

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Keseimpulan penelitian ini menunjukkan prosedur pengembangan media pembelajaran *Dhamma Quest* pada simbol-simbol agama buddha untuk sekolah minggu buddha wihara Dhamma Suci mengikuti metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Berikut adalah tahapan yang digunakan 1) Analisis Kebutuhan: menentukan potensi dan masalah, termasuk dalam analisis materi dan analisis siswa; 2) desain produk: menyusun konten produk berdasarkan tujuan yang akan dikembangkan, pada tahap ini storyboard dibuat dengan beberapa bagian seperti tampilan awal, tampilan menu dan isi media; 3) pengembangan produk: media *Dhamma Quest* dikembangkan dengan menggunakan perangkat lunak *microsoft Powerpoint* dan *Inspiring Suite* serta *web bulider 2 Apk* untuk convert menjadi Aplikasi; 4) validasi produk: melibatkan ahli materi dan media untuk memastikan produk yang dikembangkan layak digunakan. 5). Uji coba produk: dilakukan di Sekolah Minggu Buddha Wihara Dhamma Suci dengan model one group pretest-posttest. Siswa menggunakan aplikasi dhamma quest untuk belajar dan hasilnya dibandingkan dengan sebelum dan sesudah menggunakan media untuk mengukur peningkatan pemahaman dan efektivitas pembelajaran. 6). Revisi dan penyempurnaan: Berdasarkan masukan dari uji coba dan validasi, revisi dilakukan untuk meningkatkan kualitas dan kemudahan penggunaan aplikasi dhamma quest sebelum diterapkan secara luas di kelas. Langkah-langkah ini memastikan bahwa aplikasi dhamma quest dikembangkan dengan mempertimbangkan kebutuhan pembelajaran yang efektif dan interaktif, sesuai dengan materi simbol-simbol agama buddha.

Pada tahap penggunaan media pembelajaran "*Dhamma Quest*" siswa sekolah minggu sangat positif. Dimana Mereka menunjukkan antusiasme tinggi, merasa lebih tertarik dan terlibat dalam pembelajaran, serta lebih mudah memahami makna dari simbol-simbol agama Buddha melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan dan media *Dhamma Quest* pada materi "Simbol-Simbol Agama buddha" untuk sekolah minggu buddha wihara dhamma suci dinilai sangat layak dikembangkan dan digunakan. Berdasarkan hasil validasi yang melibatkan ahli materi dan ahli media, *Dhamma Quest* mendapatkan skor 4,56 yang setara dengan presentase 91% dalam kategori sangat layak. Selain itu, hasil uji coba yang menggunakan metode pretest-posttes menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman dimana rata-rata nilai posttes (81,9) lebih tinggi dibandingkan nilai pretest (42,5). Dengan pencapaian ini, media *Dhamma Quest* dinilai efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa dan layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi simbol-simbol agama buddha.

B. Implikasi

Bagi Sekolah Minggu Buddha dan tenaga pendidik, Media pembelajaran ini dapat menjadi solusi untuk mengatasi keterbatasan sumber dan media pembelajaran dimana yang pembelajaran masih konvensional. Guru bisa lebih efektif dalam menyampaikan materi agar lebih kompleks dengan cara yang interaktif dan menarik, sementara bagi siswa dapat belajar lebih mandiri dan terlibat secara langsung dalam memahami materi. Sekolah minggu diharapkan dapat terus mendorong penggunaan teknologi dalam pembelajaran guna meningkatkan kualitas pendidikan

C. Saran

Guru diharapkan terus meningkatkan kompetensi teknologi dalam pembelajaran dan lebih aktif menggunakan media pembelajaran berbasis digital untuk menciptakan

suasana belajar yang lebih interaktif. Pelatihan lanjutan mengenai penggunaan teknologi pembelajaran juga sangat diperlukan agar dapat meningkatkan kemampuan dalam mengajar. Selain itu, pembaca diharapkan dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai referensi untuk mengembangkan dan menggunakan media Dhamma Quest dalam berbagai studi. Media pembelajaran Dhamma Quest tidak hanya terbatas pada pendidikan Agama Buddha, tetapi juga dapat diterapkan dalam berbagai ilmu lainnya guna mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik.