



## Strategi Pengembangan Bahan Ajar Agama Buddha Pada Siswa Sekolah Minggu Buddha Kabupaten Kotawaringin Barat Berbasis Media Pembelajaran Interaktif

Prita Puspita<sup>1</sup>, Mettadewi Wong<sup>2</sup>, Adriana Venny Ariani<sup>3</sup>,

Linawati Suwito<sup>4</sup>, Mulyadi<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup> STAB Nalanda, Indonesia

Jl. Raya Pulo Gebang No.107, RT.13/RW.4, Pulo Gebang, Kec. Cakung, Kota Jakarta Timur

Email : [pritauspita@nalanda.ac.id](mailto:pritauspita@nalanda.ac.id) [mettadewiwong@nalanda.ac.id](mailto:mettadewiwong@nalanda.ac.id)

**Abstract.** *This research aims to determine the extent of the quality of the teaching materials used and develop teaching materials that are adapted to the characteristics of learners, due to the limitations of the teaching materials that have been used and create new teaching materials that are more appropriate and appropriate for student education in West Kalimantan Province. This research method uses a qualitative approach with R&D research methods. The subjects in this research were 42 students in West Kalimantan Province. The research and development procedure for the R&D model consists of five steps, namely; (1) Analysis (analysis), (2) Design (design), (3) Development (development), (4) Implementation (implementation) and (5) Evaluation (evaluation). The results of the analysis show that the Buddhist Vihara Graha Sailendra Sunday School learning conditions at this week's school are still teacher-centered using printed books and limited use of learning media. It was found from the results of post-test data from 42 students that only 39 reached the KKM on Buddhist religious holiday material, while 3 did not reach the KKM.*

**Keywords:** *Strategy, Buddhist Sunday School (SMB), Interactive*

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan mengetahui sejauh mana kualitas bahan ajar yang digunakan dan mengembangkan bahan ajar yang disesuaikan dengan karakteristik pembelajar, dikarenakan keterbatasan bahan ajar yang telah di gunakan dan membuat bahan ajar baru yang lebih sesuai dan tepat untuk pendidikan siswa di Provinsi Kalimantan Barat. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode penelitian R&D. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa di Provinsi Kalimantan Barat sejumlah 42 Siswa. Prosedur penelitian dan pengembangan model R&D terdiri dari lima langkah yaitu; (1) Analisis (analisis), (2) Design (desain), (3) Development (pengembangan), (4) Implementation (implementasi) dan (5) Evaluation (evaluasi). Hasil analisis menunjukkan bahwa Sekolah minggu Budha Vihara Graha Sailendra Kondisi pembelajaran sekolah minggu ini pembelajaran masih bersifat teacher center dengan menggunakan media buku cetak dan keterbatasan penggunaan media pembelajaran. Ditemukan hasil dari post-test data dari 42 peserta didik hanya 39 yang mencapai KKM pada materi hari raya agama buddha, sedangkan 3 tidak mencapai KKM.

**Kata kunci:** Strategi, Sekolah Minggu Buddha (SMB), Multimedia Interaktif

### 1. LATAR BELAKANG

Pendidikan dijelaskan sebagai suatu usaha sadar serta direncanakan dalam mewujudkan proses pembelajaran guna mengembangkan potensi yang ada dalam peserta didik sebagai bekal hidup dimasa mendatang menurut Undang- undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1) menurut (Kholillah dkk. 2022). Pendidikan merupakan suatu sarana manusia yang dapat dipergunakan sebagai wadah untuk dapat berproses serta berinteraksi agar mampu sukses dilingkungan masyarakat menurut (Aprilyanti dkk. 2024). Pendidikan merupakan kebutuhan dasar manusia. Pendidikan agama memiliki peranan yang penting dalam menentukan sikap, kepribadian serta perilaku seorang pelajar pada

kasusnya dan masyarakat pada umumnya dalam menjalani kehidupannya di lingkungan masyarakat. Dengan demikian pendidikan agama (khususnya agama Buddha) di sekolah minggu pada umumnya adalah wajib diadakan. Hal ini dikarenakan mengingat bahwa selain ilmu pengetahuan umum yang dipelajari oleh siswa, seorang pendidik juga bertanggung jawab terhadap moral dan perilaku peserta didiknya dalam meyakini dan memahami ilmu agamanya serta dapat mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari. salah satu hal penting yang harus dimiliki seorang guru agama agar pembelajaran yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh muridnya adalah dengan penggunaan bahan ajar yang tepat.

Pendidikan itu sendiri bertujuan sebagai pembentuk karakter setiap pribadi apabila orang tersebut menekuninya (Hidayat, 2023). Tidak terlepas dari peran pemerintah dalam mengupayakan sistem Pendidikan yang ada Indonesia guna menghasilkan lulusan yang berkualitas dan berdaya saing. Upaya pemerintah untuk meningkatkan pendidikan berupa perubahan dalam pengembangan kurikulum. Perubahan kurikulum yang dinamis bertujuan agar dapat mengikuti perkembangan pendidikan sesuai zaman dan teknologi (Restiana dkk, 2022). Suatu proses belajar mengajar, pemilihan salah satu metode mengajar akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus dipertimbangkan dalam pemilihan media.

Saat ini guru atau pendidik mayoritas masih menggunakan pembelajaran dengan metode ceramah dengan bahan ajar buku atau LKS. Hal tersebut karena metode ini dianggap praktis dan mudah digunakan. Selain itu, dengan menggunakan metode ceramah ini, pendidik dapat mengatur durasi pembelajaran dan media yang digunakan. Namun, pada kenyataannya penggunaan metode ceramah ini masih memiliki banyak kelemahan karena biasanya pembelajaran ini berlangsung searah dan terkesan sangat membosankan. Hal tersebut tentu membuat peserta didik kadang enggan memperhatikan pendidik yang sedang mengajar. Maka dari itu, diperlukan sebuah usaha untuk memperbaiki kelemahan dari sistem pembelajaran itu.

Tidak semua siswa atau lingkungan di Kabupaten Kotawaringin Barat mungkin memiliki akses yang sama terhadap teknologi, seperti perangkat komputer atau koneksi internet. Ini dapat membatasi keberlanjutan penggunaan media pembelajaran interaktif. Kemampuan guru dalam menggunakan teknologi dan mengintegrasikannya ke dalam pembelajaran dapat menjadi kendala. Pelatihan tambahan mungkin diperlukan untuk memastikan guru dapat memaksimalkan potensi media pembelajaran interaktif.

Meskipun media pembelajaran interaktif dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa, tidak semua siswa mungkin merespons dengan cara yang sama.

Suatu proses pembelajaran agar berjalan baik tentu dibutuhkannya suatu penunjang dalam sistem. Adapun penunjang tersebut adalah media pembelajaran interaktif. Media sebagai peran perlengkapan dalam menunjang proses pembelajaran adalah sesuatu realitas sebagai perangkat yang dapat membantu seorang guru dalam proses penyampaian materi pembelajaran terhadap siswa. Fungsi lain dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu pembelajaran yang mengikuti sistem pendidikan secara dinamis seiring berkembangnya waktu. Media pembelajaran dapat dipahami sebagai suatu alat prasarana yang dijadikan guru dapat membantu dalam menjalankan tugasnya.(Putri et al. 2022). Oleh karena itu, dalam penelitian ini akan dilakukan pengembangan bahan ajar Agama Buddha pada siswa Sekolah Minggu Buddha Kabupaten Kotawaringin Barat berbasis media pembelajaran interaktif.

Perlunya penelitian ini dilakukan adalah karena dari setiap pertemuan pembelajaran yang telah dilakukan sebelumnya siswa merasa bosan, sehingga peserta didik dalam kelas tersebut tidak terlalu memperhatikan dalam proses belajar berlangsung melainkan peserta didik banyak beraktifitas dalam kelas dengan teman sebangku dan kurang memperhatikan penjelasan pendidik. Akibatnya hasil belajar peserta didik relatif rendah dan tidak mengalami peningkatan. Dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kualitas bahan ajar yang digunakan dan mengembangkan bahan ajar yang disesuaikan dengan karakteristik pembelajar, dikarenakan keterbatasan bahan ajar yang telah di gunakan dan membuat bahan ajar baru yang lebih sesuai dan tepat untuk pendidikan siswa di Provinsi Kalimantan Barat.

## **2. METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dan pengembangan yang biasa disebut dengan R&D atau Research and Development. Pada penelitian dan pengembangan ini, produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran interaktif berbasis Ms Excel, yang berfungsi sebagai media atau alat bantu untuk meningkatkan hasil belajar Siswa Sekolah Minggu Buddha Kabupaten Kotawaringin Barat. Model penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model prosedural yang prosesnya bersifat deskriptif.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan subyek penelitian seluruh siswa yang ada dalam Sekolah Minggu Buddha Kabupaten Kotawaringin Barat yaitu 42 Siswa

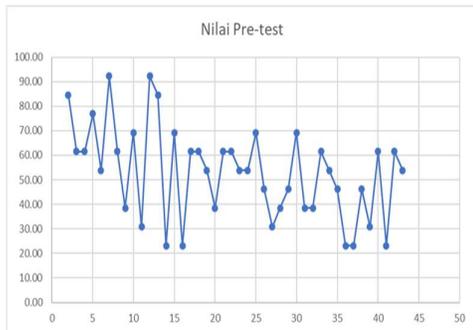
dengan Tingkatan jenjang pendidikan formalnya dari TK hingga SMP. Selain itu, peneliti juga menggunakan Subyek penelitian seluruh guru yang mengajar Sekolah Minggu Minggu Buddha di Kabupaten Kotawaringin Barat serta Dua orang ahli yaitu Dosen dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Palangkaraya. Dalam penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data berupa observasi, wawancara, angket, dan tes. Dalam pengujian keabsahan data penulis menggunakan triangulasi teknik pengumpulan data yang berbeda untuk memperoleh data dari sumber yang sama. Prosedur penelitian dan pengembangan model R&D terdiri dari lima langkah yaitu; (1) Analysis (analisis), (2) Design (desain), (3) Development (pengembangan), (4) Implementation (implementasi) dan (5) Evaluation (evaluasi).

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

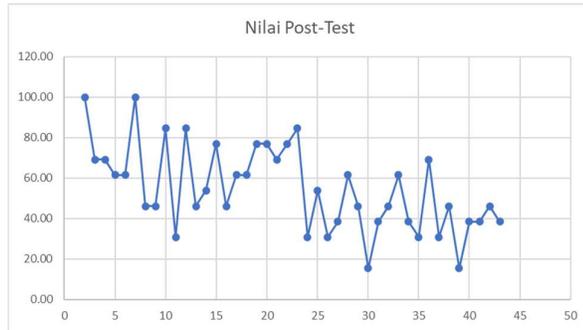
Sekolah Minggu Buddha Vihara Graha Sailendra merupakan sebuah nama sekolah minggu yang terletak di Jln. Ayani Km.9 Rt.24 Kelurahan Baru Kec. Arut Selatan Kab. Kota waringin Barat. Sekolah minggu Vihara Graha Sailendra merupakan gabungan dari beberapa vihara yang ada di Kota Waringin Barat, seperti Vihara Darma Maitraya yang memiliki basis agama Buddha yang cukup banyak kurang lebih sekitar 200 jiwa yang tersebar menjadi 2 Vihara. Jumlah siswa yang ada di sekolah minggu tergolong cukup banyak. Terdapat kurang lebih sekitar 42 siswa di Sekolah Minggu Buddha Vihara Graha Sailendra Sampetan mulai dari siswa yang tingkat Adhi seka hingga ke siswa yang tingkat Maha Seka. 25% dari murid Sekolah Minggu tersebut adalah anak-anak diatas usia 13 tahun, sehingga sudah menggunakan atau memiliki telepon pintar (smartphone).

Semangat belajar Siswa sekolah Minggu Vihara Graha Sailendra cukup baik, tetapi para guru Sekolah Minggu Vihara Graha Sailendra belum menggunakan media Pembelajaran berbasis aplikasi android sebagai pengajaran. Padahal pada masa sekarang ini banyak anak anak yang sudah menggunakan bahkan memiliki telepon pintar sendiri, akan lebih mudah jika pengajaran bagi anak yang sudah memiliki telepon pintar yaitu anak yang di tingkat culla seka menggunakan media interaktif menggunakan ponsel pintar.

Media Pembelajaran hari raya agama buddha disekolah Minggu buddhis dinilai sangat layak berdasarkan ahli materi, ahli desain, ahli media dan praktisi. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Trianto (2022) Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Mata Pelajaran Materi Budaya Agama Hindu (Dharmagita) dinilai sesuai dengan penilaian sangat layak. Berdasarkan pembelajaran yang diberikan, ditemukan hasil bahwa terdapat perbedaan antara hasil Pre-Test dan Post-Test. Gambar berikut merupakan grafik nilai Pre-Test.(Makawoka, Tulus, and Londa 2021).



Gambar 3.1. Nilai Pre-Test



Gambar 3.2. Nilai Post-Test

Terlihat bahwa Hasil Post-test memberikan kenaikan nilai, terdapat siswa yang memiliki nilai 100, hal ini membuktikan bahwa strategi pengembangan bahan ajar agama buddha pada siswa sekolah minggu buddha (SMB) berbasis media pembelajaran interaktif telah berhasil.

#### 4. HASIL/TEMUAN PENELITIAN

Apa yang telah dijelaskan di atas telah menunjukkan bahwa pentingnya mengembangkan Media pembelajaran hari raya agama Buddha sekolah minggu buddhis. Media ini sebagai motivasi, minat belajar, materi lebih efektif dan efisiensi . Dengan bantuan media Siswa siswa bisa belajar dengan mandiri dan interaksi siswa semakin meningkat. Secara keseluruhan, penelitian ini telah memberikan pengembangan produk yang telah dirancang dan divalidasi sesuai aturan. Hasil data juga menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan dikategorikan berhasil untuk digunakan di SMB.

Selain itu, Alasan media menjadi solusi dalam penelitian ini adalah untuk memudahkan proses pembelajaran sehingga kesulitan belajar dapat teratasi. Penggunaan media pembelajaran di kelas yaitu: (1) menjelaskan materi pembelajaran objek yang abstrak (tidak nyata) menjadi konkrit (nyata), (2) memberikan pengalaman langsung karena peserta dapat berkomunikasi dan

berinteraksi dengan lingkungan tempat belajarnya, (3) mempelajari materi pembelajaran secara berulang-ulang, (4) memungkinkan adanya persamaan pendapat dan persepsi yang benar terhadap suatu materi pembelajaran atau objek, (4) menarik perhatian peserta didik, (5) membantu siswa belajar secara individual, kelompok dan klasikal, (6) materi pembelajaran lebih lama diingat dan mudah untuk diungkapkan kembali dengan cepat dan tepat, (7) mempermudah dan mempercepat pendidik menyajikan materi pembelajaran dalam proses pembelajaran, sehingga memudahkan peserta untuk mengerti dan memahami pesan atau materi yang disampaikan dengan jelas, (8) mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan indra.

Penggunaan media pembelajaran membantu siswa dalam memahami materi atau teori dalam pembelajaran (Nurul Hidayat, 2023). Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Taiwo (2019), penggunaan media video dan gambar memberikan kontribusi yang kuat dalam mendukung pembelajaran agama Buddha pada anak usia 12-13 tahun. media yang dipahami secara luas oleh manusia, materi, atau peristiwa yang membangun kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Lebih spesifiknya, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, mengolah, dan merekonstruksi informasi visual atau verbal.

#### **4.1 Pembahasan**

Sekolah minggu Budha Vihara Graha Sailendra perlu melakukan pengembangan bahan ajar Agama Buddha berbasis media bertujuan meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Dengan memanfaatkan teknologi media, tujuan ini mencakup penyajian informasi agama Buddha secara menarik dan efektif. Pengembangan melibatkan integrasi berbagai elemen media, seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi interaktif (Kemendikbud, 2019). Teks digunakan untuk informasi dasar, gambar dan grafik untuk visualisasi konsep, audio untuk penjelasan naratif, video untuk pengalaman langsung, dan animasi interaktif untuk memudahkan pemahaman. Materi ajar disusun secara terstruktur, mencakup pengenalan Agama Buddha, ritus dan praktik, etika dan moral, serta penjelasan tentang tokoh dan ajaran penting. Struktur ini membantu siswa memahami konsep-konsep secara bertahap.

Pembelajaran interaktif disematkan melalui pertanyaan dan jawaban interaktif, simulasi, dan diskusi online. Ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan memastikan pemahaman konsep, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyeluruh. Konten bahan ajar disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa. Keberagaman konten dan fleksibilitas akses memastikan bahwa materi dapat diakses oleh berbagai tingkat pemahaman dan melalui berbagai perangkat. Sistem pengukuran dan evaluasi mencakup ujian interaktif, pemantauan kemajuan, dan evaluasi oleh guru. Ini memberikan gambaran tentang sejauh mana siswa memahami materi dan memungkinkan pemantauan kemajuan pembelajaran.

Bahan ajar dapat diakses melalui aplikasi khusus atau diintegrasikan ke dalam platform pembelajaran online yang sudah ada. Ini menciptakan fleksibilitas dalam cara siswa mengakses dan menggunakan materi. Guru dilibatkan melalui panduan penggunaan dan pelatihan khusus. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa guru memahami dan dapat mengoptimalkan penggunaan bahan ajar media dalam pengajaran mereka. Konten bahan ajar dirancang untuk dapat diperbarui secara berkala, mencerminkan perkembangan ajaran dan praktik dalam Agama Buddha. Ini memastikan bahwa materi tetap relevan dan akurat. Selama pengembangan, diperhatikan sensitivitas budaya dan keagamaan. Konten disusun dengan memperhatikan netralitas dan penghargaan terhadap keberagaman keyakinan dan budaya siswa. Proses ini mencakup pengumpulan umpan balik dari siswa dan guru. Evaluasi terhadap efektivitas bahan ajar digunakan sebagai dasar untuk perbaikan dan peningkatan kontinu.

## **5. KESIMPULAN DAN SARAN**

### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas, maka penelitian ini disimpulkan bahwa Sekolah minggu Budha Vihara Graha Sailendra Kondisi pembelajaran sekolah minggu ini pembelajaran masih bersifat teacher center dengan menggunakan media buku cetak dan keterbatasan penggunaan media pembelajaran. Ditemukan hasil dari post-test data dari 42 peserta didik hanya 39 yang mencapai KKM pada materi hari raya agama buddha, sedangkan 3 tidak mencapai KKM, hal ini disebabkan salah satunya media belajar yang belum tepat.

Perlu adanya potensi yang mendukung pembelajaran seperti, SDM pengajar dan siswa yang memadai, sarana prasarana berupa yang memadai, penguasaan teknologi yang

semakin meningkat dikalangan siswa sekolah minggu, suasana belajar siswa yang aktif. Adapun kebutuhan bahan ajar berupa media terkait materi hari raya agama buddha Hasil dari rekapitulasi analisis data nilai post-test didapat rata-rata angka 92,85% dalam kategori sangat baik untuk digunakan.

Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam penelitian terhadap Siswa Sekolah Minggu Buddha (SMB) memiliki implikasi yang signifikan pada berbagai aspek pembelajaran dan pengembangan spiritual anak-anak. Media interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran agama Buddha. Elemen-elemen media yang menarik dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menantang. Melalui penggunaan media, konsep-konsep agama Buddha dapat disampaikan dengan cara yang lebih visual dan mendalam. Animasi, gambar, dan video dapat membantu siswa memahami ajaran Buddha dengan lebih baik.

Siswa dapat belajar secara mandiri dengan memanfaatkan fitur interaktif. Ini dapat meningkatkan kemandirian siswa dalam menggali dan memahami ajaran Buddha tanpa tergantung sepenuhnya pada guru. Penggunaan video dan simulasi interaktif dapat memberikan pengalaman nyata terkait ritual, praktik, dan nilai-nilai agama Buddha. Hal ini dapat membantu siswa mengaitkan ajaran dengan situasi kehidupan sehari-hari. Media interaktif dapat menjadi alat yang efektif untuk memfasilitasi diskusi dan kolaborasi antar siswa. Forum online dan elemen-elemen interaktif lainnya dapat membuka ruang bagi pertukaran pemikiran dan pengalaman.

## **5.2 Saran**

Berikut adalah beberapa saran yang dapat dipertimbangkan dalam penelitian Siswa Sekolah Minggu Buddha (SMB) berbasis media pembelajaran interaktif: diantaranya; Perlu adanya keterlibatan orang tua dan guru dalam tahap perencanaan dan implementasi. Keterlibatan mereka dapat memberikan perspektif yang berharga dan memastikan dukungan dari semua pihak terlibat dalam pendidikan anak-anak; Perlu diberikan perhatian khusus pada aspek kultural dan etika yang terkait dengan ajaran Buddha. Pastikan bahwa materi pembelajaran media menghormati nilai-nilai keagamaan dan budaya yang dianut oleh siswa; Perlu adanya rancangan konten yang fleksibel dan dapat disesuaikan dengan tingkat pemahaman dan usia Siswa Sekolah Minggu Buddha. Konten harus dapat memberikan tantangan yang sesuai dan mendukung tingkat pemahaman mereka serta melakukan uji coba kecil terlebih dahulu untuk mengevaluasi respon siswa dan mengidentifikasi area perbaikan. Setelah implementasi, berikan mekanisme untuk pengumpulan umpan balik terus-menerus dan perbaikan berkelanjutan.

## DAFTAR REFERENSI

- Aprilyanti, Siva, Masduki Asbari, Alfiana Supriyanti, & Ica Alfiatun Fadilah. (2024). Catatan Pendidikan Indonesia: Evaluasi, Solusi, & Ekspektasi. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 3(2), 31–34.
- Hidayat, Nurul, Sutrisno Sutrisno, & Tisya Permatasari. (2023). Transformasi Sekolah Tinggi Agama Buddha Nalanda Menjadi Institut Agama Buddha Nalanda: Tinjauan Studi Kelayakan Dalam Konteks Sosial Budaya. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(5), 4174–4189. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/5331>
- Kholillah, Mustika Khoirunnisa, Yayang Furi Furnamasari, & Dinie Anggraeni Dewi. (2022). Peran Pendidikan Dalam Menghadapi Arus Globalisasi. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 515–518.
- Makawoka, Natasya, Femmy M. G. Tulusan, & Very Londa. (2021). Pengembangan Sumber Daya Manusia Melalui Pelatihan Pembuatan Hand Sanitizer Oleh Dinas Ketenagakerjaan Kota Manado. *Jap VII*(107), 99–107.
- Nurul Hidayat, W. N. (2023). Media Sosial sebagai Social Engineering untuk Membentuk Mindset Masyarakat dalam Penyelamatan Lingkungan Hidup. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan*, 954-965.
- Putri, Diana Nur Septiyawati, Fitriah Islamiah, Tyara Andini, & Arita Marini. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 365–376.
- Restiana, Sri, et al. (2022). Standar Proses Pendidikan Nasional: Implementasi Dan Analisis Terhadap Komponen Guru Matematika Di SD Muhammadiyah 027 Batubelah. *Masaliq*, 2(4), 489–504.