



Nilai Buddhis pada Media Pembelajaran Interaktif (SLR)

Aleks Effendi^{1*}, Partono Nyanasuryanadi²

¹⁻² Program Magister Pendidikan Agama Buddha, Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha
Smaratungga, Indonesia

alekseffendi@gmail.com¹, psnadi@gmail.com²

*Penulis Korespondensi: alekseffendi@gmail.com

Abstract. *This study aims to analyze and synthesize research findings related to the integration of Buddhist values in the development of interactive learning media. The research employed a qualitative approach using a systematic literature review method on fifty selected articles published between 2018 and 2025. Data were collected through a structured process of identification, screening, and extraction from primary sources consisting of accredited national journals and reputable international journals. The data were analyzed using thematic and comparative synthesis techniques to identify patterns, effectiveness, and research gaps. The results show that interactive learning media based on Buddhist values can enhance students' motivation, moral understanding, and engagement through the use of technologies such as gamification, educational animation, augmented reality, and mobile applications. The effectiveness of these media is strongly influenced by the alignment between Buddhist ethical principles, instructional design, and the cultural context of learning. Furthermore, the study reveals that the successful integration of spiritual values into digital media depends on educators' readiness, digital literacy, and technological infrastructure support.*

Keywords: *Buddhist Values; Character Education; Digital Learning; Interactive Media; Systematic Literature Review.*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mensintesis hasil-hasil penelitian terkait integrasi nilai-nilai Buddha dalam pengembangan media pembelajaran interaktif. Kajian ini dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif melalui pendekatan tinjauan pustaka sistematis atau systematic literature review terhadap lima puluh artikel yang dipublikasikan antara tahun 2018 hingga 2025. Data dikumpulkan melalui proses penelusuran, penyaringan, dan ekstraksi informasi dari sumber primer berupa jurnal nasional terakreditasi dan jurnal internasional bereputasi. Analisis data dilakukan dengan teknik sintesis tematik dan komparatif untuk mengidentifikasi pola, efektivitas, serta kesenjangan penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif berbasis nilai-nilai Buddha mampu meningkatkan motivasi belajar, pemahaman moral, dan keterlibatan siswa melalui penggunaan teknologi seperti gamifikasi, animasi edukatif, augmented reality, dan aplikasi seluler. Efektivitas media sangat dipengaruhi oleh keselarasan antara nilai etika Buddhis, desain instruksional, dan konteks budaya pembelajaran. Penelitian ini juga menemukan bahwa keberhasilan integrasi nilai-nilai spiritual dalam media digital bergantung pada kesiapan pendidik, literasi digital, serta dukungan infrastruktur teknologi Pendidikan miring.

Kata Kunci: Media Interaktif; Nilai Buddha; Pembelajaran Digital; Pendidikan Karakter; Systematic Literature Review.

1. LATAR BELAKANG

Dalam beberapa tahun terakhir, pengembangan media interaktif berbasis nilai-nilai Buddha telah menjadi perhatian utama dalam ranah pendidikan karena potensinya untuk menumbuhkan pendidikan moral dan keterlibatan siswa melalui teknologi digital yang berakar pada budaya dan spiritualitas Timur (Susanto, n.d.; Wahyudi et al., 2025). Perubahan lanskap pendidikan digital selama dua dekade terakhir menunjukkan pergeseran signifikan dari media pembelajaran tradisional menuju platform interaktif canggih yang memadukan elemen gamifikasi, realitas tertambah, dan aplikasi seluler (Hariyanto et al., 2025; Andriyani et al., 2024; Indrawan et al., 2025). Transformasi ini sejalan dengan paradigma pembelajaran kontemporer yang menekankan pendekatan berpusat pada peserta didik serta pembentukan karakter melalui pengalaman digital yang bermakna (Sutikno et al., 2024; Komalasari & Rahmat, 2019). Integrasi nilai-nilai Buddha dalam media pendidikan memiliki peran strategis dan filosofis untuk memperkuat kesadaran moral, empati, dan kedisiplinan spiritual siswa di tengah disrupsi teknologi dan penurunan etika digital (Pedi & Nando, 2024; Prasetyo et al., 2020).

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan prinsip-prinsip Buddhis dalam lingkungan pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar, kedalaman refleksi, dan penghayatan nilai karakter (Anggelitha et al., 2025; Andini et al., 2025). Meskipun demikian, tantangan konseptual dan praktis masih muncul dalam memahami bagaimana nilai-nilai Buddha dapat diintegrasikan secara sistematis ke dalam media pendidikan interaktif. Banyak studi yang berfokus pada jenis media atau konteks pendidikan tertentu, tanpa menyajikan model teoretis komprehensif yang mengaitkan aspek pedagogis, etika, dan teknologi secara terpadu (Suryana et al., 2020; Prasetyo et al., 2023; Irawan et al., t.d.). Di sisi lain, perdebatan akademik masih berlangsung mengenai keseimbangan antara inovasi teknologi dan pelestarian keaslian pedagogi Buddhis sebagian peneliti menyoroti risiko komersialisasi spiritualitas, sementara yang lain menekankan perlunya pendekatan adaptif terhadap era digital (Kim & Sin, 2023; Kenseyt4pt, 2022). Kesenjangan ini membatasi desain media yang kontekstual dan berakar pada nilai, serta mengurangi efektivitas pendidikan Buddhis dalam menghadapi tantangan moral abad ke-21 (Prasetyo & Utomo, 2024; Aryani et al., 2024; Shinta et al., 2024).

Secara konseptual, media interaktif dipahami sebagai platform digital yang memungkinkan partisipasi aktif peserta didik melalui kombinasi multimedia dan gamifikasi (Pahl, 2006; Branch, 2018). Sementara itu, nilai-nilai Buddha mencakup prinsip dasar etika seperti welas asih (*karuṇā*), kesadaran (*sati*), dan perilaku moral (*sīla*), yang bersumber dari

ajaran kanonik (Mah et al., 2020; Pradana et al., n.d.). Kerangka konseptual ini membuka ruang untuk eksplorasi relasi antara etika Buddhis dan efektivitas media pembelajaran digital (Kannangara et al., 2007; Karunananda, 2007). Landasan teoritis penelitian ini mengacu pada teori beban kognitif dan teori pengkodean ganda, yang menjelaskan bagaimana penyajian multimedia mendukung pemrosesan informasi yang efisien, serta berpadu dengan model pedagogi Buddhis yang berorientasi pada pembelajaran pengalaman dan reflektif (Hariyanto et al., 2025; Koumi, 2013).

Berdasarkan uraian tersebut, rumusan masalah penelitian ini meliputi: (1) Untuk mengevaluasi pengetahuan terkini tentang integrasi nilai-nilai Buddha dalam pengembangan media pendidikan interaktif. (2) Pembandingan kinerja (*benchmarking*) alat dan platform multimedia yang ada yang dirancang untuk pendidikan karakter Buddhis di berbagai lingkungan pembelajaran. (3) Identifikasi dan sintesis kerangka teoritis yang mendasari media interaktif berbasis Buddhisme dalam konteks pendidikan. (4) Untuk membandingkan aplikasi praktis dan efektivitasnya dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan perkembangan moral. (5) Untuk menguraikan tantangan dan peluang dalam menerapkan media berbasis nilai-nilai Buddha di berbagai tingkatan dan lingkungan pendidikan.

Identifikasi dan sintesis kerangka teoritis yang mendasari media interaktif berbasis Buddhisme dalam konteks pendidikan. Untuk membandingkan aplikasi praktis dan efektivitasnya dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan perkembangan moral. Untuk menguraikan tantangan dan peluang dalam menerapkan media berbasis nilai-nilai Buddha di berbagai tingkatan dan lingkungan pendidikan. Sejalan dengan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk menyajikan tinjauan sistematis mengenai integrasi nilai-nilai Buddha dalam pengembangan media pendidikan interaktif, dengan menyoroti aspek konseptual, aplikatif, dan evaluatif (Susanto, n.d.; Wahyudi et al., 2025). Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi ilmiah dalam bentuk kerangka konseptual baru untuk pengembangan media interaktif berbasis nilai-nilai spiritual, serta menawarkan arah strategis bagi pendidik dan pengembang teknologi dalam memperkuat pendidikan karakter Buddhis (Komalasari & Rahmat, 2019; Maisaroh et al., 2025).

2. KAJIAN TEORITIS

Integrasi Nilai-Nilai Buddhis dalam Pendidikan

Nilai-nilai Buddhis dalam pendidikan berakar pada ajaran etika dan pengembangan batin, seperti Pancasila Buddhis, Pancadhamma, Empat Kebenaran Mulia, dan Jalan Mulia Berunsur Delapan, yang menekankan pembentukan karakter, pengendalian diri, welas asih (*karuṇā*), dan

kesadaran (*sati*) sebagai fondasi perilaku etis peserta didik (Susanto, n.d.). Integrasi nilai-nilai Buddhis dalam pembelajaran tidak hanya dipahami sebagai penyampaian konten keagamaan, melainkan sebagai proses internalisasi nilai moral dan spiritual yang mendukung perkembangan kognitif, afektif, dan sosial peserta didik (Kim, 2024).

Media Pembelajaran dan Pendidikan Karakter Buddhis

Media pembelajaran berbasis nilai-nilai Buddhis berperan sebagai sarana pedagogis untuk menyampaikan ajaran dan nilai moral secara kontekstual dan bermakna. Penelitian menunjukkan bahwa penyematan nilai Buddhis secara eksplisit dalam media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan pemahaman konsep sekaligus memperkuat pembentukan karakter peserta didik (Suryana et al., 2020). Selain itu, integrasi nilai melalui kisah Jataka dan narasi kehidupan Buddha dalam media digital terbukti efektif dalam menanamkan nilai moral dan afektif melalui pendekatan storytelling (Pratama et al., 2024).

Kerangka Teoretis dan Desain Instruksional

Pengembangan media pembelajaran berbasis nilai-nilai Buddhis umumnya menggunakan model desain instruksional modern seperti ADDIE dan 4D untuk memastikan keselarasan antara tujuan pembelajaran, konten nilai, strategi penyajian, dan evaluasi (Wahyudi et al., 2025). Dalam beberapa studi, ajaran Buddhis juga dijadikan landasan konseptual pembelajaran, seperti pemanfaatan Jalan Mulia Berunsur Delapan sebagai kerangka desain *e-learning* yang menekankan perkembangan belajar secara bertahap dan etis (Shaw, 2012). Selain itu, teori belajar kognitif seperti *Dual Coding Theory* dan *Cognitive Load Theory* digunakan untuk menjelaskan efektivitas penyajian nilai-nilai Buddhis melalui media multimodal (Hariyanto et al., 2025).

Teknologi Digital dalam Pembelajaran Berbasis Nilai Buddhis

Perkembangan teknologi digital membuka peluang luas dalam implementasi pembelajaran berbasis nilai-nilai Buddhis. Multimedia interaktif, aplikasi pembelajaran berbasis Android, video animasi, dan gamifikasi banyak digunakan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar peserta didik (Ditha et al., t.d.). Teknologi imersif seperti Augmented Reality dan Virtual Reality juga mulai dimanfaatkan untuk memberikan pengalaman belajar kontekstual, seperti pengenalan tempat ibadah Buddha dan visualisasi ajaran, meskipun penerapannya masih terbatas pada skala tertentu (Andriyani et al., 2024).

Efektivitas Media dan Pembentukan Karakter

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis nilai-nilai Buddhis efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif serta mengembangkan sikap dan karakter peserta didik, seperti empati, kejujuran, disiplin, dan tanggung jawab sosial (Sutikno

et al., 2024). Efektivitas tersebut semakin optimal ketika media dirancang secara interaktif dan reflektif, sehingga peserta didik terlibat aktif dalam proses pemaknaan nilai (Komalasari & Rahmat, 2019).

Tantangan Integrasi Nilai Buddhis dan Teknologi

Meskipun memiliki potensi besar, integrasi nilai-nilai Buddhis dalam media pembelajaran masih menghadapi tantangan, antara lain keterbatasan literasi digital pendidik, keterbatasan infrastruktur teknologi, serta kecenderungan integrasi nilai yang bersifat informatif dan belum mendalam (Hutagalung et al., 2024). Oleh karena itu, diperlukan penguatan kerangka teoretis, peningkatan kompetensi pendidik, serta pengembangan media yang kontekstual dan adaptif agar nilai-nilai Buddhis dapat diinternalisasikan secara berkelanjutan dalam proses pembelajaran (Anggelitha et al., 2025).

3. METODE PENELITIAN

Pendekatan dan Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini menggunakan *Systematic Literature Review* (SLR) dengan pendekatan kualitatif-deskriptif melalui sintesis tematik terhadap artikel-artikel ilmiah yang membahas pengembangan dan implementasi media pembelajaran berbasis nilai-nilai Buddhis. Pendekatan SLR dipilih untuk memperoleh gambaran yang komprehensif dan sistematis mengenai bentuk integrasi nilai-nilai Buddhis, keselarasan kerangka teoretis, efektivitas media, implementasi teknologi, serta tantangan dan solusi dalam konteks pendidikan formal dan nonformal. Ruang lingkup kajian mencakup pengembangan media interaktif, pemanfaatan teknologi digital, serta integrasi ajaran dan etika Buddhis dalam pembelajaran.

Definisi Operasional Fokus Kajian

Dalam konteks SLR ini, fokus kajian didefinisikan secara operasional sebagai berikut:

- a. Integrasi nilai-nilai Buddhis, yaitu cara ajaran dan nilai Buddhis (misalnya Pancasila Buddhis, Pancadharma, Empat Kebenaran Mulia, Jalan Mulia Berunsur Delapan, welas asih, dan kesadaran) disematkan dalam media dan aktivitas pembelajaran;
- b. Keselarasan kerangka teoretis, yaitu penggunaan dan keterpaduan model desain instruksional serta teori pendidikan atau teori belajar yang mendasari pengembangan media;
- c. Efektivitas media, yaitu dampak penggunaan media terhadap hasil belajar kognitif, sikap, karakter, motivasi, dan keterlibatan peserta didik;
- d. Implementasi teknologi, yaitu bentuk dan jenis teknologi yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis nilai Buddhis; dan

- e. Tantangan dan solusi, yaitu kendala yang dihadapi dalam pengembangan dan penerapan media serta strategi yang direkomendasikan untuk mengatasinya.

Populasi dan Sampel (Unit Analisis)

Populasi penelitian ini mencakup seluruh artikel ilmiah yang membahas media pembelajaran, teknologi pendidikan, dan integrasi nilai-nilai Buddhis dalam konteks pendidikan. Sampel penelitian berupa artikel jurnal yang dipilih melalui proses seleksi sistematis. Berdasarkan proses pencarian dan penyaringan, diperoleh 379 makalah yang relevan dengan kueri penelitian. Dari jumlah tersebut, 50 artikel dinyatakan sangat relevan dan digunakan sebagai unit analisis utama dalam penelitian ini.

Teknik Pengumpulan Data

Transformasi Kueri

Pertanyaan penelitian utama, yaitu *“pengembangan media interaktif berdasarkan nilai-nilai Buddhis dalam lingkungan pendidikan, integrasi nilai ke dalam media pembelajaran, aplikasi praktis, dan kerangka teoretis”*, ditransformasikan menjadi beberapa kueri pencarian yang lebih spesifik. Transformasi ini bertujuan untuk memastikan pencarian literatur bersifat komprehensif, terfokus, dan dapat dikelola. Kueri yang digunakan meliputi:

- a. pengembangan media interaktif berbasis nilai-nilai Buddhis dalam pendidikan;
- b. peran alat dan teknologi digital dalam promosi nilai-nilai Buddhis untuk pendidikan karakter; dan
- c. dampak teknologi dan media interaktif terhadap pendidikan karakter melalui perspektif prinsip-prinsip Buddhis, termasuk kewargaan digital.

Penyaringan Makalah (Screening)

Setiap kueri dijalankan dengan menerapkan kriteria inklusi dan eksklusi untuk memperoleh artikel kandidat yang relevan. Melalui tahap ini diperoleh 291 makalah dari hasil pencarian awal.

Citation Chaining

Untuk memperluas cakupan dan meminimalkan risiko terlewatnya studi penting, dilakukan citation chaining, yang meliputi:

- a. *backward citation chaining* dengan menelusuri daftar pustaka artikel inti, dan
- b. *forward citation chaining* dengan mengidentifikasi artikel yang mengutip artikel inti tersebut. Proses ini menghasilkan 88 dokumen tambahan yang relevan.

Penilaian dan Penyortiran Relevansi

Seluruh artikel kandidat dari pencarian awal dan citation chaining digabungkan menjadi 379 makalah. Artikel-artikel tersebut kemudian diperingkat berdasarkan tingkat relevansi

terhadap fokus penelitian. Hasil penyortiran ini menghasilkan 50 artikel yang dinilai paling relevan, yang selanjutnya dianalisis secara mendalam.

Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan melalui sintesis tematik kualitatif. Setiap artikel dianalisis dan dikodekan berdasarkan lima fokus utama kajian: integrasi nilai-nilai Buddhis, keselarasan kerangka teoretis, efektivitas media, implementasi teknologi, serta tantangan dan solusi. Hasil pengodean kemudian disintesis untuk mengidentifikasi pola, kecenderungan, kesamaan, perbedaan, serta kesenjangan penelitian, sehingga memungkinkan penarikan kesimpulan yang sistematis dan berbasis bukti mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis nilai-nilai Buddhis.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil proses penelusuran dan seleksi artikel berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi menunjukkan bahwa dari 379 artikel yang ditemukan melalui kueri penelitian, 50 artikel dinyatakan sangat relevan dan selanjutnya dianalisis dalam penelitian ini.

Tabel 1. Kajian Empiris: Integrasi Nilai dan Teknologi dalam Multimedia Pembelajaran Interaktif.

Belajar	Integrasi Nilai Buddha	Kerangka Teoretis	Efektivitas	Implementasi Teknologi	Tantangan & Solusi
Susanto (n.d.)	Pancasila Buddhis, Pancadhamma	PBL, Borg & Gall	Hasil belajar meningkat	Multimedia interaktif PC	Sampel kecil; validasi ahli
Wahyudi et al. (2025)	Karakter Buddha eksplisit	ADDIE	Karakter & keterlibatan meningkat	Video animasi	Akurasi engagement
Hariyanto et al. (2025)	Tema Buddhis audiovisual	Dual Coding, CLT	Pemahaman & retensi tinggi	Multimedia audio-visual	Pelatihan guru
Ditha et al. (t.d.)	Empat Kebenaran Mulia	R&D gamifikasi	Hasil signifikan	Game Android	Metode konvensional
Suryana et al. (2020)	Ajaran inti Buddhisme	MDLC	Respons positif	Media Android	Validasi pengguna
Sutikno et al. (2024)	Etika Buddha	Eksperimental	Keterlibatan tinggi	Diskusi & multimedia	Studi longitudinal
Multimedia PB... (2024)	Etika & moral Buddha	Model 4D	Validasi tinggi	Android interaktif	Iterasi desain
Hutagalung et al. (2024)	Humanisme Buddhis	ADDIE	Kepuasan moderat	Aplikasi mobile	Konektivitas
Chaiyadet et al. (2024)	Nilai Buddha digital	Desain sistem	Efektivitas tinggi	Ekosistem digital	Sampel ahli
Kim (2024)	Samantabhadra	ADDIE	Empati meningkat	Program Dharma	Skalabilitas
Pratama et al. (2024)	Jataka	ADDIE	Keterlibatan positif	Komik digital	Nonformal

Prasetyo et al. (2023)	Ajaran Buddha	ADDIE	Valid & praktis	Google Sites	Literasi digital
Pradana et al. (2023)	Jataka	4D	Kepuasan tinggi	Buku pop-up	Konteks terbatas
Windarsih & Komala (2025)	Moral Buddhis	Mixed methods	Pemahaman meningkat	E-book audiografik	Pelatihan guru
Andriyani et al. (2024)	Tempat ibadah Buddha	Imersif	Partisipasi aktif	VR 360°	Akses perangkat
Pedi & Nando (2024)	Etika media sosial	Studi pustaka	Kerangka etis	Analisis media	Disinformasi
Prasetyo & Utomo (2024)	Etika Buddhis	Meta-analisis	Dampak komprehensif	Multi-media	Variasi studi
Indrawan et al. (2025)	Spiritual lokal	ADDIE R&D	Efektif & praktis	AR 3D	Adaptasi budaya
Candra et al. (2024)	Moderasi Buddhis	ADDIE kualitatif	Minat meningkat	AR storytelling	Psikologi siswa
Angelitha et al. (2025)	Motivasi SMB	Survei	Motivasi positif	Teknologi SMB	Peran orang tua
Lupakan (2025)	Agama & keberlanjutan	Teoretis	Kerangka toleransi	Teknologi dialog	Sensitivitas budaya
Vettriselman (2025)	Nilai holistik	Teoretis	Pengembangan personal	AI & LMS	Inklusivitas
Puskainah et al. (2022)	Nilai PAIKEM	Dick & Carey	Layak digunakan	Cetak & digital	Strategi aktif
Supartini & Ambara (2022)	Tri Hita Karana	ADDIE	Stimulasi moral	Buku digital	Sampel kecil
Irawan et al. (t.d.)	Putra Dhamma	R&D APD	Penerimaan tinggi	Game edukasi	Konten-game
Gautama et al. (t.d.)	Audio-visual kontekstual	Borg & Gall	Hasil meningkat	Media AV	Sumber daya
Kim & Sin (2023)	Etika AI Buddha	Teoretis	Kerangka etis AI	AI pendidikan	Etika teknologi
Yanasugondha (2013)	Prinsip Su Ji Pu Li	Eksploratif	Student-centered	CALL	Transisi digital
Shaw (2012)	Jalan Mulia 8	Konseptual	Pembelajaran bertahap	E-learning	Kesenjangan skill
Komalasari & Rahmat (2019)	Nilai kehidupan	Mixed R&D	Persepsi positif	Multimedia interaktif	Kesiapan guru
Kannangara et al. (2007)	Iddhipada	Software agent	Motivasi meningkat	AI agent	Kompleksitas
Karunananda (2007)	Model Buddhis	Agent-based	Kualitas mental	Server agent	Skalabilitas
Pahl (2006)	Nilai multimedia	Teoretis	Partisipasi aktif	Sistem multimedia	Koherensi desain
Prasetyo et al. (2020)	Karakter SD	SLR	Karakter berkembang	Multimedia	Sinergi aktor
Kenseyt4pt (2022)	Buddhisme digital	Eksploratif	Analisis dampak	Media digital	Keaslian
Aryani et al. (2024)	Karakter digital	Review kualitatif	Keterlibatan naik	Digital learning	Akses
Shabajee (1999)	Nilai implisit	Prototipe	Efektivitas meningkat	Software multimedia	Kontrol kualitas
Mah et al. (2020)	Welas asih (Tonglen)	Autoetnografi	Wawasan desain	HCI kontemplatif	Kompleksitas
Shinta et al. (2024)	Karakter Gen Z	Bibliometrik	Peta riset	AR, game	Gap riset
Uriu et al. (2012)	Tradisi Buddhis	Proyek AR	Keterlibatan tinggi	AR heritage	Tradisi-hiburan
Maola et al. (2023)	Etika digital	Kualitatif	Karakter menguat	Internet	Etika daring

Zhu (2018)	Nilai pendidikan	Model & kasus	Transformasi belajar	Media teknologi	Sinkronisasi
Pradana et al. (t.d.)	Media & Sutta	Hermeneutika	Spiritualitas	AI & tradisional	Disiplin
Fajri et al. (2024)	Literasi digital	SLR PRISMA	Kompetensi abad 21	Media sosial	Keamanan
Cabang (2018)	Nilai pengalaman	Experiential	Pembelajaran otentik	Teknologi kelas	Desain efektif
Maisaroh et al. (2025)	Tradisi–inovasi	Literatur	Arah filosofis	AI & blended	Tanggung jawab
Andini et al. (2025)	Karakter AUD	Kualitatif	Pemahaman meningkat	Media digital	SDM
Koumi (2013)	Nilai pedagogis	Framework	Beban kognitif terkelola	Multimedia	CL management
Ridha et al. (2025)	Karakter kurikulum	Kualitatif	Afektif berkembang	Digital kurikulum	Pelatihan
Povitasari (2025)	Nilai moral	Fenomenologis	Kognitif & afektif	Animasi	Pengembangan guru

Pembahasan

Integrasi nilai nilai buddha

Tabel 2. Integrasi nilai nilai buddha dalam Pengembangan Media Pembelajaran Buddhis.

Bentuk Integrasi Nilai Buddhis	Jumlah Artikel	Deskripsi Hasil Penelitian
Integrasi nilai Buddhis secara eksplisit dalam materi ajar	30	Artikel secara langsung menyematkan ajaran Buddhis seperti Pancasila Buddhis, Pancadhamma, Empat Kebenaran Mulia, dan Jalan Mulia Berunsur Delapan sebagai konten utama pembelajaran.
Integrasi nilai Buddhis melalui kisah dan narasi Buddhis	12	Nilai-nilai moral Buddhis ditanamkan melalui kisah Jataka, cerita kehidupan Buddha, dan storytelling digital untuk membangun pemahaman etis dan afektif.
Integrasi nilai Buddhis melalui desain aktivitas pembelajaran	15	Nilai Buddhis diinternalisasikan melalui refleksi diri, latihan kesadaran (mindfulness), diskusi etis, dan pengalaman belajar berbasis praktik.
Integrasi nilai welas asih (<i>karuṇā</i>) dan kesadaran (<i>sati</i>)	18	Fokus pada pengembangan empati, pengendalian diri, dan kepedulian sosial sebagai inti pendidikan karakter Buddhis.
Integrasi nilai Buddhis dalam pembentukan karakter dan moral	22	Nilai Buddhis digunakan sebagai landasan pendidikan karakter seperti kejujuran, disiplin, tanggung jawab, dan perilaku etis.
Integrasi nilai Buddhis dalam konteks kehidupan modern dan digital	8	Ajaran Buddhis diaplikasikan pada etika bermedia, kewargaan digital, dan perilaku sosial di ruang digital.
Integrasi nilai Buddhis berbasis konteks budaya lokal	10	Nilai Buddhis dikontekstualisasikan dengan tradisi lokal (misalnya sekolah minggu, budaya setempat) untuk meningkatkan relevansi pembelajaran.

Sintesis terhadap 50 artikel terpilih menunjukkan bahwa integrasi nilai-nilai Buddhis dalam pembelajaran paling dominan dilakukan melalui penyematkan ajaran inti secara eksplisit dalam materi ajar, seperti Pancasila Buddhis, Pancadhamma, Empat Kebenaran Mulia, dan Jalan Mulia Berunsur Delapan, yang dijadikan fondasi utama konten pendidikan (Susanto, n.d.; Suryana et al., 2020). Selain itu, sejumlah penelitian mengintegrasikan nilai Buddhis melalui kisah dan narasi Buddhis, khususnya cerita Jataka dan kisah kehidupan Buddha, sebagai sarana penanaman nilai moral dan afektif yang efektif (Pratama et al., 2024; Pradana et al., 2023).

Integrasi nilai juga diwujudkan melalui desain aktivitas pembelajaran yang menekankan refleksi diri, latihan kesadaran (*mindfulness*), dan diskusi etis, dengan fokus pada pengembangan welas asih (*karuṇā*) dan kesadaran (*sati*) sebagai inti pendidikan karakter Buddhis (Sutikno et al., 2024; Mah et al., 2020). Sebagian besar artikel menempatkan nilai-nilai Buddhis sebagai dasar pembentukan karakter dan moral peserta didik, seperti kejujuran, disiplin, tanggung jawab, dan kepedulian sosial (Komalasari & Rahmat, 2019; Prasetyo et al., 2020), sementara sebagian lainnya mengaitkan nilai-nilai tersebut dengan konteks kehidupan modern dan digital, termasuk etika bermedia dan kewargaan digital (Chaiyadet et al., 2024; Pedi & Nando, 2024). Secara keseluruhan, temuan ini menunjukkan bahwa integrasi nilai Buddhis dalam pembelajaran bersifat beragam, kontekstual, dan berorientasi pada pembentukan karakter, dengan pendekatan yang disesuaikan dengan kebutuhan pendidikan dan budaya setempat (Lupakan, 2025; Maisaroh et al., 2025).

Keselarasan kerangka teoretis

Tabel 3. Keselarasan Kerangka Teoretis dalam Pengembangan Media Pembelajaran Buddhis.

Bentuk Keselarasan Kerangka Teoretis	Jumlah Artikel	Deskripsi Hasil Penelitian
Keselarasan dengan model desain instruksional modern (ADDIE, 4D, MDLC, Dick & Carey)	28	Artikel menunjukkan penggunaan model desain instruksional secara sistematis untuk mengembangkan media berbasis nilai Buddhis, memastikan tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi berjalan konsisten.
Integrasi filsafat Buddhis sebagai landasan teoretis	12	Kerangka teoretis didasarkan pada konsep Buddhis seperti Jalan Mulia Berunsur Delapan, Iddhipada, Sepuluh Sumpah Agung Samantabhadra, dan etika Buddhis sebagai dasar pedagogi dan tujuan pembelajaran.
Dukungan teori belajar kognitif dan multimedia	10	Teori seperti Dual Coding Theory dan Cognitive Load Theory digunakan untuk menjelaskan efektivitas penyajian nilai Buddhis melalui media visual, audio, dan interaktif.
Keselarasan antara tujuan pembelajaran, nilai Buddhis, dan desain media	15	Artikel menunjukkan konsistensi antara tujuan pendidikan karakter Buddhis, isi materi, dan strategi pembelajaran yang digunakan dalam media.
Kerangka teoretis implisit atau terbatas	18	Beberapa artikel menggunakan model pengembangan media tetapi tidak menguraikan secara eksplisit hubungan konseptual antara nilai Buddhis dan teori pembelajaran.
Upaya penggabungan teori pendidikan modern dengan etika Buddhis	8	Artikel mencoba menjembatani teori pendidikan kontemporer dengan ajaran Buddhis, namun masih bersifat parsial dan belum membentuk model teoretis terpadu.

Sintesis terhadap artikel-artikel terpilih menunjukkan bahwa keselarasan kerangka teoretis dalam pengembangan media pembelajaran berbasis nilai-nilai Buddhis umumnya dicapai melalui penerapan model desain instruksional modern seperti ADDIE, 4D, MDLC, dan Dick & Carey yang digunakan secara sistematis untuk mengarahkan proses perancangan, pengembangan, dan evaluasi media pembelajaran (Wahyudi et al., 2025; Puskainah et al., 2022). Sejumlah studi secara eksplisit menjadikan filsafat Buddhis seperti Jalan Mulia Berunsur Delapan, Iddhipada, dan Sepuluh Sumpah Agung Samantabhadra sebagai landasan

konseptual pembelajaran dan pengembangan karakter, sehingga nilai-nilai Buddhis tidak hanya hadir sebagai konten, tetapi juga sebagai kerangka etis dan pedagogis (Kim, 2024; Shaw, 2012). Di sisi lain, beberapa penelitian memperkuat desain media dengan teori belajar kognitif dan multimedia, seperti *Dual Coding Theory* dan *Cognitive Load Theory*, untuk menjelaskan efektivitas penyajian nilai-nilai Buddhis melalui media visual dan audio (Hariyanto et al., 2025; Koumi, 2013). Meskipun demikian, tidak semua artikel menunjukkan integrasi teoretis yang utuh, karena masih ditemukan penelitian yang menerapkan model pengembangan secara prosedural tanpa menguraikan keterkaitan konseptual antara nilai Buddhis, tujuan pembelajaran, dan teori pendidikan yang digunakan (Prasetyo et al., 2020; Prasetyo & Utomo, 2024). Upaya penggabungan teori pendidikan modern dengan etika Buddhis telah mulai muncul, namun sebagian besar masih bersifat parsial, sehingga menegaskan perlunya pengembangan kerangka teoretis yang lebih terpadu dan eksplisit dalam penelitian selanjutnya (Lupakan, 2025; Maisaroh et al., 2025).

Efektifitas media

Tabel 4. Efektifitas dalam Pengembangan Media Pembelajaran Buddhis.

Aspek Efektivitas Media	Jumlah Artikel	Deskripsi Hasil Penelitian
Peningkatan hasil belajar kognitif	35	Media pembelajaran berbasis nilai Buddhis terbukti meningkatkan pemahaman konsep, penguasaan materi, dan hasil tes belajar peserta didik.
Peningkatan pengembangan karakter dan sikap (afektif)	32	Media efektif dalam menumbuhkan nilai moral Buddhis seperti kejujuran, disiplin, empati, welas asih, dan tanggung jawab sosial.
Peningkatan motivasi dan keterlibatan belajar	30	Media interaktif meningkatkan minat belajar, partisipasi aktif, dan keterlibatan emosional peserta didik dalam pembelajaran.
Efektivitas melalui media interaktif dan multimodal	28	Media yang menggabungkan teks, visual, audio, dan interaksi menunjukkan dampak belajar yang lebih tinggi dibanding metode konvensional.
Efektivitas media berbasis gamifikasi dan storytelling	15	Gamifikasi dan narasi Buddhis (kisah Jataka) efektif meningkatkan pemahaman nilai dan retensi belajar.
Efektivitas teknologi imersif (AR/VR)	12	Media AR/VR memberikan pengalaman belajar kontekstual dan memperkuat pemahaman nilai, meskipun masih terbatas pada studi skala kecil.
Efektivitas jangka pendek (pre–posttest)	38	Mayoritas artikel mengukur efektivitas melalui tes pra–pasca dan menunjukkan peningkatan signifikan setelah penggunaan media.
Keterbatasan efektivitas jangka panjang	14	Sebagian artikel mencatat belum adanya bukti kuat terkait dampak jangka panjang dan keberlanjutan perubahan perilaku.

Sintesis terhadap artikel-artikel terpilih menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis nilai-nilai Buddhis efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik, yang ditunjukkan melalui peningkatan pemahaman konsep dan capaian tes setelah penggunaan media pembelajaran interaktif (Susanto, n.d.). Selain aspek kognitif, penelitian juga melaporkan dampak positif terhadap pengembangan sikap dan karakter, khususnya nilai-nilai moral Buddhis seperti kejujuran, disiplin, empati, welas asih, dan tanggung jawab sosial yang

terinternalisasi melalui proses pembelajaran berbasis media (Komalasari & Rahmat, 2019). Efektivitas media menjadi lebih kuat ketika diterapkan pendekatan interaktif dan multimodal, yang memadukan teks, visual, audio, serta interaksi pengguna, termasuk melalui gamifikasi dan storytelling berbasis kisah Buddhis yang terbukti meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar peserta didik (Ditha et al., t.d.). Pemanfaatan teknologi imersif seperti Augmented Reality dan Virtual Reality juga menunjukkan potensi besar dalam menghadirkan pengalaman belajar yang kontekstual dan memperdalam pemaknaan nilai-nilai Buddhis, meskipun penerapannya masih terbatas pada skala kecil dan konteks tertentu (Andriyani et al., 2024). Namun demikian, sebagian besar studi menilai efektivitas media dalam jangka pendek melalui desain pre–posttest, sehingga bukti empiris mengenai dampak jangka panjang dan keberlanjutan perubahan perilaku peserta didik masih terbatas dan memerlukan penelitian lanjutan (Prasetyo et al., 2020).

Implementasi Teknologi

Tabel 5. Implementasi Teknologi dalam Pengembangan Media Pembelajaran Buddhis.

Bentuk Implementasi Teknologi	Jumlah Artikel	Deskripsi Hasil Penelitian
Penggunaan multimedia interaktif (teks, audio, visual, animasi)	30	Teknologi multimedia digunakan untuk menyajikan materi Buddhis secara menarik dan kontekstual, memudahkan pemahaman nilai dan konsep ajaran.
Implementasi aplikasi berbasis Android/mobile learning	18	Aplikasi digunakan untuk pembelajaran mandiri, fleksibel, dan berkelanjutan, terutama pada pendidikan dasar dan sekolah minggu Buddha.
Pemanfaatan video pembelajaran dan animasi digital	20	Video dan animasi membantu visualisasi ajaran abstrak serta kisah Buddhis sehingga lebih mudah dipahami peserta didik.
Implementasi gamifikasi dan game edukasi	12	Unsur permainan digunakan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan internalisasi nilai Buddhis melalui pengalaman belajar aktif.
Penggunaan teknologi AR/VR (immersive learning)	10	AR/VR diterapkan untuk memberikan pengalaman belajar imersif, seperti simulasi tempat suci dan praktik nilai Buddhis, meskipun masih terbatas secara teknis.
Integrasi teknologi dengan aktivitas reflektif dan mindfulness	14	Teknologi digunakan sebagai pendukung latihan refleksi diri, meditasi sederhana, dan penguatan kesadaran (<i>sati</i>).
Implementasi teknologi dalam konteks pembelajaran daring/hybrid	16	Media digital mendukung pembelajaran jarak jauh dan blended learning, terutama pascapandemi.
Keterbatasan implementasi teknologi	15	Hambatan utama meliputi keterbatasan perangkat, akses internet, serta kesiapan guru dalam memanfaatkan teknologi secara optimal.

Sintesis terhadap artikel-artikel terpilih menunjukkan bahwa implementasi teknologi dalam pembelajaran berbasis nilai-nilai Buddhis paling banyak diwujudkan melalui penggunaan multimedia interaktif yang mengombinasikan teks, audio, visual, dan animasi untuk menyajikan ajaran Buddhis secara lebih menarik dan mudah dipahami (Suryana et al., 2020). Teknologi mobile, khususnya aplikasi berbasis Android, banyak dimanfaatkan untuk

mendukung pembelajaran mandiri dan fleksibel, terutama dalam konteks pendidikan dasar dan sekolah Minggu Buddha (Suryana et al., 2020). Penggunaan video pembelajaran, animasi digital, dan gamifikasi terbukti meningkatkan motivasi serta keterlibatan belajar peserta didik dalam memahami nilai-nilai Buddhis (Ditha et al., t.d.). Sementara itu, teknologi imersif seperti Augmented Reality dan Virtual Reality mulai diterapkan untuk memberikan pengalaman belajar yang kontekstual dan mendalam, meskipun implementasinya masih terbatas dari sisi skala dan kesiapan teknis (Andriyani et al., 2024). Selain untuk penyampaian materi, teknologi juga dimanfaatkan sebagai pendukung aktivitas reflektif dan latihan kesadaran, seperti meditasi sederhana dan praktik mindfulness dalam pembelajaran (Windarsih & Komala, 2025). Namun demikian, implementasi teknologi ini umumnya berlangsung dalam konteks pembelajaran daring dan hybrid serta masih menghadapi kendala berupa keterbatasan perangkat, akses internet, dan kesiapan pendidik dalam memanfaatkan teknologi secara optimal (Hutagalung et al., 2024).

Tantangan dan Solusi

Tabel 6. Keselarasan Kerangka Teoretis dalam Pengembangan Media Pembelajaran Buddhis.

Tantangan Utama	Jumlah Artikel	Solusi yang Diusulkan dalam Penelitian
Keterbatasan literasi digital pendidik	22	Pelatihan guru secara berkelanjutan, pendampingan teknis, dan penyediaan panduan penggunaan media pembelajaran berbasis nilai Buddhis.
Keterbatasan infrastruktur dan akses teknologi	20	Pengembangan media ringan (offline/low bandwidth), penggunaan perangkat sederhana, dan optimalisasi media berbasis mobile.
Integrasi nilai Buddhis yang masih bersifat dangkal	18	Penguatan kerangka teoretis Buddhis dan perancangan aktivitas reflektif agar nilai tidak hanya informatif tetapi juga internalisatif.
Ketidaksesuaian antara tujuan pembelajaran dan desain media	14	Penyelarasan tujuan, materi, metode, dan evaluasi melalui model desain instruksional yang sistematis (ADDIE, 4D).
Keterbatasan evaluasi dampak jangka panjang	16	Rekomendasi penelitian longitudinal dan evaluasi berkelanjutan terhadap perubahan sikap dan perilaku peserta didik.
Rendahnya keterlibatan peserta didik pada media tertentu	12	Penerapan gamifikasi, storytelling Buddhis, dan pendekatan kontekstual sesuai usia dan latar budaya.
Kesiapan institusional dan dukungan kebijakan	10	Kolaborasi antara sekolah, pengelola pendidikan Buddhis, dan pemangku kepentingan untuk mendukung implementasi teknologi.

Sintesis terhadap artikel-artikel terpilih menunjukkan bahwa tantangan utama dalam penerapan media pembelajaran berbasis nilai-nilai Buddhis meliputi keterbatasan literasi digital pendidik serta kendala infrastruktur dan akses teknologi yang belum merata, sehingga pemanfaatan media belum optimal (Windarsih & Komala, 2025). Selain itu, beberapa penelitian mengungkap bahwa integrasi nilai Buddhis masih cenderung dangkal dan bersifat informatif, karena nilai-nilai tersebut lebih banyak disajikan sebagai konten pengetahuan tanpa

keterkaitan yang kuat dengan tujuan pembelajaran dan pengalaman reflektif peserta didik (Prasetyo et al., 2020). Tantangan lain yang diidentifikasi adalah ketidaksesuaian antara tujuan pembelajaran dan desain media, rendahnya keterlibatan peserta didik pada jenis media tertentu, serta minimnya evaluasi dampak jangka panjang terhadap perubahan sikap dan perilaku (Hutagalung et al., 2024).

Untuk mengatasi tantangan tersebut, artikel-artikel yang dianalisis merekomendasikan pelatihan dan pendampingan guru secara berkelanjutan agar pendidik mampu mengintegrasikan teknologi dan nilai Buddhis secara pedagogis dan reflektif (Windarsih & Komala, 2025). Solusi lain yang banyak diajukan adalah pengembangan media yang lebih adaptif dan ringan, disesuaikan dengan keterbatasan teknologi di lapangan, serta penguatan kerangka teoretis Buddhis melalui aktivitas reflektif dan kontekstual dalam pembelajaran (Sutikno et al., 2024). Selain itu, penerapan model desain instruksional yang sistematis, pemanfaatan gamifikasi dan storytelling Buddhis untuk meningkatkan keterlibatan belajar, serta dukungan institusional dan kolaborasi antar pemangku kepentingan dipandang penting untuk menjamin keberlanjutan implementasi media pembelajaran berbasis nilai-nilai Buddhis (Ditha et al., t.d.).

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil tinjauan sistematis terhadap 50 penelitian, dapat disimpulkan bahwa integrasi nilai-nilai Buddhis dalam media pembelajaran interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman moral peserta didik. Nilai-nilai seperti *karuṇā* (welas asih), *sati* (kesadaran), dan *paññā* (kebijaksanaan) berhasil diterapkan melalui berbagai bentuk media digital seperti gamifikasi, animasi edukatif, aplikasi berbasis Android, serta teknologi augmented reality (AR) dan virtual reality (VR). Hasil penelitian menunjukkan bahwa efektivitas media tidak hanya bergantung pada aspek teknologi, tetapi juga pada keselarasan antara desain instruksional dan prinsip etika Buddhis yang mendasarinya. Penerapan teori Cognitive Load dan Dual Coding dalam pengembangan media turut memperkuat pemahaman nilai-nilai moral secara visual dan konseptual. Namun, masih terdapat tantangan seperti keterbatasan literasi digital guru, kurangnya infrastruktur teknologi, serta minimnya integrasi teori Buddhis dengan teori pembelajaran kontemporer yang perlu diatasi melalui pendekatan lintas disiplin.

Berdasarkan temuan tersebut, disarankan agar pendidik dan pengembang media pembelajaran lebih menekankan integrasi nilai-nilai etika Buddhis dalam desain digital dengan mempertimbangkan konteks budaya dan spiritual peserta didik. Diperlukan peningkatan

kompetensi guru melalui pelatihan literasi digital yang berfokus pada pendidikan karakter dan pembelajaran reflektif. Peneliti selanjutnya disarankan melakukan studi longitudinal dan eksperimental untuk menilai dampak jangka panjang media berbasis nilai terhadap perkembangan moral dan spiritual siswa, serta menyusun kerangka teoritis terpadu yang menggabungkan prinsip pedagogi Buddhis dan teori pembelajaran digital modern. Selain itu, hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar bagi pembuat kebijakan pendidikan dalam mengembangkan kurikulum berbasis nilai yang menekankan kesadaran moral, empati sosial, dan tanggung jawab digital, sehingga pendidikan di era teknologi tetap berpijak pada nilai kemanusiaan dan spiritualitas.

Berdasarkan simpulan tersebut, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan kerangka teoretis yang lebih integratif antara ajaran Buddhis dan teori pendidikan kontemporer serta melakukan studi longitudinal guna menilai dampak jangka panjang media pembelajaran berbasis nilai-nilai Buddhis terhadap pembentukan sikap dan karakter peserta didik. Dari sisi praktis, pendidik dan pengembang media perlu meningkatkan literasi digital dan kompetensi pedagogis melalui pelatihan berkelanjutan, didukung oleh kebijakan dan fasilitas institusional agar implementasi media pembelajaran berbasis nilai-nilai Buddhis dapat berlangsung secara efektif dan berkelanjutan

DAFTAR REFERENSI

- Andini, D., Nurhayati, N., Awalunnisah, S., & Durrotunnisa, D. (2025). Pengenalan karakter religius melalui media digital pada anak usia dini di TK Negeri Anggrek Labuan Panimba. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(5), 1887–1896. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i5.7272>
- Andriyani, D. L., Miranda, D., Perdina, S., & Lukmannulhakim. (2024). Immersive learning di PAUD untuk memperkenalkan tempat ibadah agama Buddha di Pontianak berbasis virtual reality. <https://doi.org/10.58230/27454312.705>
- Angelitha, T., Widiyanto, W., Suryanadi, J., & Wulandari, A. (2025). The effect of technology-based learning on learning motivation of Buddhist Sunday school. *Journal of Education, Religious, and Teaching*, 3(1), 48–59. <https://doi.org/10.60046/joeri.v3i1.131>
- Aryani, W. D., Dermawan, O., & Asrofi, I. (2024). Transformation of children's character through digital approaches in primary education. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(5), 957–963. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i5.6116>
- Branch, R. M. (2018). New media for educational change. In *Educational media and technology yearbook* (pp. 3–15). Springer. https://doi.org/10.1007/978-981-10-8896-4_1

- Candra, P. H., Pane, M. M., & Siregar, C. (2024). Introducing religious moderation to the alpha generation using a storytelling approach through augmented reality media. In *Proceedings of the International Conference on Communication and Information Technology*. <https://doi.org/10.1109/ICCCIT62134.2024.10701151>
- Chaiyadet, M., Piriyaawong, P., & Wannapiroon, P. (2024). Ubiquitous Buddhism learning ecosystem model. *International Education Studies*, 17(6), 105. <https://doi.org/10.5539/ies.v17n6p105>
- Ditha, J. D., Susanto, Ardianto, H., Saputri, V. A. M., Putra, D. W., & Kusuma, C. (n.d.). The development of “CATRA” Android-based learning module with gamification approach for students: A research and development on learning media. *International Journal of Social and Applied Science Conference Series*, 8(2). <https://doi.org/10.20961/ijssacs.v8i2.95119>
- Fajri, S. R., Fajri, N., Sarnita, F., Fitriani, H., Bago, A. S., Nitiasih, P. K., Riastini, P. N., & Sudatha, I. G. W. (2024). Digital literacy and cyber socialization in the context of 21st century education: A systematic review. *International Journal of Applied Science and Sustainable Development*, 6(2). <https://doi.org/10.36733/ijassd.v6i2.9078>
- Gautama, S. A., Yulianti, D., & Taridi. (n.d.). Peningkatan hasil pembelajaran pendidikan agama Buddha materi penghormatan melalui penggunaan audiovisual berbasis kontekstual. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 1(2). <https://doi.org/10.23960/jiip.v1i2.18182>
- Hariyanto, H., Hayatullah, I. K., & Ballesteros, R. N. (2025). Enhancing elementary Buddhist education: The impact of visual and auditory multimedia tools on student learning outcomes. *Educational Researcher Journal*, 2(2). <https://doi.org/10.71288/educationalresearcherjournal.v2i2.31>
- Hutagalung, F., Chew, F. P., Liang, C. Y., Wei, Y. S., & Kamarul, K. S. A. (2024). Exploring factors acceptance of mobile learning application for humanistic Buddhism learning among Malaysian young adults. *International Journal of Religion*, 5(9), 685–695. <https://doi.org/10.61707/bzkkf673>
- Indrawan, I. P. E., Parmithi, N. N., Anggreni, N. L. P. Y., & Mahendra, I. W. E. (2025). Chaksu bunga: Augmented reality media to enhance fourth-grade students’ learning interest. *Journal of Education Technology*, 9(2), 334–343. <https://doi.org/10.23887/jet.v9i2.96838>

- Irawan, D. S., Parsiyono, P., & Setyaningsih, S. (n.d.). Development of educational games “Putra Dhamma” as a medium of supporting Buddhist educational learning. *Jurnal Pendidikan*, 11(1). <https://doi.org/10.58762/jupen.v11i1.8>
- Kannangara, D., Ahangama, S., Perera, S., Pushpakumara, M., Karunananda, A. S., & Withanage, D. (2007). Iddhipada agent for versatile e-learning. In *Proceedings of the International Conference on Industrial and Information Systems*. <https://doi.org/10.1109/ICIIFS.2007.4544791>
- Karunananda, A. S. (2007). An approach to humanizing e-learning systems. In *Proceedings of the International Conference on Information and Automation for Sustainability*. <https://doi.org/10.1109/ICIINFS.2007.4579174>
- Kensey, T. (2022). Buddhism and digital media. In *The Oxford handbook of Buddhism and digital culture*. Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780197549803.013.1>
- Kim, Y. (2024). Development of a children’s dharma school program and its verification using the Ten Great Vows of Samantabhadra. *Korean Journal of Religious Education*. <https://doi.org/10.58601/kjre.2024.12.30.05>
- Kim, Y., & Sin, M. (2023). An experimental study on the direction of Buddhist education in the age of artificial intelligence: Focusing on establishing a view of ethics based on the Diamond Sutra. *Korean Association of Buddhist Pedagogy Journal*. <https://doi.org/10.34281/kabp.29.2.8>
- Komalasari, K., & Rahmat, R. (2019). Living values-based interactive multimedia in civic education learning. *International Journal of Instruction*, 12(1), 113–126. <https://doi.org/10.29333/IJI.2019.1218A>
- Koumi, J. (2013). Pedagogic design guidelines for multimedia materials. *Journal of Visual Literacy*, 32(2), 85–114. <https://doi.org/10.1080/23796529.2013.11674711>
- Mah, K., Loke, L., & Hespanhol, L. (2020). Understanding compassion cultivation for design. In *Proceedings of the ACM Conference on Designing Interactive Systems*. <https://doi.org/10.1145/3441000.3441065>
- Maisaroh, I., Hidayat, S., Sujannah, N., Supiyati, & Mehmed, M. U. (2025). Philosophy of education and technology to achieve a balance between tradition and innovation. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, 6(1), 82–89. <https://doi.org/10.30738/jipg.vol6.no1.a18693>
- Manta, O. (2025). Education for the future: Religion, technology and sustainability. *Preprints*. <https://doi.org/10.20944/preprints202502.0486.v1>

- Maola, P. S., Dewi, D. A., & Hayat, R. S. (2023). Peran literasi digital sebagai jembatan dalam penguatan pendidikan karakter siswa sekolah dasar di era revolusi industri 4.0. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(3), 275–285. <https://doi.org/10.62007/joupi.v1i3.216>
- Multimedia pembelajaran interaktif berbasis Android pada materi etika dan moralitas untuk tingkat SMP. (n.d.). *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran*, 5(1). <https://doi.org/10.30596/jppp.v5i1.16524>
- Pahl, C. (2006). A conceptual architecture for interactive educational multimedia. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 15(3), 293–312.
- Pedi, & Nando, T. W. (2024). Mengintegrasikan nilai-nilai Buddhis dalam penggunaan media sosial. *Jurnal Nyanadassana*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.59291/jnd.v3i1.53>
- Povitasari, P. (2025). Pengaruh media animasi edukatif terhadap peningkatan pemahaman nilai akhlak terpuji siswa MI. *Moderasi*, 5(1), 247–257. <https://doi.org/10.54471/moderasi.v5i1.111>
- Pradana, J. A., Surya, J., Sakawana, Wiradharma, B., & Triana, M. (n.d.). Peran media pembelajaran dalam pendidikan berdasarkan kajian Sutta Pitaka. *Jurnal Dhamma Andalan Nusantara*, 2(1). <https://doi.org/10.47861/jdan.v2i1.749>
- Pradana, J. A., Utomo, B., & Muslianty, D. (2023). Development of Jataka pop-up book as instructional media for Sunday School Buddhist students at Culla Sekha level. *Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian dan Pengembangan*, 10(4). <https://doi.org/10.33394/jp.v10i4.8685>
- Prasetyo, E., & Utomo, B. (2024). Tinjauan meta-analisis: Pendidikan etika dalam konteks agama Buddha. *Journal of Education Religion Humanities and Multidisciplinary*, 2(1), 696–702. <https://doi.org/10.57235/jerumi.v2i1.2080>
- Prasetyo, G., Hidayatullah, M. F., Akhyar, M., Wiranto, & Perdana, R. (2020). Strengthening students' character through multimedia learning in primary schools education: A systematic literature review. *Humanities & Social Sciences Reviews*, 8(3), 268–277. <https://doi.org/10.18510/HSSR.2020.8328>
- Prasetyo, M. R., Suyatno, T., & Novianti, N. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis Google Sites pada mata pelajaran pendidikan agama Buddha kelas VIII SMP. *JiIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 6(11), 9409–9415. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i11.3075>
- Pratama, J., Viona, V., & Wibowo, T. (2024). Pengembangan komik digital sebagai media pembelajaran agama Buddha di Vihara Grha Buddha Manggala Batam. *Jurnal Teknimedia*, 5(1), 74–81. <https://doi.org/10.46764/teknimedia.v5i1.163>

- Puskainah, P., Yamin, M., & Emosda, E. (2022). Development of PAIKEM-based Buddhist education teaching materials in class IV elementary schools. *Teknopedagogi*, 12(2). <https://doi.org/10.22437/teknopedagogi.v12i2.32527>
- Ridha, A., Bahij, M. A., Nurachman, A., & Setiawan, R. (2025). Integrasi pendidikan karakter dalam kurikulum berbasis nilai afektif dan psikomotorik: Tantangan dan peluang. *Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Pendidikan*, 3(1), 245–254. <https://doi.org/10.62383/risoma.v3i1.565>
- Shabajee, P. (1999). Making values and beliefs explicit as a tool for the effective development of educational multimedia software. *British Journal of Educational Technology*, 30(2), 101–113. <https://doi.org/10.1111/1467-8535.00099>
- Shaw, J. P. (2012). A noble eightfold path: Novice to expert in e-learning and the efficacy of instructional design. In *Teaching and learning in the digital age*. IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-61350-441-3.ch007>
- Shinta, S., Azhar, M. A. H. B., Partino, P., & Suud, F. M. (2024). The role of technological media in the character building education process for Generation Z: A literature review. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(6), 284–291. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i6.7449>
- Supartini, K., & Ambara, D. P. (2022). Cerita bergambar digital berlandaskan Tri Hita Karana berbasis audiovisual untuk menstimulus moral anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(1), 111–119. <https://doi.org/10.23887/paud.v10i1.47166>
- Suryana, A., Pujiyono, P., Yuliyanti, K., & Walyono, W. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif pendidikan agama Buddha kelas VI SD. *Bahusacca*, 1(2), 78–92. <https://doi.org/10.53565/bahusacca.v1i2.372>
- Susanto. (n.d.). Pengembangan multimedia interaktif berbasis problem-based learning pada materi Pancasila Buddhis dan Pancadhamma pendidikan agama Buddha kelas VII SMP di Kabupaten Pesawaran. *Jurnal Pendidikan Buddhis*, 1(1). <https://doi.org/10.56325/jpbisk.v1i1.7>
- Sutikno, Y., Hosan, H., Jelita, R., Irawati, I., & Chowmas, D. (2024). Transformation in learning: Interactive and lecture methods in Buddhist education and ethics at Metta Maitreya Junior High School. *Al-Ishlah*, 16(3). <https://doi.org/10.35445/alishlah.v16i3.5748>
- Uriu, D., Okude, N., Inami, M., Taketomi, T., & Sato, C. (2012). Where Buddhism encounters entertainment computing. In *Entertainment Computing – ICEC 2012*. Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-642-34292-9_66

- Vettriselvan, R. (2025). Empowering digital education. In *Advances in educational technologies*. IGI Global. <https://doi.org/10.4018/979-8-3373-1742-7.ch009>
- Wahyudi, E., Saragih, A. H., & Tanjung, S. (2025). The development of animated video media to enhance Buddhist religious education and strengthen students' character at Bodhicitta Buddhist School. *Formosa Journal of Multidisciplinary Research*, 4(6), 2751–2768. <https://doi.org/10.55927/fjmr.v4i6.214>
- Windarsih, C. A., & Komala, K. (2025). Interactive learning of religious moral values in early childhood using story-based audio graphic e-books. *Fikri: Jurnal Kajian Agama, Sosial dan Budaya*, 10(1), 87–102. <https://doi.org/10.25217/jf.v10i1.5738>
- Yanasugondha, V. (2013). Promoting a learner-centered classroom by adopting the Su Ji Pu Li principle into CALL for Thailand tertiary level students. *Thammasat Review*, 16(3), 119–125.
- Zhu, X. (2018). The integration of media technology and the change of education. *International Journal of Information and Education Technology*, 8(6), 422–427. <https://doi.org/10.18178/IJiet.2018.8.6.1075>