

## ABSTRAK

### PENGEMBANGAN APLIKASI BERBASIS ANDROID UNTUK PENYAJIAN MATERI CANDI BUDDHA YANG KONTEKSTUAL

Bernadeta Elsa Gita Saputri

Universitas Sanata Dharma

2023

Penelitian ini dilaksanakan karena penggunaan teknologi seperti aplikasi pembelajaran berbasis android masih belum digunakan di Sekolah Dasar selain itu juga karena pembelajaran juga belum secara kontekstual. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi android untuk penyajian materi candi Buddha berbasis konteks dan juga untuk mengetahui kualitas aplikasi android untuk penyajian materi candi Buddha yang berbasis konteks. Jenis penelitian yang digunakan ialah penelitian pengembangan atau *Reasearch and Development (R&D)*. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Penelitian ini menggunakan subjek sebanyak 12 peserta didik kelas 4 Sekolah Dasar Negeri Babarsari. Objek penelitian ini adalah aplikasi pembelajaran berbasis android materi candi Buddha yang kontekstual. Instrumen penelitian ini meliputi observasi (catatan anekdot), kuesioner, dan wawancara. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian ini adalah sebagai berikut. 1) Pengembangan aplikasi pembelajaran berbasis android secara kontekstual pada materi candi Buddha kelas IV SD dilaksanakan sesuai dengan tahap ADDIE, yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluate*. 2) Kualitas aplikasi pembelajaran berdasarkan uji validitas isi oleh 2 dosen dan 1 guru dengan skala 1-4 secara keseluruhan, termasuk ke dalam kategori “Sangat Baik” dengan skor rerata 3,76 dengan rekomendasi “Tidak Perlu Revisi”, namun peneliti tetap melakukan revisi sesuai dengan saran dan masukan dari validator.

**Kata kunci:** aplikasi pembelajaran, candi Buddha, kontekstual.

**ABSTRACT**

**ANDROID-BASED APPLICATION DEVELOPMENT FOR CONTEXTUAL  
PRESENTATION OF BUDDHIST TEMPLE MATERIALS**

Bernadeta Elsa Gita Saputri

*Sanata Dharma University*

2023

*This researched carried out because the used of technology such as learned applications based on android was still not used in elementary schools, besides that learned was also not contextual. This studied aimed to developed an android application for presented context-based Buddhist temple material and also to determine the quality of the android application for presented context-based Buddhist temple material. The typed of researched used is research development or Research and Development (R&D). The development model used is the ADDIE model. This research used as many as 12 class 4 students at Babarsari Stated Elementary School as subjects. The objected of this research is an Android-based learned application for contextual Buddhist temple material. The research instruments included observation (noted of anecdotes), questionnaires and interviews. The data analysis technique used is qualitative and quantitative data analysis.*

*The results of this studied was as followed. 1) The development of contextually android-based learned applications on Buddhist temple material for grade IV SD is carried out according to the ADDIE stage, namely Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluate. 2) The quality of the learning application is based on a content validity tested by 2 lecturers and 1 teacher on a scale of 1-4 overall, included in the "Very Good" category with an average score of 3.76 with the recommendation "No Revision Needed", but researchers still made revisions according to the suggestions and input from the validator.*

**Keywords:** *learning application, Buddhist temple, contextual.*