



Pengembangan *Audio Series* Berbasis Aplikasi Noice untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Brahmavihāra di Sekolah Minggu Buddha Dhanagun, Bogor

Billy Yapananda Samudra¹, Sutrisno², Situ Asih³

^{1,2,3}Institut Nalanda, Indonesia

E-mail: billyyaps@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2025-08-05 Revised: 2025-09-12 Published: 2025-10-20 Keywords: <i>Learning Media;</i> <i>Audio Series;</i> <i>Student Motivation;</i> <i>Learning Outcomes;</i> <i>Brahmavihāra.</i>	This study aims to develop a podcast, especially an audio series, that can be used as a learning media in Buddhist Religious Education. Furthermore, this study also aims to identify the level of attractiveness and effectiveness of the podcast as a learning media. The level of attractiveness is expected to increase the student motivation, while the level of effectiveness is expected to increase the learning outcomes towards the character education that is being implemented. The development of this podcast as a learning media uses the ADDIE development model which consists of five stages, namely Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. This podcast as a learning media is also tested on material and media experts to obtain criticism, suggestions, and input in the development of the final product. The final product is developed with revisions from material and media experts before being tested on students to obtain product feasibility data. The final product of this podcast as a learning media is has an interest rate of 85.35% and an effectiveness rate of 83.67%. Its implementation in the learning process has also been proven to increase the average students' score by 28.5 points or equal to 47.5%. The percentage of the final feasibility of this podcast as a learning media is 84.5% and is declared valid without revision.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2025-08-05 Direvisi: 2025-09-12 Dipublikasi: 2025-10-20 Kata kunci: <i>Media Pembelajaran;</i> <i>Audio Series;</i> <i>Motivasi Belajar;</i> <i>Hasil Belajar;</i> <i>Brahmavihāra.</i>	Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan siniar, khususnya audio series, yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam Pendidikan Keagamaan Buddha. Lebih lanjut, penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi tingkat kemenarikan dan tingkat keefektifan siniar sebagai media pembelajaran. Tingkat kemenarikan siniar diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar, sedangkan tingkat keefektifan siniar diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik terhadap pendidikan karakter yang diselenggarakan. Pengembangan produk media pembelajaran siniar ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Produk media pembelajaran siniar ini juga diuji coba terhadap ahli materi dan ahli media untuk mendapatkan kritik, saran, dan masukan dalam pengembangan produk akhir. Produk akhir dikembangkan dengan revisi dari ahli materi dan ahli media sebelum diuji coba terhadap peserta didik untuk mendapatkan data kelayakan produk. Produk akhir media pembelajaran siniar ini memiliki tingkat kemenarikan sebesar 85,35% dan tingkat keefektifan sebesar 83,67%. Pengimplementasiannya dalam proses pembelajaran juga telah terbukti berhasil meningkatkan nilai rata-rata peserta didik sebesar 28,5 poin atau 47,5%. Persentase kelayakan akhir produk media pembelajaran siniar ini adalah sebesar 84,5% dan dinyatakan valid tanpa revisi.

I. PENDAHULUAN

Agama Buddha bukanlah agama yang bersifat teori belaka. Seseorang tidak dapat dikatakan sebagai seorang Buddhis hanya karena dia membaca dan memahami *Tipiṭaka* saja, tetapi juga harus mampu menginternalisasikan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Menginternalisasikan berarti mempraktikkan, sehingga mereka yang menginternalisasikan Ajaran Buddha adalah mereka yang mempraktikkan nilai-nilai Ajaran Buddha yang didapatnya dari membaca *Tipiṭaka* dalam

kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan tiga cara dalam mempelajari dan memahami *Dhamma*. Dilansir dari laman Dhammacitta.org, tiga cara yang dimaksud adalah *pariyatti*, *paṭipatti*, dan *paṭivedha*.

Agama Buddha tidaklah cukup hanya dipahami secara teori (*pariyatti*), tetapi butuh praktik dalam kehidupan sehari-hari (*paṭipatti*), juga analisa yang mendalam melalui Meditasi Pandangan Terang atau *Vipassanā* (*paṭivedha*). Praktik Ajaran Buddha dalam kehidupan sehari-hari dikatakan dapat membuat seseorang serta

orang-orang di sekitarnya menemukan kedamaian, kesejukan, dan kebijaksanaan di dalam hati. Adapun nilai-nilai yang penting untuk dipraktikkan dalam kehidupan sehari-hari adalah nilai-nilai yang terkandung dalam *Brahmavihāra* (Kheminda, 2024) atau Empat Keadaan Batin Luhur.

Brahmavihāra merupakan pendidikan karakter yang ditawarkan dalam Buddhisme. Pendidikan karakter sendiri secara sederhana dapat dipahami sebagai proses pemberian turunan kepada peserta didik untuk menjadi manusia yang berkarakter (Yadnyawati & Winyana, 2020). Dimensi karakter yang dimaksud meliputi dimensi hati, raga, serta rasa dan karsa. Dalam pendidikan karakter, masa remaja awal adalah masa yang cenderung krusial. Masa remaja awal merupakan masa dimulainya pembentukan jati diri (Sasani, 2018), sehingga pendidikan karakter pada masa ini menjadi sangat berpengaruh dalam pembentukan identitas peserta didik ke depannya. Rentang usia masa remaja awal sendiri memiliki perbedaan antara pendapat ahli yang satu dengan yang lain, tetapi secara umum disepakati bahwa masa remaja awal berada dalam rentang pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP).

Remaja pada masa-masa remaja awal cenderung menunjukkan perilaku yang kurang menentu, emosional, tidak stabil, dan tidak realistis. Dapat dikatakan bahwa masa-masa remaja awal merupakan masa yang kritis. Pendidikan karakter memegang peranan yang besar dalam masa ini guna menghasilkan peserta didik yang berkarakter baik dan memahami nilai-nilai moral dan spiritual yang sesuai. Pendidikan diibaratkan sebagai pelita atau penerang (Sintia dkk., 2020) dengan memberikan bimbingan dan pengetahuan yang dibutuhkan dalam menjalani kehidupan. *Brahmavihāra* dikatakan sebagai pendidikan karakter karena terdiri dari nilai-nilai luhur yang pengamalan dan praktiknya akan menghasilkan sikap dan perilaku yang ideal, yaitu *mettā*, *karuṇā*, *muditā*, dan *upekkhā*.

Pendidikan karakter untuk remaja Buddhis dapat dilakukan dengan dua cara sebagaimana yang tertuang dalam Peraturan Menteri Agama RI Nomor 39 Tahun 2014 tentang Pendidikan Keagamaan Buddha. Pendidikan Keagamaan Buddha didefinisikan sebagai pendidikan yang mempersiapkan peserta didik untuk dapat menjalankan peranan yang menuntut penguasaan pengetahuan tentang ajaran agama Buddha dan/atau menjadi ahli ilmu agama dan mengamalkan ajaran agamanya yang

penyelenggaraannya dapat dilakukan baik secara formal, dikenal dengan nama Pendidikan Dhammasekha, maupun non-formal, seperti Sekolah Minggu Buddhis (Vijjalaya). Pendidikan karakter yang terintegrasi dalam Pendidikan Keagamaan Buddha sangatlah penting untuk mempersiapkan remaja Buddhis menjadi pribadi yang luhur dan mampu berkontribusi bagi kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara sesuai dengan Ajaran Buddha.

Salah satu Sekolah Minggu Buddhis yang aktif adalah Sekolah Minggu Buddha di Vihara Dhanagun. Vihara Dhanagun atau dikenal juga dengan nama Kelenteng Hok Tek Bio merupakan pusat kegiatan agama bagi masyarakat keturunan Tionghoa yang berkeyakinan Taoisme, Konghucu, dan Buddha (Astuti, 2020) yang beralamat di Jalan Suryakencana No. 1, Babakan Pasar, Bogor Tengah, Kota Bogor. Vihara Dhanagun telah dicanangkan sebagai cagar budaya dan diakui sebagai salah satu ikon Kota Bogor. Vihara Dhanagun juga dikenal sebagai pusat Festival Cap Go Meh yang diselenggarakan secara rutin dan merupakan agenda wajib dari Kementerian Pariwisata.

Sekolah Minggu Buddha Vihara Dhanagun menyadari pentingnya pendidikan karakter di luar Pendidikan Keagamaan Buddha itu sendiri. Hal ini tampak dengan adanya kegiatan-kegiatan *outdoor*, kelas pengembangan diri, serta bakti sosial dan bakti lingkungan yang rutin diadakan oleh pengurus. Kegiatan-kegiatan tersebut ditujukan untuk membentuk karakter peserta didik yang bukan hanya religius dan memahami agama Buddha secara teori atau tekstual, tetapi juga memiliki kepedulian terhadap sekitar, kemampuan memecahkan masalah (*problem solving*), dan mampu mengekspresikan dirinya dengan cara yang benar, serta karakter-karakter lainnya yang sesuai dengan agama Buddha, khususnya *Brahmavihāra*. Selain itu, karakter lain yang diharapkan adalah karakter peserta didik yang adaptif terhadap kemajuan zaman agar tidak mudah tergerus oleh arus globalisasi yang sudah tidak dapat dihindari lagi.

Pendidikan karakter tersebut harus dilakukan dengan metode dan media yang tepat agar memperoleh hasil yang sesuai dengan apa yang diharapkan. Pemilihan metode dan media akan sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran dan pendidikan karakter dalam Sekolah Minggu Buddha. Hansen, ketua PMV Dhanagun, menuturkan perlunya penyesuaian metode pembelajaran yang dilakukan dengan era digital yang sedang berlangsung sekarang ini.

Sekolah Minggu Buddha merupakan cara penting dalam menanamkan nilai-nilai dan sifat luhur Buddha kepada anak-anak yang tidak didapatkan dari sekolah formal. Namun, Sekolah Minggu Buddha perlu menyesuaikan kegiatan atau metode pembelajaran yang dilakukan dengan era digital ini. (Wawancara dengan Hansen, tanggal 14 November 2024)

Panjiraharja, ketua GABI Vihara Dhanagun, menilai bahwa pembelajaran dalam Sekolah Minggu Buddha seringkali terkendala oleh rasa bosan yang melanda peserta didik. Rasa bosan membuat peserta didik menjadi kurang atau bahkan tidak fokus dengan materi yang disampaikan sehingga pemahaman peserta didik terhadap materi tidak sesuai dengan yang diharapkan. Oleh karena itu, Panjiraharja menegaskan pentingnya penyampaian materi pembelajaran dengan cara-cara yang menyenangkan agar peserta didik tidak merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung.

Kendala utama adalah anak-anak yang cepat bosan dan tidak menangkap materi yang disampaikan. Pemateri tidak hanya memaparkan materi, melainkan harus mencari cara agar anak tidak merasa bosan dan mampu menangkap materi yang disampaikan. (Wawancara dengan Panjiraharja, tanggal 13 November 2024)

Rasa bosan itu sendiri muncul dari kurangnya ketersediaan dan implementasi media pembelajaran dalam Sekolah Minggu Buddha di Vihara Dhanagun, Bogor. Pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah yang bersifat komunikasi satu arah. Adapun media-media pembelajaran yang selama ini digunakan pun masih terpaku dengan media konvensional, terutama media cetak seperti buku pelajaran formal, majalah Buddhis, maupun komik Buddhis. Salah satu solusi yang dapat ditawarkan adalah pengadaan media pembelajaran agama Buddha yang lebih sesuai dengan era digital, sehingga mampu menarik perhatian peserta didik. Media pembelajaran yang sesuai dengan era digital juga diharapkan dapat membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dan relevan dengan peserta didik.

Media pembelajaran sendiri dinilai memiliki kemampuan untuk memotivasi, meningkatkan minat belajar, dan membuat penyampaian materi pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien (Puspita dkk., 2023). Media pembelajaran merupakan bagian dari kondisi iklim belajar yang memadai. Kondisi iklim belajar yang dimaksud meliputi suasana kelas, hubungan interpersonal, dan dukungan lingkungan belajar (Sudarmawan dkk., 2023). Sarana prasarana,

termasuk di dalamnya media pembelajaran, merupakan bagian dari lingkungan belajar yang turut mendukung pelaksanaan pembelajaran (Jayanti dkk., 2019) yang efektif dan tepat guna.

Media pembelajaran memiliki berbagai macam bentuk, mulai dari media konvensional yang masih dalam bentuk fisik sampai dengan media digital. Menilik pada situasi saat ini, tidak dapat dipungkiri bahwa media konvensional sudah mulai ditinggalkan dan digantikan dengan media digital. Akan menjadi tidak bijaksana bagi seorang pendidik untuk mengabaikan digitalisasi dan perkembangan teknologi yang semakin cepat. Media pembelajaran harus turut mengalami perkembangan agar dapat tetap relevan dengan peserta didik. Dengan demikian, media digital menjadi salah satu alternatif utama untuk digunakan dalam pembelajaran. Lebih lanjut, media pembelajaran juga baiknya mengikuti tren terkini yang ada di masyarakat, terutama di kalangan remaja, agar dapat dengan mudah diterima oleh peserta didik. Salah satu media digital yang sedang mendapatkan banyak atensi sekarang ini adalah media audio.

Menimbang tren yang ada serta popularitasnya, siniar menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang patut diperhitungkan. Siniar sebagai media pembelajaran dinilai mampu memberikan pengaruh yang efektif dan efisien terhadap proses pembelajaran (Kurniasari dkk., 2024). Hal ini didukung oleh kemudahan akses dan tidak adanya batasan dari verifikasi usia. Siniar sebagai media pembelajaran dapat membantu mewujudkan proses pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan (Hutahaeen & Juhana, 2023).

Dalam kaitannya dengan Pendidikan Keagamaan Buddha, khususnya dalam Sekolah Minggu Buddha, Hansen berpendapat bahwa siniar sangat cocok dan relevan dengan peserta didik. "... konten *podcast* disajikan dalam format obrolan yang enteng dan tidak kaku, sehingga cocok dengan gaya komunikasi anak-anak saat ini, dapat disampaikan secara santai, bersifat relevan atau *relatable*, dan mudah diakses," begitu tutur Hansen dalam wawancara yang dilakukan pada Kamis, 14 November 2024.

Siniar itu sendiri memiliki banyak jenis dengan karakteristik yang berbeda-beda antara siniar yang satu dengan yang lain. Salah satu jenis siniar yang cocok untuk dijadikan media pembelajaran adalah *audio series*. *Audio series* merupakan bentuk penggabungan antara drama radio dengan serial siniar. Dengan demikian, *audio series* berisikan cerita-cerita yang dibawakan secara dramatik dalam suatu

rangkaian serial. Jenis siniar ini dikatakan cocok untuk dijadikan media pembelajaran karena kemampuannya dalam mengintegrasikan cerita di dalam kontennya.

Dibandingkan dengan materi pembelajaran yang kaku dan bersifat teoritis, penggunaan cerita dalam penyampaian materi pembelajaran akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Penyampaian materi akan menjadi lebih menyenangkan karena cerita memiliki aspek hiburan yang tidak dapat dipisahkan darinya. Cerita juga dapat memberikan gambaran mengenai karakter yang diharapkan terbentuk dalam diri peserta didik dengan merefleksikannya dalam tokoh-tokoh di dalam cerita tersebut.

Fenomena-fenomena yang telah dipaparkan inilah yang melatarbelakangi peneliti dalam melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan *Audio Series* Berbasis Aplikasi Noice untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi *Brahmavihāra* di Sekolah Minggu Buddha Dhanagun, Bogor”. Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam membantu mengembangkan media pembelajaran yang kreatif, efektif, dan menyenangkan sehingga menjadikan Sekolah Minggu Buddha Vihara Dhanagun, Bogor semakin unggul dan mampu menghasilkan peserta didik-peserta didik yang bukan hanya cerdas, tetapi juga memiliki karakter yang sesuai dengan *Brahmavihāra*.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) untuk menghasilkan media pembelajaran berupa audio series materi *Brahmavihāra*. Pada tahap *Analyze* dilakukan analisis kurikulum, kebutuhan peserta didik, sumber daya, serta validasi masalah untuk merumuskan tujuan pengembangan. Tahap *Design* mencakup perencanaan konsep audio series (genre *slice of life*, durasi, target audiens, promosi, dan penjadwalan produksi). Tahap *Development* meliputi pengembangan ide cerita berbasis buku *Prabhasvara*, penulisan naskah, pemilihan pengisi suara, perekaman, dan editing audio. Tahap *Implementation* diwujudkan dalam penayangan audio series di platform Noice serta pengumpulan umpan balik melalui kuesioner. Tahap *Evaluation* dilakukan dengan pengawasan kesesuaian tayangan, analisis data umpan balik, dan pengukuran keberhasilan audio series sebagai media pembelajaran. Seluruh prosedur

pengembangan ini dipadankan dengan proses produksi audio series agar media yang dihasilkan relevan, menarik, serta efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai *Brahmavihāra*.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis Data

Analisis dilakukan terhadap data-data, baik data kualitatif maupun kuantitatif, yang sudah terkumpul melalui serangkaian tahap uji coba produk yang telah dilakukan. Analisa data tersebut akan menentukan kelayakan *audio series* sebagai media pembelajaran, khususnya dalam materi *Brahmavihāra* pada agama Buddha. Kelayakan *audio series* tersebut dapat dibagi dan dijabarkan dalam dua aspek, yaitu Tingkat Kemenarikan Media Pembelajaran dan Tingkat Keefektifan Media Pembelajaran.

2. Tingkat Kemenarikan Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil wawancara terhadap ahli materi dan ahli media, maka didapat kesimpulan mengenai tingkat kemenarikan media pembelajaran sebagai berikut:

- a) Cerita dan dialog yang dibawakan dalam *audio series* dinilai sudah menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik.
- b) Kualitas *audio series* secara keseluruhan dinilai sudah cukup baik. Revisi yang dilakukan dalam *editing* membantu dalam menyempurnakan *audio series* menjadi lebih menarik.

Hasil perhitungan tingkat kemenarikan media pembelajaran adalah sebesar 85,35%. Persentase tersebut masuk dalam kualifikasi valid dan tidak revisi. Dengan demikian, *audio series* sebagai media pembelajaran telah memenuhi kualifikasi kelayakan dalam tingkat kemenarikan, baik dari ahli materi, ahli media, maupun peserta didik.

3. Tingkat Keefektifan Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil wawancara terhadap ahli materi dan ahli media, maka didapat kesimpulan mengenai tingkat keefektifan media pembelajaran sebagai berikut:

- a) Cerita yang dibawakan dalam *audio series* dinilai sudah efektif dalam menyampaikan materi *Brahmavihāra*, baik secara tersirat melalui sifat dan tingkah laku karakter maupun secara tersurat dari dialog yang disampaikan.
- b) Proporsi antara cerita dan materi dalam *audio series*, juga urutan episode yang disajikan dinilai sudah efektif dalam

menyampaikan materi *Brahmavihāra* dalam suatu pembelajaran yang utuh.

Hasil perhitungan akhir tingkat keefektifan media pembelajaran adalah sebesar 83,67%. Persentase tersebut masuk dalam kualifikasi valid dan tidak revisi. Dengan demikian, *audio series* sebagai media pembelajaran telah memenuhi kualifikasi kelayakan dalam tingkat keefektifan, baik dari ahli materi, ahli media, maupun peserta didik.

4. Revisi Produk

Untuk menyempurnakan *prototype* produk menjadi produk akhir, tentu diperlukan revisi produk yang didasarkan pada kritik, saran, dan masukan dari pakar atau ahli, baik ahli materi ataupun ahli media. Pengembangan *audio series* sebagai media pembelajaran mengalami proses revisi produk sebanyak satu kali. Proses revisi tersebut adalah perbaikan *editing* yang dilakukan terhadap *audio series* berdasarkan kritik, saran, dan masukan yang didapat dari ahli media.

Perbaikan *editing* tersebut dilakukan dengan penambahan *scoring*, baik berupa *sound effect* maupun musik latar (*background music*), untuk menghidupkan emosi dan membangun suasana yang mendukung cerita yang sedang dibawakan. Kerapian *editing* juga lebih diperhatikan, terutama untuk *noise* yang terdapat dalam rekaman beberapa dialog. Selain menghapus *noise* yang ada, dilakukan juga penambahan *scoring* pada bagian-bagian tertentu yang *noise*-nya secara teknis sulit untuk dihilangkan. Dengan demikian, *noise* yang ada menjadi tersamarkan dan hasil akhir *editing* tetap nyaman untuk didengar oleh peserta didik.

Perbaikan *editing* juga melibatkan perubahan susunan dialog dari rekaman dan naskah yang sudah ada. Dikarenakan naskah yang disediakan masih berupa teks belaka, terdapat perbedaan yang ditemukan ketika sudah dibacakan dan direkam oleh para pengisi suara. Perbedaan ini meliputi intonasi, tempo, dan emosi yang dibawakan oleh para pengisi suara dalam dialog-dialog tersebut, yang ternyata melebihi ekspektasi dari naskah itu sendiri. Oleh karena itu, perubahan susunan dialog, bahkan penghapusan beberapa dialog yang dirasa tidak signifikan, dibutuhkan dalam beberapa adegan (*scene*) tertentu untuk memastikan hasil akhir *audio series* memiliki alur cerita yang runtun, berkesinambungan, dan nyaman untuk diikuti oleh peserta didik.

5. Kajian Produk Akhir

Produk akhir merupakan hasil dari pengembangan lebih lanjut, perbaikan, dan revisi terhadap *prototype* produk. Produk akhir telah melalui serangkaian tahapan uji coba dan analisis yang mendalam. Kajian yang dilakukan terhadap produk akhir mencakup Deskripsi Produk Akhir dan Kelayakan Produk Akhir.

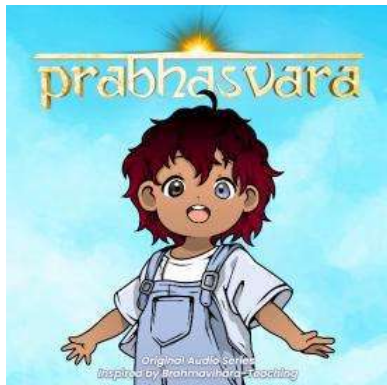
a) Deskripsi Produk Akhir

Proses pembuatan dan pengembangan produk media pembelajaran, yaitu siniar dengan jenis *audio series*, membutuhkan waktu selama 145 hari. Proses itu terhitung sejak pengembangan ide cerita dan penulisan naskah yang dimulai pada Kamis, 19 Desember 2024 sampai dengan pengumpulan dan analisis data yang dilakukan pada Senin, 12 Mei 2025. *Audio series* ini ditulis dan disutradarai oleh Penulis sendiri, Billy Yapananda Samudra, dan di-*edit* oleh Arya Adityatama.

Audio series ini diberi judul Prabhāsvara. Prabhāsvara (प्रभास्वर) secara harfiah memiliki makna jernih. Jernih, dalam konteks ini, merujuk pada kondisi pikiran yang seharusnya, yaitu jernih tanpa ada objek atau afeksi yang memengaruhi pikiran. Dengan melatih pikiran untuk selalu jernih, maka akan terjadi transformasi pribadi dan perubahan perilaku. Perilaku-perilaku yang membawa kepada penderitaan akan terkikis atau bahkan menghilang seutuhnya karena memang sejatinya tidak esensial bagi pikiran itu sendiri. Filosofi transformasi perilaku inilah yang melandasi dipilihnya nama Prabhāsvara sebagai judul dari *audio series* ini.

Audio series Prabhāsvara dipublikasikan melalui aplikasi Noice. Aplikasi Noice sendiri merupakan salah satu aplikasi penyedia konten audio yang berada di bawah naungan PT Mahaka Radio Integra Tbk (MARI). Aplikasi Noice bukan hanya menyediakan konten audio untuk dinikmati, tetapi juga membuka kesempatan bagi setiap orang untuk mengekspresikan diri dan membuat konten audionya sendiri melalui fitur studio. Publikasi melalui aplikasi Noice ini dilakukan untuk aksesibilitas yang lebih luas dan terbuka, membuat *audio series* Prabhāsvara dapat dinikmati oleh siapa saja, di mana saja, dan kapan saja selama terhubung dengan koneksi internet.

Secara sederhana, *audio series* Prabhāsvara membawakan kisah Suddhika, seorang anak yatim piatu, dalam mengatasi trauma atas masa lalunya dengan mempelajari keempat sifat luhur dalam *Brahmavihāra*, baik yang disampaikan secara tersirat maupun tersurat. Suddhika merupakan representasi dari umat awam dan trauma yang dialaminya merupakan simbolisasi dari *kilesa* atau kotoran batin yang masih menghantui umat awam. Ketiga anak asuh lainnya dan anak pengurus panti asuhan, sesuai dengan nama dari masing-masingnya, merupakan representasi dari keempat sifat luhur dalam *Brahmavihāra* tersebut. Kisah ini diharapkan dapat memberikan inspirasi dan semangat kepada peserta didik secara khusus dan pendengar lainnya secara umum untuk belajar mengatasi *kilesa* yang masih ada di dalam batinnya dengan mengamalkan keempat sifat luhur dalam *Brahmavihāra*.



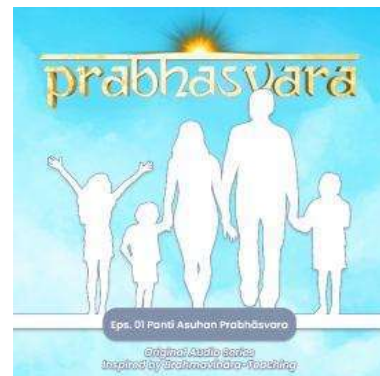
Gambar 1. Ilustrasi *Audio Series* Prabhāsvara

Keseluruhan kisah Suddhika tersebut dikemas selama 84 menit 26 detik dan dibagi ke dalam enam episode *audio series*. Berikut adalah spesifikasi dari masing-masing episode di dalam *audio series* Prabhāsvara:

1) Episode 01 Panti Asuhan Prabhāsvara

Episode pertama dari *audio series* Prabhāsvara memiliki durasi selama 12 menit 53 detik. Episode ini menceritakan bagaimana para penghuni Panti Asuhan Prabhāsvara, yaitu Metta, Karuna, dan Mudita, mendapat kabar mengenai akan adanya anak asuh baru dari Upekkha, anak pengurus panti asuhan. Episode ini merupakan episode perkenalan yang ditutup dengan disambutnya Suddhika, sang anak asuh

baru dengan semua trauma masa lalunya, di Panti Asuhan Prabhāsvara.



Gambar 2. Ilustrasi Episode 01 Panti Asuhan Prabhāsvara

Pada episode ini, Nathania Odella Rustam berperan sebagai Suddhika, Aurelly Sinanta Poek Xin Pei sebagai Metta, Reyben Abednego Jaya Surya sebagai Karuna, Felisha Yap sebagai Mudita, dan Billy Yapananda Samudra sebagai Upekkha.

2) Episode 02 Taman

Episode kedua dari *audio series* Prabhāsvara memiliki durasi selama 12 menit 39 detik. Episode ini menceritakan Metta yang mengajak Suddhika bermain ke taman kota dan menemukan anak-anak yang merundung Suddhika karena perbedaan fisik yang dimilikinya. Episode ini menyorot implementasi *mettā* atau cinta kasih dalam lingkup pertemanan. Episode ini juga mengutip *Mettānisamsa Sutta* (AN V: 342) dalam dialog akhirnya yang ditujukan sebagai bobot materi pembelajaran agama Buddha.



Gambar 3. Ilustrasi Episode 02 Taman

Pada episode ini, Nathania Odella Rustam berperan sebagai Suddhika,

Aurellya Sinanta Poek Xin Pei sebagai Metta, Reyben Abednego Jaya Surya sebagai Karuna, Felisha Yap sebagai Mudita, Billy Yapananda Samudra sebagai Upekkha, dan Zaki Surya Putra, Tasya Febriani, dan Muhamad Azka Maulana sebagai anak-anak yang bermain di taman.

3) Episode 03 Burung Gereja

Episode ketiga dari *audio series* Prabhāsvara memiliki durasi selama 13 menit 28 detik. Episode ini menceritakan bagaimana Suddhika, bersama dengan Karuna, menolong seekor burung gereja yang sayapnya terluka. Episode ini menyorot implementasi *karuṇā* atau welas asih dalam tindakan nyata, yaitu menolong makhluk yang tengah menderita. Episode ini juga mengutip *Mettā Sutta* (Kp 9) dan *Cūḷakammavibhaṅga Sutta* (MN 135) dalam dialog akhirnya yang ditujukan sebagai bobot materi pembelajaran agama Buddha.



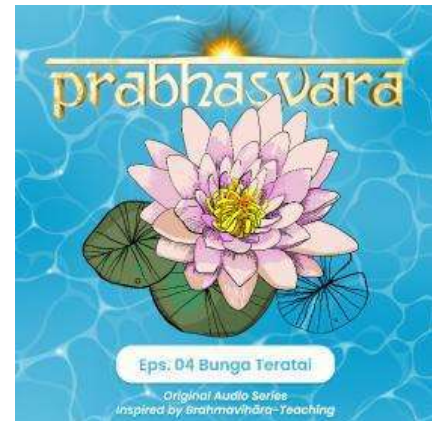
Gambar 4. Ilustrasi Episode 03 Burung Gereja

Pada episode ini, Nathania Odelia Rustam berperan sebagai Suddhika, Aurellya Sinanta Poek Xin Pei sebagai Metta, Reyben Abednego Jaya Surya sebagai Karuna, Felisha Yap sebagai Mudita, dan Billy Yapananda Samudra sebagai Upekkha.

4) Episode 04 Bunga Teratai

Episode keempat dari *audio series* Prabhāsvara memiliki durasi selama 13 menit 40 detik. Episode ini menceritakan Mudita yang mengajak Suddhika untuk ikut dengannya ke kebun bunga di taman kota. Episode ini menyorot implementasi *muditā* atau turut berbahagia yang dikorelasikan dengan bagaimana Mudita senang

fotografi karena ingin mengabadikan momen-momen bahagia yang ditemuinya. Dalam episode ini juga disebutkan bahwa Suddhika akan masuk ke sekolah baru, membangkitkan trauma masa lalunya akan perundungan yang sempat dialaminya di panti asuhan dan sekolahnya yang lama. Dalam salah satu dialognya, terdapat kutipan dari *Parisā Sutta* (AN III: 95) yang ditujukan sebagai bobot materi pembelajaran agama Buddha.

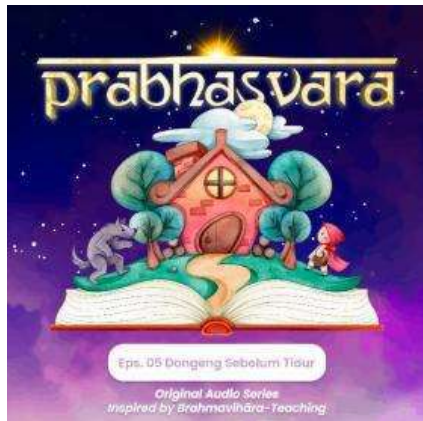


Gambar 5. Ilustrasi Episode 04 Bunga Teratai

Pada episode ini, Nathania Odelia Rustam berperan sebagai Suddhika, Aurellya Sinanta Poek Xin Pei sebagai Metta, Reyben Abednego Jaya Surya sebagai Karuna, Felisha Yap sebagai Mudita, dan Billy Yapananda Samudra sebagai Upekkha.

5) Episode 05 Dongeng Sebelum Tidur

Episode kelima dari *audio series* Prabhāsvara memiliki durasi selama 17 menit 55 detik. Episode ini menceritakan bagaimana Suddhika mengalami mimpi buruk atas trauma masa lalunya, juga bagaimana Upekkha berusaha untuk menenangkan Suddhika dengan menceritakan kisah-kisah *Jātaka* sebagai dongeng sebelum tidur. Kisah *Jātaka* yang dibawakan dalam episode ini adalah *Pūṭimaṇsa Jātaka* (Ja 437) dan *Naḷapāṇa Jātaka* (Ja 20). Episode ini juga menyorot implementasi *upekkhā* atau tenang-seimbang dalam menghadapi permasalahan dalam kehidupan ini. Episode ini mengutip *Mahālomahaṃsacarīya* (Cp 35) dalam dialog akhirnya yang ditujukan sebagai bobot materi pembelajaran agama Buddha.

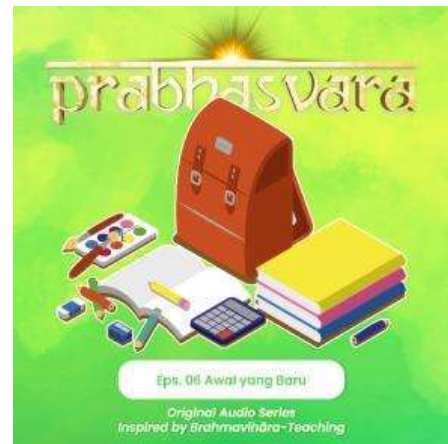


Gambar 6. Ilustrasi Episode 05 Dongeng Sebelum Tidur

Pada episode ini, Nathania Odelia Rustam berperan sebagai Suddhika, Billy Yapananda Samudra sebagai Upekkha, Rita Sulistia, Sabrina Arviani Putri, dan Japar Sidik sebagai perundung, Dinda Fitriyadi sebagai kambing betina, Arya Adityatama sebagai serigala jantan, Audrey Azhley Azmar sebagai serigala betina, Sarah Zahrani dan Radhiatul Iffa sebagai rakyat kera, Jason Collen sebagai setan air, dan Fernaldy Putra Wijaya sebagai raja kera.

6) Episode 06 Awal yang Baru

Episode keenam sekaligus terakhir dari *audio series* Prabhāsvara memiliki durasi selama 13 menit 51 detik. Episode ini menceritakan bagaimana para penghuni Panti Asuhan Prabhāsvara menyiapkan Suddhika untuk hari pertamanya masuk di sekolah baru. Episode ini merupakan episode penutup dalam musim tayang perdana dari *audio series* Prabhāsvara. Episode ini ditutup dengan manis, di mana Suddhika pada akhirnya mampu mengatasi trauma masa lalunya dan beradaptasi dengan lingkungan baru di sekolah barunya tersebut, bahkan berkenalan dan mendapatkan teman baru yang menerimanya apa adanya.



Gambar 7. Ilustrasi Episode 06 Awal yang Baru

Pada episode ini, Nathania Odelia Rustam berperan sebagai Suddhika, Aurelly Sinanta Poek Xin Pei sebagai Metta, Reyben Abednego Jaya Surya sebagai Karuna, Felisha Yap sebagai Mudita, Billy Yapananda Samudra sebagai Upekkha, Jannatu Sauqiya sebagai Karen, Sekar Ayu Widyaningtyas sebagai guru, dan Zaki Surya Putra, Tasya Febriani, Muhamad Azka Maulana, Rita Sulistia, Sabrina Arviani Putri, serta Japar Sidik sebagai murid kelas. Episode ini juga ditutup dengan sebuah lagu orisinal mengenai keempat sifat luhur dalam *Brahmavihāra*. Lagu ini juga menggambarkan bagaimana keempat tokoh yang menjadi representatif dari *Brahmavihāra* tersebut menaungi Suddhika sebagai sebuah keluarga. Lagu ini diciptakan oleh Charis Joshua Untung sebagai komposer dan Billy Yapananda Samudra sebagai penulis lirik, dimainkan oleh Rangga Pranendra sebagai musisi, dan dinyanyikan oleh Gabriel Rafatu Dewanti Akinyemi sebagai vokalis.

b) Kelayakan Produk Akhir

Produk media pembelajaran yang dihasilkan merupakan siniar dengan jenis *audio series* yang dikembangkan dengan menggunakan metode pengembangan ADDIE. Produk media pembelajaran ini merupakan respons dari tren siniar di kalangan masyarakat pada beberapa tahun terakhir ini. Dengan mengikuti tren yang ada, produk media pembelajaran ini mampu memberikan daya tarik yang tidak dapat ditemukan dalam media-media pembelajaran konvensional.

Bukan hanya sekedar mengikuti tren secara membabi buta, produk media pembelajaran ini juga mengimplementasikan Teori Transportasi Naratif di dalamnya. Dengan menyuguhkan sebuah cerita yang jelas dan terstruktur, produk media pembelajaran ini mampu membawa peserta didik untuk ikut larut dalam dunia fiksi yang disajikan. Relevansi dan kedekatan peserta didik dengan cerita yang dibawakan menjadi landasan untuk transformasi positif dalam diri peserta didik.

Bukan hanya menambah pemahaman peserta didik terhadap materi *Brahmavihāra* secara khusus dan agama Buddha secara umum, produk media pembelajaran ini juga diharapkan mampu menimbulkan perubahan pada sikap dan perilaku peserta didik. Baik melalui ucapan maupun tindakan, peserta didik diharapkan mampu untuk mengamalkan *Brahmavihāra* dalam kehidupan sehari-hari setelah menggunakan produk media pembelajaran ini. *Brahmavihāra* bukan hanya sekedar teori belaka, perubahan nyata pada sikap dan perilaku peserta didik justru menjadi keberhasilan utama dari produk media pembelajaran ini.

Untuk mengetahui kelayakan produk akhir media pembelajaran ini, dilakukan serangkaian analisis terhadap data-data yang sudah terkumpul sebelumnya. Data-data tersebut akan dikuantitatifkan dalam bentuk persentase untuk mengetahui kualifikasi kelayakan produk akhir media pembelajaran berdasarkan Tabel Kualifikasi Tingkat Kelayakan yang telah ditentukan sebelumnya. Berikut adalah perhitungan akhir yang diperoleh dari data-data yang telah ada:

$$P = \frac{\sum X}{(\sum X_1 \times n)} \times 100\%$$
$$P = \frac{\sum X_{\text{Kemenarikan}} + \sum X_{\text{Keefektifan}}}{((\sum X_{1.\text{Kemenarikan}} + \sum X_{1.\text{Keefektifan}}) \times n)} \times 100\%$$
$$P = \frac{1387 + 1414}{(125 + 130) \times 13} \times 100\%$$
$$P = \frac{2801}{255 \times 13} \times 100\%$$
$$P = \frac{2801}{3315} \times 100\%$$
$$P = 0,8449 \dots \times 100\%$$
$$P = 84,49\% \approx 84,5\%$$

Berdasarkan perhitungan akhir tersebut, diperoleh persentasi kelayakan

sebesar **84,5%**. Berdasarkan Tabel Kualifikasi Tingkat Kelayakan, maka persentase kelayakan tersebut masuk dalam kategori **Valid dan Tidak Revisi**. Dengan demikian, maka produk akhir media pembelajaran ini dapat dinyatakan **LAYAK** sebagai media pembelajaran.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Simpulan yang didapat berdasarkan pengembangan produk media pembelajaran berupa siniar dengan jenis *audio series* yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Siniar dengan jenis *audio series* dapat dikembangkan dan digunakan sebagai media pembelajaran dalam Pendidikan Keagamaan Buddha, serta dapat diimplementasikan secara nyata dalam proses pembelajaran yang dilakukan.
2. Dengan tingkat kemenarikan sebesar 85,35%, maka penggunaan siniar dengan jenis *audio series* dalam proses pembelajaran memiliki kemampuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
3. Dengan tingkat keefektifan sebesar 83,67%, maka penggunaan siniar dengan jenis *audio series* dalam proses pembelajaran memiliki kemampuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

B. Saran

Berdasarkan simpulan mengenai pengembangan produk media pembelajaran berupa siniar dengan jenis *audio series* ini, maka didapatkan beberapa saran sebagai berikut:

1. Saran Pemanfaatan

Saran pemanfaatan ditujukan kepada guru-guru agama Buddha di mana produk media pembelajaran siniar dengan jenis *audio series* ini dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran dalam Pendidikan Keagamaan Buddha, khususnya untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

2. Diseminasi

Diseminasi merupakan bentuk penyebaran informasi yang dilakukan secara sadar dan terencana kepada suatu kelompok tertentu (Nahwiyah dkk., 2024). Berkaitan dengan diseminasi, maka produk media pembelajaran siniar dengan jenis *audio series* ini diharapkan dapat disosialisasikan dan disebarluaskan

kepada guru-guru agama Buddha, baik yang mengajar di institusi pendidikan formal maupun non-formal, secara daring dengan memberdayakan media sosial dan secara luring melalui seminar yang dilakukan di sekolah atau Vihara. Pengembangan media pembelajaran siniar dengan jenis *audio series* ini juga akan dipublikasikan dalam sebuah jurnal ilmiah dalam lingkup nasional maupun internasional.

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Produk media pembelajaran siniar dengan jenis *audio series* ini dapat dikembangkan lebih lanjut oleh guru-guru agama Buddha dengan mengeksplorasi materi yang berbeda, mengembangkan lebih lanjut narasi atau cerita di dalam *audio series* untuk penambahan episode dan musim tayang, dan melakukan adaptasi ke media lain seperti video animas

DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah, D. S., Hadi, R. N., & Suryandari, M. (2024). Peran Media Pembelajaran dalam Konteks Pendidikan Modern. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 4(1), 91–101. <https://doi.org/https://doi.org/10.9644/sindoro.v4i1.2933>
- Aditya, A. (2021, Oktober 14). *Sastra Berbasis Media Siniar*. Kumparan. <https://kumparan.com/awan-aditya/sastra-berbasis-media-siniar-1wifqWazz9y>
- Administrator. (2024, Juli 27). *Alasan Mengapa Kita Menyukai Cerita*. Universitas Islam An Nur Lampung. <https://an-nur.ac.id/blog/alasan-mengapa-kita-menyukai-cerita.html>
- Andeka, W., Darniyanti, Y., & Saputra, A. (2021). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa SDN 04 Sitiung. *CONSILIUM Journal: Journal Education and Counseling*, 1(2), 193–205.
- Asih, R., Naga, D. S., & Muljadi. (2021). Hubungan Antara Kemandirian Belajar dan Tanggung Jawab Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Korelasional pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Buddha di SMA Dharmaputra Tangerang). *Jurnal Dhammavicaya*, V(1), 52–64.
- Asmayanti, A., Cahyani, I., & Idris, N. S. (2020). Model ADDIE untuk Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Eksplanasi Berbasis Pengalaman. *Seminar Internasional Riksa Bahasa*, XIV, 259–267. <http://proceedings.upi.edu/index.php/riksabahasa>
- Asmuki, Aziz, Abd., & Shaleh, M. (2021). Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Edmodo Bagi Guru Pendidikan Agama Islam. *Jurnal AL MURABBI*, 7(1), 1–19. <https://jurnal.yudharta.ac.id/v2/index.php/pai>
- Astuti, T. (2020, Januari 24). *Menengok Dhanagun, Wihara Berusia 3 Abad di Bogor*. Kompas. <https://megapolitan.kompas.com/read/2020/01/24/06393171/menengok-dhanagun-wihara-berusia-3-abad-di-bogor>
- Azhar, M., & Wahyudi, H. (2024). Motivasi Belajar: Kunci Pengembangan Karakter dan Keterampilan Siswa. *Uluwwul Himmah Education Research Journal*, 1(1), 1–15. <https://irbijournal.com/index.php/uherj/index>
- Bodhi, B. (2020). *Bala Sutta*. DhammaCitta. <https://dhammacitta.org/teks/an/an9/an9.5-id-bodhi.html>
- Buddhaghosa, B. (2020). *The Path of Purification (Visuddhimagga)* (B. Ñāṇamoli, Penerj.; 1 ed.). Buddhist Publication Society Pariyatti Editions.
- Chalmers, R. (2021). *The Jataka* (2 ed., Vol. 1). Global Grey Ebooks.
- Chang, C.-C. C. (2021, Mei 20). *A Treasury of Mahāyāna Sūtras*. Buddha-Nature. <https://buddhanature.tsadra.org/index.php/Books/A Treasury of Mah%C4%81y%C4%81na S%C5%ABtras>
- Devi, M. P. (2022). Pelaksanaan Brahma Vihāra Sebagai Sarana Mewujudkan Toleransi Antar Umat Beragama Di Indonesia. *Jotika Journal in Education*, 2(1), 23–28. <https://doi.org/https://doi.org/10.56445/jje.v2i1.60>
- Duncan, A. (2024, November 30). *Mahagovinda Sutta (DN 19)*. Buddha Center.

<https://palisuttas.com/2015/02/22/mahagovinda-sutta-dn-19-r/>

- Egri, L. (2020). *The Art of Dramatic Writing: Seni Menulis Lakon Teater* (I. S. Yuga, Ed.; A. Sundarela, Penerj.; 1 ed.). Kalabuku.
- Elvira Z., N., Neviyarni, & Nirwana, H. (2022). Studi Literatur: Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Eductum: Jurnal Literasi Pendidikan*, 1(2), 350–359. <https://doi.org/10.56480/eductum.v1i2.767>
- Euritt, A. (2023). Podcasting as an Intimate Medium. Dalam *Routledge Studies in New Media and Cyberculture*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003340980>
- Fadjarajani, S., Indrianeu, T., Haekal, T. M., Purnama, Y. I., Abdullah, G., Saleh, M., Hasanudin, C., Srinawati, W., Kurniawan, P. Y., Riyanto, S., Srikaningsih, A., Mumtahana, H. A., Widyaningrum, H. K., Nasir, Muh., & Rahmat, A. (2020). *Media Pembelajaran Transformatif* (A. Rahmat & Yuhelson, Ed.; 1 ed.). Ideas Publishing.
- Fiska, R. (2021). *Pengertian Sudut Pandang dan Jenis-jenisnya*. Gramedia. <https://www.gramedia.com/literasi/sudut-pandang/>
- Gautami, A. S., Yanti, E., Susanto, T., & Syah, R. (2023). Development of The Brahma-Vihara Attitude Measurement Instrument Among Buddhist Adolescents. *Edukasi*, 17(1), 29–37. <https://doi.org/10.15294/edukasi.v17i1.44157>
- Ghosh, S., & Borah, B. (2022). Buddhist Ethics of Brahavihāras With Special Reference to The Jātaka-Tales: A Study. *Prācyā, XIV*(17), 141–148. <https://www.researchgate.net/publication/365428035>
- Green, M. C. (2021). Transportation into Narrative Worlds. Dalam *Entertainment-Education Behind the Scenes* (hlm. 87–101). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-030-63614-2_6
- Hansen. (2024, November 14). Komunikasi Pribadi [Wawancara Pribadi].
- Hariyanto. (2017, November 3). *Klasifikasi Media Pembelajaran*. BPMP Riau. <https://bpmpriau.kemdikbud.go.id/2017/11/03/klasifikasi-media-pembelajaran/>
- Haryanti, R. (2019, Oktober 8). *Bagaimana Cerita Sebuah Film Bisa Memengaruhi Penonton?* Kompas. <https://www.kompas.com/tren/read/2019/10/08/064700065/bagaimana-cerita-sebuah-film-bisa-memengaruhi-penonton?page=all>
- Hayati, K., & Ariestanty, C. (2023). Konstruksi Pendengar Radio pada Masyarakat Indonesia (Studi Kasus pada Aplikasi Noice). *Global Komunika*, 6(1), 9–18. www.solarmio.com
- Hennig, N. (2017). Podcast Literacy: Educational, Accessible, and Diverse Podcasts for Library Users. Dalam *Library Technology Reports* (Vol. 53, Nomor 2).
- Heriyani, W. (2022, Oktober 8). *Makin Populer, Ini Beda Podcast vs Audio Series*. iNews. <https://www.inews.id/techno/internet/makin-populer-ini-beda-podcast-vs-audio-series>
- Hikma, I. (2023, Februari 27). *Audio Series Invoice X Noice: Membawa Kembali Romansa Drama Audio Melalui Platform Baru*. Invoice. <https://invoice.com/blog/kerjasama-invoice-noice-audioseries-voice-over-radio-drama-95>
- Hughes, J. M., Oliveira, J., & Bickford, C. (2022). The Power of Storytelling to Facilitate Human Connection and Learning. *Impact: Center for Interdisciplinary Teaching & Learning*, 11(2), 17–25. <https://iine.org/suitcase-stories>
- Hutahaean, C. N., & Juhana, A. (2023). Study Literature Review: Pemanfaatan Podcast sebagai Media Edukasi dalam Dunia Pendidikan. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(3), 134–138. <https://doi.org/10.32585/edudikara.v8i3.348>
- Jayanti, C. D., Setyaningsih, & Suranto. (2019). Identifikasi Masalah yang Dihadapi Guru Pendidikan Agama Buddha dalam Proses Pembelajaran di SMP Kabupaten Semarang. *Jurnal Pencerahan*, 12(2), 1–14.

<https://doi.org/https://doi.org/10.58762/jupen.v12i2.30>

- Kheminda, A. (2019). *Manual Abhidhamma: Ajaran Tentang Realitas-Realitas Hakiki Bab 2 Faktor-Faktor Mental* (F. Laksana & M. Wartono, Ed.; 2 ed.). Yayasan Dhammavihari.
- Kheminda, A. (2019). *Manual Abhidhamma: Ajaran Tentang Realitas-Realitas Hakiki Bab 6 Materi* (F. Laksana & M. Wartono, Ed.; 1 ed.). Yayasan Dhammavihari.
- Kheminda, A. (2024). *Ovādakathā: Kumpulan Ceramah yang Berisikan Nasihat* (Agustini, Ed.; 1 ed., Vol. 1). Yayasan Dhammavihari.
- Kifaya, A. (2022, Juni 13). *Mengenal Unsur Intrinsik Karya Sastra Beserta Penjelasannya*. Viva. <https://www.viva.co.id/edukasi/1484625-unsur-intrinsik-karya-sastra>
- Kurniasari, S., Safitri, D., & Sujarwo. (2024). Pengaruh Podcast Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa. *JURRIPIEN: Jurnal Riset Rumpun Ilmu Pendidikan*, 3(1), 146–154. <https://doi.org/10.55606/jurripen.v3i1.2763>
- Kustiawan, W., Rahmadhani, A., Syakilah, N., Lestari, N., Siregar, R. R., & Salsabila, T. (2022). Copywriting Style dan Struktur Naskah Radio. *JUITIK: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Komunikasi*, 2(3). <http://journal.sinov.id/index.php/juitik/indexHalamanUTAMAJurnal:https://journal.sinov.id/index.php>
- Kustyamegasari, A., & Setyawan, A. (2020). Analisis Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik Muatan Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas 3 SDN Banyuajuh 6 Kamal. *Prosiding Nasional Pendidikan*, 1, 582–589.
- Limurty, C., Lamirin, Nuriani, & Winata, S. H. (2021). Efektivitas Pembelajaran Berbasis Online dengan Google Classroom terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti di SD W. R. Supratman 1 Medan Tahun Ajaran 2020-2021. *Jurnal Ilmu Agama dan Pendidikan Agama Buddha*, 3(2).
- LMK, A. (2024, Mei 16). *Yuk! Pahami Apa Itu Music Score?* Lab Media Komunikasi Universitas Budi Luhur. <https://lmk.budiluhur.ac.id/2024/05/16/yuk-pahami-apa-itu-music-score/>
- Maspuroh, U., Nurhasanah, E., Syafroni, R. N., & Sugiarti, D. H. (2023). Persepsi Siswa terhadap Pembelajaran Keterampilan Berbicara dalam Pembentukan Personal Branding melalui Media Siniar. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa dan Sastra*, 9(1), 334–348. <https://e-journal.my.id/onoma>
- Mayangsari, D., & Tiara, D. R. (2019). Podcast Sebagai Media Pembelajaran Di Era Milenial. *Jurnal Golden Age Universitas Hamzanwadi*, 3(02), 126–135.
- Model Pengembangan ADDIE*. (2022, Desember 3). EduChannel Indonesia. <https://educhannel.id/artikel/penelitian-dan-pengembangan/model-pengembangan-addie.html>
- Moore, T. (2024). Pedagogy, Podcasts, and Politics: What Role Does Podcasting Have in Planning Education? *Journal of Planning Education and Research*, 44(3), 1134–1147. <https://doi.org/10.1177/0739456X221106327>
- Mufarikha, & Darihastining, S. (2022). Peningkatan Kemampuan Menyimak Cerita Rakyat Pada Siswa Kelas V MI Ghozaliyah Melalui Media Audio. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya (Mateandrau)*, 1(2), 30–53.
- Mulyani, R. (2021). Eksplorasi Terhadap Kemungkinan Desain Podcast Pendidikan Tinggi di Indonesia. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(2), 381–394. <https://doi.org/10.37905/aksara.7.2.381-394.2021>
- Nadya, F. (2023, Juli 19). *Apa Itu Drama Audio yang jadi Podcast sebagai Tren Hiburan Anak Muda*. Prambors. <https://www.pramborsfm.com/entertainment/apa-itu-drama-audio-yang-jadi-podcast-sebagai-tren-hiburan-anak-muda/all>
- Nahwiyah, S., Murhayati, S., & Zaitun, Z. (2024). Implementasi Inovasi Kurikulum: Difusi, Diseminasi, Proses Keputusan Inovasi

- (Studi Kasus: Pendidikan Agama Islam-Uniks). *Jurnal Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Kramat Jati*, 5(2), 405–412.
<https://doi.org/10.55943/jipmukjt.v5i2.294>
- Nofiasari, W., & Hutagalung, C. A. (2023). Storytelling Sebagai Teknik Pembelajaran Pengembangan Karakter Diri Anak di Rumah Belajar Cahaya Indonesia. *Jurnal Abdimas Bina Bangsa*, 4(1), 392–402.
<https://doi.org/10.46306/jabb.v4i1>
- Nugroho, F. T. (2021, September 21). *Jenis-Jenis Karya Sastra yang Populer, Lengkap Beserta Penjelasannya*. Bola.
<https://www.bola.com/ragam/read/4663614/jenis-jenis-karya-sastra-yang-populer-lengkap-beserta-penjelasannya>
- Nurchahyo, S. (2025, Februari 26). Komunikasi Pribadi [Wawancara Pribadi].
- Nurulloh, M. I., Sastromihardjo, A., & Abidin, Y. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Sinar (Podcast) dalam Pembelajaran Berbicara. *Seminar Internasional Riksa Bahasa*, XV, 181–185.
<http://proceedings.upi.edu/index.php/riksabahasa>
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *DHARMA ACARIYA NUSANTARA: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Panjiraharja, R. P. (2024, November 13). Komunikasi Pribadi [Wawancara Pribadi].
- Pariatno, T., Sedtyadi, H., & Walyono. (2021). Analisis Pembelajaran Daring terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Buddha (Studi Kasus di SMA Bhakti Karya Kecamatan Kaloran, Kabupaten Temanggung). *Jurnal Pendidikan, Sains, Sosial, dan Agama*, 7(2), 74–88.
- Praptiyono, K., & Supriyanta, Y. (2023). Peranan Meditasi Empat Appamanna dalam Meningkatkan Kerukunan Antar Umat Beragama. *PATISAMBHIDA: Jurnal Pemikiran Buddha dan Filsafat Agama*, 4(1), 50–58.
<https://doi.org/10.53565/patisambhida.v4i1.897>
- Prasetyo, S. P., Suryawati, I., Jati, R. P., & Sumardi, E. (2023). Strategi Tim Produksi Audio Series Catatan Pembalasan Fajar Dalam Mempertahankan Pendengar Aplikasi Noice. *PROPAGANDA*, 3(2), 83–94.
<https://doi.org/10.37010/prop.v3i2.1239>
- Puspita, P., Wong, M., Ariani, A. V., Suwito, L., & Mulyadi. (2023). Strategi Pengembangan Bahan Ajar Agama Buddha Pada Siswa Sekolah Minggu Buddha Kabupaten Kotawaringin Barat Berbasis Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Budi Pekerti Agama Buddha*, 1(3), 08–16.
<https://doi.org/10.61132/jbpab.v1i3.550>
- Putri, J. K. (2022). *Memfaatkan Sinar sebagai Media Pembelajaran*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
<https://badanbahasa.kemdikbud.go.id/artikel-detail/3568/memfaatkan-sinar-sebagai-media-pembelajaran>
- Putri, M. F., Ginting, H., & Riasnug rahani, M. (2018). Pengaruh Metode Digital Storytelling dalam Peningkatan Employee Engagement Karyawan PT PLN Jawa Barat. *Humanitas (Jurnal Psikologi)*, 2(2), 119–134.
<https://doi.org/https://doi.org/10.28932/humanitas.v2i2.1566>
- Radika, M. I., & Setiawati, S. D. (2020). Strategi Komunikasi Podcast dalam Mempertahankan Pendengar (Studi Kasus dalam Podcast Do You See What I See). *MEDIALOG: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 3(2), 96–106.
- Richmond, S. (2020). *Repurposing Established Radio and Audio Series to Address the COVID-19 Educational Crises*.
- Rinpoche, D. (2017). *Catur Brahmawihara: Praktik Meditasi Empat Kemuliaan Tanpa Batas* (H. L., A. C. K., & S. Khu, Ed.; R. W., N. L., N. P. R. F., A. K., & S. Ken, Penerj.). Penerbit Saraswati.
- Rumainur. (2016). *Pengembangan Media Ajar Berbasis Multimedia Autoplay Studio 8 dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas XI MA Bilingual Batu Malang*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Rustamana, A., Amelia, F., Utami, S. F. D., & Riza, F. (2023). Pemanfaatan dan Pengembangan

- Media Non-Cetak: Program Audio, Transparansi dan Audiotransparansi. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 1(11), 101–112.
- Sarbini. (2020). Pengaruh Motivasi Belajar dan Lingkungan Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Buddha di SMP Negeri 2 Kaloran Kabupaten Temanggung. *Bahusacca: Jurnal Pendidikan Dasar dan Manajemen Pendidikan*, 1(1).
- Sari, F. A. (2024). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Sistem Pembelajaran. *ENTINAS: Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran*, 2(2), 414–421.
- Sasani, M. M. (2018, November 6). *Memahami perkembangan Remaja Awal (Remaja SMP)*. Sekolah Kristen Ketapang Jakarta. <https://www.skketapang.org/memahami-perkembangan-remaja-awal-remaja-smp-oleh-ibu-marheni-muji-sasanti-kepsek-smp/>
- Sayadaw, V. M. (2021, Juni 9). *Brahmavihāra Dhamma*. Ātāpī Sampajāno Satimā. <https://satima.net/brahmavihara-dhamma-mahasi-sayadaw-eng/>
- Seanburan, P. (2024). Teaching Buddhism in the 21st Century: Integrating Tradition with Modern Educational Practices. *Journal of Exploration in Interdisciplinary Methodologies*, 1(1), 1–9.
- Sebastian, Y., & Utami, U. (2023). *Meaningful Storytelling: Lebih dari Sensasi, Cerita yang Penuh Esensi* (R. Febiratri, Ed.; 1 ed.). GagasMedia.
- Sidharta, S. A. (2025, Januari 22). Komunikasi Pribadi [Wawancara Pribadi].
- Sintia, Acep, L., & Priastana, J. (2020). Relevansi Pengetahuan Dasa Samyojana Dalam Pendidikan Agama Buddha Dengan Peningkatan Moralitas. *Jurnal Dhammavicaya: Jurnal Pengkajian Dhamma*, IV(1), 27–31. <https://doi.org/https://doi.org/10.47861/dv.v4i1.25>
- Siswoyo, E. (2023). Upaya Kausalya dan Quantum Learning. *Jurnal Agama Buddha dan Ilmu Pengetahuan*, 9(1), 57–68. <https://doi.org/10.53565/abip.v9i1.786>
- Storr, W. (2020). *The Science of Storytelling: Why Stories Make Us Human and How to Tell Them Better*. ABRAMS.
- Strickland, B. K., Brooke, J. M., Zischke, M. T., & Lashley, M. A. (2021). Podcasting as a Tool to Take Conservation Education Online. *Ecology and Evolution*, 11(8), 3597–3606. <https://doi.org/10.1002/ece3.7353>
- Subandi, A., Paramita, S., Asih, S., Yatno, T., Ngadat, & Mugiyo. (2024). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Film Pendek Bagi Generasi Muda Buddhis di Kecamatan Girimarto Kabupaten Wonogiri. *Vivabio: Jurnal Pengabdian Multidisiplin*, 6(1), 23–29. <https://doi.org/10.35799/vivabio.v6i1.52516>
- Sudarmawan, L., Mujiyanto, & Yadnyawati, I. A. (2023). Pengaruh Iklim Belajar dan Kecerdasan Emosional (EQ) Terhadap Prestasi Belajar pada Nilai Akademik Siswa Beragama Buddha. *Jurnal Pendidikan, Sains, Sosial dan Agama*, 9(2), 73–84. <https://doi.org/10.53565/pssa.v9i2.979>
- Sudjatmiko, Dr. S. (2023). *Jalan Keselamatan dari Buddhisme: Mahayana bagi Orang Awam* (1 ed.). CV Bintang Semesta Media.
- Sugatri, M. (2021). Peranan Siniar sebagai Media Pembelajaran Sosiologi di Masa Pandemi. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 6(1), 58–66. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v6i1.219>
- Syuhada, F., Rizky, N. F., Putra, A. D. T., & Febriansyah, A. (2023). LAMLOP (Learning About Maritim In The Port): Media Pembelajaran Berbasis Podcast. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 10(1), 32–37. <https://doi.org/10.35134/jpti.v10i1.153>
- Tantra, M. W. (2020). Terbentuknya Bumi dan Hancurnya Bumi (Agama Buddha Memberikan Jawaban Seiring dengan Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi). *Jurnal Agama Buddha dan Ilmu Pengetahuan*, VII(1), 26–38.
- Thabroni, G. (2022, November 6). *Hasil Belajar: Pengertian, Klasifikasi, Indikator, dan Faktor-Faktor*. Serupa.id.

- <https://serupa.id/hasil-belajar-pengertian-klasifikasi-indikator-dan-faktor-faktor/>
- Thanissaro, B. (2017). *Maha-cattarisaka Sutta: The Great Forty*. Access to Insight. <https://www.accesstoinsight.org/tipitaka/mn/mn.117.than.html>
- Thanissaro, B. (2017). *Subhasita Sutta: Well-Spoken*. Access to Insight. <https://www.accesstoinsight.org/tipitaka/kn/snp/snp.3.03.than.html>
- Thanissaro, B. (2017). *Vaca Sutta: A Statement*. Access to Insight. <https://www.accesstoinsight.org/tipitaka/an/an05/an05.198.than.html>
- Thera, N., & Thera, Ñ. (2019). *The Four Sublime States and the Practice of Loving Kindness*. Buddhist Publication Society.
- Thera, P. (2017). *Dhammacakkappavattana Sutta: Setting in Motion the Wheel of Truth*. Access to Insight. <https://www.accesstoinsight.org/tipitaka/sn/sn56/sn56.011.piya.html>
- Urba, M., Ramadhani, A., Afriani, A. P., & Suryanda, A. (2024). Generasi Z: Apa Gaya Belajar yang Ideal di Era Serba Digital? *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 50–56. <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2265>
- Weiss, A. N. (2022). Practicing the Four Immeasurable Qualities: A Universal Buddhist Practice for Awakening the Heart. *Atla Summary of Proceedings*, 76, 273–278. <https://doi.org/https://doi.org/10.31046/proceedings.2022.3149>
- Widagdo, M. B., & Luqman, Y. (2021). Penguatan Karakter Remaja Menggunakan Media Wayang Cakrik Batik. *Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 10(1), 82–93.
- Wijaya, H. (2015, Juni 8). *Lamrim, Indonesia, dan Kita*. Kadam Choeling. <https://www.kadamchoeling.or.id/lamrim-indonesia-dan-kita/>
- Wirasti, M. K. (2020). Dasar-Dasar Media Audio dan Radio Siaran. Dalam *Produksi Media Audio/Radio*. Universitas Terbuka.
- Yadnyawati, I. A. G., & Winyana, I. N. (2020). Pendidikan Karakter Bagi Generasi Penerus Bangsa. *Widyanatya*, 2(2), 18–24.
- Yamalia, I. (2024). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Pembelajaran. *Journal V-Tech (Vision Technology)*, 7(1), 53–60.
- Yuliana, D., & Putri, O. A. W. (2021). Pengaruh Penggunaan Digital Storytelling Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis. *Jurnal Informatika dan Teknologi Pendidikan*, 1(1), 36–46. <https://doi.org/10.25008/jitp.v1i1.7>
- Zakawali, G. (2023, November 16). *Mengenal Genre Slice of Life dan Rekomendasi Filmnya*. Orami. <https://www.orami.co.id/magazine/slice-of-life>
- Zellatifanny, C. M. (2020). Tren Diseminasi Konten Audio on Demand Melalui Podcast: Sebuah Peluang dan Tantangan di Indonesia. *Jurnal Pekommas*, 5(2), 117. <https://doi.org/10.30818/jpkm.2020.2050202>