

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Penguasaan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan kompetensi merupakan bagian dari kurikulum terbaru yang dirancang untuk membimbing siswa. Konsep ini sejalan dengan ajaran agama Buddha, di mana siswa diharapkan tidak hanya memiliki pengetahuan (*pariyatti*) tetapi lebih mementingkan pengalaman (*patipatti*) dan pencapaian (*pativedha*). Perhatian khusus diberikan pada pengembangan karakter untuk mencapai keseimbangan dan integritas di ketiga bidang tersebut. Untuk menciptakan kehidupan yang baik di sekolah dan masyarakat, pendidikan nilai-nilai agama sangatlah penting. Melalui pendidikan ini, siswa terlibat dalam berbagai kegiatan ibadah, pengajian, dan juga kegiatan sosial yang dapat membentuk karakter seperti kejujuran, kasih sayang, intelektualitas, dan kreativitas. Selain itu, sekolah juga memiliki program-program yang bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa secara holistik (Nurholis dkk, 2022:100; Ferry dkk, 2023:1925; Kabri dkk, 2024:45; Wijoyo & Nyanasuryanadi, 2020:2532)

Peran Pendidikan Agama Buddha di tingkat Sekolah Dasar adalah untuk memberikan siswa kemampuan memahami ajaran Buddha dan menerapkannya dalam kehidupan beragama. Dengan demikian, mereka akan menjadi umat Buddha yang beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa dan dapat melanjutkan pendidikan ke tingkat yang lebih tinggi. Peran guru dan tujuan Pendidikan Agama Buddha saling terkait, sehingga jika pengajar melaksanakan tugasnya dengan baik, tujuan pembelajaran dapat tercapai (Dharma dkk., 2020:75; Wijoyo dkk, 2022:3; Effendi dkk, 2023:17437). Selain itu, peningkatan kemampuan individu akan mendorong 3 siswa secara keseluruhan dan memberikan umpan balik yang tepat terhadap perubahan perilaku (Surono dkk., 2023:8135; Lie dkk, 2024:400).

Dalam konteks pendidikan agama Buddha, terdapat enam aspek yang menjadi inti dari materi pembelajaran : 1) **Saddha (Keyakinan)**: Aspek ini melibatkan keyakinan berdasarkan pengetahuan, verifikasi awal, atau investigasi pendahuluan. Saddha menjadi titik awal untuk memahami ajaran agama Buddha. 2) **Sila (Perilaku Etis)**: Sila mengacu pada perilaku moral dan etika. Ini mencakup prinsip-prinsip seperti ucapan yang benar, tindakan yang benar, dan mata pencaharian yang benar. 3) **Samadhi (Meditasi)**: Samadhi berhubungan dengan konsentrasi mental dan praktik meditasi. Ini membantu individu mengembangkan ketenangan batin, fokus, dan wawasan. 4) **Panna (Kebijaksanaan)**: Panna mewakili kebijaksanaan dan pemahaman. Ini melibatkan memperdalam pengetahuan tentang konsep dan prinsip-prinsip agama Buddha. 5) **Tipitaka (Tiga Keranjang)**: Tipitaka, juga dikenal sebagai Kanon Pali, berisi teks-teks dasar Buddhisme Theravada. Ini mencakup Vinaya Pitaka (aturan untuk Bhikkhu/Bhikkhuni), Sutta Pitaka (khotbah), dan Abhidhamma Pitaka (analisis filosofis) adalah tiga bagian utama dari Tipitaka dalam agama Buddha. 6) **Sejarah**: Aspek sejarah mencakup studi sejarah Buddha, termasuk kehidupan Gautama Buddha, penyebaran Buddhisme, dan peristiwa penting. Keenam aspek ini secara kolektif berkontribusi pada pemahaman holistik tentang ajaran agama Buddha, memungkinkan para siswa mengembangkan pengetahuan spiritual dan karakter (Sadtyadi, 2019:3). Dengan memperhatikan karakteristik siswa secara keseluruhan, implementasi pembelajaran yang efektif dapat dicapai. Terdapat beberapa aspek yang perlu dipertimbangkan dalam pendidikan, termasuk kebutuhan siswa dan lingkungan belajar (Pebrianto 2021:1263).

Materi pengajaran penting dalam proses pembelajaran. Materi pengajaran yang efektif mendukung tujuan pembelajaran siswa. Guru perlu mengembangkan materi pengajaran agar proses pembelajaran efektif dan efisien (Kosasih, 2021). Modul merupakan bahan pembelajaran yang dipersiapkan secara teratur dan disusun berdasarkan kurikulum (Kemendikbud, 2018). Modul tersebut dapat dimanfaatkan oleh para siswa secara independen guna mencapai tujuan pembelajaran. Modul elektronik

lebih interaktif dan menyajikan konten multimedia. Media yang beragam dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran (Kholisho dkk., 2021:120).

Sebuah *e-modul* interaktif menggabungkan teks, grafik, audio, gambar, dan video dalam dua arah atau lebih untuk mengendalikan perintah tertentu. Interaktivitas ini membentuk hubungan dua arah antara modul dan pengguna. Elemen visual membantu memvisualisasikan materi instruksional. Para pembaca modul lebih mudah memahami konsep-konsep yang kompleks (Fikri & Madona, 2018). *E-modul* merupakan materi pembelajaran digital yang tidak dicetak dan dirancang untuk memungkinkan siswa belajar secara mandiri (Kuncahyono, 2018:221). *E-modul* dapat digunakan bersama dengan metode pembelajaran inovatif guna meningkatkan pencapaian belajar siswa (Winatha et al., 2018). Maka hal tersebut *e-modul* memiliki peran yang signifikan dalam membantu proses belajar mengajar khususnya dalam pembelajaran agama Buddha dengan materi meditasi jenjang kelas 6 sekolah dasar.

Teori belajar Piaget menyatakan bahwa siswa SD termasuk dalam tahap operasional konkret, yaitu usia 11-12 tahun. Pada tahap ini, permulaan berpikir rasional terjadi, di mana anak memiliki operasi-operasi logis yang dapat diterapkan pada masalah nyata. Pengalaman perorangan yang nyata mengikat operasi periode ini dan bersifat nyata, bukan formal, karena anak belum mampu berurusan dengan materi abstrak seperti hipotesis dan proposisi verbal. Untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang sistem elektronik modul, diperlukan penyajian materi yang lebih menarik dan visualisasi yang lebih baik agar pembelajaran tidak monoton dan terbatas pada teks semata. Salah satu solusi yang dapat diimplementasikan dalam modul *e-learning* adalah dengan menggunakan media berbasis *Augmented Reality* (AR). *Augmented Reality* atau Realitas Tertambah adalah teknologi yang pertama kali dikembangkan pada tahun 1957-1962 oleh sinematografer Norton Heilig dengan menciptakan Sensorama yang mampu mensimulasikan

pengalaman visual, getaran, dan bahkan bau (Ruhiat dan Sholih, 2022:100). Selain itu, istilah "*advanced reality*," "*improved reality*," "*enriched reality*," "*mixed reality*," dan "*hybrid reality*" juga dianggap sebagai sinonim dari *Augmented Reality* (Pradana dan Oktavian, 2021:37). Saat ini, teknologi *Augmented Reality* dan *Virtual Reality* telah banyak digunakan dalam pengaturan pendidikan dan memberikan manfaat yang signifikan. *Augmented Reality* menggabungkan dunia nyata dengan elemen virtual dalam dua atau tiga dimensi, yang dapat diproyeksikan secara bersamaan ke dalam lingkungan nyata. Dengan teknologi *Augmented Reality*, objek virtual 2D atau 3D dapat diintegrasikan ke dalam lingkungan dunia nyata, sehingga memberikan pengalaman yang real-time dan interaktif kepada penggunanya (Fadlurrahman dan Pradana, 2020:3). Teknologi ini secara efektif mengubah paradigma pembelajaran tradisional menjadi pengalaman yang lebih interaktif dan memperkaya proses belajar mengajar khususnya dalam pembelajaran agama Buddha dengan materi meditasi pada jenjang kelas 6 sekolah dasar.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, dapat dicatat bahwa terdapat kesamaan dengan penelitian sebelumnya. Kemiripan utamanya terletak pada pengembangan e-modul berbasis *augmented reality*, sementara perbedaannya terletak pada isi materi meditasi yang ditujukan untuk kelas VI Sekolah Dasar.

Hasil observasi awal menunjukkan pengajar kesulitan menyampaikan materi karena keterbatasan waktu. Materi meditasi dianggap membosankan oleh siswa karena masih menggunakan modul ajar cetak d. Peneliti ingin menggunakan smartphone sebagai sarana pembelajaran dengan membuat Aplikasi e-modul interaktif untuk siswa dan pengajar. Alasannya, belum ada media pembelajaran dengan sistem operasi android di sekolah dan penggunaan android lebih praktis dan terjangkau. *E-modul* interaktif diharapkan memudahkan siswa belajar menggunakan smartphone tanpa akses media sosial. Beberapa penelitian terdahulu yang telah mengkaji pengembangan e-modul berbasis *augmented reality* pada berbagai mata

pelajaran melatarbelakangi penelitian ini. Namun, penulis perlu melakukan penelitian berbeda dengan lebih spesifik mengembangkan e-modul berbasis augmented reality pada materi meditasi, khususnya untuk jenjang kelas 6 Sekolah Dasar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi berarti dalam dunia pendidikan, terutama dalam pengajaran meditasi yang menarik dan efektif. Peneliti lain belum pernah melakukan penelitian tentang elektronik modul berbasis augmented reality pada materi meditasi kelas 6 Sekolah Dasar.

Dengan pertimbangan yang telah disebutkan dan permasalahan yang diuraikan, penulis merasa penting untuk menciptakan sebuah aplikasi pembelajaran berupa e-modul yang interaktif. Oleh karena itu, dipilihlah judul "E-Modul Berbasis *Augmented Reality* Materi Meditasi Kelas 6 Sekolah Dasar".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan data dari observasi dapat diketahui bawah :

1. Kegiatan memahami mata pelajaran yang sulit sehingga hasil belajar siswa menjadi kurang maksimal.
2. Semangat dan motivasi belajar siswa pada materi meditasi masih rendah.
3. Keterbatasan seorang pendidik dalam mengembangkan suatu bahan ajar.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, penelitian ini akan membatasi ruang lingkup masalah yang diteliti. Fokus penelitian ini adalah pengembangan *e-modul* berbasis *augmented reality* sebagai sumber belajar yang kurang dimanfaatkan oleh pengajar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan *e-modul* berbasis *augmented reality* menggunakan teknologi *unity* dan *vuforia* guna meningkatkan pemahaman siswa tentang ajaran Buddhis melalui interaksi manusia sebagai sumber belajar pada materi meditasi untuk kelas VI.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah kelayakan e-modul pembelajaran pendidikan agama Buddha tentang materi Meditasi untuk jenjang siswa kelas 6 sekolah dasar ?
2. Bagaimana pendapat guru dan siswa tentang seberapa menarik e-modul ajar yang akan dikembangkan oleh peneliti pada pembelajaran pendidikan agama Buddha tentang materi Meditasi pada jenjang kelas 6 sekolah dasar?
3. Bagaimana pendapat guru dan siswa tentang efisiensi aplikasi e-modul ajar yang akan dikembangkan oleh peneliti pada pembelajaran pendidikan agama Buddha tentang materi Meditasi pada jenjang kelas 6 sekolah dasar?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, terdapat tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Mengetahui kelayakan e-modul pembelajaran pendidikan agama Buddha tentang materi Meditasi untuk jenjang siswa kelas 6 sekolah dasar.
2. Mengetahui pendapat para guru dan para siswa tentang seberapa menarik e-modul yang akan dikembangkan oleh peneliti pada pembelajaran pendidikan agama Buddha tentang materi Meditasi pada jenjang kelas 6 sekolah dasar.
3. Mengetahui pendapat para guru dan para siswa tentang efisiensi aplikasi e-modul ajar yang akan dikembangkan oleh peneliti pada pembelajaran pendidikan agama Buddha tentang materi Meditasi pada jenjang kelas 6 sekolah dasar.

F. Manfaat Penelitian

Dari tujuan yang tertera maka dapat disimpulkan manfaat penelitian ini untuk mengetahui :

1. Manfaat Teoritis :

Penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan untuk penelitian lebih lanjut mengenai peningkatan keterampilan mengajar bagi para pendidik dalam mengajarkan materi meditasi melalui teknologi interaktif. Dari segi praktis, penelitian ini menjadi pedoman untuk mempelajari perkembangan siswa dan guru.

2. Manfaat Praktis :

a. Bagi Pendidik

1) Diharapkan bahwa hasil riset ini akan menjadi sumber belajar yang berharga bagi siswa. Dengan pengetahuan dari riset ini, diharapkan siswa akan lebih termotivasi dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Buddha. Mereka akan mengintegrasikan pengetahuan tersebut dalam pengalaman belajar mereka dan meningkatkan pemahaman tentang agama Buddha secara keseluruhan.

2) Selain itu, hasil riset ini diharapkan dapat membantu siswa dalam mengembangkan fleksibilitas belajar secara optimal. Dalam dunia pendidikan yang terus berkembang, fleksibilitas belajar yang sesuai dengan kebutuhan individu sangat penting. Dengan implementasi hasil riset ini, diharapkan siswa akan meningkatkan kemampuan dalam mengatasi tantangan pembelajaran dan mengembangkan strategi belajar yang efisien sesuai dengan gaya belajar mereka. Hal ini akan membantu

b. Bagi Peserta Didik

Harapan dari pengembangan e-modul ini ialah dapat memberikan inovasi bagi para guru dalam pengajaran Pendidikan Agama Buddha yang efektif, efisien, dan menarik.

G. Kebaharuan dan Orisinalitas Penelitian (*State of the Arts*)

Berbagai penelitian tentang e-modul pada pembelajaran telah dilakukan oleh para peneliti sebelumnya, yaitu :

Siti Khodijah Afsas (2023:1015-1035) melakukan studi dengan tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan e-modul berdasarkan media Augmented Reality (AR) dan menilai efektivitasnya dalam mengajarkan materi magnetik. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (R&D), khususnya model ADDIE, yang mencakup tahapan Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Hasil penelitian ini melibatkan 62 mahasiswa dari SMPN 40 Semarang, dengan ukuran sampel sebanyak 31 siswa yang dipilih melalui random sampling. Hasil validasi menunjukkan efektivitas tinggi, dengan pakar material menilai e-module sebesar 93,70% dan pakar media sebesar 92,01%, keduanya dikategorikan sebagai sangat valid. Selain itu, tes keterbacaan siswa mendapat skor 83,76%, menunjukkan kriteria yang sangat baik. Tes efektivitas mengungkapkan persentase kelengkapan pra-tes sebesar 64,5%, yang meningkat menjadi 90,3% pasca-implementasi, menunjukkan bahwa e-modul berbasis AR secara signifikan meningkatkan hasil pembelajaran dalam pendidikan sains pada bahan magnetik. Berdasarkan temuan, direkomendasikan bahwa e-modul berbasis Augmented Reality digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran sains, terutama untuk topik yang berkaitan dengan materi magnetik, untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa .

Aulia dkk, (2023:6249-6261) melakukan studi dengan tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan e-modul yang menggunakan beberapa representasi untuk mengajarkan bentuk molekul dan interaksi antar-molekul melalui teknologi augmented reality. Studi ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (RD), khususnya model ADDIE, yang mencakup lima fase: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Modul elektronik yang dikembangkan menerima skor validasi

tinggi dari pakar material (95,7%) dan pakar media (92,2%), menunjukkan kriteria yang sangat valid. Selain itu, tanggapan pengguna dari guru dan siswa juga positif, dengan persentase masing-masing 93,1% dan 93,7%, mencerminkan kriteria yang sangat baik. Pengujian satu lawan satu dengan tiga siswa dengan berbagai kemampuan memberikan umpan balik yang konstruktif untuk meningkatkan komponen e-module. Berdasarkan temuan, disarankan untuk terus menyempurnakan e-modul berdasarkan umpan balik pengguna, terutama dari tes satu-satu. Penelitian lebih lanjut dapat mengeksplorasi efektivitas jangka panjang e-modul dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep dan interaksi molekuler, serta penerapannya dalam pengaturan pendidikan yang berbeda.

Hernandha dkk, (2024:170-177) melakukan studi dengan tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menguji efektivitas alat media interaktif, khususnya Augmented Reality berbasis E-LAPEN, dalam meningkatkan minat siswa dalam belajar. Studi ini menggunakan pendekatan Penelitian dan Pengembangan (RnD) dengan model pengembangan ADDIE untuk mencapai tujuan ini. Studi ini menemukan bahwa modul E-LAPEN secara signifikan meningkatkan minat siswa dalam belajar. Validasi dari pakar material dan media menunjukkan bahwa modul ini sangat layak, masing-masing mendapat skor 95% dan 90%. Pra-tes dan pasca-tes dilakukan, mengungkapkan bahwa persentase siswa yang menunjukkan minat tinggi dalam belajar meningkat dari 57% menjadi 98% setelah menggunakan modul. Selain itu, ada peningkatan skor tes sebesar 20,98%. Berdasarkan temuan, disarankan agar pendidik memasukkan Augmented Reality berbasis E-LAPEN ke dalam strategi pengajaran mereka untuk mendorong keterlibatan siswa dan minat yang lebih besar dalam belajar. Penelitian lebih lanjut dapat mengeksplorasi efek jangka panjang dari media interaktif tersebut pada hasil pembelajaran.

Dianti dkk, (2023: 118-129) melakukan studi tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan modul pengajaran berbasis

Augmented Reality untuk meningkatkan pembelajaran sejarah di sekolah dasar. Studi ini menggunakan model ADDIE, yang mencakup fase Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi, dengan fokus pada konten sejarah yang terkait dengan kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam. Temuan penelitian menunjukkan bahwa modul pengajaran berbasis Augmented Reality menerima evaluasi tinggi dari berbagai ahli. Validator pakar material menilai itu 97,67%, validator pakar media 93,44%, dan praktisi 94,31%. Secara keseluruhan, modul ini dianggap sangat tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran sejarah, mencapai persentase rata-rata 81,19%. Berdasarkan penilaian positif, disarankan agar modul pengajaran berbasis Augmented Reality diterapkan di sekolah dasar untuk memfasilitasi pembelajaran sejarah. Skor validasi yang tinggi menunjukkan bahwa pendekatan inovatif ini dapat secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman tentang konten historis.

Beberapa penelitian terdahulu yang telah mengkaji pengembangan e-modul berbasis *augmented reality* pada berbagai mata pelajaran melatarbelakangi penelitian ini. Namun, penulis perlu melakukan penelitian berbeda dengan lebih spesifik mengembangkan e-modul berbasis *augmented reality* pada materi meditasi, khususnya untuk jenjang kelas 6 Sekolah Dasar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi berarti dalam dunia pendidikan, terutama dalam pengajaran meditasi yang menarik dan efektif. Peneliti lain belum pernah melakukan penelitian tentang elektronik modul berbasis *augmented reality* pada materi meditasi kelas 6 Sekolah Dasar.

H. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan sebagai berikut :

1. Pada halaman utama berisi judul, menu mulai, nama pengelola, tutorial, informasi dan menu keluar dari aplikasi.
2. Pada menu mulai dilengkapi dengan Kompetensi Dasar, Indikator Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran tentang Meditasi.
3. Adanya pedoman dalam penggunaan aplikasi *Augmented Reality* serta

informasi perihal pembuatan aplikasi *Augmented Reality* dan fitur yang disediakan.

4. Topik isi PAB kelas 6 contoh 2 yang diperkenalkan adalah Posisi Meditasi, Praktik Meditasi Cinta Kasih.
5. Membuat bahan ajar E-Modul yang cerdas menampilkan materi dimulai dengan merencanakan materi melalui *Unity* dan *Vuforia*, kemudian menanganinya sedemikian rupa di dalam produk untuk membuat E-Modul yang intuitif.
6. Bahan ajar E-Modul dilengkapi dengan materi yang logis, gambar ilustrasi menarik, serta pemahaman suara untuk memudahkan siswa memahami materi.
7. Pelatihan daya ingat siswa menggunakan tes menarik berupa bentuk pilihan ganda dan akan muncul skor.

I. Asumsi dan Keterbatasan Pengembang

Asumsi pengembangan produk sebagai berikut:

1. Membutuhkan ruang penyimpanan yang cukup besar pada handphone.
2. Bahan ajar e-modul wajib tersedia di handphone.