



Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Buddha Berbasis Android Dengan Model Addie

Krisdiantoro Alfani Bramantio^{1✉}, Pramudita Mei Nata², Pratna Dian Pratiwi³, Sutadi⁴

Pendidikan Keagamaan Buddha, STAB Negeri Sriwijaya

Email: sutadisw21@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Materi mengenai 31 alam kehidupan dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti (PAB) tergolong sulit, terlihat dari banyaknya pengelompokan 31 alam yang memerlukan banyak waktu untuk mempelajarinya. Berdasarkan angket yang disebar bulan Juni 2022 kepada Guru PAB diketahui bahwa tingkat ketuntasan klasikal pada KD materi ini belum mencapai hasil maksimal. Selain itu, berdasarkan angket analisis kebutuhan diketahui bahwa Guru PAB dan siswa memerlukan adanya pengembangan media berbasis android untuk membantu siswa belajar materi 31 alam kehidupan yang bersifat fleksibel dan efektif. Oleh karena itu, pengembangan aplikasi EL'S (Ekatiṇṣati Lokā): "Saatnya Menjelajahi 31 Alam Kehidupan" ini dengan tujuan dapat menjadi solusi media belajar materi 31 alam kehidupan yang fleksibel dan efektif. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan menggunakan model ADDIE yang mengadaptasi dari model pengembangan Branch (2009) digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Data pengembangan produk aplikasi EL'S dikumpulkan dengan angket dan wawancara melalui validasi ahli. Aplikasi EL'S fleksibel dapat digunakan secara fleksibel dan efektif dalam membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi 31 alam kehidupan lebih menarik.

Kata kunci: *Alam kehidupan, EL's, Media pembelajaran, Pendidikan Agama Buddha*

Abstract

Material on the 31 realms of existence in the Buddhist Religious Education and Moral Character is difficult. The many groupings of 31 realms that require a lot of time to study. Based on the questionnaire distributed in June 2022 to teachers, it is known that the classical completeness level in this KD material has not reached maximum results. In addition, based on the needs analysis questionnaire, it is known that teachers and students need the development of Android-based media to help students learn material 31 nature of life that is flexible and effective. the EL'S (Ekatiṇṣati Lokā) application: "It's Time to Explore the 31 Realms of Life" developed with the aim that this application can be a flexible and effective learning material solution for the 31 realms of life. The method used is Research and Development (R&D) using the ADDIE model which is adapted from the Branch development model (2009) used to develop or validate products used in education and learning. EL'S application product development data was collected by questionnaire and interviews through expert validation. The EL'S application is flexible that it can be used anywhere and is effective in helping students to more easily understand material 31 realms of life and interesting.

Keyword: *Buddhist Religious Education, EL's, learning media, Realms of life.*

PENDAHULUAN

Di era digital ini, mayoritas penduduk Indonesia memiliki smartphone dimana rata-rata mereka memilih menggunakan android termasuk dalam kegiatan pendidikan. Dengan melihat fakta tersebut, dibutuhkan untuk mengembangkan media pembelajaran dengan aplikasi berbasis android. Aplikasi android penggunaannya bersifat fleksibel (Juansyah, 2015). Dengan memanfaatkan teknologi dapat membantu siswa kelas XII khususnya untuk lebih mudah memahami materi mengenai 31 alam kehidupan berbasis android. Oleh karena itu, sasaran pada pengguna android serta smartphone dimana hal tersebut perlu dikembangkan menjadi media pembelajaran bagi siswa kelas XII.

Alam kehidupan merupakan tempat berdiamnya makhluk-makhluk. Alam kehidupan dapat dikelompokkan menjadi 2 kelompok besar yaitu *Apaya Duggati Bhumi* 4 dan *Sugati* 27. *Apaya Duggati Bhumi* 4 terdiri atas *Niraya Bhumi*, *Tiracchana Bhumi*, *Peta Bhumi*, *Asurakaya Bhumi* sedangkan *Sugati* 27 terdiri atas, *Kama Bhumi* 7, *Rupa Bhumi* 16 dan *Arupa Bhumi* 4 (Katman & Nurwito, 2018). Alam-alam ini menjadi tempat kelahiran makhluk-makhluk yang belum mencapai Nirwana (Wijaya-Mukti, 2020).

Berdasarkan hasil penyebaran angket kepada berbagai guru Pendidikan Keagamaan Buddha dan siswa kelas XII di berbagai daerah didapatkan hasil bahwa materi 31 alam kehidupan diperlukan media pembelajaran yang mudah, menyenangkan dan menarik seperti media yang telah memanfaatkan teknologi yaitu aplikasi (Nurseto, 2012). Hal tersebut sesuai dengan tanggapan responden berdasarkan hasil penyebaran angket pada bulan Juni

2022. Media yang menarik dan memadai dapat lebih membantu dan mempermudah siswa dalam mempelajari dan memahami materi tentang 31 alam kehidupan secara fleksibel dan efektif karena materi tersebut tergolong sulit dengan memiliki banyak penggolongan dalam materinya (Hamid & Dkk, 2020).

Dengan adanya kondisi di atas, pengembangan media aplikasi EL'S (Ekatiṇṣati Lokā): "Saatnya Menjelajahi 31 Alam Kehidupan" sebagai media pembelajaran yang dapat membantu siswa baik dengan bimbingan guru maupun secara mandiri. Hal tersebut dikarenakan banyaknya muatan materi di dalam 31 alam kehidupan sehingga siswa perlu belajar mandiri agar lebih optimal mencapai tujuan pembelajaran. Aplikasi EL'S dapat memberikan visualisasi mengenai alam disertai penjelasan yang mengenai alam di dalam 31 alam kehidupan. Hal ini sangat penting dikarenakan dalam aplikasi tersebut digambarkan mengenai visualisasi 31 alam kehidupan, penjelasan yang dibutuhkan oleh *user*, rangkuman, kuis berupa teka-teki silang serta tes awal dan tes akhir. Aplikasi serupa belum pernah dibuat oleh pengembang yang lain, sehingga aplikasi ini merupakan terobosan baru mengenai materi 31 alam kehidupan.

Berdasarkan hasil penyebaran angket kepada guru Pendidikan Keagamaan Buddha dan siswa kelas XII di berbagai daerah didapatkan hasil menurut responden materi mengenai 31 Alam Kehidupan tergolong dalam materi yang sulit karena materi yang banyak sedangkan jangka waktu pelajaran yang terbatas. Melalui angket yang disebar pada guru diketahui bahwa tingkat ketuntasan klasikal pada KD materi ini belum mencapai hasil maksimal, dengan rata-rata perolehan ketuntasan klasikal adalah 60% siswa mendapat nilai dari rentang 50- 70, 25% siswa mendapat nilai dari rentang 70-100 dan siswa lainnya sebanyak 15% mendapat nilai dari rentang kurang dari 50. Sehingga dalam pembelajaran mengenai materi 31 alam kehidupan diperlukan media pembelajaran yang mudah, menyenangkan dan menarik seperti media yang memanfaatkan teknologi aplikasi (Humeon & Gunawan, 2020). Hal tersebut sesuai dengan tanggapan responden berdasarkan hasil penyebaran angket awal.

Media yang menarik dan memadai dapat membantu siswa dalam mempelajari materi tentang 31 alam kehidupan secara fleksibel dan efektif karena tergolong sulit sebab memiliki banyak penggolongan dalam materinya, seperti 2 penggolongan yaitu *Apaya Duggati Bhumi* 4 dan *Sugati* 27. Kemudian digolongkan kembali, *Apaya Duggati Bhumi* 4 digolongkan atas *Niraya Bhumi*, *Tiracchana Bhumi*, *Peta Bhumi*, *Asurakaya Bhumi* sedangkan *Sugati* 27 digolongkan atas, *Kama Bhumi* 7, *Rupa Bhumi* 16 dan *Arupa Bhumi* 4 (Katman & Nurwito, 2018b). Hal ini sangat penting dikarenakan dalam aplikasi tersebut digambarkan mengenai visualisasi 31 alam kehidupan, penjelasan yang dibutuhkan oleh *user*, rangkuman,

kuis berupa teka teki silang serta tes awal dan tes akhir.

Terdapat penelitian relevan yakni “Pengembangan Model Teka-Teki Silang Berbasis Andorid pada Materi Pancasila Buddhis”. Penelitian ini menggunakan metode R&D (Research and Development) dengan mengadopsi langkah-langkah yang dikemukakan oleh Bord and Gall dikarenakan mengefektifkan waktu dan biaya penelitian. (1) Pengumpulan data di SMP Negeri 1,2,3 Kaloran dengan cara observasi, wawancara dan menyebar angket (2) Perencanaan dilakukan dengan pemilihan materi disesuaikan dengan kurikulum, KI dan KD serta membuat *storyboard* (3) Mengembangkan produk dilaksanakan untuk menguji kelayakan produk kepada ahli media, materi dan mengevaluasi. Berdasarkan analisis data diperoleh hasil model TTS yang sudah tervalidasi dan layak digunakan dalam proses belajar mengajar di kelas. Dari data lapangan dan uji lapangan operasional bahwa aplikasi ini memiliki tampilan sederhana sehingga guru mudah mengakses dan mudah dalam memberikan penilaian, karena lebih cepat dan mudah. Model TTS dalam wujud android dapat membuat minat siswa ketika mengerjakan soal menjadi lebih teliti.

Hal tersebut sejalan dengan penelitian dengan judul “Peningkatan Hasil Pembelajaran Pendidikan Agama Buddha Materi Penghormatan Melalui Penggunaan Audio Visual Berbasis Kontekstual” yang menerangkan bahwa penelitiannya menggunakan metode R&D dengan tahapan penelitian dan pengembangan menggunakan Borg and Gall sedangkan prosedur mengacu pada R&D. Diperoleh hasil observasional dan pengembangan audio visual berbasis kontekstual mendukung proses pembelajaran kontekstual terbukti meningkatkan hasil belajar pada materi penghormatan dalam agama Buddha di kelas 1 SD Tunas Mekar Indonesia Bandar Lampung (Gautama et al., 2021). Pada penelitian “Efektifitas Pada Pembelajaran Androplante Berbasis Android Pada Materi Dunia Tumbuhan Untuk Siswa SMA” oleh Irsadi dkk. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini yakni bahwa media pembelajaran Androplante berbasis android layak dan efektif diterapkan pada proses pembelajaran materi dunia tumbuhan untuk siswa SMA (Laila et al., 2016). Dari hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa aplikasi berbasis android sudah mulai dimanfaatkan untuk membantu siswa dalam mempermudah dan memahami materi yang dipelajari. Selain itu juga memudahkan guru dalam mengejar materi yang dibahas. Oleh itu karena itu pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Buddha berbasis android pada materi 31 alam kehidupan merupakan kebutuhan.

Kelebihan dari tersedianya aplikasi media pembelajaran berbasis android ini adalah dapat membantu siswa kelas XII khususnya untuk lebih mudah memahami materi mengenai 31 alam kehidupan berbasis android. Penggunaannya yang mudah, sederhana, praktis dan menyenangkan dengan fiturnya yang menarik (Huda & Priyatna, 2019). Kekurangan dari

aplikasi ini adalah aplikasi ini berbasis android sehingga bagi individu yang tidak memiliki gadget tentunya tidak dapat mengakses media belajar tersebut. Aplikasi EL'S memberikan banyak manfaat untuk berbagai kalangan, mulai dari siswa SD hingga SMP yang digunakan sebagai pengenalan pembelajaran, siswa sma khususnya kelas XII untuk mempermudah dalam menerima dan memahami materi tentang 31 alam kehidupan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D). *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2012). Penelitian ini bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk dalam menghasilkan suatu produk tertentu. Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dengan mengadaptasi dari model pengembangan Branch yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran (Suryani et al., 2018). Pengembangan produk aplikasi EL'S (Ekatiṛṣati Lokā: "Saatnya Menjelajahi 31 Alam Kehidupan" teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menyebar angket dan melakukan wawancara. Penyebaran angket oleh responden bertujuan untuk mengumpulkan informasi terkait saran untuk aplikasi media pembelajaran mengenai 31 alam kehidupan berbasis android. Penggunaan angket juga digunakan untuk mendapatkan informasi tentang hal-hal yang perlu diperbaiki dari aplikasi media pembelajaran mengenai materi 31 alam kehidupan dengan berdasarkan penilaian dari responden pada uji coba di tahap implementasi serta validasi dari para ahli (Kustandi & Darmawan, 2020).

Wawancara bertujuan untuk mengetahui mengenai keefektifan, fleksibilitas serta kekurangan aplikasi sebagai media pembelajaran mengenai materi 31 alam kehidupan. Hal yang melatarbelakangi untuk menciptakan aplikasi EL'S adalah untuk membantu siswa dalam memahami materi mengenai 31 alam kehidupan yang tergolong sulit. Materi dalam aplikasi EL'S sesuai dengan materi tentang 31 alam kehidupan diperoleh melalui sumber referensi primer yaitu Kitab Sutta Pitaka dan referensi sekunder mengenai 31 alam kehidupan yang disertai audio penjelasan dari tim. Teknik yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran Aplikasi EL'S ini adalah teknik analisis statistik deskriptif. Setelah aplikasi EL'S jadi dan dapat dioperasikan, kemudian dilakukan telaah dengan tim ahli seperti tampilan, isi, dan pengoperasiannya agar lebih baik dari sebelumnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran dilakukan dengan menggunakan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Hasil Media pembelajaran dengan judul EL'S (Ekatiṇṣati Lokā) "Saatnya Menjelajahi 31 Alam Kehidupan" yang disajikan dalam lima bagian sebagai berikut:

1. *Analyze* (Analisis)

Tahap analisis adalah proses menemukan masalah dari kebutuhan yang ada dengan melihat kebutuhan perlunya pengembangan media pembelajaran pada materi mengenai 31 alam kehidupan. Pada tahap ini dibagi menjadi tiga tahap yaitu angket analisis kebutuhan, pengumpulan materi, dan validasi oleh pakar/ahli. Pada tahap analisis kebutuhan, dibuat angket analisis kebutuhan pada materi 31 alam kehidupan melalui *google form* yang disebarkan kepada Guru Pendidikan agama Buddha dan siswa kelas XII yang beragama Buddha dari berbagai daerah. Berdasarkan penyebaran angket tersebut diketahui bahwa materi 31 alam kehidupan termasuk materi yang sulit karena memiliki cangkupan materi yang luas. Selain itu, guru dan siswa juga merasa membutuhkan adanya pengembangan media android yang bersifat fleksibel dalam mengaksesnya. Guru dan siswa merasa membutuhkan adanya pengembangan media pada materi 31 alam kehidupan menggunakan android karena selain bersifat fleksibel, juga mereka merasa pengembangan media melalui android tidak bersifat monoton dan bisa membantu dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang efektif. Kemudian, setelah melakukan analisis pada angket kebutuhan dilanjutkan mengumpulkan materi yang dipakai dalam konten pada aplikasi yang dibuat. Materi-materi yang telah dikumpulkan meliputi materi mengenai pengertian, penyebab, dan informasi tambahan dari setiap alam di dalam 31 alam kehidupan. Materi tersebut kemudian dikonsultasikan melalui validasi oleh pakar atau ahli yaitu dosen dengan kepakaran di bidang tersebut.

2. *Design* (Desain)

Pada tahap ini dibuat desain dengan menentukan KI, KD, dan Indikator, membuat *flowchart*, membuat *storyboard*, membuat strategi pengujian, dan membuat draf awal aplikasi. Desain awal yaitu rancangan aplikasi EL'S (Ekatiṇṣati Lokā): "Saatnya Menjelajahi 31 Alam Kehidupan" yang telah dibuat kemudian diperiksa oleh dosen pembimbing. Masukan dari dosen pembimbing digunakan sebagai acuan dalam perbaikan sebelum dilakukan produksi. Selanjutnya dilakukan revisi setelah mendapatkan saran perbaikan dari dosen pembimbing. Penyusunan rancangan instrumen validasi dan evaluasinya. Kemudian dilakukan penyusunan desain yaitu menyusun desain aplikasi EL'S dengan menu mulai, jelajah, petunjuk, dan menu lainnya.

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara terarah dan terencana untuk membuat dan memperbaiki, sehingga menjadi produk yang semakin bermanfaat untuk meningkatkan kualitas sebagai upaya menciptakan mutu yang lebih baik. Pada tahap awal dilakukan pengembangan untuk guru terdiri atas judul, kata pengantar, daftar isi, cara menggunakan *e-book*, revisi dan *update*, petunjuk khusus, inti panduan, daftar simbol dan tanda, daftar rujukan. Selanjutnya dilakukan validasi ahli yang berguna untuk memvalidasi materi 31 Alam Kehidupan dalam aplikasi EL'S berbasis Android sebelum dilakukan uji coba dan hasil validasi akan digunakan untuk melakukan revisi produk awal. Kemudian dilakukan revisi formatif yaitu tahap dilakukannya revisi instruksional dan implementasi. Pada Aplikasi EL'S yang telah disusun dilakukan penilaian oleh ahli materi dan ahli media, sehingga dapat dilihat apakah aplikasi EL'S berbasis Android sudah layak dipakai atau belum. Aplikasi EL'S pada bagian sistem, produk dari segi konten, komunikasi audio dan visual, dan kesesuaian materi akan dievaluasi oleh validator untuk menguji keabsahannya. Hasil validasi dari evaluasi berupa bentuk kuantitatif (angket) dan kualitatif (saran/masukan).

Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli kemudian dianalisis. Hasil analisis dari validasi tersebut digunakan sebagai perbaikan untuk menyempurnakan aplikasi EL'S berbasis Android yang akan dikembangkan. Media yang diperbaiki dilakukan setelah mendapat hasil analisis validasi ahli. Setelah draf I divalidasi dan direvisi, maka dihasilkan *draf* II aplikasi EL'S berbasis Android. *Draf* II selanjutnya akan diujikan kepada calon pengguna dalam tahap uji coba tahap awal.



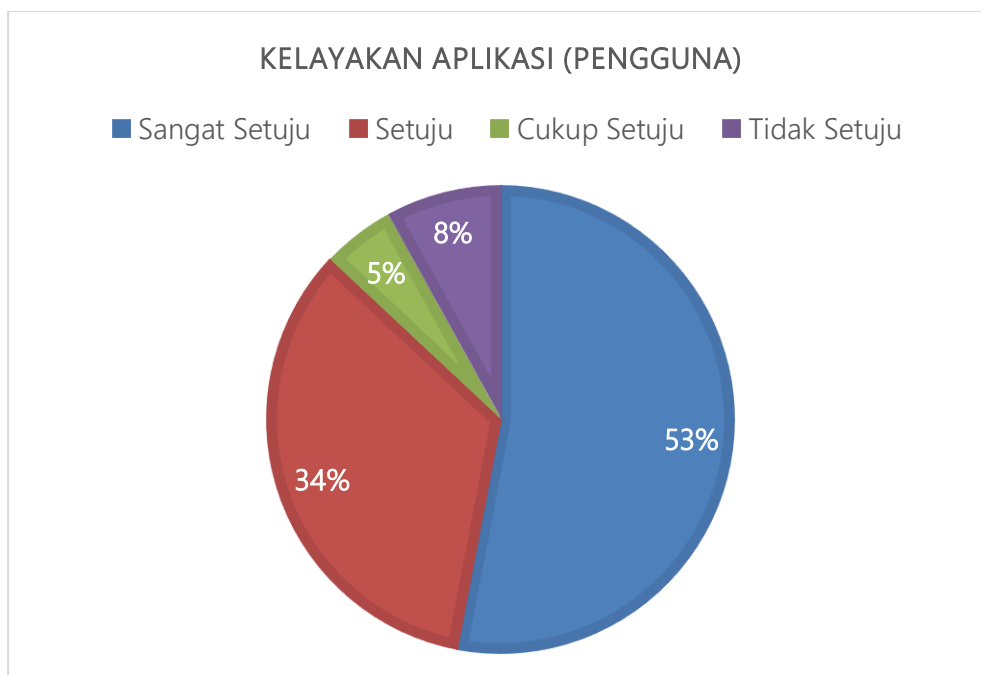
Gambar tampilan hasil Pengembangan aplikasi Els's

4. *Implementation* (Implementasi)

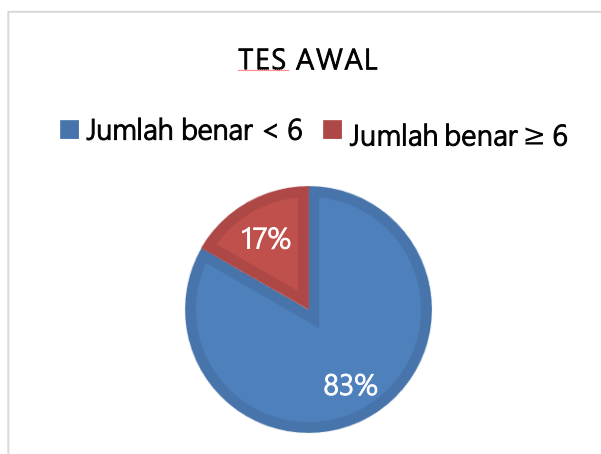
Tahapan keempat dari model pengembangan ADDIE adalah implementation. Pada tahapan ini tim mensosialisasikan aplikasi EL'S dengan melakukan uji coba implementasi produk aplikasi EL'S (aplikasi media pembelajaran buddhis tentang 31 alam kehidupan berbasis android) kepada siswa kelas XII. Dalam tahap implementasi terdapat dua hal yang harus dipersiapkan yaitu guru dan siswa. Dalam mempersiapkan, guru sebelumnya akan diberikan arahan mengenai RPP yang dibuat. Dan dalam mempersiapkan siswa, sebelum pelaksanaan implementasi siswa diberikan pengarahan, meliputi alat yang dibutuhkan selama pembelajaran dengan media yang dikembangkan. Tahapan implementasi memiliki tujuan yaitu realisasi desain dan pengembangan dari aplikasi ini. Setelah uji coba, terdapat penilaian produk oleh pengguna khususnya bagi siswa kelas XII dalam bentuk angket yang dijadikan sebagai dasar untuk memperbaiki aplikasi dan melakukan tahapan selanjutnya yakni evaluasi.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

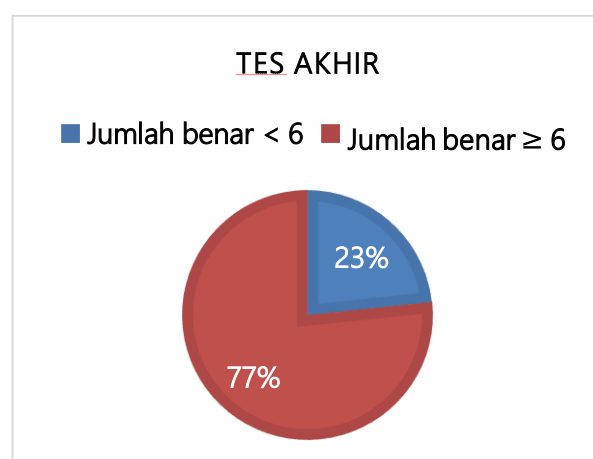
Tahap evaluation merupakan tahapan terakhir dalam model pengembangan ADDIE. Pada tahap ini dilakukan penilaian dari pengguna terhadap aplikasi EL'S (Ekatiṇṣati Lokā): "Saatnya Menjelajahi 31 Alam Kehidupan". Dalam proses evaluasi ini merupakan proses penilaian terhadap hasil produk apakah produk dapat menjawab analisis kebutuhan atau tidak. Evaluasi bertujuan untuk menilai kualitas media yang dikembangkan terkait proses dan hasil pembelajaran, baik sebelum dan sesudah implementasi. Pada tahap ini dilakukan evaluasi formatif, karena jenis evaluasi ini berhubungan dengan tahapan pengembangan untuk memperbaiki produk yang dikembangkan (Hanafi, 2017). Pada tahap ini dihasilkan rencana evaluasi (*evaluation plan*). Evaluasi dilakukan dengan penyebaran angket kepada ahli materi dan media sebelum uji coba. Setelah itu, dilakukan uji coba skala kecil dengan mengikuti saran validator. Setelah melakukan perbaikan pada aplikasi kemudian dilakukan uji coba dengan menyebarkan angket kepada pengguna. Berdasarkan hasil uji coba dengan penyebaran angket yang dilakukan terhadap pengguna dapat disimpulkan bahwa aplikasi EL'S telah layak untuk digunakan.



Tabel 4.1 Kelayakan Aplikasi (Pengguna)



Tabel 4.2 Tes Awal



Tabel 4.3 Tes Akhir

Dalam pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas, khususnya siswa SMA kelas XII terbatas pada rancangan pembelajaran tiap pertemuan sehingga menyebabkan siswa kurang waktu dalam mempelajari materi 31 alam kehidupan secara jelas dan mendalam. Selain itu, dalam penggambaran ilustrasi melalui gambar yang ada di dalam buku siswa yang dikeluarkan oleh pemerintah juga kurang memadai sehingga siswa kurang mendapat gambaran mengenai alam-alam kehidupan dalam agama Buddha padahal kebanyakan siswa mempelajari 31 alam kehidupan berdasarkan pada buku yang telah dikeluarkan pemerintah tersebut. Aplikasi EL'S dapat membantu siswa dalam mempelajari materi tentang 31 alam kehidupan secara fleksibel dan efektif. Aplikasi EL'S mudah untuk dioperasikan dan diakses bagi pengguna android sehingga mampu dapat mengatasi

keterbatasan informasi maupun ilustrasi mengenai 31 alam kehidupan secara mendalam. Aplikasi EL'S memiliki kegunaan bagi siswa dan guru dalam pembelajaran. Bagi siswa SMA/SMK Kelas XII khususnya media pembelajaran berbasis android EL'S dapat membantu pada pendalaman materi mengenai 31 alam kehidupan dan dapat digunakan oleh guru sebagai bahan untuk mengajar di dalam kelas sehingga, siswa lebih interaktif dan aktif. Masyarakat umum pula juga dapat menggunakannya untuk menambah wawasan dan mereview kembali materi 31 alam kehidupan.

Aplikasi EL'S merupakan aplikasi berbasis android yang diterapkan sebagai media pembelajaran pada jenjang pendidikan SMA/SMK Kelas XII. Dimana aplikasi ini dapat mempermudah siswa dalam menerima dan memahami materi tentang 31 alam kehidupan serta membantu guru dalam mengajar agar lebih efektif dan efisien. Aplikasi EL'S dapat digunakan oleh siapa saja karena sub-materi yang diajarkan dapat digunakan oleh siswa maupun kalangan umum. Aplikasi EL'S memiliki warna dominan biru, karena disesuaikan dengan psikologi remaja. Warna biru melambangkan ketenangan, kedamaian, dan stabil sehingga desain aplikasi ini sesuai dengan analisis kebutuhan. Icon dari aplikasi EL'S ini adalah peri yang nantinya akan memandu pengguna dalam menjelajah 31 Alam Kehidupan dalam Agama Buddha. Tujuan pembuatan aplikasi EL'S ini adalah untuk membantu siswa yang kesulitan dalam mempelajari materi 31 Alam Kehidupan dan membantu guru dalam mengajar supaya lebih efektif dan efisien sehingga guru tidak akan kesulitan dalam menjelaskan materi 31 alam kehidupan secara lebih mendalam sebab, kurangnya gambaran mengenai alam-alam dalam Agama Buddha.

Aplikasi ini memiliki kelebihan yaitu dapat digunakan dimana saja dan siapa saja boleh mengaksesnya untuk mempelajari materi 31 Alam Kehidupan, walaupun aplikasi ini diperuntukan untuk jenjang kelas XII SMA/SMK namun siswa yang berada di bawahnya serta kalangan umum boleh mengaksesnya untuk memahami serta mengulas kembali materi 31 Alam Kehidupan dalam aplikasi EL'S berbasis android ini. Kemudian aplikasi ini tidak membutuhkan kapasitas penyimpanan yang besar, bersifat offline, dapat digunakan dimana saja dan kapan saja, serta dapat dijadikan pedoman bahan ajar pada materi 31 Alam Kehidupan. Aplikasi ini dibuat untuk menjelaskan secara lebih mendalam mengenai 31 alam kehidupan melalui *dubbing* sehingga *user* dapat melakukan pembelajaran secara audiovisual. Selain itu, terdapat tes awal dan tes akhir yang nantinya bertujuan untuk melatih kognitif siswa mengenai materi 31 alam kehidupan. Kekurangan pada aplikasi EL'S ini tidak dapat menggambarkan secara detail tingkatan dalam setiap alam yang terdapat dalam 31 alam kehidupan. Harapannya penelitian ini dapat dijadikan media pembelajaran baru dalam bentuk aplikasi sehingga adanya penelitian baru yang mengembangkan media

pembelajaran dalam bentuk aplikasi yang dapat digunakan oleh siswa dan guru maupun kalangan umum.

SIMPULAN

Aplikasi EL'S (Ekatiṇṣati Lokā): "Saatnya Menjelajahi 31 Alam Kehidupan" sebagai media pembelajaran materi 31 alam dikembangkan sesuai dengan tahapan menurut model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Aplikasi EL'S merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk semua kalangan seperti siswa SD, siswa SMP, siswa SMA, mahasiswa, maupun masyarakat umum. Berdasarkan hasil analisis pada potensi khusus aplikasi EL'S dapat membantu siswa SMA/SMK khususnya kelas XII untuk lebih mudah memahami materi mengenai 31 alam kehidupan agar lebih fleksibel dan efektif karena dalam media aplikasi pembelajaran EL'S menjelaskan secara mendalam serta dapat membantu guru PAB dalam pembelajaran. Selain itu, aplikasi ini juga memiliki kebaruan mengenai aplikasi yang dibuat mengenai 31 alam kehidupan dalam bentuk android.

DAFTAR PUSTAKA

- Gautama, S. A., Yulianti, D., & Taridi, T. (2021). Peningkatan Hasil Pembelajaran Pendidikan Agama Buddha Materi Penghormatan Melalui Penggunaan Audio Visual Berbasis Kontekstual. *Jurnal Inovatif Ilmu Pendidikan*, 1(2), 152–167. <https://doi.org/10.23960/jiip.v1i2.18182>
- Hamid, M. A., & Dkk. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129–150. <http://www.aftanalisis.com>
- Huda, B., & Priyatna, B. (2019). Penggunaan Aplikasi Content Management System (CMS) Untuk Pengembangan Bisnis Berbasis E-commerce. *Systematics*, 1(2), 81. <https://doi.org/10.35706/sys.v1i2.2076>
- Humeon, R. K., & Gunawan, R. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Tracking Delivery Pada CV Petro Asia Jaya Utama Berbasis Web. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 15(3), 1–12. <https://doi.org/10.35969/interkom.v15i3.72>
- Juansyah, A. (2015). Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted – Global Positioning System (A-GPS) Dengan Platform Android. *Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika (KOMPUTA)*, 1(1), 1–8.
- Katman, & Nurwito. (2018a). *Buku Guru Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti Kelas*

XII. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

Katman, & Nurwito. (2018b). *Buku Siswa Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti Kelas*

XII. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Kencana.

Laila, K. N., Hb, F. P. M., & Irsadi, A. (2016). Efektivitas Media Pembelajaran Androplante Berbasis Android Pada Materi Dunia Tumbuhan Untuk Siswa Sma. *Journal of Biology Education*, 5(2), 110–115.

Nurseto, T. (2012). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1), 19–35. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.

Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembanganya*. PT Remaja Rosdakarya.

Wijaya-Mukti, K. (2020). *Wacana Buddha Dharma*. Karaniya.