

Pengembangan Kreativitas Mahasiswa Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android sebagai Media Edukasi Ritual Puja Bakti Tantrayana

Riyan Gunawan¹, Aprilia Anggraini², May Tria Agustina³, Juni Suryanadi⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Pendidikan Keagamaan Buddha, STIAB Jinarakkhita

E-mail : riyan.gunawan@sekha.kemenag.go.id

Abstrak

Pemanfaatan teknologi merupakan sesuatu yang sangat penting untuk dilakukan dalam upaya penyebaran ajaran Buddha. Masalah yang sering dihadapi oleh umat Buddha adalah minimnya sumber bacaan untuk diakses sehingga pemahaman mengenai Ritual Puja Bakti khususnya Tantrayana saat ini sangat kurang. Dengan demikian, maka sangat dibutuhkan suatu media untuk memberikan pengetahuan kepada umat Buddha tentang Ritual Puja Bakti Tantrayana yang mudah diakses melalui Handphone berbasis Android. Media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan divalidasi oleh ahli media. metode pelaksanaan pengembangan yang dapat digunakan oleh peneliti dalam membuat produk, namun pada pembahasan ini kami akan membahas mengenai penelitian pengembangan dengan model Borg and Gall. Hasil validasi ahli media terhadap seluruh aspek yang dinilai adalah sebesar 3,72 dengan kategori sangat baik.

Kata kunci: Media Interaktif, Puja Bakti Tantrayana

Abstract

The use of technology is something that is very important to do in an effort to spread Buddhism. The problem that is often faced by Buddhists is the lack of reading sources to access so that understanding of the Puja Bakti Ritual, especially Tantrayana, is currently lacking. Therefore, a medium is urgently needed to provide knowledge to Buddhists about the Puja Bakti Tantrayana Ritual which is easily accessible via Android-based mobile phones. The interactive learning media that has been developed are validated by media experts. development implementation methods that can be used by researchers in making products, but in this discussion we will discuss development research using the Borg and Gall model. The results of the media expert's validation of all aspects assessed were 3,72 in the very good category.

Keywords: Interactive Media, Tantrayana Devotional Service

PENDAHULUAN

Dewasa ini perkembangan Agama Buddha di Indonesia memiliki keunikan tersendiri di bandingkan dengan negara-negara yang mayoritas memiliki jumlah umat Buddha yang banyak. hal ini dapat dilihat bahwa tiga tradisi besar agama Buddha Theravada, Mahayana, dan Tantrayana dapat berkembang secara bersama-sama di lingkungan masyarakat. Sebagian besar masyarakat Buddhis di Propinsi Lampung pada saat melakukan Puja Bakti masih menggunakan tradisi Theravada, akan tetapi masih ada beberapa masyarakat melaksanakan puja bakti secara khusus menggunakan tradisi Mahayana dan Tantrayana serta ada beberapa Vihara melakukan Puja Bakti dengan menggunakan dari ketiga tradisi

tersebut (Ismoyo et al., 2021).

Puja Bakti yang dilakukan merupakan upaya kausalya atau metode yang praktis untuk mengajakan Dharma (Sunaryo, 2021). Dalam upaya yang dilakukan umat Buddha dalam mempelajari ajaran Buddha sering dilakukan dengan membaca kembali Sutta, Paritta, Sutra dan Mantra. Puja Bakti dengan membacakan Mantra seperti yang dilakukan oleh tradisi Tantrayana juga sering dilakukan oleh beberapa vihara yang ada di Lampung. Akibat adanya sinkretisme tersebut timbul suatu aliran baru yang disebut aliran Tantrayana. Menurut Pott, selain istilah Tantrayana disebut pula dengan istilah Vajrayana, Mantrayana dan Mantranaya (Pott, 1966). Tantrayana berarti aliran atau paham yang berkaitan dengan Tantra, Vajrayana adalah bentuk Tantra dalam agama Buddha Mahayana, sedangkan Mantrayana dan Mantranaya menunjukkan suatu aliran atau paham yang berhubungan dengan masalah mantra-mantra (Kats, 1910).

Tantrayana pertama kali muncul di India dan dianut sampai sekarang oleh Bangsa Tibet (Noerhadi, 1982). Sedangkan di Indonesia penyebarannya berawal dari kerajaan Sriwijaya sekitar tahun 684 Masehi, terdapat dalam prasasti Talangtuwo yang menyebutkan kata: Vajrasarira (Poerbatjaraka, 1951). Tantrayana berarti kepercayaan yang berkaitan dengan Tantra, yaitu pelajaran atau doktrin yang berdasarkan pada masalah perbuatan gaib dan bersifat mistik (Zoetmulder, 1982). Kelompok atau pengikut aliran Tantra disebut Tantragata. Sedangkan kata Tantrayana, apabila diuraikan terdiri atas kata tantra dan ayana, dalam Bahasa sanskerta ayana berarti kendaraan, jadi yang dimaksud di sini adalah aliran atau kepercayaan tentang Tantra. Sedangkan Tantra sendiri berasal dari kata tan (berkembang, meluas) dan tra menunjukkan tempat.

Fenomena dan permasalahan pelaksanaan puja bakti tantrayana adalah keinginan umat Buddha yang ingin melakukan puja bakti namun masih menggunakan buku tuntunan puja bakti tantrayana yang diperoleh dari Photo Copy dari buku tuntunan puja bakti yang sudah lama. Karena kurangnya sumber buku mantra atau pendoman cara membaca mantra, sering kali pembacaan dilakukan berdasarkan kebiasaan-kebiasaan pemimpin puja bakti. Pada era peradaban manusia yang memasuki sebuah revolusi menyeluruh yang disebut sebagai era digital atau era industri 4.0 maka perlu dilakukan inovasi-inovasi dalam upaya penyediaan media sebagai media edukasi puja bakti tantrayana yang mudah dipelajari (Suwardana, 2018).

Pemanfaatan multimedia dalam edukasi puja bakti tantrayana akan dapat mempermudah pentransferan informasi secara efektif. Penggunaan multimedia di rasa lebih efektif dibandingkan dengan media lainnya. Multimedia akan dapat menimbulkan rangsangan dan motivasi untuk belajar bagi penggunanya, hal ini dikarenakan multimedia tidak hanya memanfaatkan satu media saja. Multimedia berisikan beberapa media, seperti suara (audio), gambar (visual), dan video (audio-visual). Maka penggunaan Multimedia dalam suatu pembelajaran sangatlah dibutuhkan.

Alat bantu seperti aplikasi pada Android dibutuhkan sebagai wadah untuk menyalurkan perkembangan teknologi. Aplikasi pada Android merupakan sebuah inovasi untuk memberikan informasi dengan cepat kepada umat Buddha. Aplikasi pada Android juga akan memudahkan umat Buddha untuk belajar, karena segala informasi dapat diakses lebih mudah melalui genggaman. Untuk itu penulis bermaksud membuat sebuah aplikasi Android yang didalamnya terdapat teks puja bakti tantrayana, MP3 cara membaca Mantra dan suara Gong dan Lonceng sebagai sarana puja bakti sehingga dapat digunakan umat Buddha untuk lebih memahami Ritual Puja Bhakti Tantrayana. Maka dari latar belakang di atas, peneliti bermaksud mengambil judul "Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Edukasi Ritual Puja Bakti Tantrayana".

METODE

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Minggu Buddha Vihara Buddha Gaya Lampung. Terdapat banyak model atau metode pelaksanaan pengembangan yang dapat digunakan oleh peneliti dalam membuat produk, namun pada pembahasan ini kami akan membahas

mengenai penelitian pengembangan dengan model Borg & Gall (1989). Model penelitian pengembangan ini meliputi sepuluh tahapan, yaitu: Research and information Collecting, Planning. Develop preliminary form of product, Preliminary field testing, Main product revision, Main field testing, Operational product revision. Operational field testing. Final product revision. dan Dissemination and implementation (Borg & Gall, 1989). Uji coba produk di lakukan oleh ahli media, ahli media adalah mereka yang memahami teknologi, aturan, dan etika dalam berkomunikasi melalui media massa, serta mampu menghasilkan konten yang sesuai dengan tujuan dan sasaran komunikasi (Croteau, D., & Hoynes, 2014).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Definisi Multimedia Interaktif

Kata multimedia terdiri dari dua kata yaitu multi dan media, jika dipisahkan maka dapat diartikan, multi adalah kata dari bahasa latin yaitu nouns yang memiliki arti banyak. Sedangkan media adalah kata dari bahasa latin yaitu medium yang memiliki arti perantara atau sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan, menghantarkan, atau membawa sesuatu. Berdasarkan arti dua kata multi dan media tersebut, dapat kita artikan multimedia adalah perpaduan bermacam-macam media seperti teks, animasi, gambar, video dan lain lain, kemudian disatukan berbentuk file digital dengan bantuan komputer yang berguna untuk menyampaikan informasi atau pesan (Munir, 2015; Saprudin et al., 2020; Zainal, 2012).

Berdasarkan beberapa pengertian multimedia di atas, dapat diambil suatu kesimpulan bahwa multimedia bertujuan untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang mudah dimengerti dan jelas sehingga penerima informasi mendapatkan pemahaman. Hal tersebut sejalan dengan yang telah dipraktikan Sang Buddha dengan menggunakan media dalam mengajarkan dharma kepada siswanya sehingga siswanya mendapatkan pengetahuan yang lebih tinggi (Arsyad, 2013:162). Multimedia Interaktif merupakan perpaduan antara berbagai media berupa teks, gambar, grafik, sound, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital untuk menyampaikan pesan kepada publik sehingga terjadi komunikasi dua arah atau lebih. Multimedia harus dirancang dengan menarik sehingga dapat menambah motivasi peserta didik selama proses belajar hingga didapatkan tujuan pembelajaran yang diinginkan. Multimedia bagi peserta didik juga dapat melatih kemandirian dalam mendapatkan ilmu pengetahuan sehingga peserta didik dapat belajar tanpa harus tergantung kepada guru (Munir, 2013).

Munir mengungkapkan bahwa terdapat beberapa elemen agar suatu multimedia menjadi interaktif. Beberapa elemen tersebut diantaranya yaitu: 1). Teks adalah suatu kombinasi huruf yang membentuk satu kata atau kalimat yang menjelaskan suatu maksud atau materi pembelajaran yang dapat dipahami oleh orang yang membacanya. 2) Audio merupakan macam-macam bunyi dalam bentuk digital seperti suara, musik, narasi dan sebagainya yang dapat didengar untuk penyampaian pesan yang disesuaikan dengan situasi dan kondisi. 3) Gambar merupakan penyampaian informasi dalam bentuk visual. Elemen gambar digunakan untuk mendeskripsikan sesuatu dengan lebih jelas. Gambar digunakan dalam penyajian multimedia karena lebih menarik perhatian dan dapat mengurangi kebosanan. 4) Animasi adalah suatu tampilan yang menggabungkan antara media teks, grafik dan suara dalam suatu aktivitas pergerakan. Dalam multimedia, animasi digunakan untuk menjelaskan dan mensimulasikan sesuatu yang sulit dilakukan dengan video.

Hasil Kegiatan

Pengembangan multimedia interaktif ini di kemas dalam bentuk aplikasi android yang dapat diinstal pada handphone dengan menggunakan program Adobe Animate 2022. Media tersebut terdiri dari beberapa komponen:

Gambar 1. Home



Ini adalah tampilan awal aplikasi Buddhis Digital Educations ebelum masuk kedalam menu dengan menekan tombol Masuk.

Gambar 3. Menu Judul Mantra



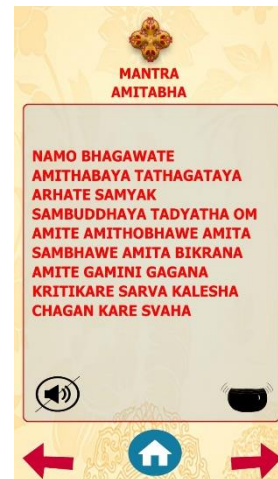
Ini adalah tampilan menu utama yang didalam nya terdapat menu mantra yang terdiri dari lima layar.

Gambar 2. Menu Petunjuk



Pada menu ini terdapat petunjuk dari icon yang berfungsi sebagai menu yang ada pada aplikasi ini.

Gambar 4. Menu Mantra



Pada menu mantra terdapat 21 mantra yang dapat dipilih melalui menu 1 sampai lima atau bisa langsung mengklik tombol panah merah kanan dan kiri untuk menuju pada menu mantra selanjutnya.

Media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan divalidasi oleh ahli media. Hasil validasi ahli media terhadap seluruh aspek yang dinilai adalah sebesar 3,72 dengan kategori sangat baik. Produk yang dihasilkan dari pengembangan ini memiliki potensi untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh umat Buddha yaitu kurangnya pengetahuan dan sumber bacaan tentang Ritual Puja Bakti Tantrayana, maka dengan adanya aplikasi ini dapat dijadikan terobosan bagi umat Buddha untuk dapat memahami Ritual Puja Bakti Tantrayana. Melihat tidak di setiap Vihara memiliki Sarana Puja Bakti Tantrayana maka di dalam aplikasi ini juga menampilkan gambar alat-alat musik yang digunakan dalam puja bakti Tantrayana.

Keunikan aplikasi ini adalah terdapat terdapat teks puja bakti tantrayana, MP3 cara membaca Mantra dan suara Gong dan Lonceng serta untuk mendapatkannya sangat mudah yaitu dengan berbagi file aplikasi yang di buat menggunakan Bluetooth atau bisa mendownloadnya secara gratis di google play, maka aplikasi tersebut dapat langsung terpasang pada Handphone dan dapat digunakan oleh pengguna. Pengembangan multimedia ini ditempuh dengan menggunakan langkah-langkah pengembangan berdasarkan langkah yang di jelaskan oleh Bord and Gall.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Android Sebagai Panduan Puja Bakti Tantrayana yang dikembangkan dengan menggunakan Adobe Animate 2022 dan model pengembangan Borg dan Gall telah layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep. Sehingga mempermudah penyebaran informasi kepada masyarakat pengguna perangkat komunikasi Handphone Android dalam bentuk aplikasi Mobile Phone sehingga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran atau edukasi yang disesuaikan dengan ajaran Dharma. Aplikasi Adobe Animate 2022 diharapkan mampu memenuhi kebutuhan umat Buddha akan media yang dapat menyediakan informasi yang praktis dan mudah tanpa harus membawa buku kemana-mana. Maka dari itu secara tidak langsung, aplikasi ini turut membantu umat Buddha dalam belajar Dharma.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Borg, W. R. and M. D. G. (1989). *Educational Research: An Introduction*. Fifth Edition. New York and London: Longman.
- Croteau, D., & Hoynes, W. (2014). *Introduction to Media and Society*. Sage Publications.
- Ismoyo, T., Rapiadi, R., & Susanto, S. (2021). Peran Majelis Buddhayana Indonesia (Mbi) Terhadap Penanaman Nilai Intersektarian Pada Masyarakat Buddha Di Lampung. *Jurnal Pendidikan Buddha Dan Isu Sosial Kontemporer (JPBISK)*, 3(1), 31–41. <https://doi.org/10.56325/jpbisk.v3i1.12>
- Kats, J. (1910). *Sang Hyang Kamahayanikan*. 's Gravanhage: Martinus Nijhoff.
- Munir. (2013). *Multimedia*. Bandung: ALFABETA, CV.
- Munir. (2015). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Noerhadi, M. (1982). *Pemujaan Tathagata di Jawa pada Abad Sembilan*. Universitas Indonesia: Jakarta.
- Poerbatjaraka, R. N. (1951). *Riwayat Indonesia I*. Penerbit Yayasan Pembangunan: Jakarta.
- Pott, P. (1966). *Yoga and Yantra, Translation Series 8*. Martinus Nijhoff:Leiden.
- Saprudin, Cahya, I., Wijoyo, A., & Prasetyo, S. M. (2020). Pembelajaran Multimedia (Studi Kasus: Smk Indonesia Global). *JAMAICA: Jurnal Abdi Masyarakat*, 1, 63–70. <http://openjournal.unpam.ac.id/>
- Sunaryo. (2021). Pengenalan Mahayana dan Ritualnya. *Artikel Evaluasi*. <http://artikel-evaluasi.blogspot.com>
- Swardana, H. (2018). Revolusi Industri 4. 0 Berbasis Revolusi Mental. *JATI UNIK: Jurnal Ilmiah Teknik Dan Manajemen Industri*, 1(2), 109–118. <https://doi.org/10.30737/jatiunik.v1i2.117>
- Zainal, A. (2012). *Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Zoetmulder, P. (1982). *Old Javanese-English Dictionary 3 Jilid*. 's Gravanhage: Martinus Nijhoff.