

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP
PENINGKATAN KREATIVITAS SISWA SEKOLAH MINGGU BUDDHA (SMB)
DI KECAMATAN TANJUNG SARI**



SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Keagamaan Buddha (S.Pd)

Oleh:

**Nama : Agus Saputra
NPM : 2021101034**

**Program Studi Pendidikan Keagamaan Buddha
Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha
JINARAKKHITA
LAMPUNG
Juli 2025**

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir skripsi

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP PENINGKATAN KREATIVITAS SISWA SEKOLAH MINGGU BUDDHA (SMB) DI KECAMATAN TANJUNG SARI

Disusun oleh :

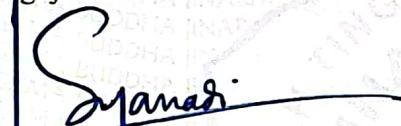
Agus Saputra

2021101034

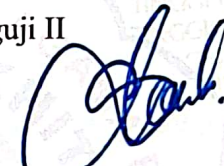
Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi Pendidikan
Keagamaan Buddha Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha Jinarakkhita Lampung

Pada tanggal, 4 Juli 2025

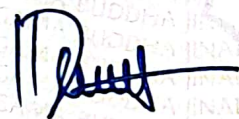
Penguji I


Juni Suryahadi, M.Pd
NIDN.2921069302

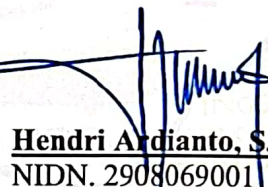
Penguji II


Dr. Sidartha Adi Gautama, S.Ag., M.Pd
NIDN. 2923078301

Pembimbing I



Dedi Kundana, S.Pd., M.T.I
NIDN.2910039201

Pembimbing II


Hendri Ardianto, S.Pd.B., M.Pd
NIDN. 2908069001

Lampung, 4 Juli 2025

Mengetahui dan mengesahkan
Ketua STIAB Jinarakkhita Lampung


Dr. Burmansah, M.Pd
NIDN. 2928108501

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Agus saputra
NPM : 2021101034
Program Studi : Pendidikan Keagamaan Buddha
Alamat Lengkap : Dusun 1 Malang Sari, Kecamatan Tanjung Sari, Kabupaten Lampung Selatan
No. HP : +62 882-8778-4567

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa:

1. Keabsahan data dengan hal-hal yang berkenaan dengan keaslian penyusunan skripsi ini merupakan tanggung jawab pribadi.
2. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi yang penulis kutip dan hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas, sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.
3. Apabila dikemudian hari timbul masalah mengenai keabsahan data keaslian/orisinalitas skripsi adalah di luar tanggung jawab Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha (STIAB) Jinarakkhita dan penulis bersedia menanggung segala risiko yang dikeluarkan oleh institusi Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha (STIAB) Jinarakkhita atau ajuan gugatan dari pihak lain yang merasa dirugikan.

Bandar Lampung 30 Juni 2025

Yang membuat pernyataan



Agus Saputra
NPM. 2021101034

ABSTRAK

Agus saputra. 2021101034. 2025. Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Peningkatan Kreativitas Siswa Sekolah Minggu Buddhis Di Kecamatan Tanjung Sari

Kata kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Peningkatan Kreativitas siswa

Tujuan penelitian ini adalah untuk mencari Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Peningkatan Kreativitas Siswa Sekolah Minggu Buddhis Di Kecamatan Tanjung Sari. Permasalahan yang terjadi pada siswa yaitu Rendahnya keaktifan siswa dalam diskusi, mengajukan pertanyaan dan berkontribusi dalam proses pembelajaran, Siswa cenderung pasif karena kurang tertarik dengan pembelajaran, Kurangnya variasi dalam metode mengajar guru yang hanya mengandalkan buku teks sebagai sumber utama pembelajaran, Minimnya interaksi antara guru dan siswa selama proses pembelajaran yang dapat mempengaruhi motivasi dan minat belajar siswa.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan metode survey menggunakan. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 78 menggunakan sampel jenuh. Penelitian dilakukan di Kecamatan Tanjung Sari.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh negatif yang signifikan antara gaya mengajar interaksional terhadap partisipasi siswa dengan thitung sebesar $(-4,703) < \text{tabel } (2,048)$ dan nilai signifikansi (p) adalah $0,000 < 0,05$. Dari hasil perhitungan analisis regresi sederhana diperoleh nilai *R Square* sebesar 0,411. Ini berarti gaya mengajar interaksional berpengaruh terhadap partisipasi siswa sebesar 41,1% dan sisanya 58,9% dipengaruhi faktor lain.

ABSTRAC

Agus Saputra. 20211101034. 2025. The Influence of Interactive Learning Media on Increasing the Creativity of Sunday School Students, Buddhis in Tanjung Sari District.

Keywords: *Interactive Teaching Style, Student Participation*

The purpose of this study is to find the Influence of Interactive Teaching Style on Student Participation in Buddhist Education Learning Activities at Tanjung Sari District. The problems that occur to students are the low activity of students in discussions, asking questions and contributing to learning processes, Students tend to be passive because they are less interested in learning, Lack of variation in teaching methods of teachers who only rely on textbooks as the main source of learning, Lack of interaction between teachers and students during the learning process which can affect students' motivation and interest in learning.

This study uses a quantitative approach, with a survey method using. The population in this study is 78 using a saturated sample. The research was conducted at Kecamatan Tanjung Sari District.

The results showed that there was a significant negative influence between the interactive teaching style on student participation with a tcount of $(-4.703) < t_{table} (2.048)$ and a significance value (p) of $0.000 < 0.05$. From the results of the simple regression analysis, the R Square value was obtained of 0.411. This means that the interactive climbing style affects student participation by 41.1% and the remaining 58.9% is influenced by other factors.

MOTO

**“kebahagiaan tidak datang dari keinginan yang terpenuhi, tetapi dari pembebasan dari
keinginan itu sendiri”**

-Agus Saputra-

KATA PENGANTAR

Namo Sanghyang Adi Buddhaya

Namo Buddhaya

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Sanghyang Adi Buddha, Tuhan Yang Maha Esa, Sang Tri Ratna, serta para Buddha dan Bodhisattva Mahasattva. Berkat rahmat dan kebajikan yang diberikan, peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Peningkatan Kreativitas Siswa Sekolah Minggu Buddha (SMB) di Kecamatan Tanjung Sari.

Skripsi ini merupakan karya tulis ilmiah yang disusun sebagai syarat untuk menyelesaikan tugas akhir dan memperoleh gelar sarjana pendidikan. Penulisan skripsi ini juga merupakan bukti kemampuan akademik peneliti dalam menerapkan konsep-konsep pendidikan, khususnya yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran interaktif dalam konteks pendidikan agama Buddhis di Sekolah Minggu Buddha. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei untuk menganalisis pengaruh media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kreativitas siswa Sekolah Minggu Buddha di Kecamatan Tanjung Sari.

Peneliti menyadari bahwa dalam proses penyelesaian skripsi ini, tidak lepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak, baik secara moril maupun materil. Semoga skripsi ini tidak hanya bermanfaat bagi peneliti, tetapi juga memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan relevan di lingkungan Sekolah Minggu Buddha. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Kedua orang tua tercinta yang telah memberikan dukungan berupa motivasi maupun materi, selalu membimbing dan memberikan doa untuk peneliti

2. Suhu Nyanamaitri Mahasthavira, ketua yayasan Buddhayana Vidyalaya Bandar Lampung
3. Dr. Burmansah, M.Pd, Ketua Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha (STIAB) Jinarakkhita Lampung, yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti dalam menyelesaikan karya tulis ilmiah
4. Bapak Komang Sutawan, S.Ag., MM., M.Pd.B, Ketua Program Studi Pendidikan Keagamaan Buddha (STIAB) Jinarakkhiata Lampung
5. Bapak Dedi Kondana, S.Pd., M.T.I dan Bapak Hendri Ardianto, S.Pd.B., M.Pd selaku dosen pembimbing yang dengan penuh kesabaran memberikan arahan dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Dosen sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha Jinarakkhita Bandar Lampung
7. Segenap rekan mahasiswa angkatan XVIII seperjuangan
8. Almamater tercinta

Semoga hasil penelitian ini memberikan manfaat yang besar, terutama dalam perkembangan dunia pendidikan. Bagi Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha (STIAB) Jinarakkhita Lampung, semoga hasil penelitian ini dapat berkontribusi dalam memperkaya koleksi kepustakaan dan menjadi sumber rujukan bagi mahasiswa. Selain itu, diharapkan bahwa hasil penelitian ini juga memiliki nilai guna secara umum sebagai referensi dan pertimbangan dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan keagamaan Buddha.

Sabbe satta Bhavantu Sukhitatta

Semoga Semua Makhluk Hidup Berbahagia

Sadhu...Sadhu...Sadhu

Lampung, 4 Juli 2025

Penulis

DAFTAR ISI

SKRIPSI	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
MOTO.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR SINGKATAN	xiii
DAFTAR BAGAN	xiv
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	19
A. Latar Belakang.....	19
B. Identifikasi Masalah	22
C. Pembatasan Masalah.....	22
D. Rumusan Masalah.....	23
E. Tujuan Penelitian	23
F. Manfaat Penelitian.....	24
G. Kebaruan dan Orisinalitas Penelitian (<i>state of the art</i>).....	25

BAB II LANDASAN TEORI.....	27
A. Deskripsi Teoritik	27
1. Media Pembelajaran Interaktif.....	27
2. Peningkatan Kreativitas Siswa (Y)	31
B. Kerangka Pemikiran	37
C. Hipotesis Penelitian	38
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	39
A. Objek Penelitian.....	39
B. Waktu Penelitian.....	39
C. Lokasi penelitian	40
D. Desain Penelitian.....	42
E. Populasi dan Sampel.....	43
1. Populasi	43
2. Sampel	44
F. Variabel Penelitian	44
G. Instrumen Penelitian	48
H. Teknik Dan Alat Pengumpulan Data.....	51
1. Data primer	51
2. Data sekunder	52
I. Teknik Analisis Data.....	52
J. Hipotesis Statistik.....	56
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	58

A.	Gambaran Umum Objek Penelitian.....	58
1.	Struktur Vihara Metta Jaya	59
2.	Struktur Vihara Sila Paramita	60
3.	Struktur Organisasi Vihara Sakyawana	61
4.	Sejarah Singkat vihara Uruvela	61
B.	Hasil Uji Coba Instrumen	62
1.	Uji Validitas Instrumen Media Pembelajaran Interaktif	62
2.	Uji Validitas Peningkatan Kreativitas.....	63
3.	Uji Reliabilitas Instrumen Media Pembelajaran Interaktif.....	63
4.	Uji Reliabilitas Peningkatan Kreativitas.....	64
C.	Hasil Penelitian Dan Pembahasan	64
1.	Variabel Media Pembelajaran Interaktif.....	65
2.	Kreativitas Siswa	67
3.	Pengujian Prasyarat Regresi	69
4.	Pengujian Hipotesis Dan Analisis Regresi Linier Sederhana	71
5.	Uji Linearitas	72
A.	Pembahasan Hasil Penelitian	76
1.	Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Peningkatan Kreativitas Sekolah Minggu Buddhis.....	76
2.	Besarnya Pengaruh media pembelajaran Terhadap peningkatan kreativitas siswa sekolah minggu Buddhis.....	82
	BAB V PENUTUP	84

A. Simpulan.....	84
B. Implikasi.....	84
C. Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA.....	86
LAMPIRAN-LAMPIRAN UJI COBA INSTRUMEN.....	89
LAMPIRAN INSTRUMENT PENELITIAN.....	100
LAMPIRAN PENELITIAN.....	124
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	161

DAFTAR SINGKATAN

A : Anguttara Nikaya

D : Digha Nikaya

S : Sutta Nipata

SMB : Sekolah Minggu Buddhis

STIAB : Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. 1 Kerangka Pemikiran	37
--	-----------

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Kebaruan dan Orisinalitas Penelitian (state of the art).....	25
Tabel 3.1 Waktu Penelitian.....	39
Tabel 3.2 Data Siswa Sekolah Minggu Buddha di kecamatan Tanjung Sari	43
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Media Pembelajaran Interatif.....	48
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Kreativitas	49
Tabel 3.5 Skala Linkert	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Peta Vihara Metta Jaya.....	40
Gambar 3. 2 Peta Vihara Sila Paramita.....	41
Gambar 3.3 Peta Vihara Dharma Sasana	41
Gambar 3.4 Peta Vihara Sakyawana.....	42
Gambar 3.5 Uji Hipotesis Dua Pihak.....	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 Surat Permohonan Validator Ahli Bahasa Bahasa	92
Lampiran 1. 2 Surat Permohonan Validator Ahli Materi.....	93
Lampiran 1. 3 Hasil uji validasi bahasa.....	94
Lampiran 1. 4 Hasil uji validasi materi	96
Lampiran 1. 5 Surat balasan uji coba penelitian.....	98
Lampiran 1. 6 Hasil uji validitas instrumen variabel X.....	99
Lampiran 1. 7 Hasil uji validitas instrumen variabel Y	100
Lampiran 1. 8 Foto uji coba penelitian.....	102
Lampiran 2. 1 Bukti bimbingan skripsi.....	113
Lampiran 2. 2 Saran perbaikan proposal penguji 1	114
Lampiran 2. 3 Saran perbaikan proposal penguji 2	115
Lampiran 2. 4 Saran perbaikan proposal pembimbing 1	116
Lampiran 2. 5 Saran perbaikan proposal pembimbing 2.....	117
Lampiran 2. 6 Saran perbaikan proposal ketua sidang	118
Lampiran 2. 7 Tabulasi excel variabel X	119
Lampiran 2. 8 Tabulasi excel variabel Y	122
Lampiran 3. 1 Surat Pengantar Penelitian Vihara Sila Paramita.....	127
Lampiran 3. 2 Surat Pengantar Penelitian Vihara Uruvela.....	128
Lampiran 3. 3 Surat Pengantar Penelitian Vihara Sakyawana	129
Lampiran 3. 4 Surat Pengantar Penelitian Vihara Metta Jaya	130
Lampiran 3. 5 Surat balasan penelitian Sekolah Minggu Buddha Sakyawana	131
Lampiran 3. 6 Surat balasan penelitian Sekolah Minggu Buddha Bodhi Dharma.....	132
Lampiran 3. 7 Surat balasan penelitian Sekolah Minggu Buddha Tri Ratna	133
Lampiran 3. 8 Surat balasan penelitian Sekolah Minggu Buddha Metta karuna	134

Lampiran 3. 9 Tabulasi excel variabel X	135
Lampiran 3. 10 Instrumen Penelitian Variabel Media Pembelajaran Interaktif	146
Lampiran 3. 11 Instrumen Penelitian Variabel Peningkatan Kreativitas	148
Lampiran 3. 12 Gambar Menyebar Instrumen Penelitian	150
Lampiran 3. 13 Form partisipasi seminar	152
Lampiran 3. 14 Kartu proses bimbingan 1	154
Lampiran 3. 15 Kartu proses bimbingan 2	155