



LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Penulis

Data Pribadi

Nama : Jiny Dharma Ditha
Tempat, Tanggal Lahir : Ganjar, 05 Mei 2002
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Agama : Buddha
Alamat : Jl. Lintas Persada Ganjar, Desa Mareje, Kec. Lembar,
Kab. Lombok Barat, NTB.
Nomor Telpon : 080577756902



Latar Belakang Pendidikan

1. Pendidikan Sekolah Dasar di SD N 3 Mareje 2007-2013
2. Pendidikan Sekolah Menengah Pertama di SMP N 3 Lembar Tahun 2014-2017
3. Pendidikan Sekolah Menengah Atas di SMA Bodhisattva Bandar Lampung Tahun 2017-2020
4. Pendidikan Strata satu (S1) di Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha Jinarakkhita Lampung Tahun 2020-sekarang.

Lampung, 08 November 2024

Jiny Dharma Ditha
NPM: 2020101029



LAMPIRAN OBSERVASI

Lampiran 2 Surat Keputusan



**STIAB
JINARAKKHITA**
Moving Towards a Mindful Society

Kampus X, Raya Suban No. 86, Kel. Pidada,
Kec. Panjang, Kota Bandar Lampung - 35241
Tel. +62 21 3911 4444 Fax. +62 7217 81263
Email kampus@stiab-jinarakkhita.ac.id | www.stiab-jinarakkhita.ac.id

**KEPUTUSAN KETUA
SEKOLAH TINGGI ILMU AGAMA BUDDHA JINARAKKHITA
NOMOR: 013/SK/STIAB-J/IV/2024**

**TENTANG
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA S1
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KEAGAMAAN BUDDHA STIAB JINARAKKHITA
TAHUN AKADEMIK 2023/2024**

KETUA SEKOLAH TINGGI ILMU AGAMA BUDDHA JINARAKKHITA

Menimbang : a. Bahwa dalam upaya legalitas untuk memberi bimbingan serta arahan mengenai penulisan skripsi mahasiswa S1 pada program studi Pendidikan Keagamaan Buddha dipandang perlu untuk dosen pembimbing skripsi bagi mahasiswa STIAB Jinarakkhita.
b. Bahwa dosen-dosen yang namanya tersebut di bawah ini dipandang cakap dan mampu melakukan pembimbingan sehingga perlu ditetapkan melalui keputusan ketua STIAB Jinarakkhita.

Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
2. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi.
3. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi.
4. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 37 Tahun 2009 Tentang Dosen.
5. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 53 Tahun 2023 Tentang Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi.
6. Peraturan Ketua Yayasan Buddhayana Vidyalaya Nomor: 01 /YBV/VI/2020 Tentang Statuta Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha Jinarakkhita
7. Surat Keputusan Ketua STIAB Jinarakkhita Nomor: 060.1/SK/STIAB-J/VIII/2023 Tentang Kalender Akademik Dan Kemahasiswaan Tahun Akademik 2023/2024

Memperhatikan : Hasil rapat pengurus STIAB Jinarakkhita tentang Penetapan Dosen Pembimbing Skripsi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Keagamaan Buddha Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha Jinarakkhita Bandar Lampung tahun akademik 2023/2024.

MEMUTUSKAN

Menetapkan : **SURAT KEPUTUSAN KETUA STIAB JINARAKKHITA TENTANG PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA S1 PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KEAGAMAAN BUDDHA STIAB JINARAKKHITA TAHUN AKADEMIK 2023/2024.**

KESATU : Menetapkan dosen Pembimbing 1 dan Dosen Pembimbing 2 bagi mahasiswa sebagaimana terdapat dalam lampiran keputusan ini.

KEDUA : Kepada yang bersangkutan diberikan hak untuk membimbing skripsi mahasiswa selama penulisan proposal hingga ujian skripsi setelah menyelesaikan segala kewajiban dan administrasi yang diberlakukan di STIAB Jinarakkhita.

KETIGA : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.



 STIAB Jinarakkhita

 Dipindai dengan CamScanner



Lampiran SK Ketua STIAB Jinarakkhita
Nomor : 013/SK/STIAB-J/IV/2024

Tentang: Penetapan Dosen Pembimbing Skripsi Mahasiswa S1
Program Studi Pendidikan Keagamaan Buddha STIAB Jinarakkhita Tahun Akademik 2023/2024

**DAFTAR DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI
MAHASISWA S1 PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KEAGAMAAN BUDDHA
TAHUN AKADEMIK 2023/2024**

No	Pembimbing 1	Pembimbing 2	NPM	Mahasiswa
1	Komang Sutawan, S.Ag., MM., M.Pd.B.	Taridi, S.Ag., M.Pd., M.Pd.B.	2020101001	Indi Sukmawati
2	Wistina Seneru, S.Pd.B., M.Pd	Juni Suryanadi, S.Pd., M.Pd.	2020101002	Epi
3	Susanto, M.Pd.	Wistina Seneru, S.Pd.B., M.Pd	2020101003	Silvia Chualasta
4	Wistina Seneru, S.Pd.B., M.Pd	Vike Aprilianin Marwintaria Saputri, M.Pd	2020101004	Duta Nyana
5	Susanto, M.Pd.	Sidartha Adi Gautama, S.Ag., M.Pd	2020101005	Putri Damayanti
6	Komang Sutawan, S.Ag., MM., M.Pd.B.	Widiyanto, S.Ag., M.Pd.B.	2020101006	Mariana Lestari
7	Dr. Burmansah, M.Pd.	Tupari, S.Ag., M.M., M.Pd.B., M.T.I	2020101007	Dharma Nata Saputra
8	Ayu Andriyaningsih, S.Pd., M.A.	Komang Sutawan, S.Ag., M.M., M.Pd.B.	2020101008	Agus Setiawan
9	Dr. Burmansah, M.Pd.	Sidartha Adi Gautama, S.Ag., M.Pd	2020101009	Indra Yana
10	Juni Suryanadi, S.Pd., M.Pd.	Vike Aprilianin Marwintaria Saputri, M.Pd.	2020101010	Virna Dita Pratiwi
11	Sidartha Adi Gautama, S.Ag., M.Pd	Rapiadi, S.Ag., M.Pd.B.	2020101011	Agus Nalanda Wijanata
12	Sidartha Adi Gautama, S.Ag., M.Pd	Susanto, M.Pd.	2020101012	Annas Setiawan
13	Juni Suryanadi, S.Pd., M.Pd.	Dr. Burmansah, M.Pd.	2020101013	Laras Puspita Sari
14	Widiyanto, S.Ag., M.Pd.B.	Susanto, M.Pd.	2020101014	Depi Setiya Wati
15	Dr. Burmansah, M.Pd.	Wistina Seneru, S.Pd.B., M.Pd.	2020101016	Riyan Gunawan
16	Juni Suryanadi, S.Pd., M.Pd.	Drs. Sandjaja Dhamatanna, M.M.	2020101017	Ventiana Murti
17	Widiyanto, S.Ag., M.Pd.B.	Tupari, S.Ag., M.M., M.Pd.B., M.T.I	2020101018	Noning
18	Rapiadi, S.Ag., M.Pd.B.	Taridi, S.Ag., M.Pd., M.Pd.B.	2020101019	Megangning Ati
19	Wistina Seneru, S.Pd.B., M.Pd.	Komang Sutawan, S.Ag., M.M., M.Pd.B.	2020101021	Andi Saputra
20	Sidartha Adi Gautama, S.Ag., M.Pd	Vike Aprilianin Marwintaria Saputri, M.Pd.	2020101022	Prinyana Putra
21	Susanto, M.Pd.	Rapiadi, S.Ag., M.Pd.B.	2020101023	Riki
22	Taridi, S.Ag., M.Pd., M.Pd.B.	Widiyanto, S.Ag., M.Pd.B.	2020101024	Papi Widya Ningsih
23	Taridi, S.Ag., M.Pd., M.Pd.B.	Rapiadi, S.Ag., M.Pd.B.	2020101025	Medianto





No	Pembimbing 1	Pembimbing 2	NPM	Mahasiswa
24	Hendri Ardianto, S.Pd.B., M.Pd	Tupari, S.Ag., M.M., M.Pd.B., M.T.I	2020101026	Edi Kris Tianta Ginting
25	Ayu Andriyaningsih, S.Pd., M.A.	Dr. Bumansah, M.Pd.	2020101027	Deswi Metasari
26	Hendri Ardianto, S.Pd.B., M.Pd	Drs. Sandjaja Dharmalanna, M.M.	2020101028	Emilia Putri Wahyuni
27	Susanto, M.Pd.	Hendri Ardianto, S.Pd.B., M.Pd.	2020101029	Jiny Dharma Dhila
28	Taridi, S.Ag., M.Pd., M.Pd.B.	Hendri Ardianto, S.Pd.B., M.Pd.	2020101030	Liana Lestari
29	Ayu Andriyaningsih, S.Pd., M.A.	Wistina Seneru, S.Pd.B., M.Pd.	2020101031	Santi
30	Rapiadi, S.Ag., M.Pd.B	Widiyanto, S.Ag., M.Pd.B.	2020101032	Gita
31	Rapiadi, S.Ag., M.Pd.B	Drs. Sandjaja Dharmalanna, M.M.	2020101033	Sonla
32	Vike Aprilianin Marwintaria Saputri, M.Pd	Drs. Sandjaja Dharmalanna, M.M.	2020101034	Ivana Pramita
33	Ayu Andriyaningsih, S.Pd., M.A.	Komang Sutawan, S.Ag., M.M., M.Pd.B.	2020101035	Mardiono
34	Vike Aprilianin Marwintaria Saputri, M.Pd	Ayu Andriyaningsih, S.Pd., M.A.	2020101036	Ingga Anjani
35	Vike Aprilianin Marwintaria Saputri, M.Pd	Hendri Ardianto, S.Pd.B., M.Pd	2020101037	Karsini
36	Widiyanto, S.Ag., M.Pd.B.	Juni Suryanadi, S.Pd., M.Pd.	2020101038	Tiara Anggelilha
37	Hendri Ardianto, S.Pd.B., M.Pd	Ayu Andriyaningsih, S.Pd., M.A.	2020101039	Alika Setia Putri
38	Komang Sutawan, S.Ag., M.M., M.Pd.B.	Sidartha Adi Gautama, S.Ag., M.Pd	2020101040	Dharma Yana Saputra

Ditetapkan di : Bandar Lampung
Pada Tanggal : 26 April 2024

a.n Ketua
Wakil Ketua I Bidang Akademik


Wistina Seneru, S.Pd.B., M.Pd.
NIDN. 2925069001

Ketua Program Studi
Pendidikan Keagamaan Buddha


Komang Sutawan, S.Ag., M.M., M.Pd.B.
NIDN. 2918108401





ASLI : Surat keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilindahkan.

a.n Ketua
Wakil Ketua I Bidang Akademik

Wistina Seneru, S.Pd.B., M.Pd.
NIDN. 2925069001

Tembusan Kepada Yth:
1. Ketua STIAB Jinarakkhita Lampung (sebagai laporan)
2. Wakil Ketua I Bidang Umum dan Keuangan
3. Kepala Bagian Administrasi
4. Arsp

Dikeluarkan di : Bandar Lampung
Pada Tanggal : 26 April 2024
Ketua Program Studi
Pendidikan Keagamaan Buddha

Komang Sutawan, S.Ag., M.M., M.Pd.B.
NIDN. 2918108401



Lampiran 3 Surat Permohonan Izin Observasi



Nomor : 360/U./STIAB-J/VII/2024
Lampiran : -
Penhal : Permohonan Izin Observasi Studi Pendahuluan Penelitian

Lampung, 23 Juli 2024

Kepada Yth,
Kepala SMA Bodhisattva Bandar Lampung
di
Tempat

Dengan hormat,
Sehubungan dengan penyelesaian tugas akhir, maka mahasiswa kami akan melaksanakan **observasi kegiatan pembelajaran** di Sekolah yang Bapak/ibu pimpin. Mahasiswa tersebut adalah:

Nama	Nomor Pokok Mahasiswa	Semester
Jiny Dharma Diha	2020101029	VIII

Dengan ini kami memohon kepada Kepala SMA Bodhisattva Bandar Lampung agar dapat memberikan izin kepada mahasiswa kami untuk melaksanakan observasi kegiatan pembelajaran tersebut.

Demikian permohonan izin ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

a.n Ketua
Wakil Ketua¹ Bidang Akademik



Wistina Seneru, S.Pd.B., M.Pd
NIDN. 2925069001

Tembusan
Disampaikan Kepada Yth,
1. Ketua STIAB Jinarakkhita
2. Kepala Bagian Administrasi
3. Ketua Program Studi Pendidikan Keagamaan Buddha
4. Arsip



Lampiran 4 Surat Balasan Izin Observasi



Yayasan BODHISATTVA

SEKOLAH MENENGAH ATAS (SMA) BODHISATTVA

NSS: 302126008043 NPSN: 10807027 NIS: 300430 AKREDITASI: B
Alamat: Jln. Dr. Setia Budi No.7/8 Kel. Kuripan Kec. Teluk Betung Barat - Bandar Lampung 35232
Telp./fax: +62721 486798 Email: info@sma-bodhisattva.sch.id Website: sma-bodhisattva.sch.id

Nomor : 18/U/SMA-YBS/VII/2024
Perihal : Surat Balasan Izin Observasi
Lampiran :-

Kepala Sekolah Menengah Atas (SMA) Bodhisattva, dengan ini memberikan izin kepada:

No	Nama	NPM	Semester
1	Jiny Dharma Ditha	2020101029	VIII

Untuk melakukan Observasi kegiatan pembelajaran di SMA Bodhisattva oleh Mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha Jinarakkhita.

Demikian surat balasan ini dibuat. Agar digunakan sebagaimana mestinya.

Bandar Lampung, 25 Juli 2024
Kepala SMA Bodhisattva

Siswanto, S.Pd.

Lampiran 5 Berita Acara Observasi

	STIAB JINARAKKHITA LAMPUNG PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KEGAGAMAAN BUDDHA <i>Advancing Buddhism Based Education with Globally Model Character</i>	 Kampus 2 Raya Suban Ra, 06, Kel. Pelada, Kec. Panjang, Kota Bandar Lampung 35211 Telp. +62 21 3911 4444 Fax: +62 7217 81763 Email: kampus@stiab.jinarakkhita.ac.id www.stiab.jinarakkhita.ac.id
BERITA ACARA KEGIATAN OBSERVASI		
<p>Dengan ini menerangkan bahwa pada hari <u>Kamis</u> tanggal <u>25</u> Bulan <u>Juli</u> tahun <u>2024</u>, bertempat di SMA Bodhisattva Bandar Lampung telah dilaksanakan kegiatan observasi, dari pukul <u>12.30</u> s/d..... yang dilaksanakan oleh:</p>		
Nama	: Jiny Dharma Ditha	
NPM	: 2020101029	
Semester	: VIII (Delapan)	
<p>Demikian berita acara ini di buat dengan sebenar-benarnya dan untuk di pergunakan sebagaimana mestinya.</p>		
<p>Mengetahui, Kepala SMA Bodhisattva</p>	 Siswanto, S. Pd.	<p>Bandar Lampung, 25 Juli 2024</p> <p>Guru Pendidikan Agama Buddha</p> Dwi Prayogi, S. Pd.
	STIAB Jinarakkhita	

Lampiran 6 Berita Acara Wawancara



STIAB JINARAKKHITA LAMPUNG
PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN KEAGAMAAN BUDDHA
Cultivating Buddhism-based Educators with Globally Minded Character

Kampus II, Raya Suban No. 86, Kel. Pedada,
Kec. Panjang, Kota Bandar Lampung - 35241
Tel. +62 21 3911 4444 Fax. +62 7217 81263
Email kampus@stiab-jinarakkhita.ac.id | www.stiab-jinarakkhita.ac.id

BERITA ACARA KEGIATAN WAWANCARA

Dengan ini menerangkan bahwa pada hari kamis tanggal 25 Bulan
Juli tahun 2024 bertempat di SMA Bodhisattva Bandar Lampung telah
dilaksanakan kegiatan observasi, dari pukul 11:40 s/d 12:00 yang dilaksanakan oleh:

Nama : Jiny Dharma Ditha

NPM : 2020101029

Semester : VIII (Delapan)

Demikian berita acara ini di buat dengan sebenar-benarnya dan untuk di pergunakan
sebagaimana mestinya.

Bandar Lampung, 25 Juli 2024

Guru Pendidikan Agama Buddha

Dwi Pravogi, S. Pd.

Mengetahui,

Kepala SMA Bodhisattva

Siswanto S. Pd.



Lampiran 7 Pedoman Observasi

PEDOMAN OBSERVASI PENELITIAN LAPANGAN

Di dalam proses observasi penelitian ini, peneliti melakukan observasi penelitian lapangan. Dalam observasi ini, peneliti langsung terjun ke lapangan, terlibat dengan kegiatan sehari-hari informan kunci dan para informan yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian. Sehingga didapat data yang lengkap, tajam dan sampai mengetahui pada tingkat makna dari setiap perilaku yang nampak. Observasi yang dilakukan oleh peneliti dengan melakukan observasi langsung dan observasi tidak langsung. Observasi secara langsung, peneliti terjun ke lapangan terlibat seluruh panca indera. Secara tidak langsung adalah pengamatan melalui alat bantu media visual atau audio visual. Observasi dalam penelitian ini lebih bersifat pengamatan langsung dengan natural setting. Dalam hal ini, peneliti melakukan observasi partisipan yakni bentuk observasi khusus dimana peneliti tidak hanya menjadi pengamat pasif, melainkan mengambil peran dalam situasi tertentu dan berpartisipasi dalam peristiwa-peristiwa yang diteliti. Observasi terdokumentasi melalui catatan harian observasi yang terstruktur.

Tahap selanjutnya, setelah melakukan observasi studi pendahuluan, peneliti mendapatkan data yang diperlukan dan menemukan fenomena terkait kegiatan pembelajaran di SMA Bodhisattva. Untuk itu dalam penelitian ini fokus yang dipilih pengembangan media pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk melakukan pengayaan data lanjutan maka peneliti melakukan observasi penelitian lapangan lanjutan yakni:

1. Observasi Langsung Observasi langsung dalam penelitian lapangan ini, peneliti menggunakan pendekatan observasi partisipan. Peneliti menjadi pengamat aktif dan ikut dalam kegiatan pembelajaran di SMA Bodhisattva Bandar Lampung. yang meliputi:
 - a. Tujuan:

Data yang ingin peneliti kumpulkan adalah mengenai (a) pengelolaan media pembelajaran guna untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik; (b) guru mengelola kelas supaya tidak membosankan; dan (c) menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan..
 - b. Aspek yang diamati:
 - 1) Kegiatan pembelajaran di kelas.
 - 2) Kesesuaian media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
 - 3) Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.

2. Observasi Tidak Langsung

Observasi tidak langsung yang dijalani oleh peneliti di dalam penelitian lapangan ini adalah dengan mempelajari berbagai sumber informasi dari artefak dan lainnya yang berhubungan dengan kegiatan pembelajaran di SMA Bodhisattva Bandar Lampung.

a. Tujuan:

Untuk mendapatkan informasi melalui berbagai jenis sumber data dari artefak yang berhubungan dengan (a) pengelolaan kelas saat kegiatan pembelajaran berlangsung di SMA Bodhisattva Bandar Lampung; (b) guru menggunakan media pembelajaran yang relevan dalam kegiatan pembelajaran di SMA Bodhisattva Bandar Lampung.

b. Aspek yang dipelajari dan diamati:

- 1) Berbagai data, informasi, dan artefak yang terdokumentasi yang berhubungan dengan keaktifan peserta didik dalam belajar di SMA Bodhisattva Bandar Lampung.
- 2) Berbagai data, informasi, dan artefak yang terdokumentasi yang berhubungan dengan penggunaan media pembelajaran yang diterapkan saat kegiatan pembelajaran di SMA Bodhisattva Bandar Lampung.

Lampiran 8 Catatan Lapangan Observasi

CATATAN LAPANGAN OBSERVASI PENELITIAN LAPANGAN

Waktu : 12:30 - 1
Tanggal dan Hari : Kamis 25 Juni 2024
Tempat : SMA Budhisattva
Aktor : Siswa kelas XI
Kegiatan : Pembelajaran Agama Buddha

1. Ringkasan Pengamatan

Pada pukul 12:30 SMA Budhisattva kelas XI, diikutkan kegiatan Puja bhakti sebelum memulai kegiatan pembelajaran. Setelah itu kegiatan pembelajaran berlangsung secara konvensional namun terdapat beberapa siswa yg kurang fokus saat di ajarkan oleh guru, karena ~~terasa~~ mengantuk. Kegiatan pembelajaran menggunakan metode ceramah sosia, kemudian setelah selesai pembelajaran siswa langsung bermain bebas bersama guru.

2. Komentar Pengamatan

Kegiatan pembelajaran agama buddha masih menggunakan metode konvensional dan menggunakan power point dan masih banyak siswa belajar kurang antusias karena keterbatasan media yg digunakan maka dari itu perlu adanya inovasi untuk membuat media yg digunakan untuk pembelajaran yg lebih interaktif.

Lampiran 9 Transkrip Wawancara Guru

TRANSKIP WAWANCARA

Nama Sekolah : SMA Bodhisattva
Alamat Sekolah : Jl. Doktor setia Budi No. 7/8
Nama Guru kelas : Dwi Prayogi, S.Pd
Hari/ tanggal wawancara : Kamis 25 Juli 2024
Tempat : Ruang Pratima

1. Apakah dalam pembelajaran Pendidikan Agama Buddha guru selalu menggunakan media?

Jawab:

Untuk di sma sendiri saat ini ya saya selaku guru agama sebisa mungkin membuat pembelajaran yang menarik dengan menggunakan media power point simple dan mudah dibuat dan memasukan materi yang akan dipaparkan.

2. Apakah kamu senang jika dalam pembelajaran Pendidikan Agama Buddha menggunakan media?

Jawab:

Tentunya ada perbedaan ketika menggunakan media mereka antusias melihat gambar tidak hanya tulisan ketika menggunakan media dengan gambar audio atau istilahnya ada suara pastinya antusias atau partisipasi peserta didik lebih cenderung memperhatikan materi tersebut, Kalau tidak mungkin cenderung bosan karena apa ya tekniknya teknik ceramah.

3. Apa saja media yang pernah digunakan?

Jawab:

Untuk saat ini masih baru PowerPoint karena lebih simpel dan mudah dibuat.

4. Apakah kalian ikut aktif dalam menggunakan media?

Jawab:

Dalam pembelajaran sendiri saya menggunakan hyperlink nanti apa siswanya juga mencoba tombol-tombol yang ada di toko kalau dalam pembelajaran.

5. Apakah guru kalian melakukan evaluasi setelah pembelajaran menggunakan media?

Jawab:

Setiap kali pembelajaran pasti saya memberikan evaluasi mengenai pembelajaran yang telah disampaikan.

Lampiran 10 Transkrip Wawancara Siswa

TRANSKRIP WAWANCARA

Nama Sekolah : SMA Bodhisattva
Alamat Sekolah : Jl. Doktor setia Budi No. 7/8
Nama Siswa : Maytriana
Hari/ tanggal wawancara : Kamis 25 Juli 2024
Tempat : Ruang Pratima

1. Apakah dalam pembelajaran Pendidikan Agama Buddha guru selalu menggunakan media?

Jawab:

Untuk saat ini bisa dikatakan sering tapi kadang juga tidak kadang ya.

2. Apakah kamu senang jika dalam pembelajaran Pendidikan Agama Buddha menggunakan media?

Jawab:

Senang karena kita bisa melihat secara langsung dan bisa merasakannya lebih jelas tentang materi yang disampaikan itu.

3. Apa saja media yang pernah digunakan?

Jawab:

Proyektor dan Power point

4. Apakah kalian ikut aktif dalam menggunakan media?

Jawab:

Iya

5. Apakah guru kalian melakukan evaluasi setelah pembelajaran menggunakan media?

Jawab:

Setelah selesai pembelajaran setiap guru pasti memberikan evaluasi mengenai pembelajaran.



LAMPIRAN DESAIN PRODUK

Lampiran 11 Silabus

Materi Empat Kebenaran Mulia

Kompetensi Dasar (KD)	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>3.4. Menganalisis berbagai fenomena dan kejadian berdasarkan proses kerja hukum Empat Kebenaran Mulia.</p> <p>4.4. Menerapkan konsep hukum-hukum Kebenaran dalam aktivitas sehari-hari</p>	<p>Hukum Empat Kebenaran Mulia.</p>	<p>Mengamati:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa memulai dengan menonton video atau animasi dari sumber lain yang menjelaskan konsep dasar Hukum Empat Kebenaran Mulia dan membaca materi tahap1 pada aplikasi. <p>Menanya:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa menjawab pertanyaan kuis di dalam aplikasi setelah mengamati skenario, yang menguji pemahaman mereka. <p>Mengumpulkan Informasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa menjalankan misi untuk mengumpulkan informasi lebih lanjut dari sumber lain. <p>Mengasosia:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa menganalisis informasi yang ditemukan dari sumber lain, menghubungkan an data 	<p>Sikap</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observasi kegiatan peserta didik dalam proses mengumpulkan data, analisis data, dan membuat laporan. <p>Pengetahuan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tes, menilai kemampuan peserta didik dalam menganalisis dan mengidentifikasi an hukum-hukum kebenaran. <p>Keterampilan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Portofolio, menilai laporan/karya peserta didik tentang hasil pengamatan dan analisa fenomena dan kejadian berdasarkan proses kerja hukum-hukum kebenaran (tugas kelompok) 	<p>6 JP</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Teks Pelajaran PAB SMA Kelas XI • Aplikasi Catra • Buku-buku lainnya

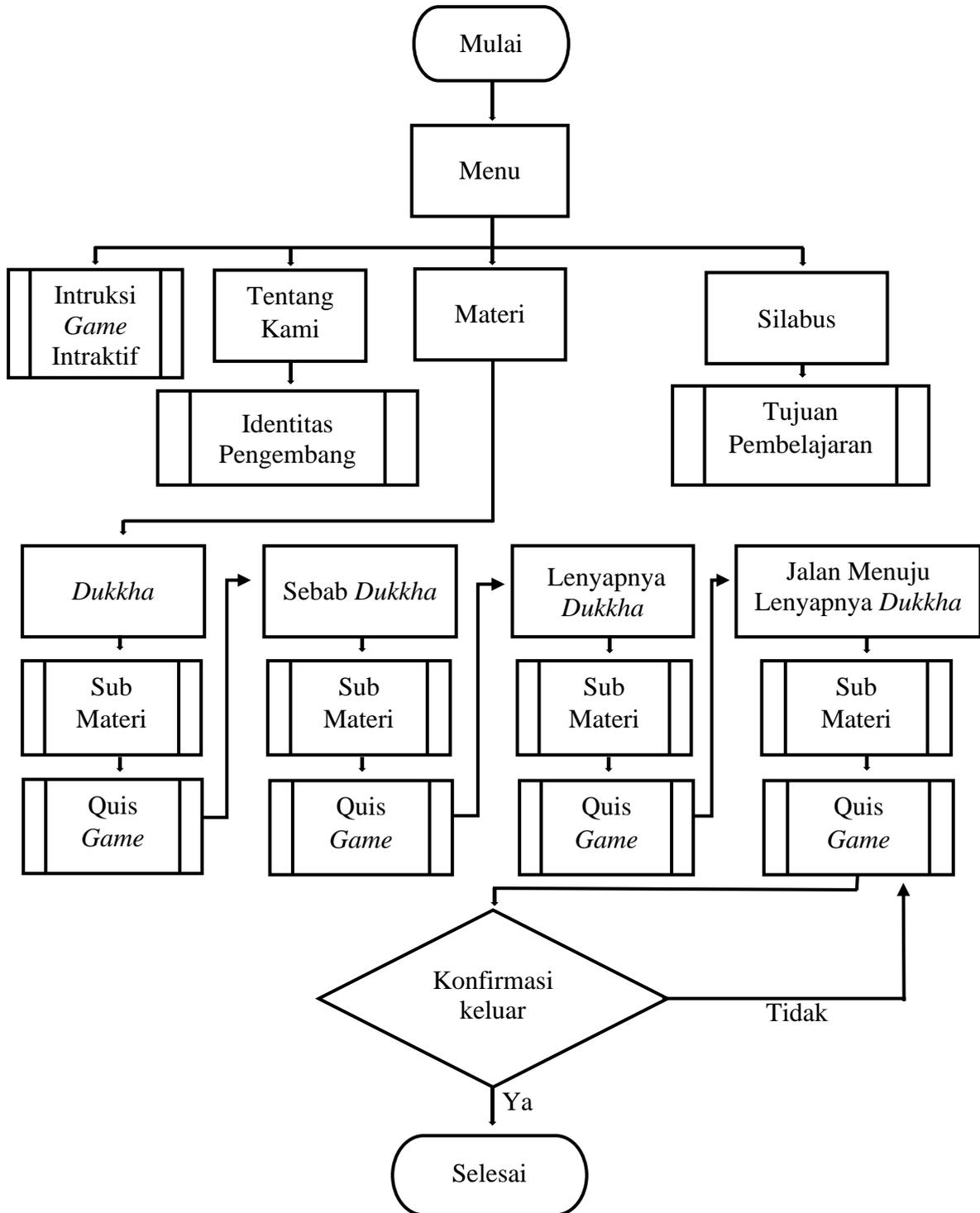
		tersebut dengan konsep Hukum Empat Kebenaran Mulia. Mengkomunikasikan: <ul style="list-style-type: none"> • Siswa menyusun hasil analisis dalam bentuk presentasi. 			
--	--	---	--	--	--

3. Kompetensi Inti

- a. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
- b. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, bertanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
- c. Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
- d. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan

4. Tujuan Pembelajaran
 - a. Menghayati hukum kebenaran
 - b. Menghayati perilaku disiplin berdasarkan hukum kebenaran
 - c. Memahami pengertian empat kebenaran mulia
 - d. Menyajikan materi tentang empat kebenaran mulia

Lampiran 12 *Flowchart*
Rancangan dan Desain Produk



Lampiran 13 Storyboard

No.	Tampilan	Keterangan
1.	<p data-bbox="371 300 576 331">Intro dan menu</p> 	<p data-bbox="655 300 1294 371">Berisi tentang intro, narasi salam pembuka, teks dan animasi gerak.</p>
2.	<p data-bbox="371 629 560 701">Intruksi <i>Game</i> Interaktif</p> 	<p data-bbox="655 629 1238 739">Dalam Petunjuk berisi tentang cara untuk mengakses aplikasi dan terdapat sumber dari desain pengembangan media.</p>
3.	<p data-bbox="371 1039 560 1070">Tentang Kami</p> 	<p data-bbox="655 1039 1257 1149">Berisi tentang data penulis dan penjelasan tentang sumber dari pembuatan media yang di kembangkan.</p>
4.	<p data-bbox="371 1413 472 1444">Silabus</p> 	<p data-bbox="655 1413 1294 1554">Terdiri dari silabus penjelasan mengenai Indikator Pencapaian Kompetensi tentang materi Empat Kebenaran Mulia (<i>Cattari Ariya Saccani</i>) yaitu teks dan narasi.</p>

5.	<p>Materi</p> 	<p>Terdapat penjelasan mengenai Empat Kebenaran Mulia (<i>Cattari Ariya Saccani</i>), yang terdiri dari Kebenaran Arya dari <i>Dukkha</i>, Kebenaran Arya Asal Munculnya <i>Dukkha</i>, Kebenaran Ariya Lenyapnya <i>Dukkha</i>, Kebenaran Ariya Jalan Menuju Lenyapnya <i>Dukkha</i> dan disertakan dengan kuis <i>game</i></p>
----	---	--

(Sumber: Data Peneliti, 2024)



LAMPIRAN VALIDASI PRODUK

Lampiran 14 Validasi Ahli Media



**STIAB
JINARAKKHITA**
Moving Towards a Mindful Society

Kampus Jl. Raya Suban No. 86, Kel. Pidada,
Kec. Panjang, Kota Bandar Lampung - 35241
Tel. +62 21 3911 4444 Fax. +62 7217 81263
Email kampus@stiab-jinarakkhita.ac.id | www.stiab-jinarakkhita.ac.id

Nomor : 626/U/STIAB-J/IX/2024
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Validator Media

Kepada Yth,
Dedi Kundana, S.Pd.B., M.T.I
di
Tempat

Dengan Hormat,
Sehubungan dengan akan dilaksanakannya penelitian skripsi mahasiswa kami:

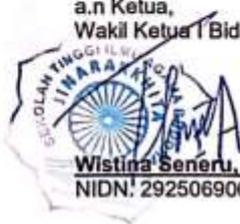
Nama : Jiny Dharma Ditha
NPM : 2020101029
Semester : VIII (Delapan)
Judul Penelitian : Pengembangan "CATRA" Modul belajar berbasis Android dengan pendekatan Gamification di kelas XI SMA Bodhisatva.

Dengan ini, kami memohon kepada Bapak/Ibu untuk berkenan menjadi validator media pada produk penelitian mahasiswa tersebut.

Demikian surat permohonan ini kami sampaikan, atas kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Lampung, 18 September 2024

a.n Ketua,
Wakil Ketua Bidang Akademik



Wistina Seneru, S.Pd.B., M.Pd
NIDN: 2925069001

Tembusan
Disampaikan Kepada Yth,
1. Ketua STIAB Jinarakkhita
2. Wakil Ketua II Bidang Kemahasiswaan dan Alumni
3. Kepala Bagian Administrasi
4. Kaprodi pendidikan Keagamaan Buddha
5. Arsip



 | STIAB Jinarakkhita

INSTRUMEN VALIDASI
Instrumen Uji Kelayakan Aspek Media Dalam Pembelajaran

Pengisian angket ini dilakukan untuk mengumpulkan data dalam rangka penulisan skripsi untuk menyelesaikan studi sarjana (S1) program studi pendidikan agama Buddha, dan bukan untuk kepentingan yang lain. Sehubungan hal tersebut di atas, mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Jawaban Bapak/Ibu akan berpengaruh terhadap kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan.

Judul : Pengembangan "CATRA" Modul Belajar Berbasis Android.
Dengan Pendekatan *Gamification* Kelas 11
SMA Boddhisattva.

Mata Pelajaran/ Materi : Pendidikan Agama Buddha/Empat Kebenaran Mulia.

Sasaran Pengembangan : Peserta Didik Kelas 11

Pengembang : Jiny Dharma Ditha.

Tujuan : Untuk Mengetahui Kelayakan Media Pembelajaran yang dikembangkan.

Angket ini dimaksudkan untuk menilai dan mengetahui kelayakan media pembelajaran "CATRA" Modul Belajar Berbasis Android dengan Pendekatan *Gamification*.

Petunjuk Pengisian Angket :

1. Mohon validator berkenan memberikan penilaian terhadap desain media pembelajaran "CATRA" yang saya buat.
2. Berdasar pendapat validator, berikan tanda ceklist (√) pada kolom yang disediakan.
3. Jika terdapat kesalahan pengisian berikan tanda sama dengan (=) pada kolom yang telah terisi.
4. Jika ada yang perlu dikomentari mohon menuliskan dikolom komentar atau saran.
5. Atas perhatian serta kerjasamanya saya ucapkan terimakasih.

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

No.	Indikator Penilaian	Jawaban				
		5	4	3	2	1
1.	Kemudahan pengoprasian media		✓			
2.	Kelancaran media saat digunakan	✓				
3.	Penerapan aplikasi menggunakan waktu yang efektif dan efisien dalam menyelesaikan tugas atau memahami materi.		✓			
4.	Fitur dan fungsi aplikasi yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran secara tepat.		✓			

No.	Indikator Penilaian	Jawaban				
		5	4	3	2	1
5.	Aplikasi mendukung komunikasi yang baik antara pengguna dengan konten atau antara pengguna dengan pengguna lain.		✓			
6.	Aplikasi memiliki <i>Home</i> yang intuitif dan mudah dioperasikan oleh pengguna.	✓				
7.	Aplikasi mendorong pengguna untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.		✓			
8.	Pengguna merasa puas dengan kinerja dan hasil yang diperoleh dari penggunaan aplikasi.		✓			
9.	Aplikasi membantu pengguna dalam mengoptimalkan waktu yang tersedia untuk belajar ataupun mengajar.		✓			
10.	Aplikasi mendukung pengguna dalam belajar secara mandiri tanpa memerlukan bantuan eksternal.	✓				
11.	Media yang digunakan dalam aplikasi mampu menyampaikan informasi atau materi dengan efektif.		✓			
12.	Aplikasi menyediakan semua fungsi yang diperlukan untuk mencapai tujuan penggunaan.		✓			
13.	Aplikasi beroperasi dengan efisien sehingga meminimalkan penggunaan sumber daya tanpa mengorbankan kinerja	✓				
14.	Aplikasi beroperasi secara efisien.	✓				
15.	Penggunaan aplikasi menghasilkan pencapaian hasil yang optimal sesuai dengan tujuan yang diinginkan.		✓			
16.	Aplikasi menawarkan solusi yang efektif dengan biaya yang rendah bagi pengguna.		✓			
17.	Desain dan navigasi aplikasi konsisten di seluruh bagian aplikasi.		✓			
18.	Aplikasi memiliki desain visual yang menarik dan memikat pengguna untuk tetap menggunakannya.		✓			

No.	Indikator Penilaian	Jawaban				
		5	4	3	2	1
19.	Aplikasi memiliki struktur yang jelas dan logis serta memudahkan pengguna dalam memahami alur penggunaan.	✓				
20.	Teks yang digunakan dalam aplikasi mudah dipahami.		✓			
21.	Konten dalam aplikasi disusun secara teratur serta memudahkan pengguna dalam menemukan informasi yang diperlukan.		✓			
22.	Aplikasi dirancang dan digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran.		✓			

Kesimpulan:

.....

.....

.....

Saran: Beberapa simbol disesuaikan dengan simbol-simbol pada
...melalui... dimana... penggunaan font harus konsisten... Tersebut yang
tidak perlu dibatasi lagi.

.....

.....

Untuk kesimpulan menyeluruh mohon berikan tanda ceklist (√) pada salah satu kolom yang disediakan:		
LD: <input type="checkbox"/>	LDP: <input checked="" type="checkbox"/>	TLD: <input type="checkbox"/>
Keterangan: LD : Layak Digunakan LDP : Layak Digunakan Dengan Perbaikan TLD : Tidak Layak Digunakan		

Keterangan: 1 = Tidak layak 2 = Kurang layak 3 = Cukup layak 4 = Layak 5 = Sangat layak

Bandar Lampung, 3.., September 2024
Validator


Dedi Kundana S.Pd., M.T.I
NIPY: 20201010 01 024

Lampiran 15 Validasi Ahli Materi



**STIAB
JINARAKKHITA**
Moving Towards a Mindful Society



Kampus Jl. Raya Suban No. 86, Kel. Pidada,
Kec. Panjang, Kota Bandar Lampung - 35241
Tel. +62 21 3911 4444 Fax. +62 7217 81263
Email kampus@stiab-jinarakkhita.ac.id | www.stiab-jinarakkhita.ac.id

Nomor	: 627/U./STIAB-J/IX/2024	Lampung, 18 September 2024
Lampiran	: -	
Perihal	: Permohonan Validator Ahli Materi	

Kepada Yth,
Taridi, S.Ag., M.Pd., M.Pd.B
di
Tempat

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan akan dilaksanakannya penelitian skripsi mahasiswa kami:

Nama	: Jiny Dharma Ditha
NPM	: 2020101029
Semester	: VIII (Delapan)
Judul Penelitian	: Pengembangan "CATRA" Modul belajar berbasis Android dengan pendekatan Gamification di kelas XI SMA Bodhisattva.

Dengan ini, kami memohon kepada Bapak/Ibu untuk berkenan menjadi validator materi pada produk penelitian mahasiswa tersebut.

Demikian surat permohonan ini kami sampaikan, atas kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

a.n Ketua,
Wakil Ketua Bidang Akademik



Wistina Seneru, S.Pd.B., M.Pd
NIDN: 2925069001

Tembusan
Disampaikan Kepada Yth,
1. Ketua STIAB Jinarakkhita
2. Wakil Ketua II Bidang Kemahasiswaan dan Alumni
3. Kepala Bagian Administrasi
4. Kaprodi pendidikan Keagamaan Buddha
5. Arsip



 | STIAB Jinarakkhita



INSTRUMEN VALIDASI
Instrumen Uji Kelayakan Aspek Materi Pembelajaran
Dalam Media Pembelajaran

Pengisian angket ini dilakukan untuk mengumpulkan data dalam rangka penulisan skripsi untuk menyelesaikan studi sarjana (S1) program studi pendidikan agama Buddha, dan bukan untuk kepentingan yang lain. Sehubungan hal tersebut di atas, mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap materi pembelajaran yang dikembangkan. Jawaban Bapak/Ibu akan berpengaruh terhadap kelayakan materi pembelajaran yang dikembangkan.

Judul : Pengembangan "CATRA" Modul Belajar Berbasis Android.
 Dengan Pendekatan *Gamification* Kelas 11
 SMA Boddhisattva.

Mata Pelajaran/ Materi : Pendidikan Agama Buddha/Empat Kebenaran Mulia.

Sasaran Pengembangan : Peserta Didik Kelas 11

Pengembang : Jiny Dharma Ditha.

Tujuan : Untuk Mengetahui Kelayakan Materi Pembelajaran yang dikembangkan.

Angket ini dimaksudkan untuk menilai dan mengetahui kelayakan materi pembelajaran "CATRA" Modul Belajar Berbasis Android dengan Pendekatan *Gamification*.

Petunjuk Pengisian Angket :

1. Mohon validator berkenan memberikan penilaian terhadap desain media pembelajaran "CATRA" yang saya buat.
2. Berdasar pendapat validator, berikan tanda ceklist (✓) pada kolom yang disediakan.
3. Jika terdapat kesalahan pengisian berikan tanda sama dengan (=) pada kolom yang telah terisi.
4. Jika ada yang perlu dikomentari mohon menuliskan dikolom komentar atau saran.
5. Atas perhatian serta kerjasamanya saya ucapkan terimakasih.

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

No.	Indikator Penilaian	Jawaban				
		5	4	3	2	1
1.	Materi yang disajikan jelas dan menarik.		✓			
2.	Cangkupan tujuan pembelajaran	✓				
3.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	✓				
4.	Materi pembelajaran yang disajikan mudah dipahami oleh pengguna.		✓			
5.	Teks yang digunakan dalam aplikasi mudah dipahami.		✓			

No.	Indikator Penilaian	Jawaban				
		5	4	3	2	1
6.	Konten dalam aplikasi disusun secara teratur serta memudahkan pengguna dalam menemukan informasi yang diperlukan.	✓				
7.	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar.	✓				
8.	Contoh yang diberikan dalam aplikasi sesuai dengan materi yang dibahas dan membantu dalam pemahaman pengguna	✓				
9.	Materi yang disajikan dalam aplikasi akurat dan dapat dipercaya.		✓			
10.	Aplikasi dirancang dan digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran.		✓			
11.	Konten yang disajikan dalam aplikasi sesuai dengan topik pembelajaran.	✓				
12.	Materi yang disajikan dalam aplikasi mencakup semua aspek yang dibutuhkan siswa dan guru.	✓				
13.	Konten yang disajikan dalam aplikasi konsisten dengan topik yang dibahas.	✓				
14.	Intruksi pembelajaran dalam aplikasi jelas.		✓			
15.	Materi yang disajikan dalam aplikasi menarik dan memotivasi pengguna dalam belajar.	✓				
16.	Kesesuaian game dengan materi	✓				
17.	Kualitas game		✓			
18.	Cangkupan game dengan materi	✓				
19.	Menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan	✓				
20.	Memberikan bantuan belajar bagi siswa	✓				
21.	Mendorong motivasi belajar siswa		✓			
22.	Memberikan pembelajaran secara mandiri	✓				

Kesimpulan: materi harus dibuat lebih simpel

layak digunakan dengan perbaikan kecil harus
di buat sesuai kaidah pembelajaran saat.

- Penilaian Pengerja, dalam soal saat.

Saran:

Untuk kesimpulan menyeluruh mohon berikan tanda ceklist (√) pada salah satu kolom yang disediakan:

LD: LDP: TLD:

Keterangan:
LD : Layak Digunakan
LDP : Layak Digunakan Dengan Perbaikan
TLD : Tidak Layak Digunakan

Keterangan:
1 = Tidak layak
2 = Kurang layak
3 = Cukup layak
4 = Layak
5 = Sangat layak

Bandar Lampung, 22, September 2024

Validator

Taridi, S.Ag., M.Pd., M.Pd.B
NIDN: 2908078501

Lampiran 16 Validasi Guru Pendidikan Agama Buddha



Nomor : 701/U/STIAB-J/IX/2024
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Validator Media Pembelajaran

Lampung, 30 September 2024

Kepada Yth,
Guru Agama Buddha SMA Boddhisattva
di
Tempat

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan akan dilaksanakannya penelitian skripsi mahasiswa kami:

Nama : Jiny Dharma Ditha
NPM : 2020101029
Semester : VIII (Delapan)
Judul Penelitian : Pengembangan "CATRA" Modul belajar berbasis Android dengan pendekatan Gamification di kelas XI SMA Boddhisattva.

Dengan ini, kami memohon kepada Bapak/Ibu untuk berkenan menjadi validator media pada produk penelitian mahasiswa tersebut.

Demikian surat permohonan ini kami sampaikan, atas kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

a.n Ketua,
Wakil Ketua Bidang Akademik



Tembusan
Disampaikan Kepada Yth,
1. Ketua STIAB Jinarakkhita
2. Wakil Ketua II Bidang Kemahasiswaan dan Alumni
3. Kepala Bagian Administrasi
4. Kaprodi pendidikan Keagamaan Buddha
5. Arsip



INSTRUMEN VALIDASI
Instrumen Uji Kelayakan Aspek Materi Pembelajaran
Dalam Media Pembelajaran

Pengisian angket ini dilakukan untuk mengumpulkan data dalam rangka penulisan skripsi untuk menyelesaikan studi sarjana (S1) program studi pendidikan agama Buddha, dan bukan untuk kepentingan yang lain. Sehubungan hal tersebut di atas, mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Jawaban Bapak/Ibu akan berpengaruh terhadap kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan.

Judul : Pengembangan "CATRA" Modul Belajar Berbasis Android.
 Dengan Pendekatan *Gamification* Kelas 11
 SMA Boddhisattva.
 Mata Pelajaran/ Materi : Pendidikan Agama Buddha/Empat Kebenaran Mulia.
 Sasaran Pengembangan : Peserta Didik Kelas 11
 Pengembang : Jiny Dharma Ditha.
 Tujuan : Untuk Mengetahui Kelayakan Media Pembelajaran yang dikembangkan.

Angket ini dimaksudkan untuk menilai dan mengetahui kelayakan media pembelajaran "CATRA" Modul Belajar Berbasis Android dengan Pendekatan *Gamification*.

Petunjuk Pengisian Angket :

1. Mohon validator berkenan memberikan penilaian terhadap desain media pembelajaran "CATRA" yang saya buat.
2. Berdasar pendapat validator, berikan tanda ceklist (√) pada kolom yang disediakan.
3. Jika terdapat kesalahan pengisian berikan tanda sama dengan (=) pada kolom yang telah terisi.
4. Jika ada yang perlu dikomentari mohon menuliskan dikolom komentar atau saran.
5. Atas perhatian serta kerjasamanya saya ucapkan terimakasih.

Contoh pengisian:

No.	Indikator Penilaian	Jawaban				
		5	4	3	2	1
1.	Media Sistematis	√				
2.	Kesesuaian Materi		√			

Contoh penggantian respon:

No.	Indikator Penilaian	Jawaban				
		5	4	3	2	1
1.	Media Sistematis	√				≠
2.	Kesesuaian Materi					

INSTRUMEN VALIDASI AHLI BAHASA

No.	Indikator Penilaian	Jawaban				
		5	4	3	2	1
1.	Materi yang disajikan jelas dan menarik.		✓			
2.	Penerapan aplikasi menggunakan waktu yang efektif dan efisien dalam menyelesaikan tugas atau memahami materi.		✓			
3.	Fitur dan fungsi aplikasi yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran secara tepat.	✓				
4.	Aplikasi mendukung komunikasi yang baik antara pengguna dengan konten atau antara pengguna dengan pengguna lain.	✓				
5.	Aplikasi memiliki <i>Home</i> yang intuitif dan mudah dioperasikan oleh pengguna.	✓				
6.	Materi pembelajaran yang disajikan mudah dipahami oleh pengguna.		✓			
7.	Aplikasi mendorong pengguna untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.		✓			
8.	Pengguna merasa puas dengan kinerja dan hasil yang diperoleh dari penggunaan aplikasi.		✓			
9.	Aplikasi membantu pengguna dalam mengoptimalkan waktu yang tersedia untuk belajar ataupun mengajar.		✓			
10.	Aplikasi mendukung pengguna dalam belajar secara mandiri tanpa memerlukan bantuan eksternal.	✓				
11.	Media yang digunakan dalam aplikasi mampu menyampaikan informasi atau materi dengan efektif.	✓				
12.	Aplikasi mudah diakses oleh pengguna kapanpun.	✓				
13.	Aplikasi menyediakan semua fungsi yang diperlukan untuk mencapai tujuan penggunaan.	✓				

No.	Indikator Penilaian	Jawaban				
		5	4	3	2	1
14.	Aplikasi beroperasi dengan efisien sehingga meminimalkan penggunaan sumber daya tanpa mengorbankan kinerja		✓			
15.	Aplikasi beroperasi secara efisien.		✓			
16.	Penggunaan aplikasi menghasilkan pencapaian hasil yang optimal sesuai dengan tujuan yang diinginkan.		✓			
17.	Aplikasi menawarkan solusi yang efektif dengan biaya yang rendah bagi pengguna.		✓			
18.	Aplikasi menyediakan panduan penggunaan yang jelas dan mudah dipahami	✓				
19.	Desain antarmuka dan navigasi aplikasi konsisten di seluruh bagian aplikasi.		✓			
20.	Aplikasi memiliki desain visual yang menarik dan memikat pengguna untuk tetap menggunakannya.		✓			
21.	Aplikasi memiliki struktur yang jelas dan logis serta memudahkan pengguna dalam memahami alur penggunaan.	✓				
22.	Teks yang digunakan dalam aplikasi mudah dipahami.		✓			
23.	Konten dalam aplikasi disusun secara teratur serta memudahkan pengguna dalam menemukan informasi yang diperlukan.		✓			
24.	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar.	✓				
25.	Contoh yang diberikan dalam aplikasi sesuai dengan materi yang dibahas dan membantu dalam pemahaman pengguna			✓		
26.	Materi yang disajikan dalam aplikasi akurat dan dapat dipercaya.		✓			
27.	Aplikasi dirancang dan digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓				

No.	Indikator Penilaian	Jawaban				
		5	4	3	2	1
28.	Konten yang disajikan dalam aplikasi sesuai dengan topik pembelajaran.		✓			
29.	Materi yang disajikan dalam aplikasi mencakup semua aspek yang dibutuhkan siswa dan guru.		✓			
30.	Konten yang disajikan dalam aplikasi konsisten dengan topik yang dibahas.		✓			
31.	Intruksi pembelajaran dalam aplikasi jelas.		✓			
32.	Materi yang disajikan dalam aplikasi menarik dan memotivasi pengguna dalam belajar.		✓			

Kesimpulan:
Saran:
<i>Perlu adanya evaluasi untuk mengetahui kemampuan siswa dalam memahami materi.</i>

Untuk kesimpulan menyeluruh mohon berikan tanda ceklist (√) pada salah satu kolom yang disediakan:
LD: <input checked="" type="checkbox"/> LDP: <input type="checkbox"/> TLD: <input type="checkbox"/>
Keterangan: LD : Layak Digunakan LDP : Layak Digunakan Dengan Perbaikan TLD : Tidak Layak Digunakan

Keterangan: 1 = Tidak layak 2 = Kurang layak 3 = Cukup layak 4 = Layak 5 = Sangat layak

Bandar Lampung, 01 OKTOBER 2024

Validator


(DWI PRAYOGI, S.Pd)
NIP:

Lampiran 17 Surat Izin Uji Coba Produk

	STIAB JINARAKKHITA <i>Moving Towards a Mindful Society</i>	 Kampus Jl. Raya Suban No. 86, Kel. Pidada, Kec. Panjang, Kota Bandar Lampung - 35241 Tel. +62 21 3911 4444 Fax. +62 7217 81263 Email kampus@stiab-jinarakkhita.ac.id www.stiab-jinarakkhita.ac.id
Nomor	: 710/U./STIAB-J/X/2024	Lampung, 08 Oktober 2024
Lampiran	: -	
Perihal	: Surat Izin Uji Coba Produk Penelitian	
Kepada Yth, Kepala SMA Bodhisattva di Tempat		
Dengan Hormat,		
Sehubungan dengan penyelesaian tugas akhir, maka mahasiswa kami akan melaksanakan Uji Coba Produk penelitian di SMA Bodhisattva. Mahasiswa tersebut adalah:		
Nama	: Jiny Dharma Ditha	
NPM	: 2020101029	
Semester	: VIII (Delapan)	
Judul Penelitian	: Pengembangan "CATRA" Modul belajar berbasis Android dengan pendekatan Gamification di kelas XI SMA Bodhisattva.	
Dengan ini, kami memohon kepada Kepala SMA Bodhisattva, agar dapat memberikan izin kepada mahasiswa kami untuk melaksanakan uji coba produk penelitian tersebut.		
Demikian surat permohonan ini kami sampaikan, atas kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.		
		Wakil Ketua, Bidang Akademik
		
		Wistna Seneru, S.Pd.B., M.Pd NIDN: 2925069001
Tembusan Disampaikan Kepada Yth, 1. Ketua STIAB Jinarakkhita 2. Wakil Ketua II Bidang Kemahasiswaan dan Alumni 3. Kepala Bagian Administrasi 4. Kaprodi pendidikan Keagamaan Buddha 5. Arsip		
		
		 STIAB Jinarakkhita

Lampiran 18 Surat Balasan Izin Uji Coba Produk



Yayasan BODHISATTVA
SEKOLAH MENENGAH ATAS (SMA) BODHISATTVA
NSS: 302126008043 NPSN : 10807027 NIS 300430 AKREDITASI : B
Alamat: Jln. Dr. Setia Budi No.7/B Kel. Kwijan Kec. Teluk Betung Barat -Bandar Lampung 35232
Telp/Wa : 0852-6750 3349 Fax : 0721-486798 Email : sma.bodhisattva@gmail.com

Nomor : 28/U/SMA-YBS/X/2024
Perihal : Surat Balasan Izin Observasi
Lampiran :-

Kepala Sekolah Menengah Atas (SMA) Bodhisattva, dengan ini memberikan izin kepada:

No	Nama	NPM	Semester
1	Jiny Dharma Ditha	2020101029	VIII

Untuk melakukan Uji Coba Produk Penelitian di SMA Bodhisattva oleh Mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha Jinarakkhita dengan judul Pengembangan "CATRA" Modul belajar berbasis Android dengan pendekatan Gamification di kelas XI SMA Bodhisattva.

Demikian surat balasan ini dibuat. Agar digunakan sebagaimana mestinya.

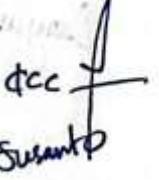
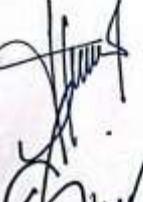
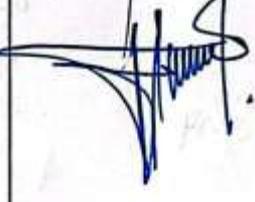
Bandar Lampung, 10 Oktober 2024
Kepala SMA Bodhisattva

Siewanto, S.Pd.




LAMPIRAN PERSYARATAN SKRIPSI

Lampiran 19 Kartu Proses Bimbingan Skripsi

Tanggal	Komentar Pimpinan Akademik dan Pembimbing	Tanda Tangan
14/24 /10	<ul style="list-style-type: none"> - bimbingan hasil uji coba dan pembahasan - menandatangani pembahasan 	
15/24 /10	<p>Sitaban di ajukan ke yon (semhas)</p>	<p>acc Susanto</p> 
15/2024 /10	<p>ACC maka ke seminar hasil</p>	
31/2024 /10	<p>Ajukan sidang</p>	
31/2024 /10	<p>ACC sidang skripsi</p>	

Lampiran 20 Lembar Partisipasi Seminar

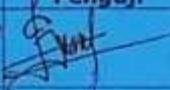
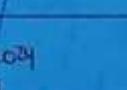
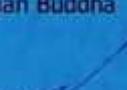
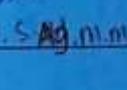


STIAB JINARAKKHITA LAMPUNG
PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN KEAGAMAAN BUDDHA
Menyebarkan Kebahagiaan

Kampus 2, Raya Sultan No. 86, Eka, Prabala
Kec. Panjang, Kota Bandar Lampung - 35241
Tel. +62 21 8511 4444 Fax. +62 711 7 81203
Email: kompas@stiah-jinarakkhita.ac.id | www.stiah-jinarakkhita.ac.id

FORM PARTISIPASI SEMINAR

Nama : Jiny Dharma Ditha
NPM : 2020101029

No.	Nama Mahasiswa	Judul Skripsi	Tanda Tangan Penguji
1.	Marnita (estia)	Pengaruh Pendidikan saintifik terhadap tingkat Timbul (CBTS) siswa SMPEDGB	
2.	Indera yuni	Pengaruh Minatmuas terhadap Komunitas Interpersonal from grup Ekotourisme Ekowisata BGD CITY Laban 2024	
3.	Irena yuni Cahaya	Pengaruh Minatmuas terhadap minat dan tingkat ketahanan individu terhadap Cegah Bencana Buddha in SMPK 1 Tanjung	
4.	Gita	Pengaruh Thina Mindful terhadap kesadaran emosional siswa Buddha Di SMP Nasional Sarikata Jambi	
5.	Ineli Suzanwati	Pengaruh Ezer Incom pobyerty terhadap ketahanan minat belajar pendidikan agama Buddha Di SMP Negeri 21 Tanjung Kabupaten Bukit Tigapuluh	
6.	Emilia P.W	Pengaruh minatmuas dan tingkat diri terhadap respon siswa dalam siswa SMP Tr. Katun Labanor Barat	
7.	Santi	Pengaruh Praktek mindfulness terhadap Lemitkes dan ketahanan pendidikan agama Buddha di SMP kelas VIII-IX Ekowisata Ekowisata Buddha Labanor Utara	
8.	Maggi Anyani	Pengaruh metode Gamifikasi terhadap semangat belajar siswa sekolah minggu (SMW) Buddhacitta Bandar Lampung	
9.	Wanda Kuspradani	Pengaruh Unsur-unsur keluarga terhadap minat ketahanan akhlak bhinneka cipta sekabupaten Demajawa	
10.	Epi	Pengaruh pelaksanaan program 3000 dalam pengajaran literasi keagamaan kepada mahasiswa pendidikan agama Buddha di kelas IX SMP Negeri Prabala	

Lampung, Agustus 2024
Ketua Program Studi
Pendidikan Keagamaan Buddha



Konwina Sutawan, S.Ag, M.M., M.Pd.P.
NIDN/29110241

 | STIAB Jinarakkhita



FORM PARTISIPASI SEMINAR

Nama : Jiny Dharma Ditha
NPM : 2020101029

No.	Nama Mahasiswa	Judul Skripsi	Tanda Tangan Penguji
11	Lina Lina	Pengaruh kegiatan Akademik terhadap Prestasi siswa SMP 21 pesawaran	
12	Aqis Nalinda Aljanata	Implementasi Pancasila Buddhis Terhadap Kecerdasan Spiritual pemuda Buddhayana di Desa Murey NTB	
13	Sarini	Pengaruh media pembelajaran berbasis Buddhasana dalam meningkatkan kredibilitas siswa Buddha kelas III di SMP nasional Semporna	
14	Ivama Paramit	Pengaruh mindfulness in communication terhadap toleransi dan kerukunan umat Buddha di Vietnam dan Praterun	
15	Andi Saputra	Hubungan antara insensitas penggunaan media sosial dan keaktifan religius siswa SMP buddhis di tkr. pringseluu.	
16	Duta nyana	Efektifitas silent sitting dalam meningkatkan prestasi akademik siswa SD Otomania Etnosagata School BPD ecty	
17	Medianto	Pengaruh kepemimpinan Multibudhural terhadap Mudharasi Baragayana siswa SMP Kawanes B.Lampung	
18	Noning	Strategi pembelajaran berbasis twitter dalam pemantauan kamalasan anak Subolan Mingsu (SMB) Diku mura	
19	Prinyara putra	Hubungan kecerdasan Linguistik terhadap Interaksi sosial Muda-Mudi Wilhara Ekayana Arama Jakarta Barat	
20	Deswi meka sari	Pengaruh Praktek Mindfulness terhadap Yacematlan balay pelestari SMA Ekayana Dharmana Budhi Bakt	

Lampung,
Ketua Program Studi
Pendidikan Keagamaan Buddha

Komang Subhan, S.A., M.W., M.Pd.B
NIDN 12910108401



**LAMPIRAN LEMBAR PENERIMAAN ARTIKEL DAN
*CERTIFICATE INTERNATIONAL CONFERENCE***

Lampiran 21 Surat Undangan Konferensi Internasional



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN MAS SAID SURAKARTA
POSTGRADUATE PROGRAM

COMMITTEE INTERNATIONAL CONFERENCE ON ISLAMIC STUDIES AND EDUCATIONAL RESEARCH (ICISER)
Jalan Pakis-Wonosari Kepanjen Klaten Telp. (0272) 5533410
Website: www.pascasarjana.uinsaid.ac.id E-mail: pascasarjana@uinsaid.ac.id



The 1st ICISER 2024

22th October 2024

Conference Email:
iciser@uinsaid.ac.id

Jiny Dharma Dhita

STIAB Jinarakkhita Lampung, Indonesia

Subject: **Letter of Invitation**

Conference Chair
Hedy Ramadhan Putra
hedy@ramadhan@staff.uinsaid.ac.id

Dear **Jiny Dharma Dhita**

We are pleased to inform you that your paper entitled:

The Development of the "CATRA" Android-based learning Module with a Gamification Approach

has been **reviewed** and **accepted** to be presented at the International Conference on Islamic Studies and Educational Research (ICISER) 2024 held on 29th October 2024 in Surakarta, Central Java Province, by the Postgraduate Program UIN Raden Mas Said Surakarta.

Should you have any questions about either this invitation or our conference, please do not hesitate to contact us via official email at iciser@uinsaid.ac.id

We look forward to hearing from you.

Sincerely



Prof. Dr. Islah Gusmian, M.Ag
Director of Postgraduate Program



Dr. Hedy Ramadhan Putra P., M.Pd
Conference Chair

The 1st International Conference on Islamic Studies and Educational Research (ICISER)
29th Oktober 2024, the city of Surakarta, Central Java Province, Indonesia

Lampiran 22 Sertifikat Presenter *Internatonal Conference*



This is to certify that:

Jiny Dharma Ditha

Has been actively participated as a **PRESENTER**

In the International Conference on Islamic Studies and Educational Research (ICISER) 2024, with the grand theme "*Bridging Islam and Education: Advancing Islamic Studies and Educational Innovation in Digital Era*". Organized by the Postgraduate Program, UIN Raden Mas Said Surakarta.

October 29th, 2024, Surakarta, Indonesia.

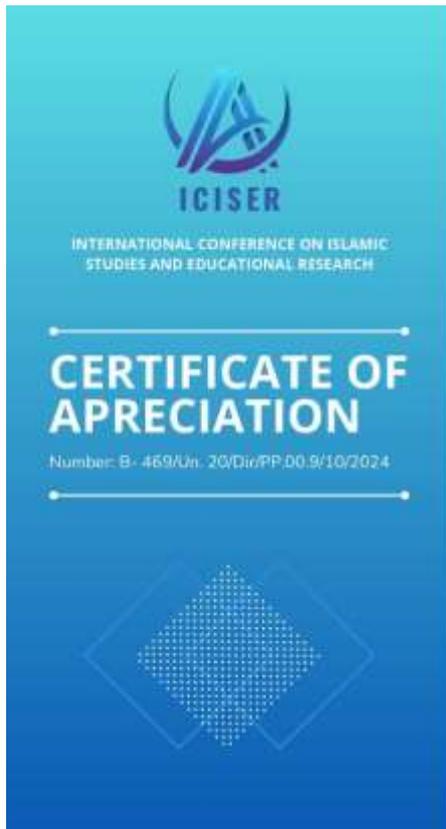


Prof. Dr. Islah, M.Ag
Director of Postgraduate Program



Dr. Hedy Ramadhan Putra P., M.Pd
Chief of Committee

Lampiran 23 Sertifikat Penghargaan *BEST PAPER* *Internatonal Conference*



This is to certify that:

Jiny Dharma Dhita

Has been actively participated as a *BEST PAPER*

In the International Conference on Islamic Studies and Educational Research (ICISER) 2024, with the grand theme "*Bridging Islam and Education: Advancing Islamic Studies and Educational Innovation in Digital Era*". Organized by the Postgraduate Program, UIN Raden Mas Said Surakarta.

October 29th, 2024, Surakarta, Indonesia.



Prof. Dr. Islah, M.Ag
Director of Postgraduate Program



Dr. Hedy Ramadhan Putra P., M.Pd
Chief of Committee

The Development of 'CATRA' Android-Based Learning Module with Gamification Approach for Students: A Research and Development on Learning Media

Jiny Dharma Ditha¹, Susanto², Hendri Ardianto³, Vike Aprilianin Marwintaria
Saputri⁴, Dittha Winyana Putra⁵, Candra Kusuma⁶

Jinarakkhita Buddhist College of Lampung, Suban Main Road, Pidada, Panjang District, Bandar
Lampung City, Lampung, Indonesia, 35241

jiny.dharma.ditha@sekha.kemenag.go.id

Abstract: CATRA learning media is an Android-based learning module with a gamification approach. This study is motivated by the dominance of conventional methods in Senior High Schools, which shows the need for an innovative approach to learning. CATRA is designed as a multidimensional projection instrument to present the Four Noble Truths (*Cattari Arya Saccani*) material to create a more interactive and motivating learning environment. The methodology applied is research and development (R&D), with data collection procedures including observation, interviews, literature studies, and validation. The validation results from media experts, material experts, and Buddhist religious education teachers showed a very high level of feasibility, with a total score of 334, an average of 4.4, and a percentage of 88%. Based on these parameters, CATRA is classified as "Very feasible" and should be implemented in learning in senior high schools. Statistical analysis using the Paired Sample T Test showed a significant difference between learning outcomes before and after the use of media, with a calculated t value (-8.428) smaller than the t table (-2.2009) and a P value (0.00) smaller than 0.05. These findings indicate the effectiveness of CATRA in improving students' understanding of the material being taught. The significant difference between the average pre-test and post-test scores validates the positive impact of this learning media. Based on the study's results, further studies are recommended to explore the development of similar media for other learning materials to expand the scope and improve the effectiveness of educational innovation in a broader learning context.

Keywords: CATRA Application, Mobile Learning, Gamification, Android-based, Module Learning Media

1. Introduction

The rapid development of information and communication technology has changed various aspects of life, especially in education. Based on the We Are Social report in January 2024, Indonesia has recorded a stable increase in internet users, reaching 185 million users, showing a growth of 0.8% from January 2023 [1]. This digital transformation has created new opportunities in the learning process, shifting the educational paradigm beyond the boundaries of traditional classrooms to online learning

platforms [2] Integrating technology-based learning media has become increasingly important in modern education [3] [4]. Recent research has shown the significant potential of technology-based learning media in improving students' understanding of educational materials [5]. However, the current implementation of technology in education faces several challenges, especially regarding how teachers effectively utilize technology in their teaching methods. Although PowerPoint presentations have become a standard teaching tool, their use is often limited to an information transmission model, resulting in minimal two-way interaction during learning [6] [7].

The emergence of gamification-based learning media is a promising solution to address these challenges [8]. Gamification in education involves applying game elements to create an engaging learning environment, aiming to increase student motivation in the teaching and learning process [9], [10]. Previous studies have shown promising results in this area. Research by [11] showed that Android-based learning media achieved a validity level of 91.04% and a practicality level of 80.28%, with students showing learning independence of 83.56%. Likewise, [12] reported a feasibility level of 92.37% for their Android-based learning platform. Recent observations at Bodhisattva High School in July 2024 revealed several significant challenges in the learning process, including limited innovation in the development of learning media, minimal student participation, and the dominant use of smartphones for social media rather than for educational purposes. These findings highlight a clear gap between the technology available and its practical use in the teaching and learning process. This research gap indicates an opportunity to develop more interactive and engaging learning solutions [13].

This research aims to overcome these challenges by developing and implementing "CATRA," an Android-based learning module with a gamification approach. This research specifically focuses on two main objectives: (1) determining the steps in developing CATRA learning media with a gamification approach and (2) assessing the suitability of this learning media as a learning resource. The significance of this research lies in its innovative approach to combining mobile technology with gamification elements, particularly in religious education, a field where such applications are still limited. This research contributes to the existing body of knowledge by providing practical solutions to improve student engagement and learning outcomes through technology-facilitated learning experiences and gamification [14]. The novelty of this study lies in the unique application of gamification principles in religious education, particularly in teaching the Four Noble Truths (*Cattari Ariya Saccani*) [15]. Unlike previous studies that have mainly focused on science, programming, and literacy, this study explores the intersection of traditional Buddhist teachings with modern educational technology, offering a new perspective on the delivery of religious education in the digital age [16] [17].

2. Method

The development of this android-based learning media uses research and development methods. Research and development is a method used to produce specific products and test the effectiveness of those products. Research and development aims to create new

products through the development process [18]. So, in general, research and development aims to produce new products and test their effectiveness. Procedures used in Research and Development research (R&D) are researching and testing to create products that do not yet exist" using the theory developed by [19] [20]. The research procedures presented in Chart 3.1 are as follows.

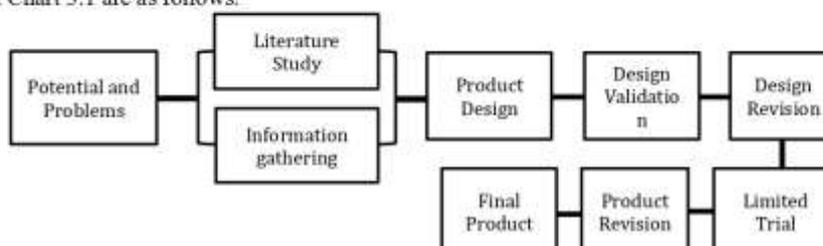


Figure 1. Research and Development Research (R & D) Procedures
(Source: Sugiyono, 2021: 768)

Data Collection Instruments. Data were obtained through research instruments in the form of observation and interviews. Observation is a biological and psychological observation process related to human behavior, work processes, and natural phenomena, especially if the number of respondents observed is not too many [21]. Then, the interview is a data collection method where researchers collect information by asking questions of those interviewed [20], [22]. This data collection technique is used to identify problems at the preliminary study stage in high schools. The research stage uses Data collection using an instrument in the form of a questionnaire as a measurement tool. This evaluative instrument aims to measure the quality of the media developed by involving assessments from validators consisting of learning media experts, material experts, Buddhist religious education teachers, and researchers as internal evaluators in the learning media development process. This study used the Likert Scale to measure the feasibility level of the Android-based "CATRA" mobile application with a gamification approach. According to Riduwan (2008: 12), in the research of [23], the Likert Scale is a measurement instrument used to quantify the attitudes, opinions, and perceptions of individuals or groups toward certain social phenomena [24]. This instrument uses a gradation of assessment with five categories, namely: very feasible (score 5), possible (score 4), quite feasible (score 3), less feasible (score 2), and not viable (score 1), which shows the gradation of answers from very positive to very negative [25]. The data analysis technique used to manage data from the results of validator analysis and trials in developing Android-based "CATRA" learning media with a gamification approach uses descriptive percentage analysis using a Likert scale [26].

3. Results

Based on a preliminary study conducted in Senior High Schools, it was found that there was a lack of innovation in the development of learning media, with the majority of teachers still relying on conventional methods that are less interesting to students, active

student participation in learning is very limited with class interactions dominated by teachers and many students tend to be passive, the use of smartphones by students is more focused on social media activities, ignoring its potential as a learning tool so that researchers have innovations to develop learning media [27]. The preliminary study results are the basis for determining the direction of the development of learning media design. Creating a learning media design is a stage of a design application with the program. This program is based on a carefully designed pre-design, and necessary programming is done in Microsoft PowerPoint. The following is a display of the CATRA learning media that was developed.



Figure 2. Android-Based Learning Media

The application of media in this research includes carrying out media validation tests, which are carried out by testing by learning media experts, Buddhist education material experts, and validation by Buddhist teachers. After product validation tests by three experts, product revisions were carried out to address product deficiencies. The results of the validation test of media experts, material experts, and validation of Buddhist religious education teachers. Based on the results of media expert validation, researchers have obtained data on the assessment of the design of learning media products that have been created. The evaluation results from media experts are calculated based on the question items in the observation questionnaire in product validation.

Table 1. Recapitulation of Media Expert Validation Results

No	Indicator	\bar{X}
1	Rules	4.1
2	Governance	4.7
3	CATRA Application	4.3
4	Content Relevance	4.3
Amount		17
Average		4.4

(Source: Processed from the results of distributing questionnaires in September 2024)

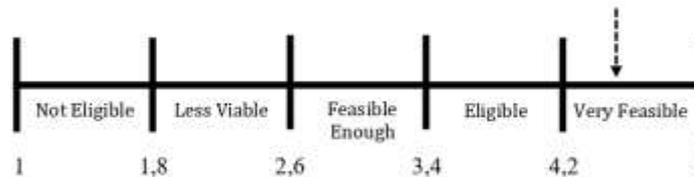


Figure 3. Rating Scale Continuum Line Recapitulation of Media Expert Validation Results (Source: Researcher Data, 2024)

Based on Table 4.5 regarding the validation recapitulation by media experts, it can be seen that the average value of 4.4 includes the aspect of rules: 4.1, the Aspect of implementation: 4.7, the Aspect of CATRA application: 4.3, the Aspect of content relevance: 4.3, and the percentage is following the continuum line above, including in the very feasible category. However, there are revision notes: "Adjust the symbols and replace the buttons that match the application in general, then get suggestions to adjust the appropriate font and to be consistent and reduce buttons that do not work." Based on comments and suggestions from media experts, revisions were made to the layout and display change scheme in the learning media as follows.



Figure 4. Display Change Scheme

The revisions were to adjust the writing and replace the appropriate buttons. The button before the revision showed that the Nexs button was used the same way as the play button in general. Furthermore, based on the results of the material expert validation, the researcher obtained data on the assessment of the material concept in the learning media created. The results of the material expert's recapitulation of the validation results are based on three indicators, the indicator components analyzed, and the results described in the table below.

Table 2. Recapitulation of Material Expert Validation Results

N0	Indicator	\bar{X}
1	Rules	4.8
2	Governance	4.5
3	Content Relevance	4.6
Amount		13.9

Average	4.6
---------	-----

(Source: Processed from Expert Validation Results in September 2024)

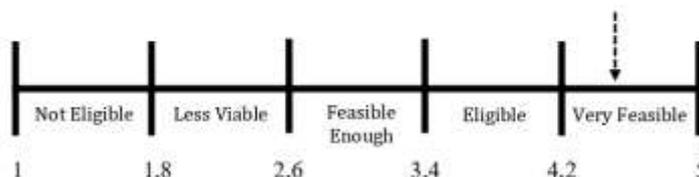


Figure 5. Rating Scale Continuum Line Recapitulation of Material Expert Validation Results (Source: Researcher Data, 2024)

Based on Table 4.9 regarding the validation recapitulation by material experts, it can be seen that the average value of 4.6 includes the aspect of rules: 4.8, the Aspect of implementation: 4.5, the Aspect of content relevance: 4.6, and the percentage is included in the very feasible category. Based on the validation review by learning material experts, comments and notes were found regarding this CATRA media, and comments given by material experts revealed that. The material must be made simpler, create appropriate distractor questions, and add images that follow the material discussed in the application to attract students' interest in learning.

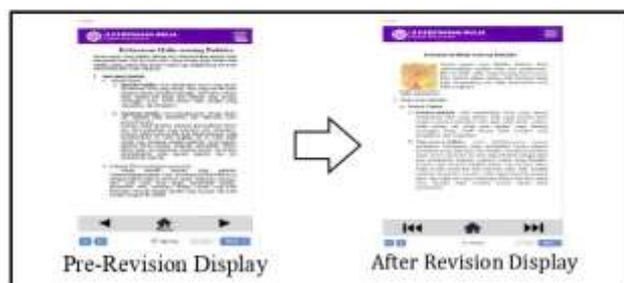


Figure 6. Display Change Scheme

The revisions made were adding images to make it look attractive and making appropriate question distractors. The material before the revision looked plain and less appealing. Furthermore, based on the results of the validation of the Buddhist religious teacher, the researcher has obtained assessment data on the concept of the material and learning media that have been developed. The results of the recapitulation of the validation results by the Buddhist religious education teacher are based on four indicators, the indicator components analyzed, and the results described in the table below.

Table 3. Recapitulation of Validation Results of Buddhist Religious Education Teachers

N0	Indicator	\bar{X}
1	Rules	4.4
2	Governance	4.3
3	CATRA Application	4.4
4	Content Relevance	4.1
Amount		17.2
Average		4.3

(Source: Processed from Expert Validation Results in September 2024)

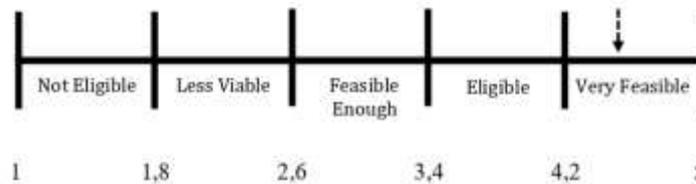


Figure 7. Continuum Line of Rating Scale Recapitulation of Validation Results of Buddhist Religious Education Teachers (Source: Researcher Data, 2024)

Based on Table 3 regarding the recapitulation of validation by Buddhist religious education teachers, it can be seen that the average value of 4.3 includes the aspect of rules: 4.4, the aspect of implementation: 4.3, the Aspect of CATRA application: 4.4, the Aspect of content relevance: 4.1, and the percentage is included in the very feasible category.

Product Trial Results.

The test design will be conducted on 11 students in class XI of SMA Bodhisattva Bandar Lampung. Data from the results of the trial usage will be used as a basis for revising the 'CATRA' learning media product and is the final result in the development of the 'CATRA' teaching media. The results of the product trial are described below.

Table 4 Pretest and Posttest Values of Trial Implementation

No	Pretest	Posttest
1	30	90
2	40	80
3	30	100
4	50	80
5	50	100
6	30	80
7	50	70
8	40	100
9	70	100
10	80	100
11	40	100
Amount	510	1000
Average	46	91
Min	30	70
Max	80	100

(Source: Researcher data)

The results of the product trial from 11 students obtained a score before using the media getting a total score of 510 with an average score of 46 and the most miniature score of 30 obtained by students with serial numbers 1 and 3, and the most significant score obtained by 80 then the researcher applied the media to Buddhist religious learning in the hope of increasing the scores obtained by students. The media applied to 11 grade XI students did not differentiate between genders. The scores obtained after using the press got a total of 1000, with an average of 91, and the highest score obtained by students was 70, with the most significant score being 100. The difference in the number of scores obtained was 490 from $510 - 1000 = 490$. The researcher used the Paired Sample t-test to determine the critical difference between the scores obtained before and after using the media. Determining Hypothesis

H₀: CATRA learning media is not suitable for use as learning media in Senior High Schools.

H_a: CATRA learning media is suitable for learning media in Senior High Schools.

The test uses a two-sided test with a significance level of $\alpha = 5\%$. The level of significance, in this case, means that the researcher risks being wrong in deciding to reject the correct hypothesis as much as 5% (importance of 5% or 0.05 is a standard measure often used in research) [28], [29]. The results are obtained in the table below.

Table 5. Paired Samples Statistics

		Paired Samples Statistics			
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Before being given treatment	46.36	11	16.29	4.91
	After being given treatment	90.90	11	11.36	3.42

(Source: SPSS data processing for Windows)

Based on Table 4.16, the data processing results in the paired samples statistics table show the standard deviations before and after using 16.29 and 11.36 with a sample size of 11, an average of 46.36 and 90.90. The correlation table is then described:

Table 6. Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Before being given treatment & after being given treatment	11	,236	,485

(Source: SPSS data processing for Windows)

Based on Table 4.17, the results of data processing before and after the use of media are described. The correlation value is 0.236 with a significance of 0.485, so it can be said that between the two variables, The result of 0.236 means a solid and positive relationship with a significance level of 0.05, which is greater than 0.000 in the table.

Table 7. Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Before being given treatment	-44.54	17.52	5.28	-56.32	-32.76	-8.428	10	,000

(Source: SPSS data processing for Windows)

Table 7 shows the results of the t-value test. From the table above, the calculated t-value is -8.428. The t-distribution table is searched at $\alpha=5\%: 2 = 2.5\%$ (2-sided test) with degrees of freedom (df) $n-1$ or $11-1 = 10$. With a 2-sided test (significance = 0.025), the results obtained for the t table were 2.2009.

Testing criteria:

H_0 is accepted if $-t_{table} \leq t_{count} \leq t_{table}$

H_0 is rejected if $-t_{count} < -t_{table}$ or $t_{count} > t_{table}$

Based on probability:

H_0 is accepted if P value > 0.05

H_0 is rejected if P value < 0.05

Next, to compare the calculated t with the t table and the probability according to the testing criteria with the computed t value $< t_{table}$ ($-8.428 < 2.2009$) and P value ($0.00 < 0.05$), then H_0 is rejected, and H_a is accepted. Therefore, from the test results based on the criteria that have been made with the comparative value of -t calculated $< -t_{table}$ ($-8.428 < -2.2009$) and P value ($0.00 < 0.05$), it can be concluded that there is a difference between the average value before using the media and the average value after using the press.

The results of the product validation test by learning media and material experts and the validation of Buddhist religious education teachers have been carried out. The results of the recapitulation of the validation results by media experts are based on four indicators. This validation is intended to anticipate errors in users. Material experts provide assessments of learning aspects and material content; media experts assess appearance and programming aspects; and Buddhist religious education teachers assess the overall media.

Table 8. Recapitulation of Validation Results

No	Aspect	Media Expert			Subject Matter Expert			Religion teacher			Total		
		Score	Mean	KT	Score	Mean	KT	Score	Mean	KT	ST	MT	KT
1	Rules	37	4.1	L	19	4.8	SL	61	4.4	SL	117	4.4	SL
2	Governance	14	4.7	SL	18	4.5	SL	13	4.3	SL	45	4.5	SL
3	CATRA Application	30	4.3	SL	-	-	-	35	4.4	SL	65	4.4	SL
4	Content Relevance	13	4.3	SL	65	4.6	SL	29	4.1	L	107	4.3	SL
		94	4.4	SL	102	4.6	SL	138	4.3	SL	334	4.4	SL

(Source: 2024 Researcher Data Processing Microsoft Excel 2019)

The results of the product validation test obtained the results for the validation test by media experts, who got an average score of 4.4 with a total score of 94 and a percentage of 88%. Meanwhile, the material expert test gave an average score of 5 with a total score of 102 with a rate of 92%, and the Buddhist religious education teacher gave an average score of 4.3 with a score of 138, with a percentage of 86%, from the three validation tests then totaled to get a comprehensive picture of the three internal tests that have been carried out. The results of the third number of tests received a total score of 334 with an average answer score of 4.4 with a percentage of 88%; then, the media passed the validation test with an average assessment that the media is classified as 'very decent.' The overview of the results of the analysis of indicators with the product validation test obtained results with 4.4 aspects that were analyzed with an average result of 88% test presentation included in the very feasible category. The feasibility aspect of the rules in the internal test of the product is included in the very feasible category with a percentage of 88%. so the developed media can be said to have an excellent category in the feasibility of the material aspect with a total score of 117 and an average of 4.4. So, there are indications that learning has shown comprehensive success in various aspects. The content presented is self-explanatory, making it easier for students to understand. Time management runs effectively, maximizing the learning process. The learning materials are proven to be appropriate and follow students' needs. Effective communication has been established between teachers and students, supported by easy-to-use learning media.

The attraction of the material succeeded in arousing interest in learning, encouraging active participation of students in each session. The enthusiasm and positive feedback reflect the high level of user satisfaction. Time efficiency is optimally achieved, allowing for a comprehensive coverage of material without sacrificing the quality of comprehension. This program has also encouraged students' independent learning ability, increasing independence in knowledge exploration. The examples presented are relevant and follow the material, reinforcing conceptual and practical understanding. The truth of the material is guaranteed, providing a solid foundation of knowledge. The ability of the media to convey information has proven to be very effective, increasing the retention and application of knowledge. This achievement has resulted in a comprehensive, practical, and meaningful learning experience for all students. The feasibility of the governance

aspect in the internal test of the product is included in the very feasible category (SL) with a percentage of 90%. So, the media developed can be said to have a very feasible category in the feasibility of the governance aspect, with a total score of 45 and an average of 4.5. There are indications that the learning objectives are well met, with effective indicators to support the achievement of the goals. Conformity with Basic Competencies (KD) is optimally realized, resulting in better mastery of competencies by students. The suitability of the content is achieved perfectly, presenting relevant material according to the needs of students. This success results in a more effective and efficient learning process, positively impacting overall student learning outcomes.

The feasibility of the CATRA application aspect in the internal test of the product is included in the excellent category with a percentage of 88%, so the media developed can be said to have a very feasible category in the feasibility of the CATRA application aspect with a total score of 65 and an average of 4.4. So, there are indications that the implementation of the learning system has achieved comprehensive excellence, characterized by ease of access, completeness of functions, and optimal operational efficiency. Effective system performance produces optimal learning outcomes with low operational costs. In his research on Android-based healthcare services with clear guidelines and consistent interface design, Rohman makes it easy to use, significantly improving the user experience[30]. The system blends accessibility, functionality, and efficiency, creating a productive and effective learning environment. This success meets and exceeds expectations, delivering superior and high-value learning solutions for all stakeholders while maintaining cost efficiency and ease of use[30], [31].

The feasibility of the relevance aspect of content in the internal test of the product is included in the category of very feasible with a percentage of 86%. So the media developed can be said to have a very feasible category in the feasibility of the content relevance aspect with a total score of 107 and an average of 4.3. So, there are indications that the learning design has achieved extraordinary excellence in various aspects. Clear instructions are the main foundation, making it easier for students to understand each stage of learning correctly. Engaging visual design successfully increases engagement and maintains learners' focus, while consistency with the topic ensures the relevance of every learning element. The clear structure provides a logical flow, making navigating the material accessible. Comprehensive coverage of the material ensures complete mastery of the subject being studied. Easy-to-read text improves information accessibility, supporting faster and more profound understanding [32]. The orderly arrangement of all learning components creates a cohesive and effective learning experience[33]. Overall, this achievement results in an optimal learning environment that supports an efficient and enjoyable learning process for all students with good learning conditions and increases motivation in learning [34]. The product development process in the form of *CATRA learning media* is carried out through a series of systematic stages to produce optimal learning media. These stages include a) Technical preparation, b) Data collection or preliminary study, and c) Analysis of data findings in the preliminary study. Furthermore, the implementation stage includes: a) Analysis of development needs, including identification of hardware, software, and media design b) Media design,

including the preparation of an outline of material content, creation of *flowcharts*, and writing of manuscripts or *storyboards* c) Realization of media design, including background creation and android application development.

The validation results show an excellent level of feasibility for *CATRA learning media*. The validation of media experts resulted in a score of 4.4 with a percentage of 88%, which is included in a very feasible category. The subject matter expert gave validation with a score of 4.6 and a rate of 92%, which was also included in the very feasible category. Buddhist teachers gave validation with a score of 4.3 and a percentage, also included in the very decent category. Overall, the validators gave an average score of 4.4, which is respectable. Therefore, this study's results align with several recent studies related to this research in improving student learning outcomes. Research by [35] indicates that the results of the validation of Android-based learning media have a feasibility level with a very feasible category from the detailed results of material validation experts with a score of 94%. The results of the validation of media experts with a score of 94% received very feasible criteria. The results of the validation of social studies teacher learning experts received very feasible criteria with a score of 92%. The results of the questionnaire on the attractiveness of Android-based learning media received very feasible criteria with a score of 98%. Decent media conditions learning more effectively and efficiently [36]

Based on research conducted [37] by with the title Development of android-based Ispring suite 10 learning media on adjustment journal materials at vocational school obtained a result of 92.37% with a very feasible interpretation from material, media, and language experts. The percentage of scores obtained from material experts was 99.28%, media experts 87.19%, and linguists 90.66%. Meanwhile, the results of the students' responses received a percentage score of 90.6%, which is a very feasible interpretation. These results strengthen the feasibility and potential of *CATRA learning media* in improving the quality of learning in Buddhist education. Improving the quality of learning also depends on more responsive and adaptive learning [38].

In the next stage, field testing uses the product revision results from experts and researchers to apply the product to actual conditions. The test design uses one group pretest and posttest. The data generated is used to determine the results before and after using the learning media to determine the significant difference between the scores obtained before and after using the press, and then the researcher uses the Paired Sample t-test. The test uses a double-sided test with a significance level of $\alpha=5\%$. In this case, the significance level means that the researcher risks making the wrong decision to reject the correct hypothesis by as much as 5% (a significance of 5% or 0.05 is the standard measure often used in research). So that the test results are obtained based on the criteria that have been made with the comparative value of $-t$ calculation $< -t$ table ($-8.428 < -2.2009$) and P value ($0.00 < 0.05$), then it can be concluded that there is a difference between the average score before using the media and the average value after using the press

4. Conclusion

Based on the comprehensive analysis described in Chapter IV regarding the research and development of *CATRA learning media* (Android-based learning modules with a

gamification approach) in Senior High Schools, the following conclusions can be drawn. The product development process in the form of CATRA learning media is carried out through a series of systematic stages to produce optimal learning media. These stages include: a) Technical preparation b) Data collection or preliminary studies, and c) Analysis of data findings in preliminary studies. Furthermore, the implementation stage includes: a) Analysis of development needs, including identification of hardware, software, and media design needs b) Designing media designs, including compiling outlines of material content, making flowcharts, and writing scripts or storyboards c) Realization of media designs, including making backgrounds and developing Android applications. Media validation, product trial stages, and validation of learning media involve internal testing of the media developed and revisions based on input from media experts, material experts, and Buddhist religious education teachers in senior high schools. The results of the media expert validation were 4.4 with a percentage of 88% in the very feasible category, the results of the material expert validation were 4.6 with a rate of 92% in the very feasible category, and the results of the Buddhist religious teacher validation were 4.3 with a percentage of 86% in the very feasible category. Overall, the validator gave an average score of 4.4, a very feasible category. Although there were several revisions from the expert validator, the CATRA learning media comprehensively met the eligibility criteria with an average score of 4.4 and a percentage of 88%, which is included in the very high category. Based on the results of this evaluation, it can be concluded that the developed learning media is feasible to implement in the learning process according to the assessment of the expert validator. Furthermore, the results of the 'CATRA' learning media product trial proved feasible and effective for use in senior high schools. Field trials with a one-group pretest-posttest design on 11 Buddhist students showed a significant difference between the scores before and after using the media. They have paired Sample T-Test analysis produced $-t^{count} (-8.428) < t^{table} (-2.2009)$ and $P^{value} (0.00) < 0.05$, confirming the positive impact of media on student learning outcomes. This finding supports the acceptance of the hypothesis that 'CATRA' is worthy of being used as a learning medium, indicating the success of media development in improving the effectiveness of Buddhist learning, especially for high school students.

References

- [1] C. M. Annur, Ada 185 Juta Pengguna Internet di Indonesia pada Januari 2024, *Databoks.Katadata.Co.Id*, vol. 2023, 2024.
- [2] Y. Fitriyani, I. Fauzi, and M. Z. Sari, Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19, *Profesi Pendidikan Dasar*, vol. 7, no. 1, 2020, doi: 10.23917/ppd.v7i1.10973.
- [3] D. Veneri and E. Mongillo, Flop to Flip: Integrating Technology and Team-Based Learning to Improve Student Engagement, *Internet Journal of Allied Health Sciences and Practice*, 2021, doi: 10.46743/1540-580x/2021.2006.
- [4] A. Asmara, L. Judijanto, I. P. A. D. Hita, and K. Saddhono, Media Pembelajaran Berbasis Teknologi: Apakah Memiliki Pengaruh terhadap Peningkatan Kreativitas pada Anak Usia Dini?, *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia*

Dini, vol. 7, no. 6, pp. 7253–7261, 2023.

- [5] Jamaludin, Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Adroid Offline Terhadap Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas X Di Sman 5 Banjarmasin, *Jurnal Adabiya, Tahun 2015*, vol. Vol. 1 No., no. 5, pp. 1–11, 2020.
- [6] Y. Gordani and Y. Khajavi, The impacts of multi-modal PowerPoint presentation on the EFL students' content knowledge attainment and retention over time, *Educ Inf Technol (Dordr)*, vol. 25, no. 1, 2020, doi: 10.1007/s10639-019-09979-z.
- [7] I. Kertati *et al.*, *Model & metode pembelajaran inovatif era digital*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023.
- [8] S. P. Kusnanto, C. Gudianto, M. Kom, S. E. Usman, S. E. Blasius Manggu, and M. L. Sumarni, *Transformasi Era Digitalisasi Masyarakat Kontemporer*. Uwais Inspirasi Indonesia, 2024.
- [9] S. Srimuliyani, Menggunakan teknik gamifikasi untuk meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa di kelas, *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, vol. 1, no. 1, pp. 29–35, 2023.
- [10] M. Takdir, Kepomath go 'penerapan konsep gamifikasi dalam pembelajaran matematika dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa., *Penelitian Pendidikan INSANI*, vol. 20, no. 1, pp. 1–6, 2017.
- [11] A. Aulia, R. Rahmi, and H. Jufri, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan MIP App Inventor pada Materi Barisan dan Deret Aritmatika Kelas X SMKN 1 Kinali, *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, vol. 6, no. 2, pp. 1475–1485, 2022, doi: 10.31004/cendekia.v6i2.1329.
- [12] S. Sulistyorini and A. Listiadi, Pengembangan Media Pembelajaran Ispring Suite 10 Berbasis Android pada Materi Jurnal Penyesuaian di SMK, *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, vol. 4, no. 2, pp. 2116–2126, 2022, doi: 10.31004/edukatif.v4i2.2288.
- [13] L. Nyanchoka, C. Tudur-Smith, V. N. Thu, V. Iversen, A. C. Tricco, and R. Porcher, A scoping review describes methods used to identify, prioritize and display gaps in health research, 2019. doi: 10.1016/j.jclinepi.2019.01.005.
- [14] M. P. Trinh, R. J. Chico, and R. M. Reed, How Fun Overcame Fear: The Gamification of a Graduate-Level Statistics Course, *Journal of Management Education*, vol. 48, no. 4, 2024, doi: 10.1177/10525629231181120.
- [15] I. C. Kawi and W. Pontjoharyo, Integrating Buddhist Principles Into Management Control Systems: A Cattari Ariya Saccani Approach, *APTISI Transactions on Technopreneurship*, vol. 5, no. 2Sp, 2023, doi: 10.34306/att.v5i2sp.326.
- [16] A. Demirel Ucan and A. Wright, Improving the pedagogy of Islamic religious education through an application of critical religious education, variation theory and the learning study model, *British Journal of Religious Education*, vol. 41, no. 2, 2019, doi: 10.1080/01416200.2018.1484695.
- [17] J. Kolb, Muslim diversity, religious formation and Islamic religious education. Everyday practical insights into Muslim parents' concepts of religious education in Austria, *British Journal of Religious Education*, vol. 45, no. 2, 2023, doi:

10.1080/01416200.2021.1911787.

- [18] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan)*. Bandung: CV. ALFABETA, 2021.
- [19] Torang Siregar, Stages of Research and Development Model Research and Development (R&D), *DIROSAT: Journal of Education, Social Sciences & Humanities*, vol. 1, no. 4, 2023, doi: 10.58355/dirosat.v1i4.48.
- [20] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan)*. Bandung: CV. ALFABETA, 2021.
- [21] L. Zikriana, Novi Sari Liani, Desy Sary Ayunda, and Sharfina, Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Pemahaman Konsep Dan Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Fisika Dasar, *Jurnal Bionatural*, vol. 10, no. 2, 2023, doi: 10.61290/bio.v10i2.728.
- [22] R. A. Saputra, Dampak Bermain Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Toxic Remaja di Desa Sukaraja Nuban Kecamatan Batanghari Nuban Kabupaten Lampung Timur, 2023, *Universitas Muhammadiyah Metro*.
- [23] Susanto, Burmansah, K. Sutawan, W. Seneru, and Rapiadi, Interactive Multimedia Based On Android Applications : Development Of Learning Media For Non-Formal Schools Susanto Buddhist Education Department , STIAB Jinarakkhita , Lampung , Indonesia Burmansah Buddhist Education Department , STIAB Jinarakkhita , Lam," vol. 17, no. 6, pp. 4273–4283, 2023.
- [24] M. R. Bilondatu, Motivasi, persepsi, dan kepercayaan pengaruhnya terhadap keputusan pembelian konsumen pada sepeda motor Yamaha di Minahasa, *Jurnal EMBA: Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis Dan Akuntansi*, vol. 1, no. 3, 2013.
- [25] M. Sintawati, M. Rudiyanta, and M. Nuryanto, Pengembangan Media Magic Geometry pada Materi Bangun Ruang Kelas IV Sekolah Dasar, *Jurnal Tadris Matematika*, vol. 3, no. 1, pp. 77–88, 2020.
- [26] M. Murdiono, Suyato, E. N. Rahmawati, and M. A. Aziz, Developing an android-based mobile application for civic education learning, *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, vol. 14, no. 16, 2020, doi: 10.3991/ijim.v14i16.14967.
- [27] K. Putri, Z. Muchtar, and A. Darmana, Develop an Android-Based Learning Media Integrated with a Scientific Approach to the Colligative Solution's Nature, *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, vol. 4, no. 1, 2021, doi: 10.33258/birle.v4i1.1605.
- [28] S. Suardi, Pengaruh Kepuasan Kerja Terhadap Kinerja Pegawai Pada Pt Bank Mandiri, Tbk Kantor Cabang Pontianak, *Business, Economics and Entrepreneurship*, vol. 1, no. 2, pp. 9–19, 2019.
- [29] D. Darka, Pengaruh Penilaian Kinerja Terhadap Promosi Jabatan pada Credit Union Bina Seroja, Jakarta, *Innovative: Journal Of Social Science Research*, vol. 4, no. 1, pp. 5129–5139, 2024.
- [30] A. T. Rohman, M. D. Yanti, and H. Maulana, Penerapan Teknologi Location Based Service (LBS) Untuk Menemukan Layanan Kesehatan Terdekat Berbasis Android, *Jurnal Sistem Informasi Galuh*, vol. 2, no. 1, 2024, doi:

10.25157/jsig.v2i1.3656.

- [31] L. Zikriana, Novi Sari Liani, Desy Sary Ayunda, and Sharfina, Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Pemahaman Konsep Dan Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Fisika Dasar, *Jurnal Bionatural*, vol. 10, no. 2, 2023, doi: 10.61290/bio.v10i2.728.
- [32] A. Nuraini *et al.*, Relevansi Media Virtual Reality dengan Teori Albert Bandura Pada Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar, *Journal of Educational and Language Research*, vol. 8721, 2023.
- [33] I. Maharani and J. Hidayah Putri, Relevansi Pengembangan Media Pembelajaran Matematika, *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*, vol. 10, no. 1, 2023, doi: 10.47668/edusaintek.v10i1.719.
- [34] Sutyono, W. Lestari, D. R. Sari, R. Astika, and K. Sutawan, Interaction Between Buddhist Sunday School Teacher Competence and Student Learning Motivation, *Journal of Education, Religious, and Instructions (JoERI)*, vol. 2, no. 1, pp. 21–36, 2024, [Online]. Available: <https://ejournal.stiab-jinarakkhita.ac.id/index.php/joere>
- [35] F. Fitriana, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS DI SMP Negeri 1 Lawang Malang, pp. 1–23, 2023.
- [36] A. L. Sachs, M. Becker-Peth, S. Minner, and U. W. Thonemann, Empirical newsvendor biases: Are target service levels achieved effectively and efficiently?, *Prod Oper Manag*, vol. 31, no. 4, 2022, doi: 10.1111/poms.13650.
- [37] Y. Wang, X. Cao, Z. Xu, and H. Fang, Features and development trends of primary care research conducted by practice-based research networks from 1991 to 2023: a scoping review protocol, *Syst Rev*, vol. 12, no. 1, 2023, doi: 10.1186/s13643-023-02395-y.
- [38] Susanto, Transformation Of Learner Learning: Improving Reasoning Skills Through Artificial Intelligence (AI), *Journal of Education, Religious, and Instructions (JoERI)*, vol. 1, no. 2, pp. 37–46, 2023, [Online]. Available: <https://ejournal.stiab-jinarakkhita.ac.id/index.php/joeri>

Lampiran 25 Rekomendasi Hasil Uji Plagiasi



**STIAB
JINARAKKHITA**
Moving Towards a Mindful Society

Kampus Jl. Raya Suban No. 06, Kel. Pidada,
Kec. Panjang, Kota Bandar Lampung - 35241
Tel. +62 21 3911 4444 Fax. +62 7217 81263
Email kampus@stiab-jinarakkhita.ac.id | www.stiab-jinarakkhita.ac.id

REKOMENDASI HASIL UJI PLAGIASI DRAF PROPOSAL/SEMINAR HASIL/SIDANG SKRIPSI STIAB JINARAKKHITA LAMPUNG

MENYATAKAN:

Nama Mahasiswa	:	Siny Dwarmas ditua
NIM	:	2020101029
Program Studi	:	Pendidikan Keagamaan Buddha
Jenjang	:	S1
Jenis Draf	:	<input checked="" type="checkbox"/> Seminar Proposal Skripsi
		<input checked="" type="checkbox"/> Seminar Hasil Skripsi
		<input checked="" type="checkbox"/> Sidang Skripsi
Judul Skripsi	:	Pengembangan "CATRA" Modul belajar berbasis android dengan pendekatan gamification kelas XI SMA Bodhisattva
Presentase Kemiripan (%)	:	26%
Rekomendasi	:	<input type="checkbox"/> Memperbaiki
		<input checked="" type="checkbox"/> Melanjutkan
		<input type="checkbox"/> Tidak dapat dipinda/uji karena terindikasi kecurangan
		<input type="checkbox"/> Tidak dapat dipinda/uji karena alasan lain, misal tidak lengkap
Mengetahui, Pelaksana Uji Plagiasi LPPM STIAB Jinarakkhita Lampung		Menyetujui Ketua Program Studi Pendidikan Keagamaan Buddha
Susanto, M.Pd		Komana Sutawan, S.Ag., M.M., M.Pd.B
Tanggal: 06 Desember 2024		Tanggal: 06 Desember 2024
<p>Berdasarkan surat edaran tentang kriteria uji plagiasi untuk penyusunan skripsi di lingkungan STIAB Jinarakkhita Lampung, ditetapkan MAKSIMAL 30% untuk PRESENTASE KESELURUHAN TINGKAT KEMIRIPAN. Naskah LENGKAP dengan format WORD Dikirimkan menggunakan email ke ujiplagiasilppm@stiab-jinarakkhita.ac.id SUBJEK: UJI PLAGIASI DRAF SEMINAR PROPOSAL/SEMINAR HASIL/SIDANG SKRIPSI* *pilih salah satu</p>		

