

Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Agama Buddha Berbasis Digital Untuk Mewujudkan Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Kelas 3 Fase B

Ririn Ernawati
Sekolah Tinggi Agama Buddha Negeri Sriwijaya,
Tangerang Banten
Email: ririn.ernawaty26@gmail.com

Kemanya Karbono
Sekolah Tinggi Agama Buddha Negeri Sriwijaya,
Tangerang Banten

E-ISSN

P-ISSN

Article Info

Received: 2025-04-26

Revised: 2025-05-16

Accepted: 2025-11-30

Doi Number

Abstract/Abstrak

This study aims to develop digital-based teaching materials for Buddhist Education in Grade 3 Phase B to support differentiated learning in line with the Merdeka Curriculum. The research method employed was Research and Development (R&D) using the Borg and Gall model, which involved initial product development, expert validation, and field trials. The developed teaching materials include a digital teaching module, instructional videos, Kahoot-based interactive quizzes, and Student Worksheets (LKPD). Validation results indicate a high validity scale for the teaching materials, while trials showed positive responses from students and teachers. This study concludes that digital-based teaching materials can accommodate diverse learning styles and optimally utilize technology.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar Pendidikan Agama Buddha berbasis digital untuk kelas 3 Fase B guna mendukung pembelajaran berdiferensiasi sesuai dengan Kurikulum Merdeka. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model Borg dan Gall yang melibatkan tahap pengembangan produk awal, validasi ahli dan uji coba lapangan. Bahan ajar yang dikembangkan mencakup modul ajar digital, video pembelajaran, kuis interaktif berbasis aplikasi Kahoot serta Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Hasil validasi menunjukkan uji kelayakan bahan ajar pada skala validitas tinggi, sedangkan uji coba menunjukkan respon positif dari peserta didik dan guru.

Penelitian ini menyimpulkan bahan ajar berbasis digital dapat mengakomodasi gaya belajar yang beragam dan memanfaatkan teknologi secara optimal.

Keywords: *digital teaching materials, differentiated learning, Merdeka Curriculum, learning styles, educational technology.*

Kata Kunci: bahan ajar digital, pembelajaran berdiferensiasi, Kurikulum Merdeka, gaya belajar, teknologi pendidikan.

Pendahuluan

Pengembangan bahan ajar merupakan salah satu komponen penting dalam pendidikan karena berperan dalam menentukan efektivitas pembelajaran. Di era modern, pendekatan dalam pendidikan telah mengalami perubahan dari metode pembelajaran satu arah menuju pada pembelajaran yang interaktif, fleksibel dan berpusat pada peserta didik. Fenomena ini menuntut pengembangan bahan ajar yang mampu membekali guru maupun peserta didik dengan keterampilan abad ke 21, seperti berpikir kritis, kreatif, kolaboratif dan komunikatif (Majid, 2014:132-134). Seirama dengan perkembangan teknologi, bahan ajar kini tidak terbatas pada format cetak, namun juga dapat memanfaatkan media digital untuk meningkatkan pengalaman belajar masing-masing peserta didik.

Kurikulum Merdeka saat ini menjadi dasar hampir seluruh institusi pendidikan di Indonesia dengan menekankan pentingnya pembelajaran berdiferensiasi. Pendekatan ini berfokus pada pemenuhan kebutuhan belajar masing-masing individu dengan menyesuaikan strategi pengajaran, materi dan penilaian yang didasarkan pada perbedaan kemampuan, minat dan gaya belajar peserta didik. Gaya belajar peserta didik seperti visual, auditori dan kinestetik menjadi faktor utama yang harus dipertimbangkan dalam pengembangan bahan ajar. Selain itu, tantangan dalam pendidikan modern yakni penggunaan teknologi yang meluas dapat dimanfaatkan untuk mendukung pembelajaran berbasis digital. Munir (2020:112) menekankan bahwa bahan ajar berbasis digital dirancang untuk dapat menciptakan fleksibilitas dalam pembelajaran dan memungkinkan akses kapan saja serta di mana saja. Kurikulum Merdeka memberikan peluang untuk menerapkan pembelajaran berdiferensiasi, dimana peserta didik dapat belajar sesuai kebutuhan, minat dan gaya belajarnya. Menurut Suparno (2018:156) pembelajaran berdiferensiasi melibatkan

penyesuaian dalam konten, proses dan produk untuk memastikan kebutuhan belajar individu terpenuhi secara optimal.

Kecenderungan peserta didik masa kini untuk menggunakan perangkat layar memberikan tantangan sekaligus peluang. Penelitian Abdulatif dan Lestari (2021:1491) menunjukkan bahwa peningkatan *screen time* selama masa pandemi memberikan dampak signifikan terhadap kebiasaan belajar peserta didik. Namun, hal ini juga membuka peluang bagi guru untuk memanfaatkan perangkat tersebut sebagai media belajar digital yang lebih menarik dan relevan. Sebagai contoh, bahan ajar berbasis video pembelajaran dapat memenuhi kebutuhan peserta didik dengan gaya belajar auditorial dan visual, sementara kuis interaktif dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dapat mendukung gaya belajar kinestetik (Slameto, 2015:55).

Pengembangan bahan ajar berbasis digital memerlukan pendekatan sistematis dan berbasis penelitian. Model pengembangan Borg dan Gall (1983:775) memberikan panduan langkah-langkah yang terstruktur dalam menghasilkan bahan ajar yang baik. Model pengembangan ini dapat menghasilkan produk yang layak karena melalui proses pengujian dan validasi serta penyesuaian dengan kebutuhan peserta didik. Dalam penelitian ini, penggunaan teknologi seperti aplikasi Kahoot untuk kuis interaktif, video pembelajaran yang sesuai prinsip multimedia (Mayer, 2005) serta LKPD yang mendorong aktivitas kinestetik dapat dijadikan sebagai strategi efektif untuk mendukung pembelajaran berdiferensiasi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mengembangkan bahan ajar Pendidikan Agama Buddha berbasis digital bagi peserta didik kelas 3 SD Fase B sebagai upaya untuk mendukung implementasi Kurikulum Merdeka dengan memberikan solusi pembelajaran interaktif dan fleksibel sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan Borg dan Gall yang sesuai untuk pengembangan bahan ajar pendidikan. Tahapan meliputi analisis kebutuhan, desain produk, validasi, uji coba hingga implementasi. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, wawancara dan pengisian angket validasi melalui Google Formulir dan menghasilkan rancangan

bahan ajar berbasis digital seperti modul, video pembelajaran, kuis interaktif dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Produk awal divalidasi oleh ahli media dan diuji coba pada skala kecil untuk mendapatkan masukan perbaikan sebelum digunakan secara luas.

Subjek penelitian adalah guru Pendidikan Agama Buddha dan peserta didik kelas 3 Fase B serta bahan ajar digital diujikan dengan skala terbatas pada Sekolah Dasar Universal Kelapa Gading. Instrumen penelitian mencakup angket validasi media, wawancara dan observasi untuk menilai kelayakan produk. Analisis data dilakukan secara kuantitatif dengan menggunakan model V-Aiken untuk mengukur validitas dan secara kualitatif melalui deskripsi naratif dari hasil observasi.

Hasil dan Pembahasan

Karakteristik Bahan Ajar Berbasis Digital

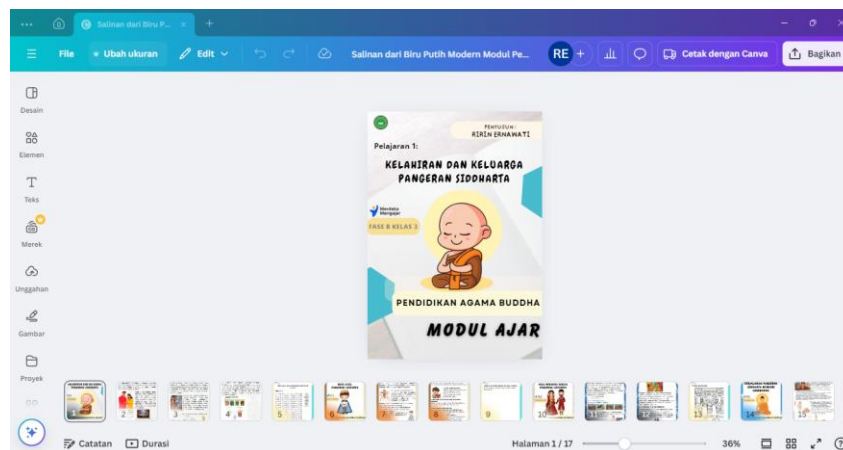
Bahan ajar Pendidikan Agama Buddha berbasis digital yang dikembangkan dalam penelitian ini dirancang untuk menjawab kebutuhan pembelajaran yang fleksibel, interaktif, dan adaptif terhadap gaya belajar peserta didik kelas 3 Fase B. Pemanfaatan teknologi digital dalam bahan ajar ini tidak hanya meningkatkan akses peserta didik dan guru, namun juga mengintegrasikan elemen multimedia, aktivitas pendukung pembelajaran, serta fitur inovatif seperti *QR Code* yang dapat digunakan untuk mengakses materi secara online maupun offline, baik secara mandiri maupun berkelompok. Inovasi ini memberikan pengalaman belajar yang menarik, efisien, dan relevan dengan nilai-nilai ajaran Buddha. Bahan ajar ini juga mendukung prinsip pembelajaran yang fleksibel karena dapat diakses kapan saja melalui berbagai perangkat digital dan digunakan secara offline di daerah dengan keterbatasan akses internet. Selain itu, bahan ajar ini bersifat ramah lingkungan melalui konsep *paperless*, yang mengurangi kebutuhan cetak dan mempercepat distribusi materi. Interaktivitas dalam pembelajaran ditingkatkan melalui penggunaan video, animasi, audio, dan kuis interaktif yang mendorong partisipasi aktif peserta didik.

Pendekatan yang digunakan dalam pengembangan bahan ajar digital ini menekankan pada prinsip-prinsip pembelajaran modern, yaitu multimodalitas, diferensiasi, personalisasi, interaktivitas, serta keberlanjutan. Pendekatan multimodal

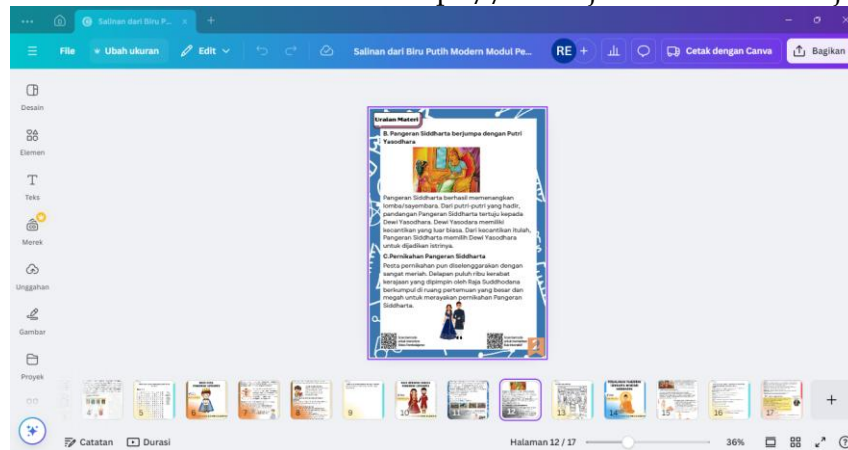
diimplementasikan untuk mengakomodasi berbagai gaya belajar peserta didik yakni visual, auditori, dan kinestetik melalui pemanfaatan media seperti teks, gambar, animasi, audio, video, serta aktivitas fisik dalam Lembar Kerja Peserta Didik. Prinsip diferensiasi dan personalisasi menjadi dasar dalam penyusunan konten, memberikan fleksibilitas dalam kecepatan, kapasitas, dan cara belajar yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik masing-masing individu. Selain itu, prinsip interaktivitas tercermin melalui penyertaan elemen multimedia dan kuis digital yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar. Bahan ajar ini juga memiliki prinsip keberlanjutan dengan konsep *paperless* dan distribusi digital. Kebaruan dari bahan ajar ini tampak melalui integrasi *QR Code* sebagai penghubung langsung antara materi pembelajaran online dan offline, menjadikannya sebagai inovasi yang mendukung efisiensi, aksesibilitas, dan relevansi pembelajaran Pendidikan Agama Buddha di era digital.

Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Digital dalam Mewujudkan Pembelajaran Berdiferensiasi

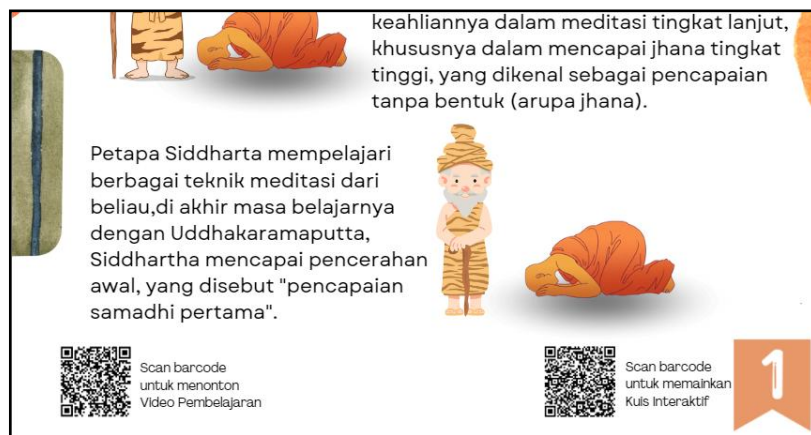
Perancangan bahan ajar dimulai dari menyusun modul ajar melalui aplikasi Canva dengan memasukkan materi-materi pembelajaran ditambah dengan gambar-gambar ilustrasi yang mendukung pembelajaran.



Gambar 1. Proses Pembuatan Bahan Ajar melalui Aplikasi Canva



Gambar 2. Materi pada Modul Ajar Digital

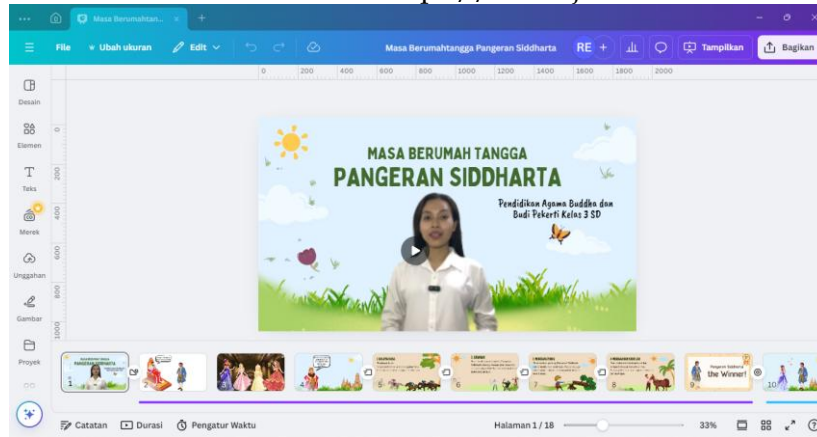


Gambar 3. Akses ke Video Pembelajaran dan Kuis melalui QR Code



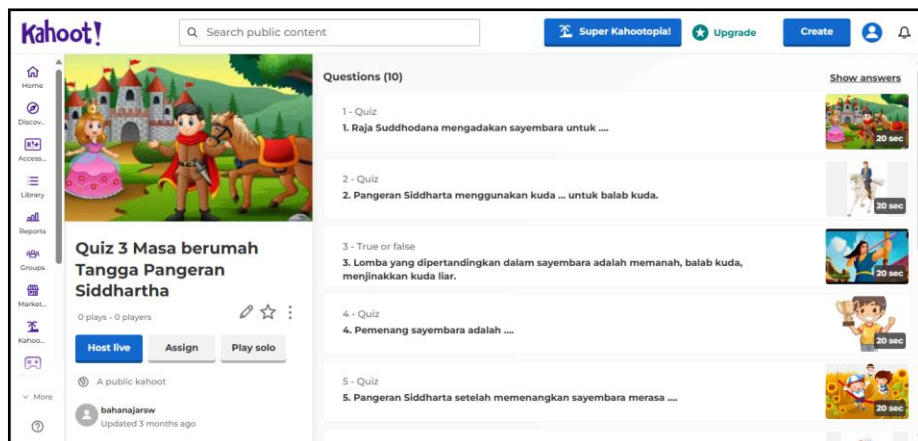
Gambar 4. Cover Modul Digital, Materi dan LKPD

Setelah materi disajikan dalam modul ajar, peneliti membuat video pembelajaran dengan materi yang telah tersajikan di modul ajar, kemudian melakukan penyuntingan dan penambahan animasi agar lebih menarik.



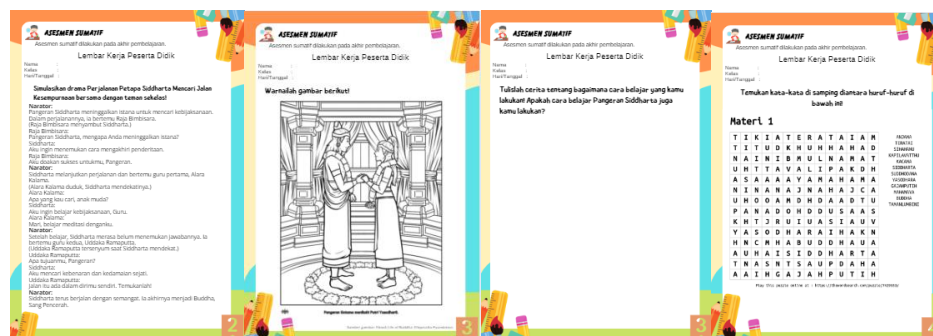
Gambar 5. Proses Edit Video Pembelajaran

Tahap selanjutnya adalah pembuatan soal pilihan ganda atau benar dan salah untuk dimasukkan ke aplikasi Kahoot. Setelah soal dimasukkan ke aplikasi Kahoot, kemudian dilakukan percobaan untuk mengoperasikan kuis melalui aplikasi dan mengecek kembali kesalahan-kesalahan minor, seperti kesalahan penulisan maupun peletakan kunci jawaban.



Gambar 6. Kuis Interaktif melalui Aplikasi Kahoot

Terakhir adalah pembuatan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang memuat tentang tugas-tugas berbentuk praktik atau simulasi.



Gambar 7. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Untuk mempermudah akses peserta didik, dimodul ajar digital juga dilengkapi *QR Code* untuk akses ke website atau aplikasi Kahoot untuk memainkan kuis interaktif, video dan LKPD juga diletakan menjadi satu file dengan modul ajar digital.



Gambar 8. *QR Code* untuk akses ke aplikasi Kahoot dan Video Pembelajaran
Kemudian, produk jadi dari hasil penelitian pengembangan ini selesai dibuat untuk setengah semester ganjil serta dapat dilihat secara keseluruhan pada halaman lampiran.

Tingkat Kelayakan Bahan Ajar Pendidikan Agama Buddha Berbasis Digital

Sebelum produk bahan ajar digital diujicobakan ke peserta didik, validasi ahli dilakukan untuk menguji kelayakan bahan ajar sebelum digunakan. Uji validitas masing-masing bahan ajar dilakukan secara terpisah. Modul ajar, kuis dan LKPD diujikan kepada ahli materi yang meliputi pengawas Pendidikan Agama Buddha, kepala sekolah, guru Pendidikan Agama Buddha yang memiliki pengalaman sebagai *content creator* video pembelajaran Pendidikan Agama Buddha. Modul ajar digital diujikan kepada ahli materi dengan jumlah validator sebanyak 2-3 orang, kemudian video pembelajaran diujikan kepada ahli media dengan jumlah validator sebanyak 5 orang, keseluruhan proses uji validitas dilakukan melalui pengisian Google formulir. Hasil validitas pada modul ajar adalah 66,7% sesuai dan 33,3% sangat sesuai, artinya bahan ajar dapat digunakan dengan sedikit perbaikan. Kemudian analisis validitas isi pada modul ajar digital dilakukan dengan menggunakan analisis teori V-Aiken dengan hasil V 0,72 atau dalam kategori validitas tinggi. Untuk uji validitas soal-soal dalam kuis dianalisis menggunakan teori Gergory dengan hasil 1 yang artinya validitas sangat tinggi. Hasil validitas video pembelajaran adalah 60% dengan keterangan bahan ajar dapat digunakan dengan sedikit perbaikan dan 40% dengan keterangan bahan ajar dapat digunakan tanpa perbaikan. Kemudian analisis validitas isi pada video pembelajaran dilakukan dengan menggunakan analisis teori V-Aiken dengan hasil 0,79 atau dalam kategori validitas tinggi.

Catatan-catatan untuk perbaikan dari validator pada modul ajar meliputi ukuran tulisan yang perlu disesuaikan dengan kelas atau fase peserta didik, materi perlu diringkas, pemilihan bahasa dalam soal kuis perlu disesuaikan dengan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik dan bentuk aktivitas dalam Lembar Kerja Peserta Didik perlu dibuat lebih beragam. Sedangkan saran perbaikan pada video pembelajaran lebih menekankan pada stimulus atau variasi interaksi yang perlu diperkuat, intonasi dan pembawaan perlu lebih disesuaikan untuk kelas 3 SD. Untuk kuis interaktif melalui aplikasi Kahoot hanya perlu pelatihan bagi guru dan peserta didik dalam pengoperasian aplikasinya. Setelah produk diperbaiki, kemudian dilakukan uji coba pada skala kecil yakni di SD Universal Kelapa Gading kelas 3 Fase B dengan mlah peserta didik 2 anak. Berdasarkan hasil observasi langsung yang dilakukan saat uji coba produk sebanyak 2 kali tanggal 16 dan 18 November 2024, peserta didik terlihat antusias dalam pembelajaran menggunakan media yang beragam. Setelah proses uji coba produk, dilakukan wawancara singkat dengan peserta didik untuk mendapatkan respon peserta didik mengenai bahan ajar. Peserta didik sepakat menyatakan bahwa bahan ajar yang digunakan saat pembelajaran sangat menarik dan bervariasi, daripada hanya menggunakan buku siswa sebagai panduan belajar.

Pembahasan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah bahan ajar berbasis digital dalam bentuk modul ajar, video pembelajaran, kuis interaktif melalui aplikasi Kahoot, dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Buddha untuk peserta didik kelas 3 Fase B. 1) Modul Ajar merupakan bahan ajar utama yang menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk teks dan gambar dengan desain visual yang menarik. Modul ini disusun menggunakan aplikasi *Canva* dan mencakup tema pembelajaran yang sesuai dengan Capaian Pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka. Modul ajar dilengkapi dengan QR Code untuk mengarahkan peserta didik secara langsung ke video pembelajaran, kuis interaktif, dan LKPD yang relevan. Modul ini dirancang agar mudah diakses melalui berbagai perangkat digital serta dapat diunduh untuk penggunaan offline, 2) Video pembelajaran adalah bahan

ajar yang berfungsi untuk menyampaikan materi secara visual dan auditori. Setiap video disusun berdasarkan isi modul ajar dan dilengkapi dengan narasi serta animasi yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik kelas 3 SD. Tujuannya adalah untuk memperkuat pemahaman konsep dan meningkatkan daya tarik peserta didik terhadap materi, terutama dalam topik seperti Riwayat Hidup Buddha Gotama dan nilai-nilai ajaran Buddha lainnya, 3) Kuis interaktif berbasis aplikasi Kahoot ini digunakan sebagai alat asesmen formatif dengan pendekatan gamifikasi untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik. Kuis melalui aplikasi ini disusun dalam berbagai mode pelaksanaan seperti *teach*, *challenge*, dan *study*. Kuis interaktif ini memungkinkan peserta didik untuk mengakses dan mengerjakan soal melalui tautan *QR Code*. Soal disusun dalam bentuk pilihan ganda dan benar-salah sesuai dengan materi pembelajaran yang dibahas, 4) Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dirancang sebagai sarana pembelajaran aktif dan kinestetik. Berisi aktivitas seperti menggambar, mewarnai, menjodohkan, teka-teki silang, dan simulasi praktik nilai-nilai ajaran Buddha di rumah. LKPD ini bertujuan mengasah kreativitas, keterampilan motorik, dan pemahaman peserta didik secara kontekstual terhadap materi pembelajaran. Seluruh aktivitas pada LKPD dikaitkan langsung dengan tema yang telah dipelajari dalam modul dan video.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar berbasis digital dalam pada mata pelajaran Pendidikan Agama Buddha untuk peserta didik kelas 3 Fase B telah berhasil memenuhi kebutuhan pendidikan modern yang fleksibel, interaktif dan adaptif terhadap gaya belajar peserta didik yang beragam serta memenuhi tuntutan pembelajaran berdiferensiasi pada Kurikulum Merdeka. Dengan mengintegrasikan prinsip-prinsip fleksibilitas, *paperless*, multimodal dan efisiensi akses melalui *QR Code* menjadikan bahan ajar digital ini tidak hanya mendukung pembelajaran berbasis teknologi, tetapi dapat mengakomodasi gaya belajar peserta didik baik secara visual, auditori maupun kinestetik. Bahan ajar digital ini dirancang untuk dapat digunakan dan diakses dimana saja, kapan saja bahkan dalam kondisi keterbatasan akses internet. Fitur offline pada modul ajar dapat diunduh serta penggunaan *QR Code* untuk menghubungkan peserta didik dengan video pembelajaran, kuis interaktif dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan

inovasi yang menunjukkan kebaruan (*novelty*) dalam penelitian ini dibandingkan dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Selain itu, implementasi elemen multimedia dapat meningkatkan daya tarik dan efektifitas pembelajaran, khususnya dalam menggambarkan konsep-konsep dalam Riwayat Hidup Buddha Gotama. Hal ini sesuai dengan hasil observasi yang menunjukkan respon positif peserta didik selama proses uji coba produk. Hanya saja, proses pengembangan dalam penelitian ini dilakukan hanya sampai pada uji lapangan terbatas, yakni uji coba dalam skala kecil di satu sekolah yaitu SD Universal Kelapa Gading dengan jumlah peserta didik dua orang.

Validasi bahan ajar oleh para ahli menunjukkan bahwa modul ajar, video pembelajaran dan kuis interaktif yang dikembangkan telah mencapai tingkat validitas tinggi. Modul ajar digital memperoleh nilai validitas isi dengan V-Aiken sebesar 0,72 sedangkan video pembelajaran mencapai nilai V 0,79 yang keduanya termasuk dalam kategori validitas tinggi. Kuis interaktif melalui aplikasi Kahoot juga menunjukkan validitas sangat tinggi dengan nilai analisis Gregory sebesar 1. Temuan ini mengindikasikan bahwa bahan ajar digital yang dikembangkan layak digunakan dengan perbaikan-perbaikan kecil, seperti penyesuaian ukuran tulisan, penyederhanaan bahasa soal serta penambahan variasi aktivitas pada LKPD. Implikasi teoritis dari penelitian ini adalah hasil penelitian pengembangan ini berkontribusi dalam memperkaya literatur tentang pengembangan bahan ajar berbasis digital, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Buddha. Secara praktis, penelitian ini memberikan panduan bagi guru atau pendidik dan pengembang bahan ajar dalam menciptakan media pembelajaran yang fleksibel, efektif dan inovatif melalui fitur-fitur *QR Code* dan akses offline. Hal ini dapat membuka peluang untuk diterapkannya bahan ajar ini tidak hanya pada pembelajaran agama namun juga pada mata pelajaran lainnya, terutama di wilayah dengan keterbatasan akses internet sehingga dapat memberikan solusi terhadap tantangan teknologi dalam pendidikan.

Observasi selama uji coba produk di SD Universal Kelapa Gading kelas 3 Fase B menunjukkan peserta didik merespon pembelajaran dengan bahan ajar digital ini secara positif. Antusias peserta didik terlihat dari ketertarikan peserta didik terhadap

bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan wawancara singkat, peserta didik menyatakan bahwa penggunaan bahan ajar ini lebih menarik dibandingkan metode pembelajaran berbasis buku teks. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar digital mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Namun, penelitian ini juga mengidentifikasi tantangan dalam implementasi bahan ajar digital, seperti perlunya pelatihan teknis bagi guru dan peserta didik dalam mengoperasikan aplikasi Kahoot. Selain itu karena keterbatasan waktu dan anggaran penelitian, materi pada bahan ajar yang selesai dibuat hanya dapat digunakan dalam waktu setengah semester ganjil yang terdiri dari empat materi pokok pembelajaran. Secara umum, penelitian ini berhasil menunjukkan pengembangan bahan ajar berbasis digital berbasis multimedia yang tidak hanya relevan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Buddha, tetapi berpotensi untuk diterapkan ke dalam berbagai mata pelajaran lainnya. Kebaruan dalam penelitian ini menggabungkan pada elemen teknologi dan pedagogik dalam satu modul ajar digital yang fleksibel, menarik dan efektif.

Produk Bahan Ajar Pendidikan Agama Buddha Berbasis Digital



DAFTAR ISI

Cover Modul.....	i
Daftar Isi.....	ii
Prakata.....	iii
Pelajaran 1. Kelahiran dan Keluarga Pangeran Siddharta.....	1
A. Kelahiran Pangeran Siddharta.....	2
B. Dewi Mahamaya Melahirkan.....	3
C. Keluarga Pangeran Siddharta.....	4
Lembar Kerja Peserta Didik 1.....	5
Pelajaran 2. Masa Kecil Pangeran Siddharta.....	6
A. Pangeran Siddharta Bersekolah.....	7
B. Cara Belajar Pangeran Siddharta.....	8
Lembar Kerja Peserta Didik 2.....	9
Pelajaran 3. Masa Berumahtangga Pangeran Siddharta.....	10
A. Sayembara yang Diikuti Pangeran Siddharta.....	11
B. Pangeran Siddharta Berjumpa dengan Putri Yasodhara.....	12
C. Pernikahan Pangeran Siddharta.....	12
Lembar Kerja Peserta Didik 3.....	13
Pelajaran 4. Perjalanan Petapa Siddharta Mencari Kebenaran..	14
A. Bertemu Raja Bimbisara.....	15
B. Berguru kepada Alara Kalama.....	15
C. Berguru kepada Udakaramaputta.....	15
Lembar Kerja Peserta Didik 4.....	16
Glosarium.....	17
Panduan Penggunaan Modul.....	17
Daftar Pustaka.....	17





PRAKATA

Namo Buddhaya,
Puji syukur kita panjatkan ke hadapan Sanghyang Adi Buddha, Para Buddha, Bodhisattva, dan Mahasattva atas berkah dan bimbingan-Nya, sehingga modul belajar ini dapat hadir untuk menemani anak-anak belajar dengan lebih menyenangkan. Melalui modul digital ini, kita akan belajar bersama-sama tentang nilai-nilai luhur dalam Pendidikan Agama Buddha dengan cara yang lebih seru dan penuh warna. Modul ini dibuat agar anak-anak dapat belajar sesuai dengan cara yang disukai. Dengan bantuan teknologi, modul ini dirancang supaya lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami.

Tentu saja, perjalanan menyusun modul ini tidak bisa berjalan sendirian. Saya ingin mengucapkan terima kasih kepada banyak pihak yang telah membantu. Walaupun modul ini telah selesai dibuat, saya menyadari bahwa masih ada banyak hal yang bisa diperbaiki. Jadi, jika kalian punya ide atau saran, jangan ragu untuk berbagi, ya. Saya harap modul ini dapat membantu anak-anak belajar dengan lebih baik dan memberikan inspirasi bagi teman-teman lainnya.

Selamat belajar dan tetap semangat, ya!
Semoga semua makhluk hidup berbahagia.

Tangerang, 19 Desember 2024

Ririn Ernawati
Penulis





**PENYUSUN :
RIRIN ERNAWATI**

Pelajaran 1:

KELAHIRAN DAN KELUARGA PANGERAN SIDDHARTA



FASE B KELAS 3



PENDIDIKAN AGAMA BUDDHA

MODUL DIGITAL

Uraian Materi

A. Kelahiran Pangeran Siddharta

Di India Utara, terdapat sebuah kerajaan yang dipimpin oleh Raja Suddhodana dengan permaisuri Ratu Dewi Mahamaya. Raja Suddhodana dan Ratu Mahamaya sudah lama menikah namun, belum juga memiliki seorang putra.



Keesokan harinya ia menceritakan mimpi tersebut kepada suaminya, Raja Suddhodana.

Pada suatu malam dalam tidurnya, Ratu Mahamaya bermimpi seekor gajah putih dengan sekuntum bunga teratai di belalainya, mengitari Ratu sebanyak tiga kali. Lalu gajah tersebut masuk ke dalam perut Ratu Mahamaya.



Sumber: Buku PAB Kurtilas kelas 2 edisi revisi 2017

Raja Suddhodana memanggil para Brahmana untuk meramalkan arti mimpi, dan para brahmana meramalkan bahwa Ratu Dewi Mahamaya akan mengandung seorang putra.

Uraian Materi

B. Dewi Mahamaya Melahirkan

Setelah usia kandungannya mencapai 10 bulan, Ratu bermaksud untuk melahirkan di rumah orang tuanya di Kerajaan Devadaha. Akhirnya dengan, Ratu melakukan perjalanan ke Devadaha. Di tengah perjalanan tersebut Ratu bersama rombongan beristirahat di sebuah Taman yang bernama Taman Lumbini.



Sumber: Buku PAB Kurtilas edisi revisi 2017

Saat itu ratu ingin beristirahat di taman tersebut, namun Ratu merasa ingin melahirkan. Akhirnya dengan posisi berdiri berpegangan pada dahan pohon Sala, Ratu melahirkan seorang putra. Saat itu tepat Purnama di bulan Waisak tahun 623 SM.

Pada saat bayi lahir, bayi tersebut dapat berkata:
“Akulah pemimpin dunia ini,
Akulah yang tertua di dunia ini,
Akulah yang teragung di dunia ini,
Inilah kelahiranku yang terakhir,
Tak akan ada tumimbal lahir lagi bagiku.”



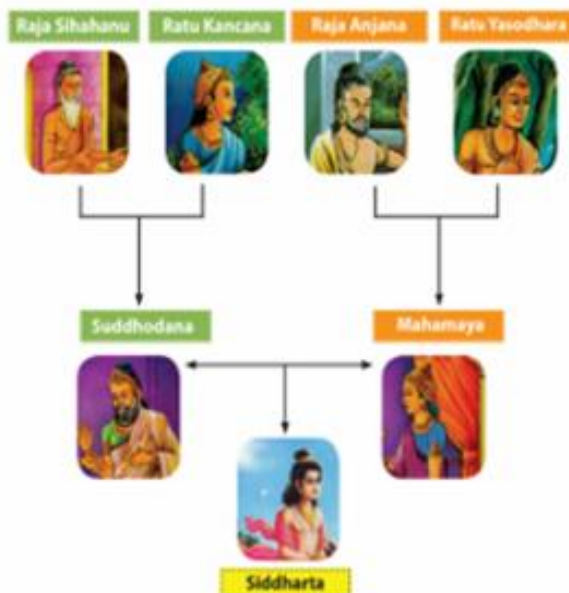
3

Uraian Materi

C. Keluarga Pangeran Siddharta

Susunan keluarga Pangeran Siddharta adalah ayah, ibu, kakek, dan nenek. Ayahnya bernama Suddhodana. Ibunya bernama Mahamaya. Kakek dari ayah adalah Raja Sihahanu. Nenek dari ayah adalah Ratu Kaccana. Kakek dari ibu adalah Raja Anjana. Nenek dari ibu adalah Ratu Yasodhara. Perhatikan gambar silsilah keluarga Pangeran Siddharta berikut ini!

Susunan Keluarga Pangeran Siddharta



Sumber: Buku PAB Kurtilas kelas 1 edisi revisi 2017



Scan barcode
untuk menonton
Video Pembelajaran



Scan barcode
untuk memainkan
Kuis Interaktif



ASESMEN SUMATIF

Asesmen sumatif dilakukan pada akhir pembelajaran.

Lembar Kerja Peserta Didik 1

Nama :
Kelas :
Hari/Tanggal :

Temukan kata-kata di samping diantara huruf-huruf di bawah ini!

Materi 1

T	I	K	I	A	T	E	R	A	T	A	I	A	M
T	I	T	U	D	K	H	U	H	H	A	H	A	D
N	A	I	N	I	B	M	U	L	N	A	M	A	T
U	H	T	T	A	V	A	L	I	P	A	K	D	H
A	S	A	A	A	A	Y	A	M	A	H	A	M	A
N	I	N	A	N	A	J	N	A	H	A	J	C	A
U	H	O	O	A	M	D	H	D	A	A	D	T	U
P	A	N	A	D	O	H	D	D	U	S	A	A	S
K	H	T	J	R	U	I	U	A	S	I	A	U	V
Y	A	S	O	D	H	A	R	A	I	H	A	K	N
H	N	C	M	H	A	B	U	D	D	H	A	U	A
A	U	H	A	I	S	I	D	D	H	A	R	T	A
T	N	A	S	N	T	S	A	U	P	D	A	H	A
A	A	I	H	G	A	J	A	H	P	U	T	I	H

ANJANA
TERATAI
SIHAHANU
KAPILAVATTHU
KACANA
SIDDHARTA
SUDDHODANA
YASODHARA
GAJAHPUTIH
MAHAMAYA
BUDDHA
TAMANLUMBINI

Play this puzzle online at : <https://thewordsearch.com/puzzle/7429553/>

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, kesimpulan yang dapat diambil adalah bahan ajar berbasis digital yang dikembangkan memiliki karakteristik fleksibel, interaktif dan adaptif terhadap gaya belajar visual, auditori dan kinestetik peserta didik kelas 3 Fase B. Modul ajar digital dilengkapi dengan *QR Code* untuk mempermudah akses pada video pembelajaran dan kuis interaktif. Keseluruhan ragam bahan ajar ini dirancang untuk mendukung pembelajaran berdiferensiasi sesuai Kurikulum Merdeka. Validasi dari para ahli menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis digital memiliki tingkat kelayakan yang tinggi. Uji coba pada peserta didik menunjukkan respon positif dengan peserta didik menyatakan bahwa bahan ajar ini menarik dan memotivasi semangat belajar peserta didik.

Saran penelitian untuk pengembangan lebih lanjut diantaranya pengembangan bahan ajar berbasis digital harus terus dilakukan agar tetap relevan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan peserta didik. Penambahan fitur interaktif seperti simulasi berbasis *Augmented Reality* (AR) dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik. Penelitian lanjutan disarankan untuk menguji efektivitas bahan ajar ini diberbagai sekolah dengan latar belakang sosial dan budaya yang berbeda untuk memastikan keberhasilan implementasi bahan ajar digital. Selain itu, guru perlu mendapatkan pelatihan khusus dalam mengoperasikan dan menerapkan bahan ajar digital. Perhatian dari sekolah mengenai penyediaan akses internet yang stabil dan perangkat digital yang memadai diperlukan, terutama pada daerah yang memiliki keterbatasan akses internet.

Referensi

- Abdulatif, Sofian dan Triana Lestari. (2021). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak di Masa Pandemi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol.5 No.1 Tahun 2021.
- Astuti. (2021). Pengembangan Modul Ajar Berbasis Pembelajaran Berdiferensiasi. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains (J-PiMat)*, Vol. 5, No. 1, 2021.

- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). *Educational Research: An Introduction*. New York: Longman.
- Dun, R., & Dunn, K. (1978). *Teaching Students Through Their Individual Learning Styles: A Practical Approach*.
- Hamalik, O. (2014). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- Hardiansyah, Hadi dkk. (2023). Pengembangan LKPD Interaktif dalam Pembelajaran Berdiferensiasi. *Jurnal DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, Vol. 7, No. 3, 2023.
- Hidayati, Amilia S, dkk. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Gaya Kelas IV di SDN Sukoiber 1 Jombang. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, Vol. 6, No. 1, 2019.
- Majid, A. (2014). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. (2018). *Strategi Pembelajaran Inovatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Munir. (2020). *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta. Hal. 112.
- Prastowo, A. (2019). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: DIVA Press. Hal. 89.
- Purnomo, H. (2021). *Pembelajaran di Era Digital*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Riyanto, Y. (2020). *Konsep Dasar dan Model Pembelajaran*. Surabaya: Prenadamedia Group.
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. Hal. 407.
- Sukmadinata, N. S. (2020). *Pengembangan Kurikulum Teori dan Praktik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suparno, P. (2018). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Kanisius.
- Daryanto. (2013). *Konsep dan Pedoman Pengembangan Modul Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Mayer, R. E. (2005). *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design*. O'Reilly Media.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2007). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.