

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. KAJIAN PUSTAKA

Penelitian ini dilakukan berdasarkan penelitian sebelumnya yang menjadi dasar analisis untuk pengembangan media pembelajaran berbasis Android pada materi Buddha Parinibbana untuk peserta didik jenjang Sekolah Menengah Pertama sederajat. Meskipun pengembangan media serupa belum banyak dilakukan, penelitian ini mengidentifikasi beberapa penelitian yang memiliki relevansi terhadap penelitian yang akan dikembangkan.

Penelitian pertama yang digunakan sebagai acuan dilaksanakan oleh Lestari, (2019) Penelitian ini mengadopsi model pengembangan media pembelajaran berdasarkan pendekatan Borg dan Gall, yang mencakup tahap-tahap berikut: (1) Pengumpulan informasi dan studi pendahuluan, (2) Perencanaan, (3) Pengembangan bentuk awal produk, (4) Uji coba awal, (5) Revisi produk utama, (6) Uji lapangan utama, dan (7) Revisi produk akhir untuk penggunaan operasional.

Penelitian dilakukan di SMA Negeri 2 Indramayu dengan melibatkan 32 Penelitian ini memiliki dua tujuan utama, yaitu: (1) untuk memahami prosedur pengembangan media pembelajaran turunan fungsi aljabar berbasis Android menggunakan *Appy Pie*, dan (2) untuk menghasilkan media pembelajaran turunan fungsi aljabar berbasis Android yang dapat digunakan secara efektif. Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui instrumen evaluasi oleh guru, penilaian oleh siswa dan instrumen pengukuran pemahaman konsep turunan fungsi aljabar. Data ini kemudian dianalisis secara

deskriptif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) media pembelajaran turunan fungsi aljabar berbasis Android telah berhasil dikembangkan menggunakan Appy Pie dan berbentuk aplikasi Android dalam format apk, dan (2) berdasarkan penilaian guru dan peserta didik, media pembelajaran yang dikembangkan dianggap sangat layak dengan rerata skor 64,5 dan 60,2. Selain itu, uji efektivitas juga menunjukkan bahwa media pembelajaran ini efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep turunan fungsi aljabar.

Penelitian selanjutnya yang dijadikan referensi penelitian yang dilakukan oleh Nirwana (2021). Metodologi penelitian ini mengadopsi pendekatan Research and Development (R&D) dengan mengikuti langkah-langkah yang diperoleh dari penelitian Borg dan Gall. yang menerapkan model Dick and Carey dalam proses pengembangan multimedia berbasis *software life cycle model*.

Penelitian tersebut melibatkan 27 responden Penelitian bertujuan untuk mengembangkan aplikasi game calistung digital untuk anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan Unity 3D berbasis Android. Hasil uji lapangan menunjukkan bahwa nilai rata-rata lembar observasi kemampuan literasi awal pretest adalah 3,16, sedangkan nilai rata-rata lembar observasi kemampuan literasi awal posttest adalah 3,68. Selain itu, terdapat peningkatan rata-rata skor kemampuan literasi awal antara pretest dan posttest sebesar 0,53. Hasil uji lapangan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran dalam bentuk game

ABaCa efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi awal anak usia 5-6 tahun.

B. KERANGKA TEORETIS

1. Media Pembelajaran Interaktif

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media merujuk pada seluruh perangkat fisik dengan kemampuan untuk mengkomunikasikan pesan dan merangsang peserta didik dalam rangka pembelajaran. Dalam konteks komunikasi, media berperan sebagai salah satu elemen strategi pembelajaran yang berfungsi sebagai perantara dalam menghantarkan pesan kepada target atau penerima pesan, dengan materi pembelajaran sebagai isi pesannya yang ditujukan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran merupakan elemen kunci dalam menjamin efisiensi proses pembelajaran. Media pembelajaran bisa berupa beragam perangkat yang memiliki kemampuan untuk mengirim pesan kepada penerima dengan tujuan untuk mempengaruhi pemikiran, emosi, perhatian, minat, dan terlibatnya peserta didik di dalam kegiatan pembelajaran. Ini memainkan peran penting dalam menjaga kelancaran dan efektivitas pembelajaran. (Hasan et al., (2021:10) dapat dikatakan Media adalah perangkat fisik yang berfungsi untuk mengkomunikasikan pesan dan merangsang peserta didik untuk belajar, serta merupakan elemen strategi pembelajaran yang penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran itu sendiri.

Secara umum media pembelajaran mengacu pada beragam perangkat atau sarana yang digunakan untuk menghantarkan pesan dalam konteks proses pembelajaran, dengan pesan yang dimaksud adalah materi pelajaran. Fungsi utama media ini adalah memfasilitasi pemahaman dan penyerapan materi oleh siswa. Dalam konsep ini, media bisa melibatkan manusia, objek, atau peristiwa yang bertujuan untuk mendukung peserta didik dalam memperoleh ketrampilan dan pengetahuan yang diperlukan. Perkembangan media pendidikan atau media pembelajaran terus mengikuti kemajuan teknologi pembelajaran (Rohani,2020:7). Pernyataan tersebut mencerminkan bahwa media pembelajaran merujuk pada beragam perangkat atau sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Fokus utama dari penggunaan media ini adalah untuk mempermudah pemahaman dan penyerapan materi oleh siswa, dan media tersebut dapat mencakup berbagai bentuk, termasuk manusia, objek, atau peristiwa yang membantu Peserta didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan. Selain itu, media pembelajaran terus mengikuti kemajuan teknologi pembelajaran seiring berjalannya waktu, media pembelajaran bisa dimaknai sebagai suatu benda atau non benda, dapat berupa fisik ataupun non fisik serta dapat berupa peristiwa yang mendukung proses transfer pesan atau ilmu oleh pendidik kepada peserta didik. Sehingga, dengan adanya media pembelajaran peserta didik dapat menerima pesan atau ilmu dengan baik.

b. Jenis Media Pembelajaran

Menurut (Susanti, 2012), jenis-jenis media belajar dapat dibagi menjadi tiga, yaitu : (1) media visual, (2) media audio, dan (3) media audio visual :

- 1) Media visual merujuk pada perangkat atau sumber pembelajaran untuk mengkomunikasikan pesan atau informasi, khususnya materi pelajaran, dengan pendekatan yang menyenangkan, dengan pemanfaatan indera penglihatan. Penggunaannya terbatas untuk individu yang memiliki kemampuan penglihatan, sehingga tidak sesuai untuk tunanetra.
- 2) Media audio, juga dikenal sebagai media suara, adalah jenis perangkat atau sumber pembelajaran yang mengirimkan pesan atau materi pelajaran dengan cara yang menyenangkan, terfokus pada penggunaan indera pendengaran. Media ini terdiri dari elemen-elemen suara.
- 3) Media audiovisual adalah kategori perangkat pembelajaran yang mengintegrasikan pesan atau materi pembelajaran dengan pendekatan yang menyenangkan dan inovatif, dengan penggunaan sekaligus indera pendengaran dan penglihatan. Media ini menggabungkan unsur-unsur suara dan gambar sebagai elemen utama dalam proses penyampaian informasi dan pembelajaran.

2. Android

Sistem operasi Android menggunakan kernel Linux. Karena sifatnya yang bersifat *open source*, kernel ini dapat diuji, dieksplorasi, diserang, dan diperbaiki oleh banyak pengembang dan peneliti. Oleh karena itu, Linux telah menjadi kernel yang stabil dan aman (Singh, 2014). Menurut Badan Statistik Pusat (BPS) (2022) Sistem operasi Android merupakan sebuah platform yang secara luas diadopsi pada beragam perangkat telepon pintar, dan telah meraih popularitas signifikan di kalangan masyarakat, termasuk di Indonesia sekitar 67,88% penduduk Indonesia berusia 5 tahun ke atas telah mengoperasikan ponsel atau perangkat telepon genggam. Persentase tersebut menunjukkan peningkatan dari tahun sebelumnya, yang sebesar 65,87% pada tahun 2021, dan juga mencatatkan tingkat kepemilikan ponsel tertinggi yang tercatat dalam kurun waktu sepuluh tahun terakhir Google awalnya mengakuisisi Android Inc sebagai langkah awal dalam dunia perangkat lunak ponsel. Setelah akuisisi tersebut, sistem operasi Android mulai dikembangkan. Kemudian, didirikanlah Open Handset Alliance, kumpulan dari 34 perusahaan dalam industri perangkat keras, perangkat lunak, dan telekomunikasi. Di antara anggota aliansi tersebut terdapat T-Mobile, Google, Nvidia, Motorola, Intel, Qualcomm, dan HTC.

Sistem operasi Android menjadi landasan bagi para pengembang. Dengan berbagai ide dan kontribusi dari para pengembang, aplikasi-aplikasi yang dihasilkan memiliki berbagai fungsi dan fitur unik yang berbeda-beda. Platform Android memberikan fasilitas yang terbuka kepada pengembang dengan tujuan untuk memungkinkan pembuatan aplikasi yang

mengekspresikan kreativitas individu masing-masing. Aplikasi-aplikasi ini dapat diakses dan dijalankan pada berbagai perangkat seluler pintar, dengan tambahan bahwa penggunaan hasil kreatifitas tersebut biasanya tersedia tanpa biaya tambahan (Kadir, 2014).

Permintaan terhadap ponsel cerdas mengalami peningkatan yang signifikan setiap tahunnya, mendorong persaingan antara perusahaan pembuatnya dalam mengembangkan sistem operasi ponsel. Saat ini, Android, menjadi satu dari sekian banyak operasi utama yang diperhatikan, mendominasi pasar dengan pangsa mencapai 71,52%, menjadikannya pilihan favorit bagi banyak individu. Oleh karena itu, Google diharapkan untuk memprioritaskan pengembangan sistem operasi yang lebih aman mengingat tingkat tantangan keamanan yang semakin meningkat sejalan dengan permintaan yang terus tumbuh terhadap sistem operasi Android (Binus, 2023).

Berdasarkan hasil pemaparan tersebut maka diketahui bahwa android berada di tengah masyarakat dengan tujuan awal sebagai sarana komunikasi. Namun, android sekarang menampilkan fitur-fitur yang lebih kekinian sehingga dapat dikatakan melebihi dari kebutuhan masyarakat. Fitur yang ditawarkan selain alat komunikasi adalah alat-alat lain yang dapat membantu kehidupan manusia. Android telah menjadi alat serba guna, contohnya: media hiburan (permainan, musik, video), kalkulator, peta, media pembelajaran, menyimpan dokumen penting dan lain-lain.

Proses implementasi pembuatan aplikasi Bahan Ajar melibatkan penggunaan alat dan bahan yang meliputi Personal Computer (PC) dan perangkat lunak yang terintegrasi dengan komputer dan sistem Android. Ada banyak perangkat lunak pengembangan Android yang tersedia, dan secara global, ini termasuk dalam sekumpulan perangkat lunak yang disebut *Android Development Tools* (ADT). ADT adalah program komputer yang memberikan fungsionalitas tambahan yang memungkinkan pengembang untuk membuat aplikasi berbasis Android.

Android Development Tools (ADT) memfasilitasi pengembang dalam melakukan pekerjaan mereka dengan lebih mudah. Perangkat ini membantu dalam proses pembuatan, pengujian, dan penyesuaian aplikasi Android. Dengan ADT, pengembang dapat merancang antarmuka pengguna, menambahkan fungsionalitas, menguji aplikasi pada berbagai perangkat dan ukuran layar, serta melakukan debugging untuk mengidentifikasi dan memperbaiki masalah dalam kode program. Dengan demikian, ADT memiliki peran penting dalam memfasilitasi para pengembang dalam menghasilkan aplikasi Android yang berkualitas. (Kadir, 2014).

Salah satu ADT yang umum digunakan oleh pengembang aplikasi adalah SmartApp Creator (SAC). Alasannya adalah software SAC dapat mudah dipahami dan dapat dengan mudah digunakan bahkan bagi pemula. Logo SAC dapat dilihat pada gambar 2.1.

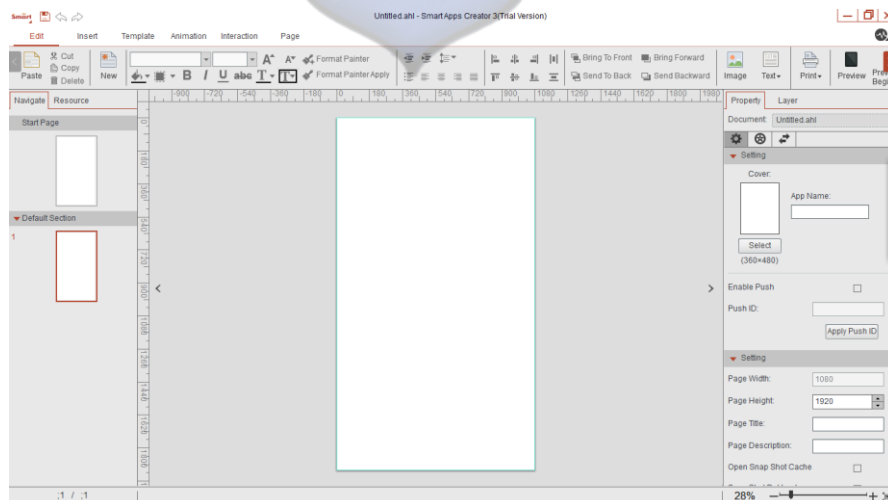


Gambar 2.1 logo SmartApp Creator

Sumber: Dokumen Peneliti

Smart App Creator adalah sebuah perangkat lunak yang memungkinkan pembuatan beragam aplikasi multimedia yang dapat diimplementasikan pada berbagai platform, termasuk perangkat mobile, desktop, dan web. Keistimewaan utama dari perangkat lunak ini terletak pada kapasitasnya untuk menghasilkan aplikasi yang dapat diubah menjadi berbagai format, seperti Android, iOS, Desktop, dan Web HTML5 yang dapat diakses melalui peramban web. Hal ini mengimplikasikan bahwa proses pembelajaran tidak lagi terbatas oleh batasan geografis maupun waktu, melainkan memungkinkan pelaksanaannya di beragam lokasi dan kapan pun diperlukan (Faqih, 2020).

Gambar 2.2 Halaman Kerja SmartApp Creator



Sumber: Dokumen Peneliti

Smart Apps Creator (SAC) merupakan perangkat lunak yang digunakan sebagai sarana pembelajaran inovatif. SAC adalah aplikasi desktop yang memungkinkan pembuatan aplikasi tanpa memerlukan pengetahuan dalam pemrograman, serta aplikasi yang dihasilkan dapat berfungsi pada operasi seluler seperti iOS dan Android. Aplikasi yang dibuat melalui SAC dapat berisi berbagai elemen, termasuk animasi, gambar, video, musik, dan menu-menu interaktif lainnya. Tampilan sederhana yang ditawarkan oleh SAC dirancang agar mudah dipahami oleh peserta didik, dengan karakteristik yang menggabungkan aspek-aspek dari ebook dan presentasi PowerPoint. Dengan berbagai fitur canggihnya, SAC menjadi alat yang sangat berguna dalam menyajikan materi pembelajaran secara menarik, interaktif, dan efektif (Azizah, 2020). Peneliti menggunakan SAC karena kepraktisan dan kemudahan yang ditawarkan sehingga pengembangan aplikasi.

3. Materi Buddha parinibbana

a. Kemunculan Ajaran Buddha

Agama Buddha muncul pada kurun sekitar tahun 500 SM, periode di mana India menyaksikan perkembangan besar pada kerajaan-kerajaan Hindu, termasuk Dinasti Maurya yang menonjol sebagai salah satu kekuatan utama. Dinasti Maurya, yang dipimpin oleh raja terkenal Raja Ashoka, memegang peran penting dalam lanskap sejarah saat itu. Kaitan erat antara munculnya agama Buddha dengan tokoh Siddhartha Gautama menjadi poin sentral. Siddhartha Gautama adalah putra dari

Raja Suddhodana, kepala Kerajaan Kapilavastu. Ajaran agama Buddha diperkenalkan dan diajarkan oleh Siddhartha Gautama, yang lebih dikenal sebagai Buddha Gautama, yang menjadi pionir dalam penyebaran ajaran agama Buddha (Sudrajat, 2012).

1) Pokok Ajaran Buddha *Dukkha*

Dalam perjalanan hidupnya, Buddha mengajarkan tiga prinsip dasar yang membedakannya dengan agama lain, yaitu filsafat, moral, dan upacara keagamaan. Ketiga prinsip ini didasarkan pada lima ajaran pokok, yang mencakup Tri Ratna (Buddha, Dharma, dan Sangha), *Catur Arya Saccani* (Empat Kebenaran Mulia) dan *Hasta Arya Magga* (Delapan Jalan Mulia), Hukum Karma dan Tumibal Lahir, Tilakhana (Tiga corak kehidupan) yang terdiri dari *Anicca* atau ketidak kekaln, atau penderitaan, dan *Anatta* atau tanpa keakuan, serta Hukum *a* (Hubungan Timbal Balik). (Saleh, 2016)

2) Materi Buddha Parinibbana

Dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti kelas 9 terdapat sub bab Buddha parinibbana, terdapat 7 pokok bahasan yaitu (1) Kusinara, (2) Makanan Terakhir Buddha, (3) Tempat Suci untuk Menghormati Buddha (4) Nasihat Terakhir dan Parinibbana (5) Perabuan Jenazah Buddha, (6) Pembagian Relik Buddha, (7) Menghormati Relik Buddha, Dapat dijelaskan sebagai berikut:

a) Kusinara

Ketika mencapai usia 80 tahun, Buddha mengalami sakit karena penuaan. Meski demikian, berkat kekuatan batinnya, Buddha mampu mengatasi berbagai rasa sakit yang muncul. Aura spiritual Buddha tetap bersinar terang, meskipun tubuhnya telah melemah karena usia. Dalam perjalanan menuju Kusinara dari Rajagaha, Buddha berjalan kaki melalui berbagai kota dan desa, ditemani oleh Bhikkhu Ananda serta para murid lainnya. Pada masa itu, Yashodara dan Rahula telah *Parinibbana* terlebih dahulu, begitu juga dengan kedua siswa utamanya Yang Arya Moggalana dan Yang Arya Sariputta.

Ketika dalam perjalanan menuju Kusinara, Buddha merasa sangat kelelahan dan merasa haus. Akhirnya, Di bawah pohon terdekat, Buddha berada dalam posisi duduk dan meminta Bhikkhu Ananda untuk mengambil air dari aliran air yang mengalir di sekitar lokasi tersebut. Meskipun aliran air tersebut keruh akibat kereta yang baru saja lewat, Buddha tetap menginginkan air dari situ. Ananda mengusulkan untuk mengambil air dari sungai terdekat, namun Buddha menganjurkan untuk tetap mengambil air dari tempat tersebut. Pada permintaan ketiga, akhirnya Bhikkhu Ananda mengambil air di tempat yang diminta Buddha, dan dengan ajaib, air tersebut menjadi jernih seketika.

b) Makanan Terakhir Buddha

Dalam *Mahāparinibbāṇa Sutta* (D.III.235) (Walshe, 2009) Buddha Gautama dan sekelompok biksu tinggal di hutan mangga Cunda, yang kemudian ditawarkan makanan oleh Cunda. Makanan yang ditawarkan terdiri dari nasi manis, kue, dan *sūkaramaddava*, yang memiliki arti yang berbeda-beda tergantung pada tradisi Buddha. Kata tersebut mengandung "*sūkara*," yang berarti babi, dan "*maddava*," yang berarti lembut atau halus. Oleh karena itu, ada dua alternatif makna yang mungkin, yaitu: (1) Daging babi atau babi yang empuk, (2) Makanan yang disukai oleh babi dan babi hutan, seperti jamur truffle, ubi, atau umbi.

Buddha meminta Cunda untuk menyajikan nasi dan kue kepada komunitas biksu, sementara *sūkaramaddava* hanya disajikan kepadanya. Sisa makanan kemudian harus dikubur dalam lubang, dan Cunda menuruti perintah Buddha dengan melakukan hal tersebut.

c) Tempat suci untuk menghormati Buddha

Buddha sempat memabarkan, bahwa terdapat empat situs suci yang memiliki signifikansi krusial dalam kehidupan Buddha Gautama yang perlu dikunjungi sebagai tempat ziarah, yakni: (1) Tempat kelahiran Bodhisattva Siddharta. (2) Tempat Bodhisattva Siddharta mencapai Penerangan Sempurna. (3) Tempat di mana Buddha mengajarkan Dhamma untuk pertama kali. (4) Tempat di mana Buddha mencapai Maha Parinibbana atau wafatnya. Dalam

Maha Parinibbana Sutta (D.III.200), Buddha menjelaskan kepada Bhikkhu Ananda bahwa mereka yang dengan keyakinan teguh melaksanakan perjalanan ziarah ke empat tempat suci ini, sesuai wafat, akan bereinkarnasi di alam surga.

d) Nasihat terakhir Buddha

Mendekati waktu Maha Parinibbana, Buddha menahbiskan seorang bikkhu bernama Subhadda, yang merupakan murid terakhir yang diterima olehnya. Kemudian Buddha memberikan kesempatan kepada seluruh bikkhu yang hadir untuk bertanya jika masih ada yang tidak dipahami mengenai dhamma namun sampai tiga kali Buddha bertanya tidak ada yang menjawab, kemudian Buddha memberikan pesan terakhir yang berbunyi “Perhatikan, O para bhikkhu, Ini adalah ajaran terakhir dari Tathagata kepada kalian. Semua bentuk perpaduan di dunia ini senantiasa mengalami perubahan, tidak bersifat abadi. Oleh karena itu, tekunlah dalam perjuangan untuk mencapai Kebebasan Sejatimu. Selanjutnya, Buddha memasuki Jhana secara berurutan dengan mendalam, lalu kembali ke Jhana yang lebih rendah, dan dari sana, Beliau mencapai Nibbana tanpa meninggalkan jejak yang dapat menyebabkan reinkarnasi di alam apa pun. Kepergian mutlak Buddha terjadi pada tahun 543 SM. Pada saat purnama sidhi di bulan Waisak.

e) Perabuan jenazah Buddha

Setelah Buddha mencapai Mahaparinibbana, Bhikkhu Anurudha meminta Bhikkhu Ananda untuk pergi ke suku Malla dan mengumumkan wafatnya Buddha Gautama. Ketika suku Malla mendengar pengumuman dari Bhikkhu Ananda, penduduk suku Malla, termasuk anak-anak, menantu, dan istri mereka, semuanya mengalami tingkat kepedihan yang mendalam, penderitaan yang intens, dan duka yang sangat mendalam.

Suku Malla dari Kusinara kemudian memerintahkan warganya untuk mengumpulkan berbagai jenis wewangian, bunga, dan alat musik dari wilayah Kusinara, dan mengangkut semua barang tersebut ke hutan Sala. Mereka mendirikan tenda kain untuk berkemah dan menghabiskan hari itu dengan melanjutkan upacara penghormatan terhadap jenazah Bhagava.

Setelah jenazah Bhagava habis terbakar, semua kulit, jaringan, daging, urat, dan cairan telah terbakar habis tanpa meninggalkan abu atau bagian apapun, kecuali tulang-tulang. Dari 500 lembar lapisan kain, terdapat dua lapisan yang masih utuh, yaitu lapisan luar dan lapisan dalam.

Setelah perabuan selesai, hujan datang dari langit dan membantu memadamkan sisa-sisa api yang mungkin masih ada di lokasi pembakaran. Pohon Sala juga mengeluarkan air. Suku Malla dari Kusinara mengambil air beraroma harum dan dengan penuh

penghormatan, mereka menggunakan air tersebut untuk mengakhiri sepenuhnya proses pembakaran jenazah Bhagava.

Kemudian, anggota suku Malla dari Kusinara menempatkan relik-relik yang berasal dari jenazah Bhagava di tengah-tengah ruang pertemuan mereka. Mereka mengelilinginya dengan tombak dan pagar busur sebagai tanda penghormatan. Selama tujuh hari berturut-turut, mereka dengan tekun memberikan penghormatan kepada relik-relik Bhagava melalui serangkaian tarian, nyanyian, pertunjukan musik, dan penyemprotan bunga serta wangi-wangian yang harum.

f) Pembagian relik Buddha

Setelah perabuan jenazah Buddha, relik yang tersisa berupa tulang-tulangannya sangat dihormati oleh para pengikutnya. Namun, muncul pertanyaan tentang bagaimana relik-relik tersebut harus dibagi. Delapan kelompok besar pengikut Buddha, yang dikenal sebagai "delapan penjuru," masing-masing menginginkan sebagian dari relik tersebut agar dapat dipuja di tempat ibadah mereka masing-masing.

Untuk menghindari perselisihan dan pertikaian, Brahmana Dona mengambil inisiatif. Dia mengusulkan agar relik Buddha dibagi menjadi delapan bagian yang akan diberikan kepada masing-masing kelompok pengikut. Ide ini diterima dengan baik oleh semua pihak. Maka, relik-relik Buddha dibagi menjadi delapan

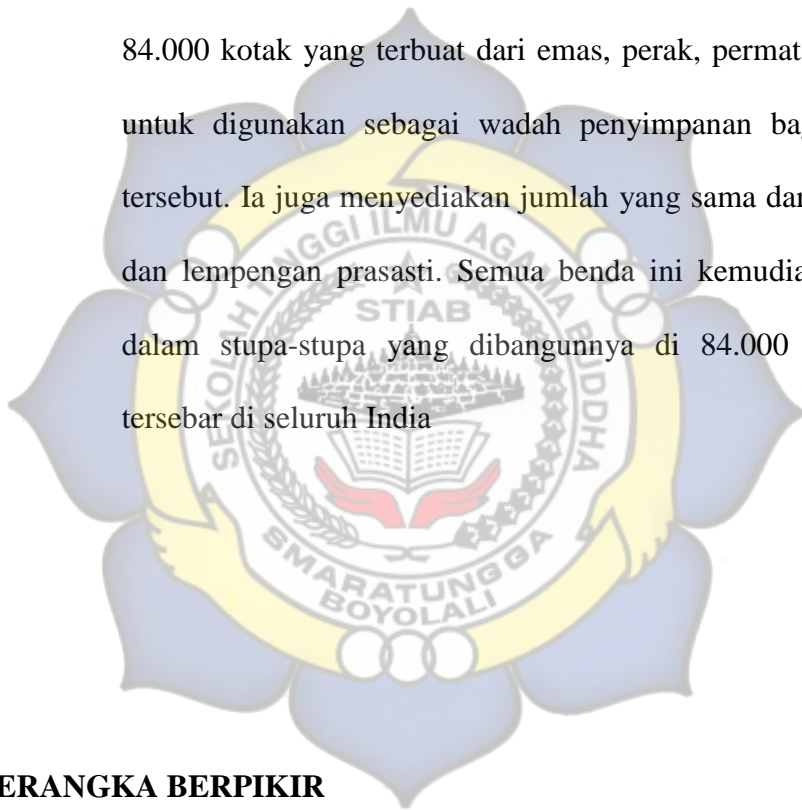
bagian yang setara dan dijadikan sebagai objek pemujaan di delapan penjuru utama yang meliputi berbagai daerah di India. Pembagian ini dianggap sebagai tindakan bijaksana yang mempromosikan kerukunan di antara pengikut Buddha yang berbeda-beda.

g) Menghormati relik Buddha

Setelah Buddha Parinibbana dan tubuhnya dikremasi, sisa-sisa peninggalan tubuh atau relik-Nya dibagi menjadi delapan bagian oleh Brahmana Dona. Delapan pihak bersaing untuk memperebutkan relik-relik ini, termasuk Raja Ajatasattu dari Magadha, Suku Sakya dari Kapilavatthu, Suku Koliya dari Ramagama, Suku Malla dari Pava, Suku Malla dari Kusinagara, Suku Licchavi dari Vesali, Suku Buli dari Allakappa, Seorang Brahmana dari Vethadipa. Setiap pihak mendirikan stupa dengan tujuan tempat penyimpanan relik yang mereka peroleh. Meskipun demikian, salah satu dari relikyang disimpan di Ramagama terbawa oleh banjir dan tenggelam ke dalam aliran sungai Gangga, di mana kemudian dijaga oleh raja naga. Raja Asoka, yang juga ingin memiliki relik-relik tersebut, mencari delapan stupa tersebut. tetapi, ia gagal menemukan stupa terakhir yang berada di Ramagama. Akhirnya, Raja Asoka mengetahui bahwa relik di Ramagama telah tenggelam ke dalam sungai Gangga dan dijaga oleh raja naga. Ia mengunjungi istana raja naga di bawah air, dan

raja naga menyambutnya dengan hormat. Raja naga menunjukkan stupa yang berada di dasar sungai dan menolak untuk membaginya kepada Raja Asoka. Meskipun demikian, Raja Asoka setuju dengan keputusan raja naga dan akhirnya pulang dengan tangan hampa.

Kemudian, Raja Asoka menginstruksikan pembuatan 84.000 kotak yang terbuat dari emas, perak, permata, dan kristal untuk digunakan sebagai wadah penyimpanan bagi relik-relik tersebut. Ia juga menyediakan jumlah yang sama dari pasu (urna) dan lempengan prasasti. Semua benda ini kemudian diletakkan dalam stupa-stupa yang dibangunnya di 84.000 vihara yang tersebar di seluruh India



C. KERANGKA BERPIKIR

Berdasarkan landasan masalah dan landasan teoritis yang telah diuraikan di atas, terdapat pemahaman bahwa media pembelajaran memiliki peranan yang sangat signifikan dengan konteks proses pembelajaran. Media pembelajaran sebaiknya dirancang menggunakan tampilan ramah pengguna dan memiliki elemen daya tarik yang mampu memotivasi para penggunanya untuk aktif berinteraksi dengannya. Tujuan utama adalah agar materi

pembelajaran yang disajikan melalui media tersebut dapat diterima dan dipahami secara efektif. Selain itu, konten yang ada dalam media pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan pengguna, serta memberikan nilai tambah dalam penggunaannya.

Khusus dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti, terutama dalam pembahasan materi Buddha Parinibbana diperlukan sebuah media pembelajaran yang memiliki kapasitas untuk mengkomunikasikan materi secara menarik dan tidak monoton. Tujuannya untuk menggugah semangat belajar peserta didik, sehingga mereka tetap terlibat dan aktif dalam semua aspek pembelajaran.

