



Jurnal **PENCERAHAN**

Mencerdaskan dan Mencerahkan

Ilmu Pendidikan dan Sosial Keagamaan Buddha



**A CRITICAL RESPONSE TO THE QUESTION
“DID THE BUDDHA TEACH REBIRTH?”**

Tri Saputra Medhācitto

**DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA BASED ON GOOGLE
SITES WEBSITES FOR SCHOOL SUBJECTS OF BUDDHISM AND MORALS
FOR JUNIOR HIGH SCHOOL CLASS VIII DURING IN THE PANDEMIC**

Dwi Listyo, Sukodoyo, Waluyo

**THE IMPLEMENTATION OF NATIONAL DEFENDING VALUES
IN CIVIC LEARNING AT STAB MAITREYAWIRA PEKANBARU
(ACTUALIZATION IN THE COVID-19 PANDEMIC)**

Rida Jelita

**DEVELOPMENT OF BUDDHIST SYMBOL
FOR THE ADHICITTA BUDDHIST SUNDAY SCHOOL**

Rina Sayekti, Sugeng, Ita Purnama, Widiyono

**DEVELOPMENT OF GAMES OF MORAL STORIES (GMS) BOOK BASED
ON BOROBUDUR RELIEF FOR BUDDHIST SUNDAY SCHOOL STUDENTS
AT ELEMENTARY SCHOOL**

Asamurti Suryaningratri, Nandiya Ayuvadhana, Citta Ariya Puja Setia Wati, Suranto

Jurnal
Pencerahan

Vol. 15

No. 1

Halaman
1 - 48

Semarang
Februari 2022

ISSN
2087-9229

E-ISSN
2722-3140

Penerbit

Pusat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat STAB Syailendra

Pimpinan Redaksi

Sukodoyo, S.Ag., M.Si.

Dewan Redaksi

Sukodoyo, S.Ag., M.Si. (Education & Psychology)

Widiyono, M.A. (Buddhist Studies/STAB Syailendra)

Dr. Hastho Bramantyo, S.Fil., M.A. (Philosophy/STAB Syailendra)

Reviewer

Sentot Santacitto, Ph.D. (Buddhist Studies/STAB Kertarajasa)

Hery Yanto The, Ph.D. (Foreign Language, Learning Design, BIPA,
Instructional/Zhejiang Yuexiu University)

Waluyo, M.Pd. (Educational Research Methodology/STABN Sri Wijaya)

Kustiani, Ph.D. (Buddhist Studies/STAB Syailendra)

Desain Cover, Setting, dan Publikasi

Didik Susilo, S.Pd.

Publikasi dan Humas

Sukkhita Dewi, S.Pd.B., M.Pd.

PENCERAHAN adalah jurnal akademik yang diterbitkan dua kali dalam setahun oleh Pusat Pengelolaan Jurnal STAB Syailendra. Jurnal ini terdiri dari Penelitian Pendidikan, Seni Budaya, dan Sosial Keagamaan yang meliputi pendidikan, seni dan budaya, ekonomi, dan kemasyarakatan yang dilakukan dengan pendekatan kualitatif, kuantitatif, *Research and Development* (R&D), Penelitian Tindakan Kelas (PTK), *Mixed Methods Research*, maupun pendekatan lainnya. Jurnal ini berupaya menjadi media yang mengkomunikasikan hasil-hasil penelitian aktual dan terkini terkait nilai-nilai universal yang mencerdaskan dan mencerahkan. Artikel-artikel yang diterbitkan tidak selalu mencerminkan pandangan jurnal, atau institusi lain yang memiliki kaitan dengan penerbitan jurnal. Redaksi membuka kesempatan untuk berpartisipasi kepada para ahli dan peminat dari berbagai disiplin ilmu yang terkait.

Alamat Redaksi

P3M STAB Syailendra

Jl. Salatiga-Kopeng Km. 12, Deplongan, Wates, Getasan, Kab. Semarang

Telp. (0298) 318133. Faks (0298) 318133.

<https://syailendra.e-journal.id/jupen> www.syailendra.ac.id

E-mail: journalsyailendra@gmail.com

c.p. Sukodoyo, 085642767129; Didik Susilo, 081227840345



ISSN 2087-9229, E-ISSN (online): 2722-3140
Jurnal Pencerahan Vol. 15 No. 1 Februari 2022

DAFTAR ISI

A CRITICAL RESPONSE TO THE QUESTION “DID THE BUDDHA TEACH REBIRTH?” Tri Saputra Medhācitto	1-6
DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA BASED ON GOOGLE SITES WEBSITES FOR SCHOOL SUBJECTS OF BUDDHISM AND MORALS FOR JUNIOR HIGH SCHOOL CLASS VIII DURING IN THE PANDEMIC Dwi Listyo, Sukodoyo, Waluyo	7-24
THE IMPLEMENTATION OF NATIONAL DEFENDING VALUES IN CIVIC LEARNING AT STAB MAITREYAWIRA PEKANBARU (ACTUALIZATION IN THE COVID-19 PANDEMIC) Rida Jelita	25-31
DEVELOPMENT OF BUDDHIST SYMBOL FOR THE ADHICITTA BUDDHIST SUNDAY SCHOOL Rina Sayekti, Sugeng, Ita Purnama, Widiyono	32-39
DEVELOPMENT OF GAMES OF MORAL STORIES (GMS) BOOK BASED ON BOROBUDUR RELIEF FOR BUDDHIST SUNDAY SCHOOL STUDENTS AT ELEMENTARY SCHOOL Asamurti Suryaningratri, Nandiya Ayuvadhana, Citta Ariya Puja Setia Wati, Suranto	40-48

Tulisan yang dimuat di Jurnal Pencerahan
belum tentu merupakan cerminan sikap dan/atau pendapat redaksi/penyunting/reviewer
Tanggung jawab terhadap isi dan/atau akibat dan tulisan, tetap berada pada penulis

**A CRITICAL RESPONSE TO THE QUESTION
“DID THE BUDDHA TEACH REBIRTH?”**

**RESPON KRITIS ATAS PERTANYAAN
“APAKAH BUDDHA MENGAJARKAN KELAHIRAN KEMBALI?”**

Tri Saputra Medhācitto

Department of Pali and Buddhist Studies, Faculty of Humanities, University of Kelaniya, Sri Lanka

Email: trisaputramedhacitto@gmail.com

Abstract

The theory of rebirth is widely accepted in Indian philosophy and it is mostly connected with the soul which keeps moving from one life to another life. Since the Buddha rejects the concept of the eternal soul by presenting *Anatta* theory, many questions are risen whether the Buddha teaches rebirth. Some people assume that the Buddha accepts the doctrine of rebirth because it is popular in pre-Buddhist traditions. This present research purpose is to give a critical explanation of the question of whether the Buddha teaches rebirth. This research is carried out with a library approach by collecting information from canonical texts as well as their commentaries. This research results from a comprehensive explanation of rebirth taught by the Buddha which is very unique and different from the theory of rebirth explained by other Indian traditions. The theory of rebirth (*punabbhava*) taught by the Buddha neither has an association with any external authority such as *Brahma*, *Jagadātma*, or God, nor with any internal entity such as *ātma*, *pudgalātma*, or soul. The teachings dealing with rebirth are found in many discourses, especially interconnected with a theory of Karma.

Keywords: Rebirth, Punabbhava, Soul, Atma, Buddhism

Abstrak

Teori tentang kelahiran kembali memang diterima secara luas dalam filsafat India, yang umumnya berkaitan dengan konsep jiwa yang berlanjut dari kehidupan ke kehidupan. Karena Buddha menolak teori jiwa yang kekal dengan memberikan ajaran *Anatta*, maka banyak pertanyaan muncul apakah Buddha mengajarkan kelahiran kembali. Beberapa orang menganggap bahwa Buddha menerima ajaran kelahiran kembali karena itu sudah populer di tradisi-tradisi sebelum Buddhis. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan penjelasan kritis mengenai pertanyaan apakah Buddha mengajarkan kelahiran kembali. Penelitian ini dilakukan dengan kajian kepustakaan dengan mengumpulkan informasinya dari kitab Kanon beserta kitab Komentarnya. Penelitian ini menghasilkan penjelasan komprehensif mengenai ajaran kelahiran kembali yang diajarkan oleh Buddha, yang begitu khas dan berbeda dengan teori kelahiran kembali yang diajarkan oleh tradisi-tradisi India lainnya. Ajaran kelahiran kembali (*punabbhava*) yang diajarkan Buddha tidak ada kaitannya dengan entitas eksternal seperti *Brahma*, *Jagadātma*, atau, dewa, juga tidak ada kaitannya dengan entitas internal seperti *ātma*, *pudgalātma*, atau jiwa. Ajaran-ajaran yang berkenaan dengan kelahiran kembali dapat ditemukan di banyak khotbah, khususnya berkaitan dengan teori Karma.

Kata Kunci: Kelahiran Kembali, Punabbhava, Jiwa, Atma, Buddhisme

INTRODUCTION

Rebirth is philosophical teaching believing that there are future births after this life. It is mostly identified as reincarnation or transmigration in some religions. The theory of rebirth is one of the popular teachings among Indian religions, such as Buddhism, Jainism, and Hinduism. It is regarded as a part of the theory of *Samsāra* or the cycle of birth and death.¹ As long as one hasn't cut off the chain of *Samsāra*, he

¹ *Samsāra* is explained as the unbroken process of aggregates, elements, senses (*Khandhānañca paṭipāṭi, dhātuāyatanāna ca, Abbotchinnaṃ vattamānā, samsāroti pavuccatī'ti*). DA. II. 496; SA. II. 97; AA. III. 206; DhsA. 10.

will be born again and again in different worlds according to their karmic powers performed in the previous lives.

Although each Indian religion has a different idea in regard to rebirth and how to put it to an end, most of them encourage people to do good actions and collect merits for the sake of better future birth. Therefore, talking about rebirth among followers of Indian religions is not very hard. Nevertheless, the response is different when talking about a rebirth to the people who are not following Indian religions. Especially for the western people and the followers of Abrahamic religions,² it is not easy to understand rebirth. The theory of rebirth is not taught in Abrahamic religions. Even though they believe in an afterlife, it is not reincarnation or rebirth. According to them, after dying from this world, everyone is judged by God or divine judgment on whether he is suitable to go to eternal heaven or hell based on his deeds. Therefore, according to them, there is no rebirth. It is also hard for western people to believe in rebirth since it is beyond visible experience. Scientifically, it is difficult to prove that there is rebirth or the next existence because it is not experienceable in this world.

For Buddhists, there is no doubt about the existence of rebirth. On many occasions, the Buddha taught his teachings interconnected with rebirth. Therefore, without accepting the theory of rebirth, the whole of Buddha's teachings would be meaningless. Nevertheless, recently with the influence of the western way of thinking, there are some people who critically inquire whether the Buddha taught rebirth. This critical question arises since there is no single discourse that specifically discusses on rebirth. A deeper critical question also comes into being whether the Buddha inherited the idea of rebirth from pre-Buddhist thought. Seeing this fact, this paper purposes to give a critical response to the question "did the Buddha teach rebirth?"

METHODOLOGY

It is qualitative research with a library approach, in which the research is carried out by collecting relevant information mainly based on primary sources and secondary sources. The canonical texts and their commentaries are considered primary sources. Any form of relevant contemporary works written by modern scholars is considered a secondary source. The main focus of this study is discussing the theory of rebirth as taught by the Buddha in order to find out the uniqueness of the theory of rebirth. It is also to show that the Buddha teaches rebirth not by copying other traditions. Through a thorough study on the mentioned above topic, this research results from some findings such as:

1. Though there is no single discourse bearing with name *Punabbhava*, it does not mean the Buddha does not teach rebirth. The theory of rebirth is taught in relation to other cardinal teachings such as the theory of *Kamma*.
2. The Buddha teaches rebirth which is very unique because there is no association with the concept of the eternal soul commonly accepted by Indian traditions.
3. Though the final goal of Buddha's teaching is *Nibbāna*, which is described as no more birth, rebirth is a consequence for those who haven't attained *Nibbāna*. As long as one has not fully eradicated the defilements, one has to wander in the circle of birth, being born again and again depending on one own *Kamma*.

RESEARCH RESULTS AND DISCUSSION

The Concept of Rebirth in the Pre-Buddhist Era

It is widely understood that the concept of rebirth had taken root in Indian religious thought before the time of the Buddha. Oldenburg said that this doctrine of rebirth was one of the dogmas inherited by Buddhism from earlier Brahmanical religious traditions.³ According to E.J. Thomas, transmigration and the doctrine of retribution of action were well established as a part of the commonly accepted view of life during the pre-Buddhist times. The Buddha took them for granted because they were already widely

² Abrahamic religions refer to three sister monotheistic religions such as Judaism, Christianity, and Islam.

³ EOB. VII. p. 522.

accepted.⁴ These arguments show that the concept of rebirth was popular among Indian religions. However, those arguments were challenged by Prof. K.N. Jayatilleke. He pointed out that on the contrary, a clear conception of rebirth is conspicuously absent in the Rig Veda. As revealed in the Rig Veda, there was a conception of departed ancestors from this world surviving in the world of the ‘Fathers’ or “*Pitrs.*” But there was no conception of departed ones being repeatedly subject to birth and death. Furthermore, Brahmana literature has references to a second death, but there is no evidence of a theory of transmigration. A variety of theories of the destiny of a person after death can be found in the Upanisads. Among those theories, rebirth is sometimes presented as one among several other alternatives. Although many Upanisadic sages, such as Yajnavalkya, Uddālaka, and Prajāpati who held the belief in the eternity of self, believed in the survival of the self after death, they did not speak of a series of future life. Furthermore, K.N. Jayatilleke said that though there is mention of rebirth as man or animal in the Brhadaranyaka and Chandogya Upanisads, it cannot be said to be the standard belief in the early pre-Buddhist Upanisads.⁵ In his article titled “*The Buddhist View of Survival*”, K.N. Jayatilleke said that it is, therefore, not correct to say that the Buddha took for granted the belief in rebirth current in society at that time.⁶

It is important to note that not all religious traditions accepted the theory of rebirth. Buddhist scripture has references to a group of thinkers who reject the theory of rebirth.⁷ There were some skeptics who did not wish to commit themselves to any definite views on rebirth.⁸ During the Buddha’s time, mainly there were two predominant philosophical concepts with regard to life after death. They were eternalism (*Sassatavāda*) and annihilationism (*Ucchedavāda*).⁹ Pāli Nikāya also refers to those two views as *Bhavadiṭṭhi* and *Vibhāvadiṭṭhi*.¹⁰ Those who believed in eternalism advocated that there is an eternal entity which is called the soul that keeps moving from one life to another following one’s death to exist in either eternal heaven or hell or to attain with final union with the creator God. On the contrary, those who believe in annihilationism advocate that there is no life after death. According to them, at the time of death and with the breakup of the physical body, the entity that existed in this life annihilates with nothing remaining after death.

These two predominant views influence the practice of people in society. According to eternalism, the body is one and the soul is another (*aññaṃ jīvaṃ aññaṃ sarīraṃ*). They think that soul is imprisoned in the body, therefore, in order to release it and for union with the universal soul, one has to practice some penances. Therefore, they practice self-mortification (*attakilamathānuyoga*). Annihilationists or materialists, on other hand, say that the soul is identical to the body (*taṃ jīvaṃ taṃ sarīraṃ*). According to this, with the death of the person, his soul also perishes. In regard to this, they advocate self-indulgence in sensual pleasures (*kāmasukhallikanuyoga*). *Brahmajāla Sutta* reports sixty-two views; fifty-five views are belonged to eternalism and seven other views have belonged to annihilationism.¹¹

Buddhism is neither eternalism nor annihilationism. The Buddha rejected those views and considered them as extreme views. Just after his enlightenment, the Buddha advised to monks to avoid self-

⁴ E. J. Thomas, “Buddhism in Modern Times,” University of Ceylon Review (Colombo), 9 (1951): 2016. See also in Kalupahana, David J. 1976. *Buddhist Philosophy: A Historical Analysis*. Honolulu: The University Press of Hawaii. p. 44.

⁵ EOB. VII. p. 522.

⁶ Jayatilleke, 2010. p. 104.

⁷ Basing on epistemological argument, some people said thus “I do not know this, I do not see this, therefore it does not exist” (*tamaṃ na jānāmi, tamaṃ na passāmi tasmā taṃ natthi*). D. II. 330.

⁸ As recorded in the Buddhist discourse, sceptics are those who did not categorically answer the question whether there is life after death or not (*atthi para loko, natthi para loko*). D. I. 58.

⁹ D. I. 13.

¹⁰ A. I. 83.

¹¹ D. I. 1-46.

indulgence in sensual pleasures (*kāmasukhallikanuyoga*)¹² and self-mortification (*attakilamathānuyoga*).¹³ It is because the Buddha had different idea in regard to life after death. Therefore, Buddhism has different viewpoint in regard to rebirth.

Did the Buddha Teach rebirth?

One of popular critical questions asked by modern scholars regarding Buddha's teachings is about rebirth. There is a tendency on some people to believe that the Buddha, as an empiricist, could not contribute to a metaphysical theory like rebirth. For them, empiricism is confined purely to sensory experience. Other assumed that the Buddha accepted the doctrine of rebirth because it was popular in the pre-Buddhist tradition.¹⁴ In short, a critical question arises whether the Buddha taught rebirth or not.

In order to answer that question, Buddhist literature should be examined carefully. In the Pāli literature, theory of rebirth is termed in different terms, such as:

- *Punabbhava* (renewed existence, new birth and re-becoming)¹⁵
- *Upapāta* (rebirth)¹⁶
- *Upapatti* (rebirth)¹⁷
- *Punabbhavābhiniḅbatti* (born again)¹⁸
- *Āyatikabhavā* (state of being hereafter)¹⁹.
- *Puna gabbhaseyya* (being in a womb again)²⁰
- *Paṭisandhi* (reunion)²¹
- etc.

Among those terms, *Punabbhava* is mostly used in the buddha's discourses. "*Puna*" means "again" and "*bhava*" means "existence" or "becoming." Therefore, *Punabbhava* can be translated as "Rebirth" or "Re-becoming."

The concept of rebirth in Buddhism should be distinguished from the concept of reincarnation, transmigration, and metempsychosis as commonly explained by other religions. Rebirth in Buddhism does not convey a similar idea as reincarnation, transmigration, or metempsychosis. Reincarnation (*punarjanma*) is normally understood as the transmigration of a permanent soul (*atman*) from one body to another. In other words, the soul takes a new body in the next birth. On the other hand, rebirth (*punabbhava*) in Buddhism does not convey such meaning. As Buddhism teaches Non-soul theory (*Anatta*),²² therefore Buddhism rejects the idea of a permanent soul which moves from life to life. The theory of rebirth in Buddhism becomes unique because it neither has an association with any external authority such as *Brahma*, *Jagadātma*, or God, nor with any internal entity such as *ātma*, *pudgalātma*, or soul. Therefore, it is not correct to say that the Buddha copied or inherited the theory of rebirth from other religious thinkers.

It is possible that at that time many people had sort of ideas about life after death or rebirth respectively. But the idea they had was not similar to what the Buddha taught. Generally, rebirth or reincarnation they believed is rebirth which has an association with either internal soul or external soul. However, rebirth in Buddhism does not have any association with those things. Buddhism does not subscribe to the dualist hypothesis that "the soul and body are different" (*aññaṃ jīvaṃ aññaṃ sarīraṃ*) nor

¹² The practice self-indulgence is criticized by the Buddha as low (*hīna*), vulgar (*gamma*), the way of worldlings (*pothujjanika*), ignoble (*anariya*), and unbeneficial (*anattasamhita*). S. V. 421.

¹³ The practice self-mortification is criticized by the Buddha as painful (*dukkha*), ignoble (*anariya*), and unbeneficial (*anattasamhita*). S. V. 421.

¹⁴ Kalupahana, 2009. p. 70.

¹⁵ D. II. 15.

¹⁶ S. IV. 59.

¹⁷ M. I. 82.

¹⁸ M. I. 294.

¹⁹ Sn. 28.

²⁰ Sn. 29.

²¹ Paṭis. I. 52.

²² All things are devoid of soul (*sabbe dhammā anattā*. M. I. 228).

to identity hypothesis that “the soul and body are the same” (*taṃ jīvaṃ taṃ sarīraṃ*), but according to Buddhism, one is born is neither the same nor another (*na ca so na ca añño*).²³ Therefore, rebirth in Buddhism is new concept explained only by the Buddha.

It is very important to note that, for Buddhism, rebirth is not the final goal of practicing Buddha’s teaching. The main goal of Buddhism is to attain Nibbāna which is free from rebirth. This was the main focus why Siddhattha left his palace in search of liberation or supreme happiness which is not subject to the vagaries of repeated birth, aging, illness and death. As reported in the *Mahāsaccaka Sutta*, he approached to Ālāra Kālāma and Udaka Rāmaputta to learn their teachings. However, he left those teachers because he recognized that their teachings led not to the goal he sought.²⁴ Instead of being born in the highest state of existence, Siddhattha wanted to find liberation which is no more birth.²⁵ Then he strived hardly with his own way and finally he attained enlightenment or liberation which is called Nibbāna. Hence, liberation he attained is liberation which is no more birth. Therefore, he uttered “This is my final birth (*ayamantimā jāti*). There is no more rebirth (*natthi dāni punabbhavo’ti*).²⁶ Attaining Nibbāna or being an Arahant is described with term “*Khīṇā jāti*” or the possibility of rebirth is destroyed.²⁷ Similarly, it is described as “*Khīṇaṃ purāṇaṃ navaṃ natthi sambhavaṃ*”²⁸ or “*Bhavā sabbe samūhatā*.”²⁹

Though the goal of Buddhism is Nibbāna which is no more birth, however rebirth is a consequence for those who haven’t reached that level. Therefore, as long as one hasn’t attained Nibbāna, he has to face rebirth. The Buddha said that rebirth happened to those who still had clinging, but not to those who didn’t.³⁰

Considering its significance, theory of rebirth plays important part as a connection to other Buddha’s teachings. It is very significant teaching to explain the cardinal Buddha’s teachings such as theory of Karma and Dependent Origination. The Buddha teaches that this life is neither beginning nor final. Everyone had wandered in in sansaric life. And as long as one is unable to cut off the chain of Saṃsāra, everyone is born again and again. Considering this fact, the theory of rebirth supports the existence of past life and hereafter.

Although the Buddha didn’t teach special discourse on rebirth, it doesn’t mean the Buddha did not teach rebirth. There are many evidences to prove that the Buddha teaches rebirth. In explaining ‘*Abhiññā*’, there are two *Ñānas* that have connection to rebirth - *pubbenivāsānussati ñāṇā* and *dibbacakkhu ñāṇā*. *Pubbenivāsānussati ñāṇā* is a knowledge that gives an ability to remembers manifold former existences with its detail. *Dibbacakkhu ñāṇā* is a knowledge that gives an ability to see beings vanishing and reappearing and see how beings are reappearing according to their deeds (*kamma*).³¹ By this knowledge, one can see where others be born after dying from this world. The Buddha had this kind of knowledge therefore the Buddha knew future rebirth of others.

In explaining the four stages of purification, the Buddha also showed how many rebirths for those who have reached them. It is up to seven for those reaching the first stage (*sotāpanna*) one to those who reaching the second stage (*sakadāgāmi*); rebirth followed by total liberation in the pure abodes for those reaching the third (*anāgāmi*); and no rebirth for those reaching the fourth (*arahat*).³² It means those who haven’t reached arahanthood, they have to face rebirth. When his disciples who haven’t reached

²³ Mil. 40.

²⁴ M. I. 240.

²⁵ *So kho ahaṃ, bhikkhave, attanā jātidhammo samāno jātidhamme ādīnavaṃ viditvā ajātaṃ anuttaraṃ yogakkhemaṃ nibbānaṃ pariyesamāno ajātaṃ anuttaraṃ yogakkhemaṃ nibbānaṃ ajjhagamāṃ*. M. I. 167.

²⁶ M. I. 167.

²⁷ M. I. 184.

²⁸ Sn. 41.

²⁹ Thag. 10.

³⁰ *Seyyathāpi, vaccha, aggi saupādāno jalati, no anupādāno; evameva khvāhaṃ, vaccha, saupādānassa upapattim paññāpemi, no anupādānassā’ti*. S. IV. 399.

³¹ D. I. 81 – 82.

³² D. III. 255.

arahanhood passed away, the Buddha would comment on his rebirth. For example, the death of householder Anathapindika. It is said that after his death, he is born as a heavenly being in Tusita Heaven.³³

The theory of rebirth is closely associated with the theory of Karma. In explaining the fruit of karma, the Buddha also often said that karma done in this life can be felt either here and now, in the next birth, or at some other time (*tassa diṭṭheva dhamme vipākaṃ paṭisaṃvedeti upapajja vā apare vā pariyāye*).³⁴ The clear evidence can be found in the explanation found in *Cūla* and *Mahā Kammavibhaṅga Sutta*. After dying from this world, based on accumulated merits or his karma, one can be born in these five destinies, such as purgatory (*niraya*), the animal species (*tiracchānayoṇi*), the sphere of the departed ancestors (*pettivisaya*), the human world (*manussaloka*) and the world of gods (*devaloka*)³⁵

Buddhist literature has used the theory of rebirth to promote Buddhist moral values. Classic illustrations can be found in the *Jātaka* stories. Two other books called *Vimānavatthu* and *Petavatthu* of *Khuddaka Nikāya* are also illustrative of rebirth stories.

CONCLUSION

The theory of rebirth is one of the important teachings in Buddhism. Since Buddhism accepts the theory of *Samsāra* or the repeated cycle of birth, the theory of rebirth no doubt should be accepted. The entire Buddha's teachings would be meaningless without accepting the theory of rebirth. The theory of rebirth is used as a connection to other cardinal teachings of Buddhism. Especially in explaining the fruit of Karma, the theory of rebirth is important, because the fruit of Karma done in this life can be felt either in this life, in the next birth, or some other time. Though the main goal of Buddhism is to attain Nibbāna which is no more birth, however, rebirth is a consequence for those who haven't reached that level. Therefore, rebirth is faced by everyone until Nibbāna is attained. Based on the facts explained in the above discussion, it is not correct to say that Buddhism copied the idea of rebirth from other religious traditions. Buddhism has unique features in regard to a rebirth that is not explained in any other religion. Some discussions have been dealt with above to prove that the Buddha taught rebirth.

BIBLIOGRAPHY

- Anderson, D. dan Smith, H. (Eds). (1913). *Sutta Nipāta*. London: Pali Text Society.
- Chalmers, Robert (Ed). (1977). *Majjhima Nikāya Vol. III*. London: Pali Text Society.
- Davids, Rhys T.W. dan Carpenter, J. Estlin (Eds). (1966). *Dīgha Nikāya Vol. II*. London: Pali Text Society.
- Davids, Rhys T.W. dan Carpenter, J. Estlin (Eds). (1975). *Dīgha Nikāya Vol. I*. London: Pali Text Society.
- Davids, Rhys T.W. dan Carpenter, J. Estlin (Eds). (1976). *Dīgha Nikāya Vol. III*. London: Pali Text Society.
- Dhammananda, K. Sri. (2002). *What Buddhists Believe*. Kuala Lumpur: Buddhist Missionary Society Malaysia.
- Feer, M. Leon (Ed). (1976). *Samyutta Nikāya Vol. V*. London: Pali Text Society.
- Feer, M. Leon (Ed). (1990). *Samyutta Nikāya Vol. IV*. Oxford: Pali Text Society.
- Hardy, E. (Ed). (1958). *Aṅguttara Nikāya Vol. IV*. London: Pali Text Society.
- Jayatileke, K. N. (2010). *Facets of Buddhist Thoughts*. Kandy: Buddhist Publication Society.
- Kalupahana, David J. (1976). *Buddhist Philosophy: A Historical Analysis*. Honolulu: The University Press of Hawaii.
- Kalupahana, David. J. (2009). *Karma and Rebirth: Foundations of the Buddha's Moral Philosophy*. Dehiwala: Buddhist Cultural Centre.
- Malalasekera, G.P. (Ed). (2011). *Encyclopedia of Buddhism*. Colombo: Department of Buddhist Affairs.
- Oldenberg, H. dan Pischel, R. (Eds). (1883). *Thera-Theri-Gāthā*. London: Pali Text Society.
- Trenckner, V. (Ed). (1961). *Milindapañha*. London: Pali Text Society.
- Trenckner, V. (Ed). (1979). *Majjhima Nikāya Vol. I*. London: Pali Text Society.
- Warder, A. K. (Ed). (1961). *Aṅguttara Nikāya Vol. I*. London: Pali Text Society.

³³ M. III. 262.

³⁴ M. III. 214.

³⁵ A. IV. 459.

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *WEBSITE GOOGLE SITES* UNTUK PENDIDIKAN AGAMA BUDDHA
DAN BUDI PEKERTI SMP KELAS VIII PADA MASA PANDEMI**

***DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA BASED ON GOOGLE
SITES WEBSITES FOR SCHOOL SUBJECTS OF BUDDHISM AND MORALS FOR
JUNIOR HIGH SCHOOL CLASS VIII DURING IN THE PANDEMIC***

Dwi Listyo¹, Sukodoyo², Waluyo³

Pendidikan Keagamaan Buddha, Sekolah Tinggi Agama Buddha Syailendra
dwityo1998@gmail.com¹; sukodoyo@syailendra.ac.id²;
waluyo.waluyo@sekha.kemenag.go.id³

Abstrak

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menjelaskan proses pembuatan *website google sites* hingga menghasilkan sebuah media pembelajaran daring yang akan membantu kegiatan pembelajaran PAB-BP pada jenjang SMP. Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan dengan pendekatan ADDIE. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara dan angket. Kredibilitas data dinilai dengan *transferability* (terpercaya), *dependability* (kenyataan), *confirmability* (kesesuaian), dan validitas logis. Teknik analisis data yang digunakan untuk data kualitatif adalah reduksi, penyajian, serta pengambilan kesimpulan. Data kuantitatif dianalisis dengan teori deskriptif persentase. Hasil validasi produk yaitu dari ahli materi mendapatkan persentase kelayakan sebesar 91,1% dan dari ahli media *google sites* mendapatkan persentase kelayakan sebesar 71,8%. Hasil uji coba pengguna yaitu guru PAB-BP dan lima siswa kelas VIII yang beragama Buddha di SMP N 2 Susukan juga memberikan tanggapan yang baik terhadap produk yang dikembangkan. Guru PAB-BP menyampaikan bahwa produk media pembelajaran berbasis *google sites* sangat efektif. Beberapa siswa juga memberikan tanggapan positif, bahwa media pembelajaran ini cukup menarik dan lebih interaktif.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Website Google Sites*, Sekolah Menengah Pertama.

Abstract

This study aims to explain the process of creating a google sites website to produce an online learning media that will help BME learning activities at the junior high school level. This type of research is research and development with the ADDIE approach. Data collection techniques used are interviews and questionnaires. Data credibility was assessed by transferability, dependability, confirmability, and logical validity. Data analysis techniques used for qualitative data are reduction, presentation, and conclusion. Quantitative data were analyzed by descriptive percentage theory. The product validation from the material experts obtained a feasibility percentage of 91.1% and from the website, the media expert obtained a feasibility percentage of 71.8%. The results of the user trial, namely the BME teachers and five Buddhist class VIII students also gave good responses to the product developed. The BME teachers conveyed that the learning media products

based on the google sites were very effective. Some students also gave positive responses, that this learning media is quite interesting and more interactive.

Keywords: *Learning Media, Google Sites Website, Junior High School.*

PENDAHULUAN

Pengetahuan merupakan salah satu aspek penting bagi setiap orang untuk diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Pengetahuan bisa didapatkan melalui berbagai cara, di antaranya kegiatan kursus, mengikuti seminar, melihat tayangan video maupun melihat secara langsung aktivitas yang dilakukan oleh orang lain. Berbagai cara dapat ditempuh dalam menambah pengetahuan yang kita miliki. Pada dasarnya pengetahuan diperoleh melalui proses belajar. Belajar merupakan sebuah proses yang terus berlanjut dan dialami oleh setiap orang selama masa hidupnya. Namun, kegiatan pembelajaran tidak lepas dari media pembelajaran yang digunakan agar berjalan dengan efektif dan mampu mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu bagi seorang guru dalam usahanya membentuk pemahaman siswa. Bentuk media pembelajaran bermacam-macam, yaitu bisa berupa video, gambar, alat peraga, dan lain-lain. Melalui sebuah media, kegiatan pembelajaran yang dilakukan akan berjalan lebih optimal, menarik, efektif, dan efisien. Namun, beberapa guru biasanya kurang memperhatikan penggunaan media dalam mengajar sehingga membuat pembelajaran terkesan monoton dan kurang menarik bagi siswa. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan juga masih sederhana dan perlu melakukan inovasi baru.

Berdasarkan hasil studi awal yang dilakukan oleh peneliti melalui wawancara secara *online* kepada seorang guru Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti di SMP Negeri 2 Susukan, yaitu Ibu Miharti, S.Ag., M.Pd.B., pada 18 dan 19 Desember 2020, diketahui bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan di SMP Negeri 2 Susukan akhir-akhir ini dilakukan dengan tatap muka langsung dan secara daring karena masih dalam kondisi pandemi *coronavirus disease* 2019 (Covid-19). Pada kegiatan pembelajaran tatap muka langsung, guru biasanya membagi dua untuk tiap kelasnya agar tetap sesuai dengan protokol kesehatan yang dianjurkan, sedangkan dalam pembelajaran daring, guru menggunakan *Whatsapp* dan *Quipper*. Namun, kedua model pembelajaran yang dilakukan masih mengalami kendala, salah satunya adalah media yang digunakan. Pada pembelajaran tatap muka langsung khususnya Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti (PAB-BP), guru menyampaikan bahwa masih kekurangan buku paket sehingga siswa harus mencatat. Selain itu, pada kegiatan pembelajaran daring guru hanya mengirimkan materi dalam bentuk *PowerPoint* yang masih sederhana dan materi dalam bentuk PDF.

Proses pembelajaran di SMP Negeri 2 Susukan juga terdapat beberapa kendala. Keaktifan siswa rendah serta guru sulit melakukan kontrol kepada siswa karena pembelajaran berlangsung secara daring. Siswa sulit memahami materi yang diberikan karena dalam pembelajaran daring tidak ada interaksi secara langsung. Selain itu, media pembelajaran berbasis daring yang digunakan juga kurang interaktif dan masih terbatas jumlahnya. Media yang biasanya digunakan oleh kebanyakan guru ketika mengajar daring adalah penyajian materi dalam bentuk *PowerPoint*. Namun, siswa terkadang kurang tertarik dengan model penyajian materi tersebut. Selain itu, siswa harus mengunduh terlebih dahulu ketika materi yang diberikan dalam bentuk PDF atau *PowerPoint*.

Salah satu media yang lebih menarik, interaktif, dan lebih praktis adalah media pembelajaran berbasis *website*. *Google sites* merupakan produk gratis dan mudah dibuat serta memungkinkan untuk berkolaborasi dalam pemanfaatannya karena menyediakan kapasitas penyimpanan yang lumayan besar (Rifqi, 2019: 58). Seorang guru bisa memanfaatkan *website* gratis dan tanpa *hosting* dengan menggunakan *google sites* untuk proses pembuatan media pembelajaran. Guru akan terbantu dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, efektif, dan praktis melalui pemanfaatan *google sites*.

Pengembangan media pembelajaran berbasis *google sites* ini serupa dengan penelitian pengembangan yang dilakukan oleh Moh. Rifqi Rahman dengan judul “Pengembangan *Web-Based Assessment* untuk Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Al-Hikmah Surabaya”. Dalam penelitian pengembangan ini, memanfaatkan *google sites* sebagai pembuatan *website* media pembelajarannya. Selain itu, berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan memberikan dampak yang signifikan, saat respons guru sangat antusias dengan adanya media pembelajaran berbasis *website* tersebut. Hasil uji coba dalam kelompok kecil yang dilakukan kepada guru menghasilkan rata-rata persentase respon 88% dan termasuk dalam kategori “sangat baik” (Rifqi, 2019: 151). Hasil penelitian pengembangan dapat menjadi motivasi untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *google sites* dalam mendukung kegiatan pembelajaran daring. Media pembelajaran berbasis *google sites* ini tidak jauh berbeda dengan *PowerPoint*. Namun, *google sites* dapat memberikan penyajian materi pelajaran yang lebih menarik dan praktis.

Pengembangan yang dilakukan peneliti berupa produk media pembelajaran berbasis *google sites* dalam bentuk link *website* untuk mata pelajaran PAB-BP siswa SMP kelas VIII. Sasaran penelitian pengembangan ini ditujukan kepada guru PAB-BP dan siswa SMP Kelas VIII karena beberapa alasan. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2014, tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Pertama (SMP), bahwa PAB-BP merupakan bagian tak terpisahkan dari kurikulum 2013, yang dalam pengembangannya berdasarkan faktor penyempurnaan pola pikir, kegiatan pembelajaran yang awalnya berpusat pada guru harus berubah menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa, proses pembelajaran harus interaktif dan tidak hanya satu arah. Selain itu berkaitan dengan siswa SMP, berdasarkan Permendikbud RI Nomor 58 Tahun 2014, tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Pertama, bahwa siswa jenjang SMP khususnya kelas VIII, termasuk sudah memasuki tahap pemikiran yang mampu untuk memahami dan menerapkan ilmu pengetahuan yang didapatkan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, media pembelajaran merupakan suatu alat bantu yang penting bagi seorang guru dalam mengajar. Media pembelajaran akan membantu guru dalam menjelaskan materi sehingga mampu menciptakan pemahaman bagi siswa. Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga akan membuat suasana belajar lebih menarik, efektif, dan efisien sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Hasil studi awal melalui sebuah wawancara secara *online* dengan guru PAB-BP di SMP Negeri 2 Susukan, menjadi bahan pertimbangan dan motivasi dalam penelitian pengembangan ini untuk membuat *website* media pembelajaran Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti siswa SMP kelas VIII dengan memanfaatkan *google sites* dalam proses pembuatannya.

Pengembangan media pembelajaran berbasis *google sites* diharapkan dapat membantu kegiatan pembelajaran daring pada masa pandemi Covid-19. Selain itu, pengembangan produk media pembelajaran ini dapat menambah ketersediaan media

pembelajaran daring yang jumlahnya masih terbatas. Para guru PAB-BP juga mendapatkan wawasan tambahan tentang *google sites*. Media pembelajaran berbasis *google sites* juga diharapkan dapat menjadi alternatif solusi bagi siswa untuk belajar lebih interaktif.

Dalam dunia pendidikan, *website* memiliki peran penting untuk membantu seorang guru dalam mengajar. *Website* bisa digunakan sebagai media untuk memuat materi pelajaran yang dapat diakses oleh peserta didik secara mandiri kapanpun dan di mana pun mereka berada (Yusfita Yusuf, 2020: 43). Seorang guru memiliki peluang untuk terus mengembangkan media pembelajaran yang digunakan dengan cara yang lebih mudah. *Website* menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang mudah dibuat. Banyak cara membuat *website* media pembelajaran yang sifatnya gratis, salah satunya yaitu *website google sites*. Seorang guru bisa menyusun dan mengisi halaman *google sites* sesuai materi yang akan dipelajari siswa.

Pengembangan media pembelajaran berbasis *google sites* merupakan salah satu pengembangan produk *website* yang mudah dan gratis tanpa *hosting*. *Google sites* adalah layanan *website* pribadi ataupun profesional yang diberikan secara gratis (Nyoto Kurniawan dan Ridwan Sanjaya, 2010: 2). Seorang guru bisa membuat media pembelajaran interaktif berbasis *website* gratis dan tanpa *hosting*. Setiap orang dapat membuat *website* melalui *google sites* secara terstruktur dengan aksesori yang menarik tanpa harus mempunyai kemampuan pemrograman sekalipun (Nyoto Kurniawan dan Ridwan Sanjaya, 2010: 3). Dalam hal ini, seorang guru yang tidak memiliki keterampilan tentang pemrograman dalam pembuatan *website* bisa membuatnya yaitu memanfaatkan *google sites* untuk proses pembuatannya.

Fokus pengembangan produk ini adalah membuat media pembelajaran berbasis *google sites* untuk mata pelajaran PAB-BP SMP kelas VIII. Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti merupakan salah satu mata pelajaran yang akan memberikan pengetahuan dalam bidang agama dan pembentukan karakter. Pendidikan Agama Buddha berusaha untuk memenuhi siswa dalam tiga aspek pembelajaran, yaitu pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Berdasarkan Permendikbud RI Nomor 58 Tahun 2014, Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti merupakan bagian tak terpisahkan dari kurikulum 2013. Dalam proses pembelajaran berkaitan dengan kurikulum 2013 menuntut adanya perubahan model pembelajaran yang dilakukan.

Berdasarkan Permendikbud RI Nomor 58 Tahun 2014, tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Pertama, bahwa siswa jenjang SMP khususnya kelas VIII merupakan jenjang yang sudah masuk tahapan mengoptimalkan keterampilan dengan mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret dan abstrak. Selain itu, berkaitan dengan aspek pengetahuan, siswa SMP khususnya kelas VIII sudah masuk dalam tahapan memahami dan menerapkan pengetahuan yang didapatkan. Kemudian berkaitan dengan penyesuaian dengan perkembangan teknologi yang semakin maju, seorang guru harus bisa mengoptimalkan media pembelajaran berbasis multimedia yang akan mendukung proses pembelajaran.

Penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah “Pengembangan *Website* Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Dengan Aplikasi *CMS Wordpress*” yang dilakukan oleh Teguh Aryanto pada tahun 2020. Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan, yaitu penelitian yang dilakukan, di mana penelitian tersebut merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*), mengembangkan produk berupa media pembelajaran berbasis *website*,
10 | Volume 15 No. 1 2022 ISSN 2087-9229 E-ISSN 2722-3140

model pengembangan produk yang digunakan yaitu ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Selain itu, pengembangan media ini dibuat berdasarkan pada masalah model pembelajaran guru yang masih konvensional dan hanya berfokus pada buku paket, serta media yang ada masih sederhana. Dalam hal ini, bahwa guru belum melakukan inovasi media pembelajaran sesuai dengan perkembangan teknologi yang telah mengalami banyak kemajuan.

METODE

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development (RnD)*. Penelitian dan pengembangan merupakan proses atau metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk (Borg & Gall, 1998 dalam Sugiyono, 2019: 28). Proses penelitian pengembangan ini termasuk dalam level 4, yaitu peneliti melakukan penelitian untuk menciptakan produk baru, membuat produk dan menguji keefektifan produk tersebut. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri atas 5 komponen yang saling berkaitan dan pengaplikasiannya harus secara sistematis serta tidak bisa dilakukan secara acak.

Berkaitan dengan tahap analisis, peneliti melakukan studi pendahuluan untuk mendapatkan informasi dan fakta-fakta permasalahan yang ada di sekolah. Analisis yang dilakukan berupa kebutuhan terkait pengembangan media pembelajaran berbasis *website google sites* yang akan dikembangkan. Pada tahap perancangan (*design*), peneliti melakukan perancangan produk *google sites* yang akan dikembangkan dan materi yang akan digunakan sebagai konten *google sites*. Selanjutnya adalah tahap pengembangan (*development*) yang meliputi tiga tahapan yaitu pembuatan produk, validasi ahli, dan revisi. Validasi produk dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Segala macam masukan, saran, dan komentar dari ahli akan menjadi acuan revisi produk hingga menghasilkan produk akhir. Setelah dinyatakan valid, proses selanjutnya adalah implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). Pada tahap implementasi peneliti melakukan uji coba produk kepada guru dan siswa kelas VIII sebagai pengguna. Tahap evaluasi, yaitu peneliti melakukan diskusi dengan teman sejawat berkaitan dengan saran dan masukan, serta tanggapan dari pengguna sebagai acuan pengembangan produk selanjutnya.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket atau kuesioner, wawancara, dan dokumentasi. Teknik angket digunakan untuk melakukan validasi produk yang dikembangkan. Angket tersebut akan diberikan kepada ahli materi dan ahli media *google sites*. Proses wawancara dilakukan pada saat studi pendahuluan kepada guru PAB-BP untuk mengetahui permasalahan, data analisis kebutuhan, serta fakta yang ada di sekolah. Wawancara juga dilakukan untuk mendapatkan tanggapan dari pengguna terkait produk yang dikembangkan. Dokumentasi dilakukan sebagai bukti penunjang selama kegiatan penelitian berlangsung.

Analisis data dilakukan untuk mengolah data yang telah diperoleh dalam penelitian. Menurut Miles & Huberman, teknik analisis data terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, serta pengambilan keputusan dan verifikasi (Sugiyono, 2019: 369). Peneliti akan menganalisis data menggunakan metode kombinasi (*Mix Method*) yang dilakukan dalam dua tahap, yaitu tahap pertama menggunakan metode kualitatif dan tahap kedua menggunakan metode kuantitatif (Sugiyono, 2019: 387). Hasil pengumpulan data dengan melakukan wawancara, observasi, atau dokumentasi akan dianalisis secara kualitatif.

Hasil data angket dari ahli materi dan ahli media akan diolah dengan analisis deskriptif persentase.

Angket yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah angket penilaian atau tanggapan dengan bentuk jawaban “sangat kurang layak”, “kurang layak”, “cukup layak”, “layak”, dan “sangat layak”. Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi maupun ahli media, produk dinyatakan layak dan siap digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti adalah termasuk dalam kategori layak atau sangat layak. Jumlah pendapat atau jawaban subjek penelitian akan dihitung dengan rumus (Sugiyono, 2013: 559), yaitu:

$$Presentase = \frac{\sum X}{SMI} 100\%$$

Keterangan:

$\sum X$ = jumlah skor

SMI = Skor Maksimal Total

Selanjutnya untuk menghitung persentase keseluruhan subjek digunakan rumus:

Persentase = F:N

Keterangan:

F = jumlah persentase keseluruhan subjek

N = banyak subjek

Setelah data yang didapatkan dihitung, kemudian persentase yang didapatkan dikonversikan ke dalam tabel konversi (Sugiyono, 2013: 93), sebagai berikut:

Tabel 1
Konversi Penilaian Berdasarkan Persentase

No.	Persentase	Nilai	Kategori
1.	81%- 100%	A	Sangat Layak
2.	61%-80%	B	Layak
3.	41%-60%	C	Cukup Layak
4.	21%-40%	D	Kurang Layak
5.	0%-20%	E	Sangat Kurang Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian pengembangan ini berkaitan dengan pembuatan media pembelajaran berbasis *google sites*. *Google sites* merupakan produk yang dibuat oleh *google* sebagai alat membuat situs *website* untuk keperluan pribadi maupun kelompok (Irzha, 2021: 18). *Website google sites* adalah *website* gratis dan tanpa *hosting*. *Google sites* tersedia dalam *google drive* sehingga setiap orang dapat membuat dan mengembangkan sebuah *website* sendiri. Produk media pembelajaran yang dikembangkan berisi 12 kelas, yaitu jenjang Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), dan Sekolah Menengah Atas (SMA).

Namun, fokus pengembangan yang dilakukan peneliti adalah SMP kelas VIII. Oleh karena itu, beberapa kelas lain hanya berisi konten Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD).

Proses penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pendekatan ADDIE. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran interaktif berbasis *google sites* yang fokus pada materi PAB-BP SMP kelas VIII. Media pembelajaran tersebut berbentuk *link website*. Isi atau konten *google sites* meliputi KI, KD, Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK), serta materi pelajaran yang merupakan penurunan dari KI dan KD. Selain itu, peneliti membuat kuis pada akhir bagian materi. Kuis yang diberikan merupakan daftar pertanyaan yang dibuat dalam *google form*. Peneliti juga menambahkan konten pada *website* berupa video pembelajaran berdurasi pendek sebagai pendukung penjelasan materi. Video yang dibuat merupakan penggabungan dari ilustrasi, teks, musik, dan rekaman suara tentang penjelasan materi pelajaran. Peneliti membuat video pembelajaran tersebut menggunakan aplikasi *Wondershare Filmora* versi 6.8.1.

Produk media pembelajaran berbasis *google sites* juga telah dilakukan validasi kepada ahli materi dan ahli media sebelum uji coba produk kepada pengguna. Hasil validasi produk yaitu dari ahli materi mendapatkan persentase kelayakan sebesar 91,1% dan dari ahli media *google sites* mendapatkan persentase kelayakan sebesar 71,8%. Hasil validasi tersebut merupakan persentase rata-rata keseluruhan dari masing-masing ahli.

Uji Coba Produk

Produk media pembelajaran interaktif berbasis *google sites* dilakukan uji coba kepada pengguna yaitu guru PAB-BP dan siswa SMP kelas VIII yang beragama Buddha. Peneliti melakukan uji coba produk kepada salah satu guru PAB-BP dan lima siswa di SMP Negeri 2 Susukan. Tahap uji coba produk dilakukan secara *online* karena kondisi yang masih dalam situasi pandemi Covid-19. Peneliti memberikan *link google sites* kepada guru PAB-BP melalui *whatsapp*. *Link* tersebut akan digunakan oleh guru dan siswa dalam pembelajaran daring PAB-BP. Selain itu, peneliti juga memberikan daftar pertanyaan tentang tanggapan pengguna terhadap produk kepada guru dan siswa dalam bentuk *link google form*. Pada akhir pembelajaran PAB-BP guru dan siswa diminta untuk mengisi *form* tanggapan dalam *link google form*.

Revisi Produk

Revisi produk dilakukan oleh peneliti berdasarkan masukan dari ahli materi dan ahli media *website*. Beberapa revisi produk tersebut, yaitu memperbaiki desain halaman depan agar dibuat lebih menarik dilihat dari pemilihan warna dan gambar, serta menambahkan poin tentang petunjuk penggunaan media. Masukan lainnya yaitu pada bagian gambar yang digunakan dalam *website* agar bercirikan Buddhis. Pada bagian judul KD diberi masukan agar sebaiknya menggunakan redaksi KD 1.1, KD 1.2, dan seterusnya. Selain itu, pada setiap halaman agar disematkan tombol navigasi untuk memudahkan pengguna dalam mengoperasikan *google sites*. Pada beberapa halaman materi yang hanya memuat video pembelajaran saja disarankan agar menambahkan teks narasi sebagai penjelasan pendukung. Pada bagian akhir materi juga diberikan masukan untuk menyematkan kuis sebagai bahan evaluasi siswa. Berkaitan dengan halaman penugasan dalam bentuk *google form*, masukan yang diberikan adalah menambahkan alternatif pilihan bagi siswa dalam mengirimkan tugas yang bisa melampirkan foto maupun video.

Tabel 2
Produk Akhir

1. Halaman *Home* dan halaman petunjuk penggunaan media setelah direvisi



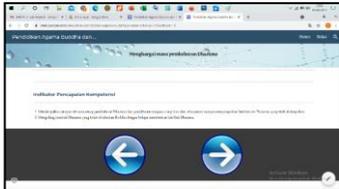
2. Halaman kelas yang meliputi tiga jenjang, yaitu SD, SMP, dan SMA



3. Halaman KI setelah direvisi



4. Halaman IPK setelah direvisi



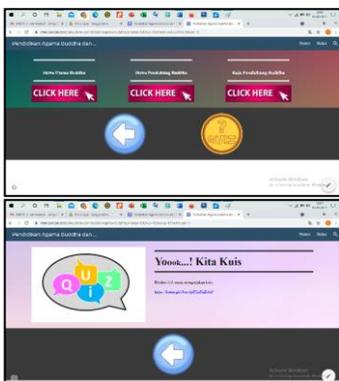
5. Halaman penugasan untuk penilaian sikap spiritual



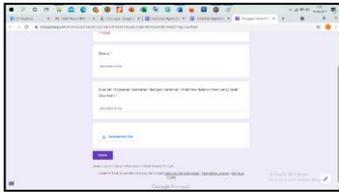
6. Halaman materi setelah direvisi



7. Halaman materi setelah direvisi dengan dilengkapi kuis sebagai bahan evaluasi bagi siswa



8.



Bagian *google form* sebagai media pengiriman tugas setelah direvisi

Pembahasan

Penelitian pengembangan ini menggunakan pendekatan ADDIE yang meliputi lima tahapan dalam proses pengembangan produk. Tahap pertama dalam penelitian pengembangan ini adalah *analysis*. Peneliti membuat media pembelajaran interaktif berbasis *google sites* berawal dari sebuah masalah dalam dunia pendidikan pada masa pandemi Covid-19 yang harus serba daring. Sebagai sebuah studi awal dalam penelitian pengembangan ini, peneliti juga melakukan wawancara secara *online* kepada beberapa guru PAB-BP di Kabupaten Semarang. Proses wawancara dilakukan melalui *whatsapp* dan beberapa daftar pertanyaan dalam *link google form*. Data hasil wawancara secara *online* dengan guru PAB-BP, bahwa pendidikan dalam situasi pandemi Covid-19 sangat membutuhkan media pembelajaran yang berbasis daring karena pembelajaran tidak bisa dilakukan dengan tatap muka langsung. Media pembelajaran yang digunakan untuk membantu pemahaman siswa dan dapat mendukung keberhasilan dalam proses pembelajaran kurang interaktif masih terbatas jumlahnya. Selain itu, data hasil wawancara menyebutkan bahwa terdapat permasalahan dalam diri siswa. Siswa kurang aktif dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran daring.

Berdasarkan data hasil penelitian yang dilakukan oleh Dilla Safira Adzkiya dan Maman Suryaman tentang “Penggunaan Media Pembelajaran *Google Sites* dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD”, menyatakan bahwa penggunaan *google sites* dalam pembelajaran *online* bahasa Inggris memiliki banyak manfaat, antara lain memudahkan guru untuk mengirim atau membagikan materi berupa teks, gambar, audio, atau video, memberikan tugas dengan mudah, serta membuat materi terlihat lebih baik dan menarik (Dilla dan Maman, 2021: 26). *Google sites* ternyata memiliki banyak manfaat sebagai media pembelajaran daring dalam masa pandemi Covid-19. Oleh karena itu, berbagai data analisis kebutuhan maupun hasil penelitian membuat peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian pengembangan berkaitan dengan sebuah produk media pembelajaran interaktif berbasis *google sites*.

Tahap kedua dalam penelitian pengembangan ini adalah *design*. Peneliti membuat rancangan beberapa halaman pada *google sites*, yaitu halaman *Home*, halaman *Kelas*, halaman *KI*, halaman *KD* dan *IPK*, halaman *Materi*, serta halaman *Kuis* atau *Penugasan*. Selain itu, peneliti juga melakukan proses penentuan sumber *KI* dan *KD* serta materi yang akan dijadikan konten *google sites*. Pada bagian halaman *materi*, peneliti juga membuat rancangan tata letak penempatan konten pada *google sites*. Selain itu, peneliti juga membuat rancangan video pembelajaran pendek sebagai media pendukung untuk memudahkan siswa memahami materi yang dipelajari. Video pendek dibuat dengan menggabungkan ilustrasi,

teks, musik, dan rekaman suara tentang penjelasan materi dengan menggunakan aplikasi *Wondershare Filmora*.

Tahap ketiga dalam penelitian ini adalah *development*. Produk yang dibuat dan dikembangkan merupakan sebuah media pembelajaran interaktif berbasis *google sites*. *Google* memiliki produk yang bisa dimanfaatkan untuk keperluan pendidikan secara gratis, salah satunya adalah *google sites* (Arief, 2017: 137). *Google sites* merupakan sebuah *website* gratis yang tersedia dalam *google drive*. Setiap orang bisa membuat *website* dengan mudah dan tanpa *hosting* melalui *google sites*. Beberapa *template* juga tersedia dalam *google sites*. Oleh karena itu, setiap orang bisa membuat *website* gratis sendiri melalui akun *google drive* masing-masing.

Pada tahap pengembangan, peneliti melakukan proses awal dengan membuat folder di *google drive* sebagai tempat file produk dan beberapa *file* penugasan yang akan memudahkan peneliti saat membagikan kepada guru PAB-BP. Selanjutnya, peneliti melakukan desain pada halaman depan (*Home*) dengan membagi dalam lima bagian, yaitu Petunjuk Penggunaan Media, deskripsi tentang PAB-BP, Media *Google sites*, Daftar Referensi, serta Identitas Pengembang. Selain itu, terdapat dua menu utama yang akan selalu muncul pada setiap halaman, yaitu *Home* dan Kelas. Pada halaman kelas terdapat 12 kelas yang terbagi dalam tiga jenjang sekolah, yaitu SD, SMP, dan SMA. Namun, fokus pengembangan media pembelajaran ini hanya untuk jenjang SMP kelas VIII, sehingga beberapa kelas lain hanya berisi konten KI dan KD saja.

Pada bagian kelas VIII yang menjadi fokus pengembangan memuat konten yang lebih lengkap, yaitu KI, KD, IPK, materi, serta penugasan maupun kuis. IPK merupakan penurunan dari KD dan menjadi dasar penentuan materi yang akan dimasukkan dalam *google sites*. Selain itu, penyusunan IPK juga menjadi dasar bagi guru dalam memberikan penugasan untuk mengukur tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Dalam proses pembuatan IPK, peneliti melakukan bimbingan dan konsultasi dengan ahli materi dan dosen pembimbing agar sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Berkaitan dengan halaman materi, peneliti menggunakan acuan buku PAB-BP revisi 2017 sebagai acuan pembuatan konten materi pada *google sites*. Materi pokok yang dimasukkan dalam *google sites* merupakan penurunan dari KD dan meliputi empat topik pembahasan. Pada KD pertama berisi materi tentang masa pembabaran Dhamma. Materi pada KD kedua berkaitan dengan siswa utama dan para pendukung Buddha. KD ketiga memuat materi tentang puja dan dharmayatra. Pada bagian KD keempat berisi materi yang berkaitan dengan pengembangan batin atau meditasi. Setiap pokok pembahasan materi masih ada beberapa sub bagian lagi.

Selain itu, peneliti juga membuat video pembelajaran sebagai media pendukung penjelasan materi. Sebuah video pembelajaran dapat memberikan suasana belajar yang lebih menarik. Siswa akan cenderung bosan dan jenuh untuk belajar ketika hanya disuruh membaca buku paket dalam bentuk PDF maupun buku cetak. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Doby Putro Parlindungan, Galang Pakarti Mahardika, dan Dita Yulinar tentang “Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di SD Islam An-Nuriyah”, bahwa penggunaan video memiliki peran yang efektif untuk pembelajaran pada saat pandemi Covid-19, di mana siswa terbantu untuk memahami materi dalam proses pembelajaran (Doby, Galang, dan Dita, 2020: 7). Siswa

mampu belajar secara audio dan visual melalui video pembelajaran yang diberikan guru. Belajar secara audio melalui suara penjelasan terkait materi dan belajar secara visual melalui ilustrasi dan teks dalam video pembelajaran yang dibuat.

Peneliti membuat 40 video pembelajaran pendek sebagai pendukung konten materi. Dalam proses pembuatan video pembelajaran tersebut, peneliti menggunakan aplikasi *Wondershare Filmora*. Video yang dibuat merupakan penggabungan dari ilustrasi, teks, musik, dan rekaman suara tentang penjelasan materi pelajaran. Beberapa ilustrasi yang digunakan untuk pembuatan video pembelajaran ini diambil dari gambar-gambar di *google*. Musik yang digunakan sebagai *background* video diambil dari *YouTube* orang lain. Peneliti juga mencantumkan *link* gambar maupun *link* video musik pada *website* sebagai referensi bahwa peneliti tidak membuat ilustrasi maupun musik pengiring sendiri. Hasil penggabungan dan *editing* yang telah selesai dibuat harus dilakukan proses *export* untuk menghasilkan untuk menghasilkan video dalam format Mp4. Namun, video tersebut tidak bisa dimasukkan ke dalam *google sites*. Video harus diunggah ke *YouTube* atau *google drive* agar bisa ditautkan ke *google sites*. Video pembelajaran yang telah dibuat melalui *Wondershare Filmora* dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Hasil *Export* 40 Video Pendek Dalam Format Mp4

Peneliti juga membuat halaman penugasan sebagai bahan evaluasi bagi siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Fitri Maulita tentang “Efektivitas Penerapan Metode Pemberian Tugas Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Kelas V SD Negeri Cilibur 02 Kabupaten Brebes”, terdapat peningkatan nilai rata-rata motivasi belajar siswa yaitu pada tahap sebelum pemberian tugas sebesar 76,31, sedangkan setelah penerapan metode pemberian tugas terjadi peningkatan sebesar 86 (Fitri, 2021: 74). Pemberian tugas bagi siswa dapat menjadi dorongan untuk melatih keterampilan dan menjadi bahan evaluasi bagi guru dalam melakukan tindakan pada proses pembelajaran. Oleh karena itu, penerapan metode penugasan bagi siswa memiliki peranan yang penting dalam dunia pendidikan.

Media pembelajaran berbasis *google sites* ini dilengkapi dengan penugasan berupa soal perintah dan kuis yang dibuat melalui *google form*. Pada halaman penugasan khususnya untuk KI sikap spiritual, sikap sosial, dan keterampilan dicantumkan sebuah video yang digunakan sebagai pedoman pemberian soal evaluasi untuk melakukan penilain dari setiap aspek KI. Peneliti menerapkan cara demikian karena sulit melakukan observasi untuk melakukan penilaian setiap aspek pada diri siswa dalam proses pembelajaran daring. Selain itu, media penugasan tersebut juga dapat menjadi dasar bagi guru dalam melakukan tindakan perbaikan terkait proses pembelajaran yang dilakukan. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian Sukodoyo (2018), sebab pembelajaran PAB-BP harus disesuaikan dengan Iondisi,

materi diajarkan secara bertingkat, sesuai tahapan kemampuan, dan perkembangan teknologi dapat mempermudah pemahaman siswa dalam belajar. Dalam mengajar guru harus mampu memilih dan mengidentifikasi materi yang cocok bagi siswa. Masa pandemic, latar belakang usia, dan kemampuan siswa dapat dijadikan sebagai salah satu acuan dalam mengajar dan peningkatan membuat media pembelajaran. Halaman penugasan dapat dilihat pada gambar.

Produk media pembelajaran berbasis *google sites* divalidasi oleh ahli materi maupun ahli media *website*. Peneliti memberikan angket gabungan yaitu angket tertutup dan angket terbuka. Angket tertutup berkaitan dengan materi yang dimasukkan dalam *website* berjumlah 11 poin. Selain itu, peneliti juga menggunakan angket terbuka dengan menambahkan beberapa pertanyaan untuk mendapatkan masukan dan saran dari ahli sebagai dasar evaluasi produk yang dikembangkan.

Peneliti telah melakukan validasi produk secara *online* kepada ahli materi oleh Ibu Setyaningsih, S.Ag., M.Pd., dan Ibu Sukhita Dewi, S.Pd.B., M.Pd., dengan hasil persentase rata-rata setiap poin sebagai berikut: kesesuaian materi dengan KI dan KD mendapat persentase 90%. Persentase ini menunjukkan, bahwa materi yang dicantumkan dalam *website* sudah sesuai dengan KI dan KD PAB-BP kelas VIII. Kesesuaian materi dengan IPK mendapat persentase 90%. Hasil persentase tersebut menunjukkan, bahwa materi PAB-BP kelas VIII sudah ada kesesuaian dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Kesesuaian pemilihan *font* mendapat persentase 80%. Persentase tersebut menunjukkan, bahwa jenis *font* yang digunakan dalam *website* mudah terlihat dengan jelas dan tidak mengganggu pandangan mata pengguna.

Bahasa yang digunakan mudah dipahami mendapat persentase 100%. Persentase yang sangat baik, hal ini menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan untuk menjelaskan materi mudah dipahami. Materi mudah dipahami mendapat persentase 100%. Hasil persentase ini menunjukkan, bahwa materi PAB-BP khususnya kelas VIII mudah dipahami dan mampu membantu proses pembelajaran secara daring. Kesesuaian penyajian materi mendapat persentase 90%. Hasil persentase yang baik, hal ini menunjukkan bahwa penyajian materi pokok dengan media pendukung dalam *website* mudah dipahami dan tidak membingungkan pengguna. Cakupan materi tiap KD mendapat persentase 90%. Persentase ini menunjukkan, bahwa materi PAB-BP kelas VIII sudah mencakup semua KD. Kesesuaian materi pokok dengan materi pendukung dalam bentuk video mendapat persentase 90%. Hasil persentase yang baik, hal ini menunjukkan bahwa media pendukung mampu membantu siswa dalam memahami materi dan mampu membantu guru dalam mengajar. Kesesuaian ilustrasi dengan materi pembelajaran mendapat persentase 90%. Persentase ini menunjukkan, bahwa ilustrasi yang digunakan untuk mendukung penjelasan materi sudah sesuai.

Peneliti juga telah melakukan validasi produk secara *online* kepada ahli media *website* oleh Bapak Herman, S.Pd., M.Pd., dan Bapak Parsiyono, M.Kom., dengan hasil sebagai berikut: pemilihan *background* mendapat persentase 70%. Persentase yang cukup baik, hal ini menunjukkan bahwa pemilihan *background* mampu mendukung tampilan *website* lebih nyaman dilihat dan tidak mengganggu pandangan mata pengguna. Pemilihan jenis *font* mendapat persentase 70%. Hasil persentase ini menunjukkan, bahwa jenis *font* yang dipilih mudah terlihat dengan jelas dan mudah terbaca. Pemilihan warna *background* mendapat persentase 70%. Persentase tersebut menunjukkan, bahwa warna *background*

sudah cukup sesuai dan nyaman dilihat ketika *website* ini digunakan. Fitur *website* mendapat persentase 60%. Hasil persentase yang cukup baik, hal ini menunjukkan bahwa fitur dalam *website* sudah cukup baik dan mudah dalam penggunaannya. Tata letak materi mendapat persentase 80%. Hasil persentase yang baik, hal ini menunjukkan bahwa posisi penempatan materi maupun media pendukung mudah dipahami dengan baik dalam penggunaannya. *Website* mudah digunakan mendapat persentase 80%. Persentase yang baik, hal ini menunjukkan bahwa *google sites* ini mudah digunakan sebagai media pembelajaran PAB-BP khususnya kelas VIII.

Website mudah diakses mendapat persentase 90%. Hasil persentase ini menunjukkan, bahwa *google sites* ini mudah diakses sebagai media pembelajaran secara daring. Tampilan *website* mendapat persentase 70%. Persentase ini menunjukkan, bahwa tampilan *google sites* sebagai media pembelajaran PAB-BP ini cukup menarik. *Website* lebih interaktif mendapat persentase 60%. Hasil persentase yang cukup baik, hal ini menunjukkan bahwa *google sites* lebih interaktif dan mampu membantu siswa maupun guru dalam proses pembelajaran PAB-BP. *Website* lebih efisien (tidak terlalu banyak memakan ruang penyimpanan) mendapat persentase 80%. Hasil persentase ini menunjukkan, bahwa media pembelajaran berbasis *google sites* tidak menggunakan banyak ruang penyimpanan karena tidak harus mengunduh materi serta dapat diakses melalui mesin pencari secara *online*. *Website* dapat digunakan sebagai media pembelajaran secara daring maupun luring mendapat persentase 60%. Persentase yang cukup baik, hal ini menunjukkan bahwa *google sites* ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran PAB-BP secara daring maupun pembelajaran secara tatap muka langsung.

Tahap keempat dalam proses pengembangan ini adalah *implementation*. Peneliti melakukan uji coba terbatas pada salah satu sekolah jenjang SMP di Kabupaten Semarang, yaitu SMP N 2 Susukan. Produk media pembelajaran berbasis *google sites* dilakukan uji coba kepada guru PAB-BP dan lima siswa kelas VIII yang beragama Buddha. Uji coba dilakukan secara daring karena media pembelajaran ini dibuat untuk membantu proses pembelajaran daring dalam masa pandemi Covid-19. Peneliti meminta bantuan guru PAB-BP untuk membagikan *link google sites* kepada siswa kelas VIII yang beragama Buddha melalui *Whatsapp Group* kelas yang biasanya digunakan dalam pembelajaran PAB-BP. Guru dan siswa kemudian diminta untuk menggunakan *website* tersebut. Pada akhir proses pembelajaran, siswa dan guru diminta untuk mengisi *link* pedoman wawancara sebagai bahan evaluasi produk media pembelajaran yang telah dibuat dan dikembangkan.

Data hasil wawancara secara *online* melalui daftar pertanyaan dalam *link google form* dengan guru PAB-BP menunjukkan bahwa produk media pembelajaran interaktif berbasis *google sites* ini sangat efektif, praktis, dan mampu membantu proses pembelajaran daring yang dilakukan. Berkaitan dengan materi yang dimasukkan sebagai konten *google sites* juga sudah lengkap dan sesuai dengan silabus. Namun, guru PAB-BP memberikan tanggapan bahwa media pembelajaran ini perlu dikembangkan lebih lanjut dengan mengisi kelas-kelas lain yang masih belum ada konten materinya. Hasil tanggapan dari guru PAB-BP sebagai pengguna menjadi data pendukung bahwa media pembelajaran berbasis *google sites* ini layak digunakan oleh guru maupun siswa dalam proses pembelajaran daring untuk mata pelajaran PAB-BP.

Data hasil wawancara secara *online* melalui daftar pertanyaan dalam *link google form* dengan siswa kelas VIII yang beragama Buddha mendapatkan respon yang cukup baik. Beberapa siswa memberikan tanggapan yang mencerminkan perasaan tertarik dan merasa

terbantu dengan media pembelajaran berbasis *google sites* ini. Siswa memberikan tanggapan bahwa media pembelajaran tersebut cukup menarik, bagus, dan terkesan lebih interaktif. Namun, beberapa kendala juga dialami siswa saat mengakses *google sites*. Kendala yang disampaikan siswa berkaitan dengan masalah jaringan dan proses saat menggunakan *website*. Salah satu siswa ada yang menyampaikan tanggapan tentang kesulitannya dalam mencari kelas saat mengakses *website*. Selain itu, terdapat siswa yang kesulitan mengakses *link website* karena jaringan yang susah dan hanya bisa masuk *google* saja. Namun, media pembelajaran ini dapat diakses kapan saja dan di mana saja.

Tahap akhir dalam proses pengembangan media pembelajaran berbasis *google sites* adalah *evaluation*. Peneliti melakukan diskusi dengan teman sejawat untuk memperoleh mendapatkan evaluasi dan saran terhadap produk yang dikembangkan. Saran terhadap produk media pembelajaran berbasis *google sites* adalah untuk melakukan pengembangan lebih lanjut dengan melengkapi bagian kelas-kelas selain kelas VIII yang masih belum ada konten materinya. Selain itu, dalam satu halaman agar tidak terlalu banyak memasukkan gambar atau ilustrasi karena akan membuat halaman tersebut membutuhkan waktu yang lama untuk bisa terlihat keseluruhan kontennya. Pada bagian materi perlu ditambahkan ilustrasi sebagai pendukung ketika siswa terkendala masalah jaringan dan kesulitan memutar video pembelajarannya. Berkaitan dengan kuis yang dimasukkan dalam *google sites*, sebaiknya tidak dalam bentuk *google form* karena akan bertumpukan ketika diakses oleh banyak siswa dari sekolah yang berbeda.

Berkaitan dengan media pembelajaran sebenarnya sudah ada dan dimanfaatkan sejak zaman Buddha. Dalam beberapa kesempatan, ketika Buddha akan menjelaskan sesuatu hal kepada para *bhikkhu*, beliau akan menggunakan sebuah perumpamaan benda, maupun kisah tertentu, dengan tujuan pesan yang disampaikan mampu dipahami dengan baik. Dalam *Vatthūpama Sutta-Majjhima Nikāya*, Buddha menjelaskan perbedaan pikiran kotor dan pikiran murni dengan sebuah perumpamaan kain yang kotor dan kain bersih cemerlang ketika kedua kain tersebut sama-sama dicelupkan pada pewarna (Ñāṇamoli & Bodhi, 1995: 175). Pernyataan tersebut memberikan gambaran, bahwa media pembelajaran sudah digunakan pada zaman Buddha yaitu sebuah perumpamaan benda yang digunakan Buddha ketika menyampaikan khotbah Dhamma agar mudah dipahami. Penelitian pengembangan ini juga selaras dengan tujuan Buddha menggunakan sebuah perumpamaan ketika menyampaikan khotbah Dhamma. Media pembelajaran berbasis *google sites* yang akan dikembangkan bertujuan untuk membantu proses pembelajaran agar sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Media pembelajaran berbasis *google sites* mampu membantu proses pembelajaran daring dalam masa pandemi Covid-19 yang tidak memungkinkan siswa dan guru melakukan proses pembelajaran secara tatap muka langsung. *Google sites* mampu menggabungkan berbagai macam informasi baik berupa video, teks, lampiran, presentasi, dan lain sebagainya dalam satu tempat yang ditautkan melalui link yang sesuai kebutuhan pembelajaran (Arindra, Aulia, dan Mochammad, 2021: 111). Guru lebih mudah dalam menyematkan materi maupun penugasan bagi siswa. Selain itu, siswa dan guru juga dapat menggunakan *google sites* kapan saja serta tidak terikat oleh tempat maupun waktu yang mendesak. Namun, proses penelitian yang dilakukan oleh peneliti juga terdapat beberapa hambatan dan kekurangan berkaitan dengan pengembangan produk media pembelajaran berbasis *google sites*, yaitu:

Kreativitas Peneliti

Keterbatasan peneliti dalam hal kreativitas pengembangan *website* berpengaruh pada produk yang dihasilkan. Media pembelajaran berbasis *google sites* yang dikembangkan masih sederhana karena keterbatasan peneliti dalam berimajinasi untuk membuat *website* yang lebih menarik. Selain itu, peneliti juga baru pertama membuat dan mengembangkan produk yang berbasis *google sites*, sehingga peneliti harus sambil belajar dari *YouTube* dalam proses pembuatan produknya. Keterbatasan peneliti dalam pengembangan produk berbasis *google sites* juga berpengaruh pada waktu penyelesaian yang cukup lama. Peneliti harus belajar dari *YouTube* dahulu, kemudian melakukan proses pengerjaan produk.

Perangkat Pendukung

Peneliti melakukan proses pembuatan video pembelajaran tersebut menggunakan aplikasi *Wondershare Filmora*. Video yang dibuat merupakan penggabungan dari ilustrasi, teks, musik, dan rekaman suara. Namun, proses perekaman suara hanya memanfaatkan media seadanya karena keterbatasan perangkat pendukung yang digunakan. Peneliti melakukan perekaman suara melalui menu perekam yang tersedia pada aplikasi *Wondershare Filmora*. Oleh karena itu, rekaman suara yang dihasilkan tidak begitu jelas dan kurang jernih.

Media Penugasan

Berkaitan dengan media penugasan yang disematkan dalam *website google sites* adalah soal yang dibuat dalam *google form*. Peneliti memasukkan *link google form* ke dalam *website* yang dapat diakses oleh siswa untuk mengerjakan tugas yang diberikan. Namun, berkaitan dengan penggunaan media *google form* untuk penugasan pada produk media pembelajaran berbasis *google sites* ini kurang efektif. Ketika produk media pembelajaran diakses oleh beberapa siswa dari sekolah yang berbeda, maka hasil pengerjaan tugas siswa akan bertumpukan dalam satu *sheet*.

Pengembangan Produk Selanjutnya

Produk media pembelajaran berbasis *google sites* ini telah diatur oleh peneliti agar dikembangkan lebih lanjut oleh para guru PAB-BP. Peneliti telah membuat semacam *template* pada 11 kelas selain kelas VIII yang menjadi fokus dalam penelitian pengembangan agar dilengkapi oleh para guru PAB-BP dengan IPK maupun materi dan media pendukung lainnya. media *google sites* ini dapat dijadikan sebagai ruang kerja kolaborasi bagi para guru PAB-BP untuk melakukan pengembangan produk lebih lanjut. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Tito Tri Kadafi tentang “Integrasi *Google Art and Culture* dan *Google Sites* sebagai Media Pembelajaran Widyawisata pada Pembelajaran Penulisan Puisi” peneliti menyusun sebuah integrasi antara *google sites* dan *google art and culture* untuk memudahkan para siswa saat berselancar di proyek secara personal, serta variasi tempat agar puisi yang dibuat lebih eksploratif (Tito, 2021: 27). Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa *google sites* dapat diintegrasikan dengan beberapa produk lain. Para guru PAB-BP dapat memanfaatkan *google sites* yang telah dikembangkan sebagai ruang kerja kolaborasi dengan beberapa pengembang produk lain untuk saling berbagi hasil karya dalam mengembangkan produk media pembelajaran ini lebih lanjut.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan dapat diperoleh kesimpulan berkaitan dengan proses pengembangan produk media pembelajaran berbasis *website google sites* menggunakan model pendekatan ADDIE. Penelitian

pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Tahap *analysis*, peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan melakukan wawancara secara *online* melalui *whatsapp* kepada beberapa guru PAB-BP SMP di Kabupaten Semarang. Hasil wawancara yang dilakukan, bahwa guru PAB-BP membutuhkan media pembelajaran daring untuk membantu proses pembelajaran pada masa pandemi Covid-19. Pada tahap *design*, peneliti membuat rancangan halaman depan dan beberapa halaman lainnya yang akan dikembangkan dalam *website google sites*, serta membuat rancangan video pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi *Wondershare Filmora*. Tahap *development*, peneliti melakukan pembuatan produk dan validasi produk kepada ahli materi dan ahli media *website*. Hasil validasi produk dari ahli materi mendapatkan persentase kelayakan sebesar 91,1% dan dari ahli media *website google sites* mendapatkan persentase kelayakan sebesar 71,8%. Pada tahap *implementation*, peneliti telah melakukan uji coba terbatas kepada salah satu guru PAB-BP dan lima siswa kelas VIII yang beragama Buddha di SMP N 2 Susukan. Tahap terakhir dalam proses penelitian pengembangan ini adalah *evaluation*, peneliti mendiskusikan hasil uji coba terbatas dengan teman sejawat untuk mendapatkan evaluasi produk yang dikembangkan. Hasil evaluasi produk berupa saran pengembangan produk selanjutnya dan agar meminimalisir beberapa kendala yang akan muncul dalam *website google sites*.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, peneliti dapat mengambil implikasi bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *website google sites* mampu membantu guru dalam proses pembelajaran daring dalam masa pandemi Covid-19. Produk media pembelajaran ini juga memberikan kesan yang baik bagi guru maupun siswa dalam kegiatan pembelajaran PAB-BP khususnya kelas VIII. Beberapa tombol yang dibuat dalam *website google sites* menjadikan produk media pembelajaran lebih interaktif karena siswa dapat menekan tombol-tombol tersebut untuk menuju ke halaman selanjutnya maupun sebelumnya. Selain itu, materi yang dimasukkan dalam *website* juga sudah lengkap dan sesuai dengan silabus. Dengan demikian *website google sites* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran PAB-BP yang akan membantu guru dan siswa dalam proses kegiatan pembelajaran daring.

Beberapa saran berkaitan dengan penelitian pengembangan ini, yaitu bagi Guru PAB-BP untuk melakukan pengembangan lebih lanjut berkaitan dengan produk media pembelajaran interaktif berbasis *website google sites* dengan mengisi konten pada sebelas kelas yang masing kosong. Berkaitan dengan pengembangan produk selanjutnya, guru dapat menggunakan *google sites* sebagai ruang kerja kolaborasi dengan beberapa pengembang media, seperti pembuat game, video, dan media lainnya untuk melengkapi konten pada kelas yang masih kosong. Saran bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan pengembangan produk berbasis *google sites* diharapkan dapat menyempurnakan kekurangan dalam penelitian pengembangan ini. Selain itu, peneliti selanjutnya dapat menggunakan *google sites* sebagai ruang kerja kolaborasi dengan beberapa pengembang produk lainnya dalam mengembangkan produk berbasis *google sites*.

DAFTAR RUJUKAN

Arief, R. (2017). *Aplikasi Presensi Siswa Online Menggunakan Google Forms, Sheet, Sites, Awesome Table dan Gmail*. Surabaya: Sntekpan V, Itats.

- Arindra Evandian Bhagaskara, Aulia Kaffah Firdausi, dan Mochammad Syaifuddin. (2021). *Penerapan Media Webquest Berbasis Google Sites dalam Pembelajaran Masa Pandemi Covid-19 di MI Bilingual Roudlotul Jannah Sidoarjo*. Surabaya: UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Dilla Safira Adzkiya dan Maman Suryaman. (2021). *Penggunaan Media Pembelajaran Google Site dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD*. Karawang: Universitas Singaperbangsa Karawang.
- Doby Putro Parlindungan, Galang Pakarti Mahardika, & Dita Yulinar. (2020). *Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di SD Islam An-Nuriyah*. Jakarta: Universitas Muhammadiyah Jakarta.
- Fitri Maulita. (2021). *Efektivitas Penerapan Metode Pemberian Tugas Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Kelas V SD Negeri Cilibur 02 Kabupaten Brebes*. Purwokerto: IAIN Purwokerto.
- Irzha Nur Islamiah. (2021). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Google Site dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Mtsn 4 Jombang*. Surabaya: UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Ñāṇamoli & Bodhi. 1995. *The Middle Length Discourses of the Buddha*. Jakarta Barat: DhammaCitta Press.
- Nyoto Kurniawan dan Ridwan Sanjaya. (2010). *Website Praktis dengan Google Sites*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2014. (2014). *Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah*. Jakarta: Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Rifqi, Moh. Rahman. (2019). *Pengembangan Web-Based Assessment Untuk Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Al-Hikmah Surabaya*. Surabaya: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel.
- Sugiyono (1). (2013). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono (2). (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukodoyo, S. (2018). Teachers Love as a Predictor of Buddhist Students Moral Action in Central Java. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 37(1).
- Teguh Aryanto. (2020). *Pengembangan Website pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan Aplikasi CMS Wordpress*. Salatiga: Institut Agama Islam Negeri Salatiga.
- Tito Tri Kadafi. (2021). *Integrasi Google Art and Culture dan Google Sites sebagai Media Pembelajaran Widyawisata pada Pembelajaran Penulisan Puisi*. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Yusfita Yusuf. (2020). *Media Pembelajaran*. Surabaya: CV Jakad Media Publishing.

**PENANAMAN NILAI-NILAI BELA NEGARA DALAM PEMBELAJARAN PKN
DI STAB MAITREYAWIRA PEKANBARU
(AKTUALISASI DALAM PANDEMI COVID-19)**

***THE IMPLEMENTATION OF NATIONAL DEFENDING VALUES
IN CIVIC LEARNING AT STAB MAITREYAWIRA PEKANBARU
(ACTUALIZATION IN THE COVID-19 PANDEMIC)***

Rida Jelita

Program Studi Pendidikan Keagamaan Buddha
Sekolah Tinggi Agama Buddha Maitreyawira
lpmstabmaitreyawira@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan penanaman nilai-nilai bela negara di masa Pandemi Covid-19 setelah penerapan metode praktik dan diskusi pada mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Tinggi Agama Buddha (STAB) Maitreyawira, Pekanbaru, Riau. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas melalui dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah 32 mahasiswa, terdiri dari 10 mahasiswa laki-laki dan 22 mahasiswa perempuan semester satu STAB Maitreyawira tahun akademik 2021/2022. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan ketuntasan hasil perkuliahan mahasiswa dengan ketuntasan siklus I mencapai 62,5% (20 mahasiswa) meningkat pada siklus II menjadi 87,5% (28 mahasiswa). Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan, penerapan metode praktik dan diskusi dapat meningkatkan penanaman nilai-nilai bela negara mahasiswa STAB Maitreyawira di masa pandemi COVID-19 pada mata kuliah pendidikan kewarganegaraan.

Kata Kunci: Metode Praktik dan Diskusi, Pendidikan Kewarganegaraan, Bela Negara

Abstract

This study aimed to determine the increase in the cultivation of state defense values during the Covid-19 Pandemic after the application of practical and discussion methods in the Civic Education course at the Buddhist College (STAB) Maitreyawira, Pekanbaru, Riau. This study used Classroom Action Research design with 2 cycles and 4 main activities in each cycle, namely planning, acting, observing, and reflecting. The researcher took 32 students (10 male and 22 female), first semester students, the academic year 2021/2022 as the subjects of the study. The results showed that the students' scores got improved by 62,5% in cycle I (20 students) and 87,5% in cycle 2 (28 students). Based on this, it can be concluded that the application of practice and discussion methods can increase the inculcation of state defense values for STAB Maitreyawira students during the Covid-19 pandemic in citizenship education courses.

Keyword: Practice Method and Discussion, Civic Education, Defended Country

PENDAHULUAN

Pasal 27 ayat (3) Undang-Undang Dasar 1945 “Setiap warga negara berhak dan wajib ikut serta dalam upaya pembelaan negara”. Cara pelaksanaan pembelaan negara dijelaskan dalam Pasal 9 ayat (2) Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2002 tentang

Pertahanan Negara yang menyebutkan bahwa “Keikutsertaan warga negara dalam upaya bela negara dapat dilaksanakan melalui pendidikan kewarganegaraan (PKn), latihan dasar kemiliteran, mengikuti militer sukarela maupun militer wajib dan pengabdian sesuai profesi untuk membela negara dan bangsanya”. Bela negara merupakan salah satu hak dan kewajiban yang dimiliki oleh seluruh masyarakat termasuk mahasiswa di Indonesia.

Salah satu cara strategis penanaman nilai-nilai bela negara bagi mahasiswa adalah melalui pendidikan di perguruan tinggi. Pendidikan adalah proses untuk meningkatkan mutu sumber daya manusia dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang amat penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan bagi mahasiswa yang dimaksudkan untuk menanamkan nilai-nilai bela negara yang paling utama adalah melalui mata kuliah umum PKn.

Untuk pelaksanaan penanaman nilai-nilai bela negara pada mahasiswa tentu diperlukan sebuah alat yang bernama dosen. Dosen PKn sebagai garda terdepan dalam implementasi penanaman nilai-nilai bela negara pada mahasiswa tentu memiliki tanggung jawab yang sangat besar. Apabila dosen berhasil menanamkan nilai-nilai bela negara dalam diri mahasiswa, pastilah akan terbentuk mahasiswa *good citizen* yang mengerti hak dan kewajibannya dan tercapailah tujuan dari PKn. Baik dosen maupun mahasiswa adalah warga negara memiliki kewajiban yang sama dalam masalah pembelaan negara. Hal tersebut merupakan wujud kecintaan seorang warga negara pada tanah air yang sudah memberikan kehidupan padanya. Hal ini terjadi sejak seseorang lahir, tumbuh dewasa serta dalam upaya nya mencari penghidupan. Secara fisik, hal ini dapat diartikan sebagai usaha pertahanan menghadapi serangan fisik atau agresi dari pihak yang mengancam keberadaan negara tersebut, sedangkan secara non-fisik konsep ini diartikan sebagai upaya untuk serta berperan aktif dalam memajukan bangsa dan negara, baik melalui pendidikan, moral, sosial maupun peningkatan kesejahteraan orang-orang yang menyusun bangsa tersebut.

Namun belakangan ini muncul ancaman yang melanda bangsa kita. Ancaman terbesar bangsa Indonesia pada saat ini tidak lagi pada ancaman militer akan tetapi ancaman nirmiliter. Ancaman nirmiliter berupa ancaman ideologi, politik, ekonomi, sosial, budaya, teknologi, informasi, penyalahgunaan narkoba dan dekadensi moral mahasiswa saat ini menjadi ancaman bangsa Indonesia (Arianto, 2015). Ancaman tersebut kiranya perlu ditanggulangi dengan penanaman nilai-nilai bela negara pada mahasiswa. Kasus yang sekarang menjadi pusat perhatian manusia di berbagai dunia yaitu dengan adanya *Corona virus disease* (Covid-19). Dalam upaya bela negara mengenai adanya kasus ini yaitu dengan menjaga diri serta orang lain dengan mengikuti arahan pemerintah yakni menjaga jarak (*social distancing*) agar tidak terjadi penularan, itu salah satu wujud bela negara dalam kondisi saat ini.

Dengan membatasi segala aktifitas diluar rumah bisa menyelamatkan negara Indonesia, dengan patuhnya masyarakat untuk terus didalam rumah selama masih ada Covid-19 ini, maka masyarakat memutus rantai Covid-19 ini untuk tidak tertular atau menularkan kepada manusia lainnya. Saat ini, diam di rumah menjadi salah satu bentuk bela Negara. Dimana saat kita mematuhi himbauan pemerintah disitu juga peran kita bela Negara untuk mengurangi beban pemerintah. Dikaitkan dengan Covid-19 ini, aktualisasi bela Negara kita tidak keras seperti halnya para medis yang setiap hari semalaman suntuk menangani korban Covid-19. Masyarakat hanya dihimbau untuk memutus persebaran virus ini, dengan himbauan-himbauan pemerintah, disini juga kita dapat mengaktualisasikan peran kita sebagai warga Negara yang baik dengan turut bela

Negara tanpa harus angkat senjata. Seperti yang telah diuraikan diatas, bela Negara disesuaikan dengan kondisi dan keadaan masyarakat yang kekinian contohnya di tengah situasi pandemi Covid-19.

Pendidikan Kewarganegaraan diperlukan terutama di perguruan tinggi, PKn yang diberikan kepada mahasiswa di lingkungan perguruan tinggi memang didesain sebagai bagian dari mata kuliah kepribadian. Tujuan pengajarannya PKn memberikan pemahaman terhadap rasa kecintaan terhadap tanah air, mengenal nilai-nilai luhur ke-Indonesia-an, serta penumbuhan raga kebanggaan atas segenap khasanah sosial, ekonomi, budaya, politik, dan sistem pertahanan dan keamanan yang telah turun temurun berlaku dan melembaga dalam kehidupan berbangsa, bernegara dan bermasyarakat di Indonesia. Pada akhirnya, mahasiswa tersebut dapat dicetak menjadi ilmuwan yang profesional yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air, demokratis yang berkeadaban, serta menjadi warga Negara yang memiliki daya saing, berdisiplin dan berpartisipasi aktif dalam membangun kehidupan yang damai berdasarkan sistem nilai Pancasila (Mahipal, 2011). Mahasiswa yang yang memahami mata kuliah PKn dapat menjadi warga negara yang baik dan cinta tanah air.

Berkaitan dengan pentingnya bela negara dan munculnya ancaman terkait bela negara maka peneliti mengkaji bagaimana penanaman nilai-nilai bela negara untuk mahasiswa terutama dalam pembelajaran PKn di kampus STAB Maitreyawira Pekanbaru (Aktualisasi dalam Pandemi Covid-19. Kontribusi mata kuliah PKn dalam menanamkan nilai-nilai bela negara melalui penelitian tentang “Penanaman Nilai-nilai Bela Negara dalam Pembelajaran PKn di STAB Maitreyawira Pekanbaru (Aktualisasi dalam Pandemi Covid-19)”.

METODE

Penelitian Tindakan kelas ini dilaksanakan pada bulan Agustus - Desember 2021 di STAB Maitreyawira Pekanbaru. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa semester I STAB Maitreyawira tahun akademik 2021/2022, yang berjumlah 32 mahasiswa, terdiri dari 10 mahasiswa laki-laki dan 22 mahasiswa perempuan.

Penelitian ini menggunakan metode model Spiral dari Kemmis-Mc.Taggart. Secara medetail (Kemmis-Taggart dalam Arikunto, 2010: 137) menjelaskan tahap-tahap penelitian tindakan yang dilakukan. Permasalahan penelitian difokuskan pada strategi pembelajaran aktif dalam perkuliahan PKn. Model yang dikembangkan oleh kemmis dan Mc. Taggart ini dilakukan melalui empat tahap, yaitu; perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Alur tersebut saling berkelanjutan dan berkesinambungan dan dihentikan jika penelitian dirasa cukup memenuhi tujuan yang diharapkan. Penelitian ini dilakukan dengan dua siklus.

Siklus I, berdasarkan hasil pengamatan mengenai permasalahan yang timbul di dalam kelas, maka dibuat perencanaan tindakan yang menggunakan strategi pembelajaran aktif melalui metode *talking stick*. Selanjutnya, melaksanakan tindakan sesuai dengan yang telah direncanakan dan observasi selama proses pembelajaran. Setelah itu, merefleksi hasil tindakan berdasarkan observasi selama proses pembelajaran, kemudian diperbaiki dan dilanjutkan kesiklus berikutnya.

Siklus ke II pada siklus ini, perencanaan tindakan dibuat berdasarkan hasil refleksi pada siklus pertama. Selanjutnya, melaksanakan tindakan kembali sesuai dengan yang telah direncanakan dan observasi selama proses pembelajaran. Setelah itu, merefleksi hasil

tindakan berdasarkan observasi selama proses pembelajaran. Bila observasi sesuai dengan yang direncanakan dan tujuan tercapai, maka siklus dihentikan.

Analisis data digunakan untuk menganalisis data-data yang diperoleh dari penelitian melalui tes diolah dengan analisis deskriptif untuk menggambarkan keadaan peningkatan pencapaian indikator keberhasilan tiap siklus dan untuk menggambarkan keberhasilan perkuliahan PKn materi hak dan kewajiban warga negara di STAB Maitreyawira dalam aktualisasi di masa pandemi Covid-19 setelah menerapkan strategi *active learning*.

Teknik statistik deskriptif digunakan untuk data kuantitatif, yakni dengan membandingkan hasil sebelum penelitian dengan hasil akhir setiap siklus. Dari data-data tersebut akan dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif untuk mengetahui rata-rata kelas pada masing-masing siklus.

Adapun kriteria ketuntasan individual dan klasikal yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) kriteria ketuntasan individual. Setiap mahasiswa dalam proses pembelajaran dikatakan tuntas atau paham secara individu terhadap materi pelajaran yang disajikan apabila mahasiswa mampu memperoleh nilai lebih atau sama dengan 80%; dan kriteria ketuntasan klasikal dinyatakan tuntas apabila ketuntasan klasikal yang diharapkan mencapai setidaknya tuntas-tidak tuntasnya 80%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar pembelajaran PKn dengan menerapkan metode praktik dan diskusi secara signifikan meningkat. Berdasarkan hasil belajar mahasiswa siklus I, dengan jumlah mahasiswa 32 orang dapat dilihat bahwa skor yang tertinggi yaitu 90 diperoleh mahasiswa 20, sedangkan nilai terendah yaitu 65, oleh 12 orang mahasiswa. Banyaknya mahasiswa yang tuntas 20 orang dan mahasiswa yang belum tuntas 12 orang, sehingga diperoleh presentase ketuntas belajar klasikal yaitu 62,5% dan presentase daya serap klasikal 37,5%. Berdasarkan hasil belajar mahasiswa siklus II, dengan jumlah mahasiswa 32 orang dapat dilihat bahwa skor yang tertinggi yaitu 90 diperoleh mahasiswa 28, sedangkan nilai terendah yaitu 65, oleh 4 orang mahasiswa. Banyaknya mahasiswa yang tuntas 28 orang dan mahasiswa yang belum tuntas 4 orang, sehingga diperoleh presentase ketuntas belajar klasikal yaitu 87,5% dan presentase daya serap klasikal 12,5%. Pada siklus II ini 28 mahasiswa dinyatakan tuntas, 4 mahasiswa tidak tuntas. Peningkatan presentase ketuntasan klasikal 25%, hal ini sesuai dengan ketentuan Depdiknas (2006: 81),

Dari hasil penelitian tersebut dapat dikatakan bahwa penelitian tindakan kelas yang dilakukan peneliti pada peningkatan aktivitas dosen dalam menjelaskan dan membimbing mahasiswa pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan menerapkan metode praktik dan diskusi sehingga dalam dua siklus penelitian yang dilakukan mendapatkan hasil yang baik. Pembelajaran sudah dianggap tuntas dan berhasil, sehingga perbaikan pada siklus II ini memperjelas bahwa penerapan metode praktik dan diskusi dapat meningkatkan prestasi belajar mahasiswa.

PEMBAHASAN

Sebelum melaksanakan perkuliahan PKn materi Bela Negara pada mahasiswa semester I dengan menggunakan metode praktik dan diskusi di STAB Maitreyawira Pekanbaru, Pembelajaran masih dimonopoli dengan metode ceramah dan hasil belajar masih sangat rendah, yaitu masih banyak mahasiswa yang mendapat nilai di bawah 75

, dengan nilai yang masih rendah tersebut maka pendekatan dan metode belajar harus diubah, sehingga dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan metode praktik dan diskusi untuk meningkatkan aktivitas mahasiswa dan penanaman nilai-nilai bela negara di masa pandemi Covid-19.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terlihat bahwa kualitas proses pembelajaran PKn dengan menerapkan metode praktik dan diskusi secara signifikan meningkat. Pada siklus I diperoleh rata-rata untuk aktivitas dosen yaitu 28,5, atau 79% dan pada siklus II terjadi peningkatan menjadi 33,5 atau 92,5%. Peningkatan ini terjadi karena berdasarkan hasil observasi pada siklus I peneliti berusaha melakukan perbaikan terhadap kegiatan pembelajaran PKn. Skor yang diperoleh pada siklus I tersebut belum memenuhi standar yang telah ditetapkan. Oleh karena itu peneliti melanjutkan kembali penelitian ini ke siklus II. Adapun skor rata-rata untuk keaktifan dosen pada siklus II yaitu 33,5, skor ini masuk dalam kriteria baik.

Peningkatan yang sama juga terjadi pada hasil observasi terhadap aktivitas mahasiswa. Dari perbaikan-perbaikan yang dilakukan peneliti terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan dosen pada siklus I dan II, maka diperoleh peningkatan skor dari aktivitas mahasiswa yaitu pada siklus I skor rata-rata yang didapat hanya 26,5 atau 73,5% yang masuk dalam kriteria cukup. Setelah peneliti melaksanakan tindakan siklus II dengan mengadakan perbaikan-perbaikan terhadap kegiatan pembelajaran PKn, Maka terjadi peningkatan skor rata-rata aktivitas mahasiswa yaitu pada siklus II adalah 34 atau 94% yang masuk dalam kriteria baik.

Melalui kegiatan pembelajaran ini perlu diciptakan untuk mengasah jiwa nasionalisme mahasiswa sehingga menghindari radikalisme agama. Radikalisme agama merupakan suatu paham atau aliran yang melakukan tindakan kekerasan dengan mengatasnamakan ajaran agama, di mana penganutnya memiliki karakter intoleransi, fanatik, eksklusif, dan revolusioner. Penyebabnya dapat disebabkan salahnya dalam menafsirkan ayat-ayat kitab suci, adanya ketidakadilan politik, ekonomi, dan hukum di suatu negara, buruknya penegakan hukum di dalam negara tersebut, dan pendidikan yang mendoktrin kebenaran hanya ada di dalam ajaran agamanya saja. Rasa cinta kepada tanah air dapat diimplementasikan ke dalam beragam sikap yaitu seperti pembelajaran PKn dengan menggunakan metode praktik dan diskusi sudah berjalan dengan baik. Meningkatnya aktivitas dosen maupun mahasiswa baik di dalam kegiatan pembelajaran ini dikarenakan adanya perbaikan-perbaikan yang dilakukan dosen berdasarkan kelemahan yang ada pada siklus I, sehingga kelemahan yang ada pada siklus I dapat diminimalisir pada siklus II. Dengan demikian sudah dapat dikatakan bahwa penerapan metode praktik dan diskusi.

Penanaman nilai-nilai karakter bela negara sangat diperlukan pada setiap jenjang pendidikan. Hasil penelitian Sri Indriyani (2019) bahwa pendidikan bela negara ada jenjang perguruan tinggi atau orang dewasa dapat melalui program pendidikan intra-kulikuler dengan mengintegrasikan program pendidikan kesadaran bela Negara dan pembangunan karakter bangsa ke dalam berbagai mata kuliah; dan ekstra-kulikuler dengan menerapkan kegiatan intra-kulikuler ke dalam berbagai kegiatan ekstra kulikuler atau unit kegiatan mahasiswa yang dapat diterapkan didalam kehidupan masyarakat dengan yang pelaksanaannya direncanakan dengan matang dan terintegrasi dengan kurikulum pendidikan sehingga mudah dikontrol dan dievaluasi. Pada hakikinya penerapan program pelatihan haruslah disesuaikan dengan tuntutan zaman saat ini dalam pelaksanaan bela negara di Indonesia. Pendidikan bela negara hendaknya juga harus

dilandasi cinta bangsa dan tanah air.

Rasa cinta terhadap tanah air dapat diimplementasikan melalui perilaku cinta kasih pada setiap warga masyarakat. Berdasarkan penelitian Sukodoyo (2018), jiwa nasionalisme dapat terwujud dalam proses pembelajaran, sehingga akan membentuk kemampuan mahasiswa, keinginan, dan kebiasaan dalam melakukan perbuatan baik. Penanaman nilai-nilai bela negara melalui aktivitas di kehidupan sehari-hari adalah peduli dan menghormati lingkungan serta sesama, jujur, dan bertanggung jawab. Keberhasilan dari penelitian tindakan kelas ini terwujud dalam pemahaman mahasiswa pada nilai-nilai bela negara dalam kegiatan pembelajaran.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan metode praktek dan diskusi dapat meningkatkan penanaman nilai-nilai bela negara dimasa pandemi Covid-19 pada hal ini dapat terlihat pada skor observasi aktivitas dosen Siklus I termasuk kategori cukup dengan skor rata-rata 28,5 dan aktivitas mahasiswa kategori cukup dengan skor rata-rata 26,5, siklus II dengan rata-rata skor observasi dosen mengalami peningkatan menjadi 33,5 termasuk kategori baik dan aktivitas mahasiswa mengalami peningkatan menjadi 34 kategori baik. Peningkatan persentase aktivitas dosen adalah 13,5% dan peningkatan persentase aktivitas mahasiswa adalah 20,5%. Penerapan metode praktik dan diskusi dapat meningkatkan nilai-nilai bela negara di masa pandemi Covid-19 pada mata kuliah PKn siklus I diperoleh presentase ketuntasan belajar klasikal yaitu 62,5%. Berdasarkan hasil belajar mahasiswa siklus II, diperoleh presentase ketuntasan belajar klasikal yaitu 87,5%. Pada siklus II ini 28 mahasiswa dinyatakan tuntas, 4 mahasiswa tidak tuntas. Peningkatan Presentase ketuntasan klasikal 25%.

DAFTAR RUJUKAN

- Arianto, A. R. (2015). *Konfigurasi Geopolitik Eropa: Jerman dan Arsitektur Keamanan Eropa Pasca Perang Dingin* (Doctoral dissertation, Universitas Gadjah Mada).
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Peraturan Pemerintah. (2006). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional nomor 22 tahun 2006 Tentang Standar Isi*. Jakarta: Depdiknas.
- Mahipal, (2011). *The Relevance of Civil Education in the Era of Globalization in Indonesia Wawasan Tridharma*: Majalah Ilmiah Kopertis Wilayah IV Jawa Barat, Nomor 6, Tahun XXIII
- Presiden Republik Indonesia. (2020). *Peraturan Pemerintah RI Nomor 21, Tahun 2020, tentang tentang tentang Pembatasan Sosial Berskala Besar Dalam Rangka Percepatan Penanganan Corona Virus Disease 2019 (Covid-19)*;
- Presiden Republik Indonesia. (2020). *Peraturan Pemerintah RI Nomor 21, Tahun 2020, tentang tentang tentang Komite Penanganan Corona Virus Disease 2019 (COVID-19) dan Pemulihan Ekonomi Nasional, sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Presiden Nomor 108 Tahun 2020 tentang Perubahan Atas Peraturan Presiden Nomor 82 Tahun 2020 tentang Komite Penanganan Corona Virus Disease 2019 (COVID-19) dan Pemulihan Ekonomi Nasional*;

- Presiden Republik Indonesia. (2020). *Peraturan Pemerintah RI Nomor 82, Tahun 2020, tentang tentang tentang tentang Penetapan Kedaruratan Kesehatan Masyarakat Corona Virus Disease 2019 (COVID-19)*;
- Republik Indonesia. (2002). *Undang-Undang RI Nomor 3, Tahun 2002, tentang Pertahanan Negara Republik Indonesia*.
- Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang RI Nomor 20, Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Sri Indriyani Umra. (2019). Penerapan Konsep Bela Negara, Nasionalisme atau Militerisasi Warga Negara. Program Magister Hukum, Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia. *Jurnal Lex Renaissance* No. 1 VOL. 4 JANUARI 2019: 164 – 178.
- Sukodoyo, S. (2018). Teachers Love as a Predictor of Buddhist Students Moral Action in Central Java. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 37(1).

**DEGRADASI LINGKUNGAN DAN *ECO-DHAMMA*:
SOLUSI MENURUT PANDANGAN AGAMA BUDDHA**

***ENVIRONMENTAL DEGRADATION AND ECO-DHAMMA:
SOLUTION ACCORDING TO THE BUDDHIST POINT OF VIEW***

Ita Purnama¹, Rina Sayekti², Sugeng³, Widiyono⁴

Pendidikan Keagamaan Buddha Sekolah Tinggi Agama Buddha Syailendra
itapurnama030@gmail.com¹; rinasayekti5072@gmail.com²; sugengarsela29@gmail.com³;
widiyono@syailendra.ac.id⁴

Abstrak

Tujuan kajian ini adalah untuk memberikan solusi untuk mengurangi terjadinya degradasi lingkungan. Solusi mengurangi degradasi lingkungan menurut pandangan agama Buddha terdapat dalam konsep *Eco-Dhamma* dan dikaitkan dengan *Sutta* dalam *Nikāya*. Konsep *Eco-dhamma*, yaitu mengenai hubungan timbal balik, sebab akibat, dan hubungan saling bergantung antara makhluk-makhluk dengan lingkungannya yang disebut dengan *Paticcasamuppada*. Metode penelitian kepustakaan dengan mengumpulkan bahan-bahan pustaka yang koheren dengan obyek pembahasan. Data dikumpulkan dengan cara: (a) editing; (b) organizing; dan (c) penemuan hasil penelitian. Tim penulis melakukan analisis data dari hasil sintesis pendahuluan, lanjutan, dan akhir; dengan mempertimbangan unsur teks, konteks, dan wacana. Hasil penelitian menunjukkan bagaimana konsep *Eco-Dhamma* dalam memberikan solusi terkait dengan degradasi atau kerusakan lingkungan. Semakin berkembangnya zaman dan seiring kemajuan teknologi membuat lingkungan hidup menjadi semakin tidak nyaman akibat perilaku manusia dalam memperlakukan lingkungan yang pada dasarnya bertindak sesuka hati, seperti penebangan hutan, membuang sampah di sembarang tempat, banyaknya kendaraan bermotor, dan lain sebagainya. Akibat dari tindakan manusia tersebut menyebabkan bencana yang berbahaya bagi dirinya sendiri dan lingkungannya, seperti banjir, tanah longsor, pencemaran udara, dan bencana lainnya. Buddhisme dapat berkontribusi dalam memberikan pemahaman sekaligus membangkitkan kepedulian manusia terhadap lingkungan alam.

Kata kunci: Degradasi Lingkungan, Solusi, *Eco-dhamma*, Sebab-Akibat

Abstract

The purpose of this study is to provide solutions to reduce environmental degradation. The solution to reducing environmental degradation according to the Buddhist view is associated with the Sutta in the Nikāya. The concept of Eco-dhamma, which concerns reciprocity, cause and effect, and the interdependent relationship between beings and their environment used called is literature by collecting library materials that are coherent with the object of discussion. The collected data will be processed by: (a) editing; (b) organizing; and (c) finding research results. The writing team performed data analysis of the used a synthesis checklist consisting of a data synthesis of introduction, continuation, and end; by considering the element of text, context, and discourse. The results show how the Eco-Dhamma concept provides solutions related to environmental degradation or damage. The development of the times and the advancement of technology makes the environmental more uncomfortable due to human behavior in treating the environment which basically acts at will, such as logging motorized vehicles, and so on.

The consequences of these human actions cause disasters that are dangerous to himself and the environment, such as floods, landslides, air pollution, and other disasters. Buddhism can contribute to providing understanding while raising human concern for the natural environment.

Keywords: *Environmental Degradation, Solution, Eco-dhamma, Cause and Effect*

PENDAHULUAN

Kehidupan makhluk hidup termasuk manusia tidak jauh dan tidak lepas dari lingkungan sekitar, baik lingkungan alam maupun lingkungan sosial. Semua makhluk di Bumi membutuhkan oksigen untuk bernapas, oksigen didapat dari udara yang berasal dari lingkungan sekitar. Lingkungan digunakan untuk berbagai aktivitas seperti, aktivitas makan, minum, dan memelihara kesehatan serta aktivitas lain seperti aktivitas sosial, politik, budaya, spiritual, dan lainnya. Semakin banyak penduduk juga akan berpengaruh, bukan hanya bertambahnya kendaraan yang menggunakan bahan bakar, tetapi kebutuhan akan pangan, sandang, papan dan sebagainya akan semakin meningkat. Bukan hanya kebutuhan, namun perilaku manusia yang cenderung merusak akan menjadi faktor terjadinya kerusakan lingkungan. Jika lingkungan hidup mengalami penurunan kualitas maka keberlangsungan semua makhluk hidup akan semakin terancam.

Undang-Undang No. 32 Tahun 2009 pasal 1 ayat 2 menyatakan bahwa upaya sistematis dan terpadu yang dilakukan untuk melestarikan fungsi lingkungan hidup dan mencegah terjadinya pencemaran dan/atau kerusakan lingkungan hidup yang meliputi perencanaan, pemanfaatan, pengendalian, pemeliharaan, pengawasan, dan penegakan hukum. Lingkungan hidup merupakan salah satu aspek utama bagi kehidupan semua makhluk termasuk manusia. Namun, seiring berjalannya waktu, lingkungan hidup perlahan mengalami kerusakan yang sering disebut dengan degradasi. Degradasi lingkungan adalah penurunan kualitas lingkungan hidup akibat kegiatan pembangunan yang menyebabkan tidak berfungsinya komponen-komponen lingkungan secara baik. Bisa dikatakan degradasi lingkungan adalah keadaan lingkungan yang sebelumnya alami kemudian mengalami kerusakan keanekaragaman hayati dan dapat membahayakan kesehatan lingkungan.

Degradasi lingkungan disebabkan oleh dua faktor utama, yaitu faktor alam dan faktor manusia (Cahya Dicky Pratama, 2020). Faktor alam yang menyebabkan degradasi lingkungan tidak dapat diprediksi dan dihindarkan oleh manusia sepenuhnya karena sudah menjadi hal yang wajar dalam proses alam itu sendiri. Faktor alam, seperti gempa bumi, gunung meletus, tsunami, angin topan, wabah penyakit, kekeringan, dan kebakaran yang bukan atas dasar perbuatan manusia. Sedangkan faktor manusia yang menyebabkan degradasi lingkungan sepenuhnya tergantung usaha manusia dalam mengendalikan kegiatannya sehari-hari, termasuk dalam mengelola lingkungan hidup.

Degradasi lingkungan dengan konsep *Eco-Dhamma* sebagai solusi atau jalan tengah dalam menurunkan tingkat kerusakan lingkungan. *Eco-Dhamma* menjelaskan mengenai hubungan antara manusia, hewan, tumbuhan dan alam yang responsif, relevan, menentang keserakahan, kebencian, dan ketidaktahuan. Memelihara Dhamma yang berdiri dalam solidaritas dengan kehidupan memiliki sifat berani dan penuh belas kasihan terhadap Bumi. Konsep *Eco-Dhamma* sendiri memiliki prinsip saling bergantung atau dalam arti lain *Patiticasamuppada*. Konsep saling bergantung ini terjadi pada semua bentuk dan objek, baik manusia, hewan, tumbuhan, dan lingkungannya.

METODE

Analisis pembahasan kajian ini menggunakan *synthesizee checklist* yang terdiri dari sintesis pendahuluan, lanjutan, dan akhir; dengan mempertimbangan unsur teks, konteks, dan wacana (Mestika Zed, 2008:71-77). Komponen analisis kajian ini menghasilkan poin-poin penting yang dapat dikelompokkan menjadi tiga unsur (teks, konteks, dan wacana). Keterkaitan teks, konteks, dan wacana menjadi satu kesatuan yang menghasilkan pemahaman terhadap *Eco-Dhamma* dan menghasilkan solusi mengenai degradasi lingkungan menurut pandangan agama Buddha. Urutan unsur teks, konteks, dan wacana tersebut dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 1
Teks, Konteks, dan Wacana

Ajaran Agama Buddha tentang Lingkungan dan <i>Eco-dhamma</i> :	
Teks	a. <i>Dīgha Nikaya: Brahmajala Sutta, Mahānidāna Sutta</i> , dan <i>Aggañña Sutta</i>
	b. <i>Majjhima Nikāya: Mahā-hatthipadopama Sutta</i>
	c. <i>Samyutta Nikaya: Saccasamyutta, Nidānasamyutta</i>
	d. <i>Hukum Tilakkhana</i>
	e. <i>Paticcasamuppada</i>
Konteks	a. Faktor munculnya degradasi lingkungan.
	b. Manusia kurang memperhatikan dan menjaga kelestarian lingkungan di sekitarnya.
	c. Kualitas lingkungan menurun akibat keserakahan manusia.
Wacana	a. Sintesis teks dan konteks
	b. Pemahaman teks dan konteks

HASIL

Degradasi lingkungan tentu dapat diatasi dengan berbagai cara, salah satunya yaitu dengan kesadaran manusia sebagai makhluk yang memiliki bekal akal dan kesadaran. Kesadaran tentang kepedulian oleh manusia harus ditanamkan sedini mungkin karena manusia dari lahir sampai meninggal tidak jauh dengan lingkungan. Pada saat pula pengaruh teknologi yang sangat kuat serta memiliki dampak yang luar biasa bagi lingkungan, untuk itu perlu pengendalian terhadap teknologi agar dapat mengurangi salah satu penyebab terjadinya kerusakan lingkungan.

Dalam Buddha Dhamma tentu mendukung adanya kepedulian terhadap kelestarian lingkungan. Terdapat teori Buddha Dhamma, yaitu *Eco-Dhamma* yang merupakan sebuah jalan dalam agama Buddha mengenai ekologi. Ekologi pada Buddha Dhamma memberikan konsep tentang adanya timbal balik yang disebut *Paticcasamuppada*. Hubungan timbal balik dan saling bergantung ini terjadi pada manusia, hewan, tumbuhan, dan alam. Tidak hanya *Eco-Dhamma* tetapi banyak kajian sutta yang mendukung kepedulian lingkungan.

PEMBAHASAN

A. Degradasi Lingkungan

Lingkungan berpengaruh besar terhadap kehidupan semua makhluk. Lingkungan hidup mencakup segala sesuatu yang ada di Bumi, tidak hanya manusia tetapi juga hewan dan tumbuhan. Namun, seiring berjalannya waktu, lingkungan perlahan mengalami penurunan kualitas. Degradasi atau kerusakan lingkungan menjadi masalah terbesar yang

harus diperhatikan di masa sekarang. Ketika lingkungan mengalami kerusakan maka kehidupan makhluk termasuk manusia akan terancam.

Kerusakan lingkungan menjadi salah satu penyebab terjadinya bencana. Badan Nasional Penanggulangan Bencana (BNPN) mencatat sebanyak 1.978 kasus bencana alam yang terjadi di Indonesia sejak awal 2020 yang secara umum bencana semakin meningkat. Kasus bencana alam yang terjadi diantaranya yaitu, banjir dengan 748 peristiwa. Setelah itu, disusul berturut-turut oleh puting beliung dengan 527 kasus, tanah longsor 370 kasus, dan kebakaran hutan dan lahan dengan 270 kasus (CNN Indonesia, 10 September 2020). Kemajuan pengetahuan teknologi dalam praktik nyata didasari oleh egositas, keserakahan, konsumerisme, dan ketidakpedulian terhadap kelangsungan alam. Pembangunan dan ekonomi secara modernisasi dan/atau industrialisasi semakin meningkat. Membuang sampah sembarangan, penebangan hutan dan secara terus menerus, banyaknya kendaraan bermotor dan industri yang menyebabkan polusi udara. Hal tersebut yang menyebabkan tanah menjadi tidak subur, air menjadi kotor, iklim tidak menentu, udara menjadi kotor, terjadi pemanasan global, dan lain sebagainya.

B. *Eco-Dhamma* sebagai Solusi Degradasi Lingkungan

Eco-Dhamma merupakan sebuah jalan dalam agama Buddha mengenai ekologi. Ekologi adalah ilmu yang mempelajari tentang hubungan timbal balik antara organisme dengan lingkungannya seperti yang dijelaskan oleh Ernst Haeckel (dalam Ramli, 1989). Pada konsep timbal balik dalam Dhamma adalah *Paticcasamuppada*. Hubungan timbal balik dan saling bergantung ini terjadi pada manusia, hewan, tumbuhan, dan alam. Hubungan saling ketergantungan tersebut dapat mempengaruhi satu sama lain, karena terjadi interaksi satu sama lain, apabila satu mengalami kerusakan maka sistem lain akan merasakan dampaknya. Seperti lingkungan, jika lingkungan rusak maka kehidupan akan mengalami kehancuran.

Dalam tulisan-tulisan Buddhis yang terdahulu tidak terdapat penjelasan mengenai ekologi secara spesifik. Namun, dalam setiap ajaran Buddha mengandung nilai-nilai moral yang diterapkan dari jaman Buddha sampai dengan sekarang. Agama Buddha saat ini memegang status *eco-friendly religion* yaitu agama yang ramah lingkungan. Dengan demikian agama Buddha muncul sebagai salah satu keyakinan yang paling serius atau setidaknya salah satu keyakinan yang menanggapi dan peduli dengan lingkungan alam (Obadia, 2013). Agama Buddha diyakini bisa menanggapi tantangan lingkungan. Setiap ajaran Buddha bertujuan untuk mencapai pembebasan. Untuk mencapai pembebasan perlu menambah wawasan, melenyapkan kekotoran batin, dan memahami kelahiran kembali (Schmithausen, 1997:1-74).

C. Solusi Degradasi Lingkungan dalam *Tipitaka*

Dalam *Brahmajala Sutta, Dīgha Nikaya*, Buddha menjelaskan bahwa ketika Buddha memakan makanan pemberian mereka yang berkeyakinan, cenderung merusak benih-benih itu yang tumbuh dari akar-akar, dari tangkai, dari ruas, irisan, dan biji-bijian. Buddha menghindari perbuatan merusak yang demikian (Walshe, 1995:4). Dari penjelasan tersebut dapat dinyatakan bahwa Buddha sangat peduli dan tidak ingin merusak lingkungan. Hal tersebut merupakan bentuk moralitas seseorang yang patut untuk dipuji.

Pada penjelasan seseorang diajarkan untuk tetap memiliki moralitas dan peduli dengan lingkungan. Bentuk kepedulian dengan lingkungan yaitu dengan memancarkan

cinta kasih dan rasa bersyukur atas apa yang dimiliki walau dalam keterbatasan. Hidup tanpa merusak lingkungan akan jauh dari penderitaan.

Dalam *Mahānidāna Sutta, Dīgha Nikaya*, Buddha menjelaskan tentang asal mula saling bergantung. Tanpa memahami dan menembus ajaran tentang asal-mula ini, generasi bagaikan segumpal benang kusut, yang tertutup oleh tanaman merambat, kusut bagaikan rumput kasar, tidak mampu melewati alam sangsara, alam kelahiran yang menderita, kehancuran, dan lingkungan kelahiran dan kematian (Walshe, 1995:190).

Penjelasan tersebut mencerminkan generasi pada saat ini, ketika manusia tidak memahami tentang konsep saling bergantung maka generasi bagaikan segumpal benang kusut. Segumpal benang kusut artinya bahwa akan menciptakan generasi yang rumit. Rumit karena manusia kurang mengondisikan keinginan. Keinginan yang tidak terkendali dapat mengondisikan ketamakan atau keserakahan. Keserakahan mengondisikan seseorang untuk berbuat jahat (Walshe, 1995:192).

Dalam *Aggañña Sutta, Dīgha Nikaya*, Buddha menjelaskan tentang asal-usul terjadinya kehidupan manusia dan dunia (Walshe, 1995: 422). Dunia ini dalam waktu cepat atau lambat akan mengalami penyusutan sekaligus pengembangan. Penyusutan ini menyebabkan sebagian besar makhluk akan terlahir di alam *Brahmā Ābhassara*. Ketika makhluk berada di alam tersebut mereka berdiam dengan ciptaan pikiran, kegembiraan sebagai makanan, bercahaya, melayang di angkasa, agung, dan mereka hidup di waktu yang lama. Setelah mengalami penyusutan cepat atau lambat dunia juga akan mengembang lagi dalam waktu yang panjang.

Dalam *Mahāhatthipadopama Sutta, Majjhima Nikāya*, Buddha menjelaskan tentang kondisi-kondisi yang dimasukkan dalam Empat Kebenaran Mulia. Empat Kebenaran Mulia terdiri kebenaran mulia tentang penderitaan, kebenaran mulia tentang asal mula penderitaan, kebenaran mulia tentang lenyapnya penderitaan, dan kebenaran mulia tentang jalan menuju lenyapnya penderitaan. Penderitaan adalah kelahiran, penuaan, kematian; dukacita, ratapan, kesakitan, kesedihan, dan keputusan (Ñāṇamoli & Bodhi, 1995:451).

Sutta tersebut menjelaskan pula mengenai unsur kehidupan yang terpengaruh oleh kelekatan, terdapat lima unsur yaitu, unsur bentuk materi, unsur bentuk perasaan, unsur bentuk persepsi, unsur bentuk-bentukan, dan unsur bentuk kesadaran. Bentuk apa pun yang muncul adalah termasuk dalam kelompok yang terpengaruh oleh kelekatan. Bentuk kelekatan berupa keinginan, kecenderungan, dan cengkeraman (Ñāṇamoli & Bodhi, 1995:460). Ketika manusia tidak dapat mengendalikan keinginan, maka mereka akan berbuat sesuka hati terus menerus tanpa memperhitungkan baik atau pun benar

Dalam *Nidānasamyutta, Samyutta Nikāya*, Buddha menjelaskan tentang sebab akibat saling bergantung (Bodhi, 2010:563). Sebab dari saling bergantung berasal dari beberapa kondisi, seperti kebodohan, bentuk-bentukan kehendak, kondisi, keinginan sebagai kondisi, kemelektan, penjelmaan, kelahiran dan kelahiran. Hal tersebut memunculkan penuaan, kematian, kesedihan, ratapan, kesakitan, ketidaksenangan, dan keputusan.

Penjelasan tersebut dapat disimpulkan mengenai sebab akibat saling bergantung. Saling bergantung berawal dari kondisi-kondisi, Berawal dari kebodohan sebagai kondisi dapat menyebabkan penuaan, kematian, kesedihan, ratapan, kesakitan, ketidaksenangan, dan keputusan muncul. Begitu pula hubungan manusia dengan lingkungan. Kerusakan lingkungan terjadi tidak lain disebabkan oleh pikiran dan tindakan

manusia yang berketidaktahuan. Pikiran manusia yang bodoh menyebabkan penderitaan, baik bagi dirinya sendiri maupun lingkungan (Bodhi, 2010:563).

Dalam *Saccasamyutta*, *Samyutta Nikaya*, Buddha menjelaskan jalan tengah yang dibangkitkan Sang Tathagata yang memunculkan penglihatan yang menuntun menuju Nibbāna yaitu Jalan Mulia Berunsur Delapan (Bodhi, 2010:2010). Jalan tengah ini terdiri dari pandangan benar, kehendak benar, ucapan benar, perbuatan benar, penghidupan benar, usaha benar, perhatian benar, dan konsentrasi benar. Jalan tengah yang dibangkitkan, yang memunculkan penglihatan, pengetahuan, yang menuntun menuju kedamaian, menuju pengetahuan langsung, menuju pencerahan, menuju *Nibbāna*.

Penjelasan tersebut dapat disimpulkan pada dasarnya manusia sangat berpengaruh pada alam. Perilaku atau tindakan manusia yang benar maupun tidak akan berpengaruh terhadap lingkungannya. Sebagai contoh berpandangan salah, ketika seseorang berpandangan salah terhadap lingkungan, yaitu dia akan membuang sampah di sungai tanpa memahami akibat dari perbuatan tersebut.

D. Hukum Tilakkhana

Tilakkhana atau tiga corak kehidupan mencengkeram segala sesuatu yang ada di alam semesta baik mental maupun material. Segala sesuatu di alam semesta tidak kekal disebut dengan *anicca*. *Dukkha* berarti tidak memuaskan. Segala perpaduan unsur-unsur yang tidak kekal. Jika dilekati akan menimbulkan dukkha atau ketidakpuasan secara mental. Tanpa inti adalah *anatta* karena tidak ada suatu hal dasar yang pasti atau yang menandakan suatu objek. Manusia menderita apabila mereka menolak adanya kesunyataan bahwa segala sesuatu yang berkondisi adalah tidak kekal, mengalami perubahan dan tanpa inti yang kekal. Kebahagiaan akan tercapai apabila memahami hukum ini dan memahami segala sesuatu sebagaimana adanya. Hukum ini berlaku di mana saja dan kapan saja (Utphala Dhamma, 2014). Namun, dengan merefleksi tentang adanya ketidakkekalan yang meliputi apa pun di dunia ini, kita bisa mengatakan bahwa kita memang tidak bisa mencegah Bumi yang kita tinggali dari kehancuran, tetapi kita bisa memperlambat kehancuran itu demi anak cucu kita agar bisa berkarya dalam kebajikan.

E. Paticcasamuppada

Paticcasamuppada adalah sebuah konsep dalam agama Buddha yang memiliki arti sebab-akibat, dan saling berhubungan atau berinteraksi. Semua hal di kehidupan ini saling berkaitan satu dengan yang lain. Interaksi terjadi pada manusia, hewan, tumbuhan, dan lingkungan. Kehidupan sistem tersebut saling berpengaruh, jika salah satu dari sistem ini mengalami kerusakan maka sistem yang lain akan merasakan dampaknya. Begitu pula jika alam ini mengalami kerusakan, maka kehidupan manusia, hewan, dan tumbuhan akan mengalami kehancuran. Sebagai contoh interaksi manusia dengan lingkungan yaitu, penebangan pohon untuk pembangunan yang menyebabkan berkurangnya pohon, padahal pohon adalah sumber oksigen bagi makhluk hidup. Jika kegiatan tersebut dibiarkan terus menerus dapat menyebabkan kebutuhan oksigen semakin berkurang, sehingga manusia mudah terserang penyakit bahkan akan sampai meninggal karena kekurangan oksigen. Selain penebangan pohon, manusia masih sering melakukan kegiatan berburu dan membunuh hewan dengan menggunakan senjata tajam, senjata api, racun dan lain sebagainya demi kesenangan dirinya sendiri. Jika kehidupan hewan punah maka akan memberikan dampak seperti berkurangnya sumber makanan dan berpengaruh pada

kesehatan manusia. Begitu pula dengan sistem alam yang saling berinteraksi lainnya, semua berpengaruh.

Pengelolaan lingkungan dalam agama Buddha adalah bahwa penghargaan lingkungan adalah tindakan untuk mencapai kesucian batin (Sitomorang, 2014). Ajaran agama Buddha terdapat ajaran tentang mencapai kesucian batin yang dapat dicapai melalui meditasi. Untuk mengembangkan kesucian batin tentu saja membutuhkan lingkungan yang baik, maka dari itu seseorang perlu untuk mengembangkan pikiran, perkataan, dan perbuatan baik terhadap semua makhluk dan lingkungan alam. Ketika seseorang telah memiliki kesucian batin yang baik, maka akan berdampak baik pula pada lingkungannya. Melalui cinta kasih yang diimplementasikan dalam kehidupan akan membentuk kemampuan, tekad, dan kebiasaan dalam melakukan perbuatan baik pada lingkungan (Sukodoyo, 2018). Batin yang dipenuhi cinta kasih akan mendukung seseorang melihat dirinya merupakan bagian dari keseluruhan alam semesta yang saling berinteraksi dan mempengaruhi. Melakukan aktivitas peduli dan menghormati lingkungan serta sesama, jujur, dan bertanggung jawab adalah sikap aktif yang perlu dikembangkan oleh setiap manusia. Dari pandangan ini dapat disimpulkan bahwa Buddhis mengarah pada kesucian batin yang menyeimbangkan hubungan atau interaksi manusia dengan alam yang memberikan dampak yang positif agar menciptakan lingkungan yang baik dan terpelihara.

PENUTUP

Eco-Dhamma merupakan suatu konsep yang sangat penting untuk diketahui, dimengerti, dan dilaksanakan oleh setiap manusia demi menjaga lingkungan hidup. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi sering kali disalahgunakan oleh manusia, sehingga disadari atau tidak tindakannya dapat merusak lingkungan sekitar. Keberlangsungan lingkungan tentu saja bergantung pada yang menjaga dan mengelola terutama manusia. Apabila manusia tidak bisa menjaga dan mengelola lingkungan maka lingkungan akan rusak dengan cepat. Sifat keserakahan harus segera diatasi, oleh karena itu, setiap manusia sangat penting untuk memahami dan menerapkan konsep *Eco-Dhamma* dalam memperlakukan lingkungan. Konsep dalam ajaran-ajaran Buddha yang terdapat dalam Dhamma yaitu *Paticcasamuppada* yang berarti hukum sebab akibat, saling bergantung satu sama lain. Dhamma tidaklah cukup jika hanya sekedar diketahui dan diucapkan, akan tetapi harus ada tindakan sebagai bentuk sikap yang mendukung dan ikut berpartisipasi terhadap dalam menjaga lingkungan. Oleh karena itu, konsep *Eco-Dhamma* harus diterima dengan seimbang, selain dipahami dan dimengerti benar, tetapi harus diwujudkan dalam bentuk tindakan nyata, sebagai wujud rasa peduli terhadap lingkungan sekitar.

DAFTAR RUJUKAN

- Anālayo. (2019). *Mindfully Facing Climate Change*. Baree Center for Buddhist Studies.
- Bodhi. (2000 (1)) (1). *The Connected Discourses of the Buddha: A Translation of the Samyutta Nikāya*. Boston: Wisdom Publication.
- Bodhi. (2012 (2)). *The Numerical Discourses of the Buddha: A Translation from the Pāḷi*. Boston: Wisdom Publication.
- Cahya Dicky Pratama. (2020). Degradasi Lingkungan Hidup Definisi dan Faktor Penyebab. Diakses pada 12 Juli 2020, dari

- <https://www.kompas.com/skola/read/2020/10/28/171844069/degradasi-lingkungan-hidup-definisi-dan-faktor-Penyebab>
- CNN Indonesia. (2020). 1978 Bencana Terjadi Sejak Awal 2020, Dominan Banjir. Diakses pada 20 Des 2020, dari <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20200909204824-20-544648/1978-bencana-terjadi-sejak-awal-2020-dominan-banjir>
- Efendi, A'An. (2011). "Asas-asas Umum Kebijaksanaan Lingkungan dalam Undang-undang No. 32 Tahun 2009 Tentang Perlindungan dan Pengelolaan Lingkungan Hidup (Uupplh)." *Jurnal Yustika*, vol. 14, no. 1, 2011. Diakses pada 1 Agustus 2020, dari <https://www.neliti.com/id/publications/323581/asas-asas-umum-kebijaksanaan-lingkungan-dalam-undang-undang-no-32-tahun-2009-ten>
- Ñāṇamoli & Bodhi. (1995). *The Middle Length Discourses of the Buddha*. Jakarta Barat: Dhamma Citta Press.
- Obadia, Lionel. (2009). *Political ecology and Buddhism: a ambivalent relationship*.
- Schmithausen, Lambert. (1997) . *The Early Buddhist Tradition and Ecological Ethics*.
- Sepawan, Mat. (2017). Pengaruh Struktur dan Komposisi Vegetasi Pantai terhadap Pendaratan Penyu (*Chelonioidea*) di Pekon Muara Tembulih Kecamatan Ngambur Kabupaten Pesisir Barat. Lampung: 43.
- Situmorang, JS. (2014). *Agama dan Konservasi Lingkungan: Pandangan Agama Buddha pada Pengelolaan Taman Alam Lumbini:230-233*
- Sukodoyo, S. (2018). Teachers Love as a Predictor of Buddhist Students Moral Action in Central Java. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 37(1).
- Utpala Dhamma. (2014). Dhammaniyama-Sutta. Diakses pada 25 November 2020, dari <https://forum.dhammadharma.org/index.php?topic=19857.0>
- Walshe, Maurice. (1995). *The Long Discourses of The Buddha: A Translation of the Dīgha Nikāya*. Jakarta Barat: Dhamma Citta Press.
- Zed Mestika. (2004). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Yogyakarta: Yayasan Obor Indonesia.

**PENGEMBANGAN BUKU *GAMES OF MORAL STORIES (GMS)*
BERBASIS RELIEF BOROBUDUR UNTUK SISWA SEKOLAH MINGGU
BUDDHA JENJANG SEKOLAH DASAR**

***DEVELOPMENT OF GAMES OF MORAL STORIES (GMS) BOOK BASED
ON BOROBUDUR RELIEF FOR BUDDHIST SUNDAY SCHOOL STUDENTS
AT ELEMENTARY SCHOOL***

Asa Murti Suryaning Ratri¹, Nandiya Ayuvadhana²,
Citta Ariya Puja Setia Wati³, Suranto⁴

Pendidikan Keagamaan Buddha Sekolah Tinggi Agama Buddha Syailendra
asadhammaetti@gmail.com¹; nandiyavadhana23@gmail.com²; citta.aps@gmail.com³;
suranto@syailendra.ac.id⁴

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan Buku *Games of Moral Stories* berbasis relief Borobudur dan mengetahui efektivitas buku kepada anak Sekolah Minggu Buddha jenjang Sekolah Dasar. Metode penelitian yang digunakan yaitu jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah metode angket, dokumentasi, observasi, dan wawancara. Teknik analisis data yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Hasil dari penelitian ini adalah terciptanya buku *Games of Moral Stories* berbasis Relief Borobudur untuk siswa Sekolah Minggu Buddha Jenjang Sekolah Dasar. Buku *Games of Moral Stories* mendapat hasil validasi ahli materi 80% dan ahli media 86%. Berdasar pada hasil penilaian ahli, buku *Games of Moral Stories* layak sebagai media pembelajaran siswa SMB khususnya jenjang SD.

Kata kunci: Pengembangan, Buku GMS, SMB

Abstract

This study aims to develop Games of Moral Stories (GMS) book based on Borobudur relief and knowing book effectiveness for a student at Buddhist Sunday School (BSS) for the elementary school level. The research method used is the type of research and development (R&D) with the ADDIE development model. Data collection techniques used are questionnaires, documentation, observation, and interview methods. The data analysis technique used is descriptive qualitative. The result of this research is the creation of a book Games of Moral Stories based on Borobudur Relief for Buddhist Sunday School students at Elementary School. Games of Moral Stories book got a feasibility percentage of 80% from material expert dan 86% from media experts. Based on the results of expert validation, the Games of Moral Stories book is appropriate to be used as a medium for BBS learning elementary school level.

Keywords: Development, GMS book, BSS

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha seseorang atau sekelompok orang untuk memberikan pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman melalui pengajaran, pelatihan,

atau penelitian. Pendidikan dapat dilakukan di bawah bimbingan orang lain, tetapi juga memungkinkan secara autodidak. Begitu juga dengan pendidikan Sekolah Dasar dimana pada masa ini anak sedang mengembangkan potensi yang dimiliki, mengembangkan pengetahuan, keterampilan, mengendalikan diri serta kepribadian.

Berdasarkan pada pengamatan yang dilakukan di SMB Dhamma Metta, ditunjukkan bahwa siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan beberapa contoh seperti siswa yang bermain sendiri, bercanda dengan teman, susah diatur oleh guru, dan enggan untuk mengikuti pembelajaran. Sikap kurang aktif yang ditunjukkan siswa secara tidak langsung memengaruhi hasil belajar siswa. Banyak siswa yang kurang peduli dengan teman, melawan pada orang tua, dan berkelahi. Hal ini menunjukkan ketidaktercapaian pada ranah perkembangan moral. Padahal aspek moral merupakan aspek yang penting dalam perkembangan anak dalam menjalani hidup bersama lingkungan masyarakat.

Buku *GMS* dapat membantu dalam menyampaikan pengetahuan kepada anak-anak. *GMS* terdapat gambar cerita dan *games* yang membuat anak tertarik dan menyenangkan bagi anak. Pengembangan *GMS* berbasis Relief Borobudur untuk menjadi media pembelajaran bagi anak Sekolah Minggu Buddha perlu dikembangkan, untuk menjadi variasi dalam mengajar anak Sekolah Minggu Buddha jenjang Sekolah Dasar (SD). Buku tersebut bisa dilengkapi dengan cerita-cerita, disertai gambar, penjelasan mengenai Relief Borobudur, serta pertanyaan yang akan disajikan melalui *games*. *Games* yang disediakan memiliki jenis yang berbeda-beda setiap level dan tingkatan kelas siswa, terdapat enam tingkatan, yaitu: untuk kelas 1, 2, 3, 4, 5, 6, yang akan mengasah kemampuan anak tingkat sekolah dasar untuk kemampuan anak dalam berpikir konkret. Hal ini berguna untuk menstimulasi keterampilan anak untuk belajar dan mengenal berbagai macam hal. Contohnya anak dapat mengenal Candi Borobudur serta edukasi untuk anak SD mengenai relief Candi Borobudur. Oleh sebab itu, peneliti berniat untuk melakukan pengembangan *GMS* berbasis relief Candi Borobudur.

Penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah “Pengembangan *Electronic Comic Book (ECOBO)* Berbasis Cerita *Jātaka* Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Buddha pada Materi Kisah Persahabatan untuk SD Kelas II Semester Ganjil” yang dilakukan oleh Didik Susilo pada 2016. Penelitian ini memiliki beberapa kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan, yaitu: 1) jenis penelitian yang dipakai adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan metode penelitian yang dipakai adalah ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*); 2) produk yang dihasilkan sama-sama berupa buku digital dan cetak; 3) isi materi yang dikembangkan sama-sama berdasarkan *Jātaka* dengan tujuan untuk menyampaikan nilai moral yang terkandung didalamnya, dan 4) subjek penelitiannya sama ditujukan untuk siswa jenjang SD.

Jenis penelitian yang dipakai adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) R&D dengan metode penelitian yang dipakai adalah ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Isi materi yang dikembangkan sama-sama berdasarkan *Jātaka* dengan tujuan untuk menyampaikan nilai moral yang terkandung didalamnya,

Penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti menggunakan jenis penelitian *research and development* model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dengan tujuan untuk menghasilkan produk teruji berupa buku *GMS* dengan berdasarkan relief *Jātaka* yang terdapat di Candi Borobudur.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan *Research and Development (R&D)*. Penelitian dan pengembangan merupakan proses atau metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk (Borg and Gall dalam Sugiyono, 2015:28). Model pengembangan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah model ADDIE. Fase-fase dalam model pengembangan ADDIE meliputi *Analyze* (analisis), *Design* (rancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (penerapan), dan *Evaluation* (penilaian). Adapun produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah buku *GMS* yaitu buku cerita yang mengandung moral sekaligus buku permainan berbasis cerita Jātaka yang terdapat di relief Borobudur untuk Siswa SMB jenjang SD.

Tabel 1. Langkah dan Tahapan Pengembangan

No.	Tahapan	Langkah-langkah
1	<i>Analysis</i>	Analisis potensi dan masalah: <ol style="list-style-type: none"> a. Melakukan studi awal dan wawancara guna mengetahui masalah dan kebutuhan yang terjadi pada beberapa Sekolah Minggu Buddha se-Kecamatan Kaloran. b. Menganalisis dan mencari cerita di relief Borobudur dan permainan yang akan digunakan dalam <i>GMS</i>
2	<i>Design</i>	Memilih cerita dan permainan yang akan digunakan sebagai sketsa/ilustrasi, sketsa gambar, dan menyederhanakan narasi.
3	<i>Development</i>	<ol style="list-style-type: none"> a. Menyederhanakan narasi dan menyesuaikan dengan tahap perkembangan siswa Sekolah Dasar. b. Mengubah sketsa gambar dari gambar tangan menjadi gambar digital. c. Menyusun konten, permainan, dan petunjuk penggunaan. d. Cetak produk. e. Review dan revisi produk.
4	<i>Implementation</i>	<ol style="list-style-type: none"> a. Mendemonstrasikan penggunaan buku <i>GMS</i> kepada teman sejawat dan pengguna. b. Penilaian produk oleh ahli materi dan ahli media yang akan digunakan sebagai acuan evaluasi dalam memperbaiki produk yang dikembangkan.
5	<i>Evaluation</i>	Melakukan evaluasi berkaitan dengan tahapan pengembangan untuk memperbaiki produk yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

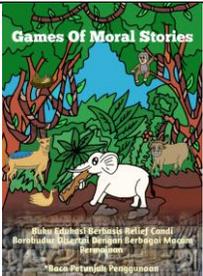
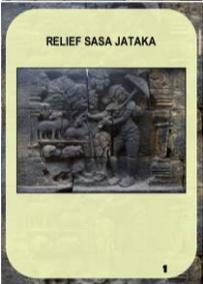
Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan produk media pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan yang anak miliki, kemampuan anak dalam menyelesaikan masalah dan menembngkan pemikiran yang konkret, buku ini juga dapat digunakan sebagai media pengembangan keterampilan motorik halus anak. produk yang dihasilkan berupa buku yang berisi cerita *Jātaka* yang terdapat atau berbasis relief yang ada di candi Borobudur, media permainan yang disesuaikan untuk anak Sekolah Minggu Buddha Jenjang Sekolah Dasar. Hasil akhir dari penelitian adalah terciptanya buku *Games of Moral Stories* atau yang disebut juga buku GMS.

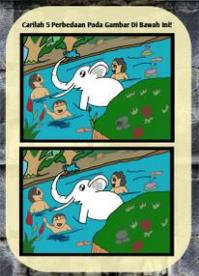
Langkah pertama dalam pembuatan buku GMS adalah dengan menentukan komponen penyusun buku, membuat rancangan desain buku, membagi cerita menjadi lebih sederhana, dan merancang desain permainan. setelah rancangan tersebut disusun kemudian dilanjutkan dengan menghubungkan poin-poin cerita dengan desain buku dengan menggunakan Ibis paint x, pixellab, dan CorelDraw. Buku yang sudah didesain tersebut selanjutnya dicetak menggunakan kertas HVS A4.

Produk Akhir

Produk yang dihasilkan yaitu buku GMS. Cerita *Jātaka* yang dimasukkan dalam buku GMS berjumlah 5, yaitu *Sasa Jātaka*, *Alinacitta Jātaka*, *Mahisa Jātaka*, *Hamsa Jātaka*, dan *Ruru Jātaka*. Berikut adalah contoh tampilan buku GMS:

Tabel 2 Tampilan Buku GMS

No.	Gambar	Deskripsi
1.		Tampilan sampul depan buku GMS.
2.		Tampilan relief yang digunakan sebagai acuan untuk memasukkan cerita <i>Sasa Jātaka</i>

3.		Tampilan halaman kisah <i>Mahisa Jātaka</i>
4.		Tampilan <i>game</i> dari buku GMS yang disesuaikan dengan cerita <i>Jātaka</i> yang dipilih.

Pembahasan

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang menghasilkan pembelajaran berupa buku GMS. Pengembangan buku GMS terinspirasi dari buku cerita dan permainan yang umumnya hanya membahas tentang lingkungan yang kemudian dimodifikasi dan menghasilkan buku baru. Konten pada buku GMS ini berisi tentang pengenalan cerita *Jātaka* yang terdapat di relief candi borobudur, media untuk buku permainan yang berbasis dengan cerita moral. Sasaran dari pengembangan buku GMS ini adalah anak-anak SMB jenjang Sekolah Dasar. Penentuan subjek ini didasarkan pada hasil diskusi antara tim peneliti bersama pembimbing, bahwa pengenalan buku cerita dan permainan yang latihan motorik halus dan keterampilan anak dalam menyelesaikan masalah ditanamkan sejak usia sekolah dasar dengan mempertimbangkan karakter dan psikologi anak.

Buku GMS merupakan buku yang baru karena memodifikasi dan mengkombinasikan dua jenis media pembelajaran, yaitu buku cerita serta kegiatan permainan untuk mengembangkan keterampilan berpikir anak, motorik halus anak dan menambah pengetahuan anak.

Prosedur penelitian ini berdasarkan skema model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Model pengembangan ini terdiri dari lima komponen yang saling berkaitan dan terstruktur serta tidak bisa diurutkan secara acak.

Tahap *Analysis*

Kegiatan yang dilakukan pada tahap analisis meliputi studi awal di lapangan untuk mengetahui permasalahan serta informasi-informasi yang berkaitan dengan penelitian ini. Studi pendahuluan dilakukan di Kecamatan Kaloran, Kabupaten Temanggung, dengan subjek/sasaran guru SMB yang berada di Kecamatan Kaloran. Pencarian data ini meliputi keberadaan media pembelajaran bagi anak SMB jenjang Sekolah Dasar. Hasil dari studi pendahuluan ini diketahui bahwa guru SMB di Kecamatan Kaloran belum menggunakan dan

mengenal buku permainan yang dikombinasikan dengan pengenalan cerita *Jātaka* yang berbasis relief candi Borobudur. Selain itu, tim peneliti juga mencari informasi mengenai kendala yang dialami guru SMB saat mengajar anak-anak usia Sekolah Dasar.

Wawancara dilakukan kepada guru SMB mengenai media yang mereka gunakan untuk mengajar anak SMB jenjang PAUD dan kendala yang mereka hadapi saat mengajar. Dari 6 orang narasumber, mereka menyatakan bahwa mereka belum menggunakan media pembelajaran berupa buku permainan yang dikombinasikan dengan cerita *Jātaka* berbasis relief candi Borobudur. Guru SMB masih menggunakan metode pembelajaran ceramah, menonton video, mewarnai, dan menempel lembar kerja. Kendala yang mereka alami yaitu kurangnya kreativitas, variasi materi, dan kekurangan sarana dan prasarana.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti melakukan penelitian dan pengembangan buku GMS Berbasis Cerita *Jātaka* yang terdapat di Candi Borobudur di relief *Jātakamala*. Pada tahap ini, peneliti melakukan dua analisis, yaitu kebutuhan dan analisis materi. Kedua analisis tersebut nantinya akan menjadi dasar pengembangan produk yang akan dikembangkan.

Analisis Kebutuhan

Berdasarkan data yang diperoleh mengenai media pembelajaran dan materi yang mereka gunakan untuk mengajar anak SMB dengan kendala yang berbeda-beda. Hal ini memantik peneliti untuk merancang sebuah buku yang dapat digunakan untuk memberikan pengetahuan, mengembangkan keterampilan berpikir dan melatih motorik halus anak sejak kecil, yaitu buku GMS berbasis cerita *Jātaka* yang ada di relief Candi Borobudur. Yang digunakan sebagai variasi mengajar anak SMB jenjang Sekolah Dasar.

Analisis Materi

Materi yang terdapat dalam buku GMS terdiri dari cerita *Jātaka* yang berbasis relief di candi Borobudur yang di setiap ceritanya akan terdapat lembar tersendiri untuk lembar petunjuk permainan dan permainan. Selain itu juga terdapat pengenalan nilai moral yang terkandung dalam cerita dan permainan.

Tahap *Design*

Perancangan Desain Media

Konsep awal buku *Games of Moral Stories* atau buku GMS ini terinspirasi dari buku cerita dan permainan yang bisaanya digunakan oleh anak-anak. Tetapi, pada buku GMS ini terdapat beberapa komponen yang ditambah dan dimodifikasi sehingga memiliki fungsi dan tujuan yang berbeda agar sesuai dengan materi yang dikembangkan dan juga pada buku GMS ini terdapat lembar permainan. Perancangan desain tersebut sebagai dasar pembuatan produk buku GMS.

Penyusunan Penggunaan Buku

Pada tahap ini peneliti menyusun penggunaan buku GMS, dengan mengenalkan isi dari buku yang mengandung cerita *Jātaka* berbasis relief candi Borobudur dan sedikit menambahkan beberapa media yang ada. Dasar dari penggunaan buku ini adalah dengan menceritakan terlebih dahulu cerita *Jātaka* yang sudah ada, kemudian dilanjutkan dengan permainan yang sudah ada dan di setiap cerita memiliki permainan yang berbeda. Dan dalam setiap lembar permainan terdapat petunjuk bagaimana memainkan setiap permainan.

Pemberian permainan dalam buku ini adalah untuk meningkatkan kreativitas berpikir anak dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi. dan juga untuk melatih motorik halus yang dimiliki anak.

Tahap Development

Tahap awal pengembangan dilakukan dengan menggambar sketsa buku secara manual. Hasil sketsa kemudian discan dan digambar ulang menggunakan aplikasi Ibispaint dan phothoshop untuk menghasilkan gambar digital. Setelah gambar digital selesai dibuat selanjutnya ditambah dengan narasi cerita *Jātaka* sesuai dengan gambar. Setelah bagian cerita, terdapat lembar kegiatan siswa berupa halaman untuk menaruh petunjuk permainan dan permainan.

Tahap pengembangan selanjutnya yaitu mencetak produk. Produk yang telah dicetak selanjutnya divalidasikan kepada ahli materi dan ahli media dengan menggunakan instrumen angket validasi. Angket validasi ahli media meliputi aspek kesesuaian gambar dengan pewarnaan, kemudahan penggunaan media, dan daya tarik gambar. Angket validasi ahli materi terdiri dari aspek kesesuaian gambar dengan pemahaman siswa jenjang Sekolah Dasar, kesesuaian narasi dengan pemahaman siswa jenjang Sekolah Dasar, daya tarik gambar, daya tarik cerita, permainan dan kemudahan penggunaan media.

Apabila penilaian dari ahli menunjukkan hasil yang rendah maka produk yang dikembangkan tidak layak untuk diujicobakan. Begitu juga sebaliknya, jika produk mendapat penilaian yang baik maka produk atau media layak untuk diujicobakan dan dipublikasi. Berikut adalah hasil uji kelayakan dari ahli media dan materi terhadap buku GMS:

Validasi Media

Validator media adalah seorang ahli dalam bidang media pembelajaran yaitu, Bapak Parsiyono, M. Kom. Berikut ini adalah hasil penilaian dari ahli media:

Tabel 3 Hasil Validasi Ahli Media

No.	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Gambar mudah dipahami				√	
2.	Gambar yang dibuat menarik untuk siswa SD				√	
3.	Warna yang digunakan sesuai dan menarik bagi siswa SD			√		
4.	Kesesuaian gambar dengan pewarnaan			√		
5.	Buku yang dikembangkan mudah digunakan			√		

Validasi Materi

Validator materi adalah seorang yang ahli yang merupakan dosen Analisis Pembelajaran SMB. Berikut ini hasil penilaian dari ahli materi:

Tabel 4 Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Pernyataan	Skor
-----	------------	------

		1	2	3	4	5
1.	Gambar yang sesuai dengan perkembangan dan pemahaman siswa usia SD				√	
2.	Materi sesuai dengan kurikulum SMB jenjang SD					√
3.	Gambar yang dibuat menarik untuk siswa jenjang SD					√
4.	Narasi yang dikembangkan mudah dipahami siswa				√	
5.	Buku yang dikembangkan mudah digunakan				√	

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil penilaian dari ahli media sebesar 80% dan ahli materi 86%. Berdasarkan pada persentase hasil penilaian tersebut, maka buku GMS layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Tahap *Implementation*

Produk yang telah diujikan kepada ahli dan diperbaiki selanjutnya diuji cobakan terhadap subyek penelitian, dalam hal ini subyek terdiri dari guru dan siswa SMB jenjang SD. Tahap implementasi dilakukan di beberapa wihara di Kecamatan Kaloran. Saat uji coba dilakukan, siswa tampak antusias dalam mencoba buku GMS. Berdasarkan implementasi yang dilakukan para siswa bisa menggunakan media dengan baik. Peneliti memberikan petunjuk kepada guru SMB mengenai penggunaan buku, sehingga guru dapat menggunakan buku GMS sebagai media pembelajaran dengan baik.

Tahap *Evaluation*

Tahap evaluasi adalah tahap untuk menganalisis media pada tahap implementasi untuk mengetahui kelemahan dan kekurangan produk pada tahap implementasi. Tahap evaluasi dilakukan dengan mendiskusikan media buku GMS, diskusi ini dilakukan oleh peneliti bersama guru SMB. Hasil dari diskusi tersebut antara lain menambah jumlah cerita dan permainan yang dimainkan siswa. Hasil dari evaluasi ini dapat digunakan sebagai dasar perbaikan produk pada masa yang akan datang. Namun, secara keseluruhan produk buku GMS mudah diterima oleh anak-anak dan materi yang terkandung di dalamnya juga sudah diatur sedemikian rupa agar para pengguna mudah untuk memahaminya.

Pendidikan moral dengan menggunakan media pembelajaran sangat mendukung keberhasilan belajar siswa. Hasil penelitian Sehati, Sukodoyo, dan Waluyo (2020) relevan dengan hasil penelitian ini karena cerita *Jātaka* yang diajarkan melalui media pembelajaran mempermudah pemahaman siswa. Peneliti menyederhanakan bahasa dalam buku *Jātaka* menjadi Bahasa yang mudah dipahami siswa. Peristiwa dalam cerita juga disesuaikan dengan keseharian siswa, sehingga peluang tercapainya tujuan pembelajaran semakin besar.

Pembelajaran menggunakan media pembelajaran harus disesuaikan dengan fase perkembangan siswa. Penelitian Sukodoyo (2018) guru harus mampu mengajarkan nilai-nilai Buddhis dari hal-hal yang mudah kemudian dilanjutkan kepada hal-hal yang sulit. Model bertahap tersebut seperti yang dilakukan pembelajaran oleh Buddha pada saat mengajarkan *anupubbikathā* yang diawali dari kemurahan hati, kemoralan, kebahagiaan alam surga, bahaya di dalam kesenangan indra, dan manfaat meninggalkan kesenangan

indra. Dalam mengajar guru harus mampu memilih dan mengidentifikasi materi dan cerita yang cocok bagi siswa. Latar belakang usia dan kemampuan siswa dapat dijadikan sebagai salah satu acuan dalam mengajar. *Games of Moral Stories* melalui cerita *Jātaka* berbasis relief Candi Borobudur dibuat dan digunakan sebagai sarana permainan yang menyenangkan menjadi upaya pendidikan karakter yang mudah sesuai kemampuan siswa.

PENUTUP

Berdasarkan hasil validasi, buku *GMS* layak digunakan sebagai media pembelajaran dibuktikan dengan hasil validasi ahli materi dengan presentase sebesar 80% dan ahli media sebesar 86%. Hasil presentase tersebut membuktikan bahwa tingkat pencapaian buku *GMS* pada kriteria sangat baik. Respon guru dan siswa tampak antusias dalam menggunakan buku *GMS*. Dengan demikian maka buku *GMS* layak digunakan sebagai media pembelajaran SMB khususnya bagi anak-anak jenjang Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil penelitian dapat disarankan untuk penelitian selanjutnya beberapa hal, sebagai berikut: (1) Materi pada buku *GMS* dapat ditambah lagi, sehingga pengetahuan dan isi yang di sajikan lebih luas dan lebih variatif; (2) Kualitas gambar diperbaiki, agar lebih menarik dan representative; (3) Narasi yang digunakan lebih memperhatikan perkembangan siswa SMB jenjang; dan (4) Menambah jenis permainan yang dimasukkan dalam buku *GMS*.

DAFTAR RUJUKAN

- Sehati, S., Sukodoyo, S., & Waluyo, W. (2020). Development of Pop-Up Book Theory Dalhadhamma Jātaka as Lesson Media Early Childhood Education Programs. *Jurnal Pencerahan*, 13(2), 1-17.
- Sukodoyo, S. (2018). Teachers Love as a Predictor of Buddhist Students Moral Action in Central Java. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 37(1).
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: ALFABETA.
- Susilo, Didik. (2016). *Pengembangan Electronic Comic Book (ECOBO) Berbasis Cerita Jātaka Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Buddha Pada Materi Kisah Persahabatan untuk Sekolah Dasar (SD) kelas II semester ganjil. Prosiding Penelitian Dosen*, Jakarta: Direktorat Jendral Bimbingan Masyarakat Buddha Kementerian Agama Republik Indonesia. Hal. 83-106

P3M Sekolah Tinggi Agama Buddha Syailendra

Jl. Salatiga-Kopeng Km. 12, Dsn. Deplongan, Ds. Wates, Kec. Getasan,
Kab. Semarang, Prov. Jawa Tengah, Telp. (0298) 318133. Faks (0298) 318133.
c.p. Sukodoyo (085642767129); Didik Susilo (081227840345)



journalsyailendra@gmail.com



syailendra.e-journal.id