi oleh ahli materi pada mencapai 82% dan rata-rata 4,1 dengan kategori Baik. Kemudian peneliti melakukan uji coba terbatas dan menghasilkan Persentase hasil uji coba lapangan oleh 13 responden pada aspek penggunaan sebesar 77,69% dan rata-rata 3,83 dengan kategori baik. Berdasarkan hasil tersebut produk "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis android Pada Materi Buddha Parinibbana Kelas IX SMP Tahun 2023" layak diimplementasikan pada kegiatan pembelajaran agama Buddha.

ABSTRACT

Effendi, Aleks, 20190200001,2023, *Development of Android-Based Learning Media on Buddha Parinibbana Material for 9th Grade Junior High School, Boyolali*, Bachelor of Buddhist Education. Smaratungga Buddhist College, Boyolali. Advisor (I)) Dr. Partono, S.Pd., M.Pd.,M.Pd.B., (II) Eko Prasetyo, M.Sn

Keyword: *Buddha Parinibbana, learning media, android*

Education is considered a fundamental necessity for individuals in their life journey. This process aims to enable individuals to develop their potential through recognized learning methods within society. Buddha conveyed teachings by implementing various approaches and methods tailored to the capacity and needs of the recipients of his teachings. Based on the observations conducted by researchers at SMPN 1 Cluwak, the teaching of Buddhist Religious Education and Moral Education tends to be conventional. This constraint stems from the lack of available media, limited to textbooks, chalkboards, and PowerPoint presentations. More than half of the content on Buddha's parinibbana consists of stories from centuries before the Common Era, which are perceived as uninteresting.

In light of this background, the researcher intends to conduct a study focused on the development of interactive Android-based media as a means to enhance the effectiveness of the learning process. The development research conducted by the researcher follows the methodology proposed by Borg and Gall, consisting of ten stages: (1) research and information gathering, (2) planning, (3) preliminary product form development, (4) preliminary testing, (5) main product revision, (6) main testing based on preliminary testing results, (7) operational product revision, (8) operational testing, (9) final product revision, and (10) dissemination and implementation. However, in this study, the researcher has condensed these stages into four: (1) preliminary study, (2) planning, (3) development, and (4) validation.

The research was conducted in accordance with the references, followed by validation tests conducted by media experts and material experts, resulting in a validation test result percentage of 82.85% and an average rating of 4.14 in the "good" category by media experts. The validation test result percentage by material experts reached 82%, with an average rating of 4.1 in the "good" category. Subsequently, the researchers conducted limited trials, producing a field trial result percentage of 77.69% and an average rating of 3.83 in the "good" category, based on the usage aspect, from 13 respondents. Based on these results, the product "Development of Android-based Interactive Learning Media on Buddha parinibbana in grade IX SMP in 2023" is deemed suitable for implementation in Buddhist learning activities