



BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Bagian yang memiliki signifikansi besar dalam tahapan pembangunan suatu negara dan masyarakat adalah pendidikan. Sebab, tanpa adanya fondasi pendidikan yang kuat, perkembangan suatu bangsa dan negara tidak dapat mencapai potensinya dengan optimal. Contohnya tampak dalam perbandingan antara daerah perkotaan dengan pedesaan, di mana kemajuan perkotaan kerap melebihi pedesaan karena pendekatan pembangunan yang diinisiasi oleh individu-individu berpendidikan (Sirait, 2016).

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. Pasal 31 ayat (1) dari Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 menetapkan bahwa tiap warga negara berhak atas pendidikan, sementara ayat (3) menegaskan kewajiban Pemerintah dalam menciptakan dan mengelola sistem pendidikan nasional yang mendorong pertumbuhan iman, takwa, dan moral yang baik, guna mewujudkan pencerahan bagi kehidupan bangsa sesuai ketentuan hukum. Oleh karena itu, semua komponen masyarakat bertanggung jawab untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, yang merupakan salah satu tujuan Negara Indonesia (Pemerintah-Indonesia, 2017).

Pendidikan dalam Buddhisme sangatlah penting dan melibatkan hubungan antara guru dan siswa. Ini tercermin pada ajaran-ajaran seperti yang telah diuraikan oleh Sigalovada Sutta, di mana terdapat lima kewajiban guru dan lima kewajiban siswa.

Pertama, guru memiliki kewajiban untuk mengajar kepada siswa dengan baik, dengan demikian siswa dapat menguasai apa yang telah diajarkan. Guru bertanggung jawab memastikan bahwa siswa berkembang dengan baik dalam pemahaman dan keterampilan yang diajarkan. Kedua, guru harus mengajar ilmu pengetahuan dan kesenian secara mendalam. Mereka harus memberikan wawasan yang mendalam tentang pengetahuan dan seni kepada siswa agar mereka dapat memahami aspek-aspek yang lebih dalam dan kompleks. Ketiga, guru diharapkan untuk berbicara dengan baik mengenai peserta didiknya kepada orang lain. Ini menunjukkan pentingnya memberikan umpan balik positif dan mendukung perkembangan siswa dalam komunitas mereka. Keempat, guru memiliki tanggung jawab untuk memperlengkapi muridnya demi keamanan dalam setiap arah. Ini mencerminkan perlunya guru membimbing siswa dalam membuat keputusan yang bijak dan menjalani kehidupan yang aman dan harmonis (D.III.483) (Walshe, 2009)

Pendidikan dalam Buddhisme bukan hanya tentang mentransfer pengetahuan, tetapi juga tentang membentuk karakter dan memberikan panduan untuk menjalani kehidupan yang bermakna. Interaksi antara guru dan siswa adalah inti dari proses pendidikan ini.

Guru diharapkan memiliki kemampuan untuk mengatur dan melaksanakan proses belajar yang mencakup empat pilar pembelajaran yang diusulkan oleh Komisi Internasional UNESCO untuk Pendidikan, yaitu: belajar untuk : *learning to know (pariyatti)*, *learning to do (patipatti)*, *learning to be (pativedha)*, *learning to live together* . Ketika kita memperhatikan keempat pilar ini, jelaslah bahwa seorang guru perlu bersifat kreatif, bekerja dengan penuh dedikasi, serta memiliki kemauan dan kemampuan untuk terus meningkatkan dirinya. Melalui persyaratan-persyaratan ini, seorang guru diharapkan akan berperan secara lebih aktif dan kreatif dalam menjalankan tugasnya. (Pasaribu, 2019)

Buddha menyampaikan ajaran dengan mengimplementasikan macam-macam pendekatan dan metode yang disesuaikan dengan kapasitas dan kebutuhan penerima ajaran. Buddha memprioritaskan bagaimana siswanya memahami ajaran yang disampaikan bukan sebagaimana siswanya mengetahui seberapa tinggi pengetahuannya.

Buddha dalam membabarkan dhamma juga menggunakan media atau alat peraga untuk menunjang dalam penyampain dhammanya. Dalam mengajarkan Dhamma kepada Culapanthaka buddha menggunakan selembur kain putih dan menyuruh Culapanthaka untuk terus mengosok kain tenseebut pada muka Calapanthaka sendiri (Dh.25) (Thitakumaro, 2010). selain itu Buddha juga pernah membabarkan Dhamma kepada Ratu Khema " Dengan kekuatan batin yang luar biasa, Buddha menciptakan penampakan seorang gadis muda yang luar biasa cantik yang duduk tidak jauh darinya, dan dengan

penyuh perhatian mengipasi Buddha. Saat Ratu Khema memasuki ruangan, kecantikannyanya ternyata jauh berbanding terbalik dengan kecantikan gadis tersebut. Ratu memperhatikan gadis itu dengan cermat, dan tiba-tiba keindahan gadis itu perlahan-lahan memudar. Akhirnya, Ratu melihat bahwa gadis itu berubah menjadi wanita renta, kemudian wanita tua yang dilihat mati dan berubah menjadi mayat, perlahan-lahan tubuh mayat tersebut dipenuhi dengan belatung. Sesaat Ratu Khema dengan cepat menyadari ketidak kekalannya dan ketidakberartian kecantikannya, sehingga mengingatkan dirinya akan hal tersebut" (Dh.347) (Thitakumaro, 2010).

Media merupakan perangkat bantu yang efektif dalam menyampaikan informasi sehingga penerima informasi mampu menerima informasi menjadi lebih efektif. Peran media sangat penting, terutama sebagai alat untuk menyampaikan informasi kepada pikiran dan indera manusia, seperti mata dan lainnya. Dengan cara ini, informasi mencapai tingkat kesadaran pikiran bersama dengan kesadaran visual dari mata. Dalam konteks ini, terdapat istilah "kesadaran pikiran" (*mano viññāṇa*), yang bekerja bersama dengan "kesadaran mata" (*cakkhu-viññāṇa*). Lebih jauh lagi, ada kesadaran (*viññāṇa*) yang berfungsi setelah munculnya memori (*satanusari*), yang semuanya merupakan bagian dari proses pemahaman dan penerimaan informasi (Ngadat, 2019).

Media dapat disebut sebagai suatu perantara guna untuk mengirim atau menyampaikan pesan. Jika dilihat dari konteks pendidikan, istilah "media" merujuk pada media pendidikan saat digunakan untuk mengomunikasikan informasi selama berlangsungnya proses pembelajaran. Pemanfaatan media

memiliki peran yang sangat signifikan, karena tanpa media, koordinasi kegiatan pembelajaran akan sulit terwujud. Kelebihan media adalah fleksibilitasnya, yang memungkinkannya digunakan di semua tingkat peserta didik dan dalam berbagai jenis pembelajaran.

Media pembelajaran juga dapat merangsang tanggung jawab dan kontrol diri peserta didik terhadap proses pembelajaran, memungkinkan mereka memiliki pandangan jangka panjang mengenai perkembangan pembelajaran mereka. Media pembelajaran adalah alat pendukung yang digunakan dalam konteks rangkaian pembelajaran dengan tujuan mengandung informasi atau pesan instruksional. Pada intinya, media pembelajaran berperan sebagai perantara yang menghubungkan peserta didik dengan pesan atau informasi yang mengandung maksud atau tujuan dalam pembelajaran. Peran media pembelajaran memiliki tingkat signifikansi yang tinggi dalam upaya mendukung peserta didik memahami informasi baru, mengembangkan keterampilan, dan mencapai kompetensi yang diinginkan. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat memfasilitasi pemahaman secara lebih unggul dalam menerima informasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran (Hasan, 2021:4). Keberagaman jenis media pembelajaran memberikan fleksibilitas dalam pemilihan media yang dapat disesuaikan dengan memperhatikan tujuan pembelajaran dan kebutuhan peserta didik dalam kelas, menjadikan media pembelajaran sebagai alat unggul dalam mencapai efektivitas serta efisiensi dalam proses pembelajaran pendidikan.

Media didefinisikan sebagai alat untuk mengirimkan informasi dan pesan antara sumber dan penerima dalam konteks komunikasi. Media pembelajaran interaktif berbasis android satu dari sekian bentuk alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar modern dengan menggunakan perangkat dengan platform android. Media ini menonjolkan fleksibilitas akses yang memungkinkan pemanfaatannya di berbagai lokasi serta berbagai waktu. Dalam konteks pendidikan, media pembelajaran interaktif ini dapat dipandang sebagai alat pendukung untuk menghadirkan materi pembelajaran dan meningkatkan interaktivitas pada kegiatan belajar mengajar.

Saat ini, kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) memiliki dampak merata dalam aspek kehidupan masa kini. Di tengah pertumbuhan yang signifikan ini, perubahan terjadi dengan cepat, menggaris bawahi Kemampuan untuk mengakses, mengelola, dan memanfaatkan iptek memiliki peran yang krusial, terutama dalam konteks pendidikan. Perkembangan teknologi memainkan peran sentral dalam proses pembelajaran, dengan penggunaan perangkat bantu menjadi faktor yang berkontribusi secara spesifik pada peningkatan prestasi akademis siswa (Putri & Suryani, 2023). Pada dasarnya, kemajuan ini memiliki tujuan untuk mengatasi tantangan yang dihadapi dalam kehidupan saat ini, dengan fokus pada percepatan dan kemudahan dalam pertukaran informasi. Sektor pendidikan diharapkan selalu menyertai kemajuan teknologi dengan tujuan sebagai dukungan dalam pencapaian tujuan dan peningkatan kualitas pendidikan, pendidikan yang bersifat formal maupun nonformal. Implementasi teknologi dalam rangka

meningkatkan mutu pendidikan mengharuskan berjalan secara efektif, khususnya dalam mengatur Implementasi teknologi pada proses belajar mengajar. Pemanfaatan IPTEK kini memiliki signifikansi yang tinggi, karena pendidikan menjadi suatu alat untuk mempersiapkan peserta didik dalam menghadapi kehidupan masyarakat. Dalam konteks ini, penting untuk memahami bahwa pengintegrasian teknologi dalam pendidikan bukan sekadar trend, melainkan kebutuhan mendesak dalam menyediakan lingkungan pembelajaran yang relevan dan efektif. Transformasi digital dalam pendidikan bukan hanya tentang penggunaan alat dan platform, tetapi juga tentang menghasilkan generasi yang memiliki kompetensi teknologi untuk menghadapi tuntutan masa depan..

Kemajuan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi juga berimbas pada pelaksanaan kegiatan belajar mengajar baik secara formal maupun nonformal. Penyebaran bahan ajar maupun pembaruan materi dapat dilakukan dengan mudah. media pembelajaran menjadi sangat beragam contohnya media pembelajaran berbasis aplikasi android. Dewasa ini banyak software android dapat digunakan untuk melakukan pertemuan secara daring, membagi tugas beserta penilaian secara otomatis, dan lain lain.

Dalam Pendidikan formal tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) guru dituntut untuk memastikan segenap peserta didik yang diajar dapat menguasai materi yang telah disampaikan maka dari itu untuk mencapai tujuan tersebut guru dapat melakukan inovasi dalam

pembelajarannya seperti contohnya dalam melakukan perubahan penggunaan media yang digunakan. Sesuatu yang baru dapat membawa suasana pembelajaran menjadi lebih segar berdampak peserta didik dapat menerima informasi secara sempurna.

Pendidikan Agama Buddha merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di Sekolah Menengah Pertama (SMP) sebagaimana untuk mencapai tujuan Pendidikan Nasional. Situasi saat ini ditandai oleh kurangnya motivasi belajar pada siswa, penggunaan metode yang kurang efektif, dan keterbatasan variasi dalam penggunaan media pembelajaran. Kegiatan belajar mengajar di SMP saat ini masih menggunakan media papan tulis, buku cetak, presentasi sederhana menggunakan power point, fotokopi materi

Berdasarkan hasil obeservasi yang dilaksanakan oleh peneliti di SMPN 1 Cluwak pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti cenderung bersifat konvensional. Kendala tersebut berasal berasal dari kurangnya media yang disediakan yaitu hanya buku, papan tulis dan presentasi power point. Penggunaan media pembelajaran masih belum optimal, sehingga minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran tidak begitu tinggi. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan pemanfaatan media pembelajaran. Saat wawancara dengan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Buddha SMPN 1 Cluwak, ditemukan bahwa guru tersebut kesulitan dalam mengajarkan materi Buddha Parinibbana untuk kelas 9.

Lebih dari setengah pada materi Buddha Parinibbana adalah cerita pada tahun sebelum masehi, sehingga seorang guru sering kali mengadopsi peran

sebagai pencerita atau *storyteller*, yang mengarah pada penggunaan metode ceramah yang monoton dan kurang menarik. Pembelajaran sejarah, sebagai bagian dari proses pendidikan sejarah, sering kali dipandang sebagai aktivitas yang kurang menarik oleh siswa. Hal ini dikarenakan pembelajaran sejarah cenderung bersifat hafalan, kurang memberikan dampak yang signifikan pada pemikiran kritis siswa, serta kehilangan keterkaitan dengan realitas kehidupan sehari-hari mereka (Santosa, 2017).

Berdasarkan analisis pernyataan sebelumnya, peneliti bermaksud untuk menjalankan penelitian yang berfokus pada pengembangan media interaktif berbasis android sebagai sarana peningkatan efektivitas proses pembelajaran. pada materi Buddha parinibbana di kelas 9 Sekolah Menengah pertama di Kecamatan Cluwak Pada Tahun Akademik 2023/2024

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Peneliti memfokuskan masalah berdasarkan latar belakang yang sudah disampaikan diatas, sehingga menghasilkan:

1. Pembelajaran masih cenderung konvensional
2. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran
3. Keterbatasan kemampuan guru untuk menciptakan media pembelajaran interaktif
4. Penggunaan perangkat android yang dimiliki kurang efektif atau kurang optimal baik guru atau siswa

C. BATASAN MASALAH

Berdasar kepada latar belakang yang telah disampaikan serta keterbatasan waktu, dana, dan kemampuan yang dimiliki peneliti membatasi masalah pada Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Materi Buddha Parinibbana Di Sekolah Menengah Pertama Kelas 9.

D. RUMUSAN MASALAH

Pada latar belakang yang sudah dijelaskan inti permasalahan adalah pada kurangnya media pembelajaran pada materi Buddha Parinibbana kelas 9 Sekolah menengah pertama di SMP N 1 Cluwak. Dengan demikian rumusan masalah pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis android pada materi Buddha parinibbana?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis android pada materi Buddha Parinibbana yang telah dikembangkan ?

E. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah

1. Mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis android pada materi buddha parinibbana di Sekolah Menengah Pertama Kelas 9 Di Kecamatan Cluwak Pada Tahun akademik 2023/2024
2. Menguji kelayakan media yang telah dibuat melalui uji coba sederhana pada peserta didik Sekolah Menengah Pertama Kelas 9 Di Kecamatan Cluwak Pada Tahun akademik 2023/2024

3. Agar materi ajar dapat tersampaikan dengan baik dan meningkatkan minat belajar peserta didik Sekolah Menengah Pertama Kelas 9 Di Kecamatan Cluwak Pada Tahun akademik 2023/2024

F. MANFAAT PENELITIAN

Manfaat yang didapatkan pada penelitian yang dilakukan dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Produk dari pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android ini diharapkan berguna dalam menambah wawasan, pengetahuan dan informasi upaya perbaikan pendidikan khususnya dalam bidang media pembelajaran interaktif. Bagi Lembaga STIAB SMARATUNGGGA Media pembelajaran interaktif berbasis android yang dikembangkan oleh peneliti bisa dijadikan suatu alat penunjang pada mata kuliah yang membahas media pembelajaran.

2. Manfaat praktis

Manfaat praktis yang diperoleh dalam penelitian ini dapat dijadikan wawasan dan menambah pengetahuan dalam dunia Pendidikan

G. KEBAHARUAN DAN ORISINALITAS PENELITIAN (STATE OF THE ARTS)

Kebaharuan dan orisinalitas penelitian (*State of the Arts*) dibutuhkan oleh setiap peneliti karena dalam menjaga kualitas penelitiannya. Terlebih pada karya akademik seperti skripsi, tesis, dan disertasi keorisinalan sebuah karya

harus disertai dengan bukti kebaruannya Untuk memastikan keorisinalitasnya karyanya. peneliti mengambil 3 penelitian terdahulu yang memiliki masalah yang sama sebagai bahan pembandingan agar terlihat keorisinalitasannya.

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hari Nur Wahyono (2019), yakni keduanya berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis android. Namun, penelitian ini lebih menekankan upaya peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Buddha. Sementara dalam penelitian yang dilakukan oleh Hari Nur Wahyono, ditemukan bahwa media pembelajaran ekonomi interaktif berbasis android berhasil meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa perbedaan utama antara penelitian yang dilakukan oleh Hari Nur Wahyono dan penelitian ini adalah fokusnya. Hari Nur Wahyono mengkaji bidang media pembelajaran ekonomi, sementara penelitian ini berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Buddha. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Hari Nur Wahyono lebih menekankan pada masalah pengembangan media pembelajaran, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa, sedangkan penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran, penanggulangan kurangnya media pembelajaran modern, dan pengoptimalan penggunaan perangkat android.

Penelitian kedua yang peneliti gunakan sebagai pembandingan adalah penelitian oleh Denih Handayani & Diar Veni Rahayu (2020) yaitu penelitian

yang mengembangka power point menggunakan *software i-spring* dan *apk builder*. Hasil akhirnya adalah sebuah media pembelajaran interaktif berbasis android yang berformat html guna memenuhi kebutuhan kegiatan belajar mengajar dimana siswa yang diteliti lebih menyukai pembelajaran yang menggunakan atau melibatkan yang berbasis IT. Dari pemaparan tersebut maka perbedaaan antara penelitian yang dilakukan oleh Denih Handayani & Diar Veni Rahayu dan yang peneliti lakukan Penelitian oleh Denih Handayani & Diar Veni Rahayu berfokus pada media pembelajaran berbasis android dengan format html menggunakan *software i-spring* dan *apk builder* sementara yang peneliti lakukan pada penelitian kali ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android berupa aplikasi android dengan tujuan mengatasi kurangnya media pembelajaran modern, dan kurangnya motivasi belajar siswa.

Penelitian ketiga yang digunakan peneliti sebagai pembanding adalah penelitian karya Nanang Khuzaini & Tri Yogo Sulisty (2018), penelitian yang dilakukan oleh Nanang Khuzaini & Tri Yogo Sulisty memiliki masalah yang sama dengan peneliti yaitu kurangnya media pembelajaran interaktif berbasis android sementara perbedaanya, penelitian Nanang Khuzaini,& Tri Yogo Sulisty berfokus pada pengembangan media pembelajaran. interaktif pada mata pelajaran matematika dan peserta didik cenderung pasif dalam kegiatan belajar mengajar, sementara penelitian yang dilakukan oleh peneliti berfokus pada pengembangan media pembelajaran intraktif pada mata pelajaran Pendidikan agama Buddha.

Dengan demikian setelah memperhatikan pemaparan diatas maka dapat dikatakan bahwa penelitian yang dilakukan penelenti berbeda memiliki unsur kebaruan dan keorisinalitasan dari penelitian sebelumnya sehingga hasil dari penelitian ini dapat berguna untuk tambahan wawasan keilmuan kepada semua orang.

H. SPESIFIKASI PRODUK YANG DIKEMBANGKAN

Spesifikasi produk yang dikembangkan peneliti dijelaskan sebagai berikut

1. Media pembelajaran interaktif berbasis disesuaikan dengan mata pelajaran Pendidikan Agama Budha Kelas 9
2. Media pembelajaran interaktif berbasis android yang dikembangkan dengan memanfaatkan *software SmartApp Creator(SAC)*
3. Media pembelajaran interaktif berbasis android yang dikembangkan berbentuk aplikasi yang dapat dioperasikan secara fleksibel pada perangkat Android
4. Media pembelajaran interaktif berbasis android yang dikembangkan dapat di akses dengan mudah dimanapun serta kapanpun
5. Media pembelajaran interaktif berbasis android yang dikembangkan memiliki tampilan yang menarik dengan materi yang sudah disesuaikan agar lebih mudah dipahami

6. Media pembelajaran interaktif berbasis android yang dikembangkan dilengkapi dengan gambar-gambar dan video yang menarik
7. Target pemasaran produknya adalah peserta didik beragama Budha SMP Kelas 9

I. ASUMSI DAN KETERBATASAN PENGEMBANGAN

Asumsi dan keterbatasan pengembangan pada penelitian ini adalah

1. Asumsi

- a. Setiap peserta didik memiliki perangkat android yang memadai
- b. Setiap peserta didik dan guru mampu mengoperasikan perangkat android dengan lancar
- c. Sebagian besar siswa memiliki kemudahan dalam mengakses internet

2. Keterbatasan pengembangan

- a. Media pembelajaran interaktif berbasis android yang dikembangkan hanya dapat digunakan jika peserta didik memiliki perangkat android
- b. Media pembelajaran interaktif berbasis android yang dikembangkan tidak sepenuhnya bisa diakses tanpa koneksi internet, namun ada bagian-bagian tertentu yang harus menggunakan koneksi internet
- c. Uji coba hanya terbatas pada Kecamatan Cluwak
- d. Keterbatasan waktu dan biaya peneliti sehingga penelitian pengembangan ini hanya terbatas pada materi masa pembabaran Dhamma