

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data mengenai media pembelajaran interaktif terhadap peningkatan kreativitas siswa sekolah minggu Buddhis di kecamatan tanjung sari, dapat disimpulkan hal-hal berikut.

1. Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara penggunaan media pembelajaran interaktif dengan peningkatan kreativitas siswa Sekolah Minggu Buddhis di Kecamatan Tanjung Sari. Temuan ini mengindikasikan bahwa semakin efektif penggunaan media pembelajaran interaktif, maka semakin tinggi pula tingkat kreativitas yang ditunjukkan oleh para siswa Buddhis di wilayah tersebut
2. Tingkat kontribusi media pembelajaran terhadap peningkatan kreativitas siswa Sekolah Minggu Buddhis di Kecamatan Tanjung Sari tercermin dari nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 39,5%. Sementara itu, sisanya yaitu 60,5% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak termasuk dalam ruang lingkup penelitian ini.

B. Implikasi

Peningkatan Kualitas Hidup: Penelitian ini dapat membantu meningkatkan kualitas hidup siswa sekolah Minggu Buddhis di Kecamatan Tanjung Sari dengan menggunakan media pembelajaran interaktif yang lebih efektif.

Pengembangan Penelitian ini berkontribusi dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia secara lebih optimal dan produktif guna mendorong berkembangnya kreativitas siswa.

Peningkatan Minat Belajar: Penelitian ini dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa sekolah Minggu Buddhis di Kecamatan Tanjung Sari dengan menggunakan media pembelajaran interaktif yang lebih menarik.

Peningkatan Kualitas Pendidikan: Penelitian ini dapat membantu meningkatkan kualitas pendidikan di Kecamatan Tanjung Sari Dengan menerapkan media pembelajaran interaktif yang mampu memberikan hasil pembelajaran secara lebih optimal.

Peningkatan Kreativitas Penelitian ini berpotensi mendukung pengembangan kreativitas peserta didik Sekolah Minggu Buddhis di Kecamatan Tanjung Sari melalui penerapan media pembelajaran interaktif.

C. Saran

Berdasarkan temuan dari penelitian ini, peneliti menyampaikan beberapa rekomendasi. Pertama, kepada para siswa Sekolah Minggu Buddhis di Kecamatan Tanjung Sari, disarankan agar lebih proaktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran interaktif guna mengasah kreativitas serta memperdalam pemahaman mereka terhadap ajaran Buddha. Kedua, bagi para pengajar Sekolah Minggu Buddhis (SMB), diharapkan dapat merancang materi ajar yang lebih menarik dan interaktif guna meningkatkan semangat belajar serta kreativitas siswa selama proses pembelajaran di wihara.

DAFTAR PUSTAKA

Abd rahman, b. P., munandar, s. A., fitriani, a., karlina, y., & yumriani, y. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Al-urwatul wutsqa: kajian pendidikan islam*, 2(1), 1–8.

Arifin, r. (2021). Analisis pembelajaran daring pada sekolah minggu buddha di tangerang rendy arifin. *Edukatif: jurnal ilmu pendidikan*, 3(5), 3154–3162.

Fameska, e., okra, r., supriadi, s., & antoni musril, h. (2023). Perancangan media pembelajaran berbasis game edukasi menggunakan mit app inventor pada pelajaran pai. *Jati (jurnal mahasiswa teknik informatika)*, 7(1), 657–664. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i1.6179>

Fitriawan, h. (2021). Pengembangan multimedia pembelajaran hari raya agama buddha di sekolah minggu buddhis bodhisattva. *Edukatif: jurnal ilmu pendidikan*, 3(4), 1261–1270.

Gultom, y., candra, d., dasopang, m. D., sihombing, i., & kholis, m. (2025). Pendidikan islam di era digital. *Indo-mathedu intellectuals journal*, 6(1), 455–464.

A.III. (n.d.). *Kalama Sutta. Anguttara Nikaya. Vol.III.*
<http://www.accesstoinsight.org/lib/authors/soma/wheel008.html>

Hamid. (2022). *SUMBER BELAJAR BERBASIS MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DI SEKOLAH Masdar.* 2(1), 27–35. https://azramedia-indonesia.com/index.php/JICS/article/view/1174?utm_source=chatpt.com

Hasan. (2024). Peranan Media Pembelajaran Interaktif dengan Memanfaatkan Teknologi Digital dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar Pintu Cerdas. *Jurnal Teologi Rahmat*, 10(1), 30–42. Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA 2023%0A“Implementasi Artificial Intelligence dalam Merdeka Belajar pada Bidang Humaniora, Iptek, dan Sains” Oktober 2023

Rahmanto. (2023). *Tinjauan Pustaka Media Pembelajaran Interaktif Di Pendidikan Indonesia.* 145–159. Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA 2023%0A“Implementasi Artificial Intelligence dalam Merdeka Belajar pada Bidang Humaniora, Iptek, dan Sains” Oktober 2023

Hajar, s. (2024). Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam menumbuhkan minat siswa terhadap. *Jurnal el-hamra: kependidikan dan kemasyarakatan*, 9(3), 292–298.

Hendi, a., & yayah haenilah, e. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis strategi metakognitif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Jannah, r., & jannah, n. (2024). Penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti di sekolah menengah kejuruan. *Edukatif: jurnal ilmu pendidikan*, 6(4), 4131–4140. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7428>

Jasmine, n., & supriatna, n. (2022). Meningkatkan kreativitas siswa melalui video digital pada pembelajaran sejarah. *Factum: jurnal sejarah dan pendidikan sejarah*, 11(1), 1–8. <https://ejournal.upi.edu/index.php/factum/article/view/45894>

Khoreson, h. A., purnama, t. Y., & saputra, d. N. (n.d.). Efektivitas pembelajaran sekolah minggu buddha berbasis sets untuk meningkatkan keterampilan sosial.

Kunarso, k. (2021). Kreativitas guru pendidikan agama buddha dalam penggunaan media pembelajaran di sekolah. *Vijjacariya: jurnal pemikiran dan pendidikan buddhis*, 8(1).

Nurfadillah, s., saputra, t., farlidy, t., wellya pamungkas, s., fadhluhman jamirullah, r., & muhammadiyah tangerang, u. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis media poster pada materi “perubahan wujud zat benda” kelas v di sdn sarakan ii tangerang. In *jurnal pendidikan dan ilmu sosial* (vol. 3, issue 1). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>

Palyanti, m. (2023). Media pembelajaran asik dan menyenangkan untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa dalam mata kuliah bahasa indonesia. *Attractive: innovative education journal*, 5(2), 1014–1026.

Pristiwanti, d., badariah, b., hidayat, s., & dewi, r. S. (2022). Pengertian pendidikan. *Jurnal pendidikan dan konseling (jpdk)*, 4(6), 7911–7915.

Rufaedah, e. A. (2020). Peranan pendidikan agama dalam keluarga terhadap pembentukan kepribadian anak-anak. *Counselia; jurnal bimbingan konseling pendidikan islam*, 1(1), 8–25.

Setiyawati, d., widiyanto, w., susanto, s., astuti, w., sutawan, k., pramono, e., kundana, d., & ismoyo, t. (2024). Developing an effective team work: the effect of collaborative learning strategies on improving team work abilities in buddhist sunday school. *International journal of science and applied science: conference series*, 8(2), 200–208.

Sianipar, g. (2023). Implementasi mengembangkan kreativitas dalam pembelajaran pendidikan agama kristen. *Rei mai: jurnal ilmu teologi dan pendidikan kristen*, 1(2), 75–91.

Supit, d., meiske maythy lasut, e., jerry tumbel, n., klabat, u., airmadidi bawah, j., & utara, s. (2023). Gaya belajar visual, auditori, kinestetik terhadap hasil belajar siswa. *Journal on education*, 05(03), 6994–7003.

Wibowo, h. S. (2023). Pengembangan teknologi media pembelajaran: merancang pengalaman pembelajaran yang inovatif dan efektif. *Tiram media*.

A.III. (n.d.). *Kalama Sutta. Anguttara Nikaya. Vol.III.*
<http://www.accesstoinsight.org/lib/authors/soma/wheel008.html>

Hamid. (2022). *SUMBER BELAJAR BERBASIS MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DI SEKOLAH Masdar.* 2(1), 27–35. https://azramedia-indonesia.com/index.php/JICS/article/view/1174?utm_source=chatgpt.com

Hasan. (2024). Peranan Media Pembelajaran Interaktif dengan Memanfaatkan Teknologi Digital dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar Pintu Cerdas. *Jurnal Teologi Rahmat*, 10(1), 30–42.

Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA 2023%0A“Implementasi Artificial Intelligence dalam Merdeka Belajar pada Bidang Humaniora, Iptek, dan Sains” Oktober 2023

Rahmanto. (2023). *Tinjauan Pustaka Media Pembelajaran Interaktif Di Pendidikan Indonesia*. 145–159. Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA 2023%0A“Implementasi Artificial Intelligence dalam Merdeka Belajar pada Bidang Humaniora, Iptek, dan Sains” Oktober 2023