
Pelatihan Penggunaan Aplikasi Guru Buddhis Digital untuk Guru Smb Vihara Buddha Dipasasana Lampung Timur

Rapiadi¹, Edi Sumarwan², Mila Wati³, Benny Saputra⁴

¹²³⁴Program Studi Pendidikan Keagamaan Buddha, Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha Jinarakkhita Lampung

Abstract

Keywords:

Digital Buddhist
Teacher, SMB
Teacher,
Monastery Buddha
Dipasasana

This community service activity purposes to introduce the use of the digital Buddhist teacher application for SMB Buddhist temple teachers in Dipasasana, East Lampung, so that activities in education can be carried out properly. The target of dedication is the Buddhist monastery in Dipasasana, with a total of 5 participants. Service activities are carried out using various methods, ranging from surveys, focus group discussions, demonstrations, performances, and mentoring. The training materials provided include an introduction to digital Buddhist teacher applications. The results of the service activities show success, with indications in the form of high enthusiasm and motivation to utilize the participant's digital Buddhist teacher application at each stage of the training activity.

Abstrak

Kata kunci:

Guru Buddhis
Digital, Guru
SMB, Vihara
Buddha
Dipasasana

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mengenalkan penggunaan aplikasi guru Buddhis digital untuk guru SMB Vihara Buddha Dipasasana Lampung Timur. sehingga aktivitas dalam pendidikan dapat dilakukan dengan baik. Sasaran pengabdian adalah Vihara Buddha Dipasasana yang berjumlah 5 peserta. Kegiatan pengabdian dilaksanakan dengan berbagai metode mulai dari survei, *focus group discussion*, demonstrasi, unjuk kerja dan pendampingan. Materi pelatihan yang diberikan meliputi Pengenalan Aplikasi guru Buddhis digital. Hasil kegiatan pengabdian menunjukkan keberhasilan dengan indikasi berupa tingginya antusiasme, motivasi untuk memanfaatkan Aplikasi guru Buddhis digital peserta pada setiap tahapan kegiatan pelatihan.

Correspondence: ^{*1} Rapiadi@stiab-jinarakkhita.ac.id

Pendahuluan

Pada era modernisasi ini dipengaruhi oleh kemajuan teknologi ilmu pengetahuan dan teknologi, kemajuan teknologi telah menjadi tren di kalangan masyarakat dunia khususnya Indonesia. Indonesia merupakan salah satu negara pengimport alat elektronik, khususnya *handphone*. *Handphone* pada umumnya merupakan kebutuhan penting yang digunakan untuk menunjang kehidupan sehari-hari dalam bidang pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah memberikan produk-produk yang dapat dinikmati oleh kalangan masyarakat dan khususnya para pelajar.

Masyarakat Indonesia hampir semuanya memiliki dan menggunakan *handphone* sebagai sumber informasi terutama di kalangan pelajar. Pelajar saat ini kebanyakan menggunakan *handphone* berbasis Android dalam kegiatan pembelajaran maupun sebagai alat komunikasi sehari-hari. Perkembangan teknologi yang semakin pesat akan membutuhkan sebuah alat bantu seperti tersedianya sebuah aplikasi Android yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung penyampaian informasi dan edukasi yang lebih inovatif, dengan bantuan sarana tersebut jika dimanfaatkan untuk pembelajaran akan lebih baik dan efektif, sehingga jika tersedia media pembelajaran yang baik dapat membantu pembelajaran lebih optimal.

Pemakaian media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat belajar yang baru, rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap penggunanya. Selain itu penggunaan media pembelajaran juga akan membantu keefektifan proses penyampaian informasi. Secara keseluruhan media pembelajaran berbasis Android ini dapat membantu pelajar Buddhis meningkatkan pemahamannya terhadap Agama Buddha. Pada permasalahan diatas mendorong terciptanya media pembelajaran berbasis Android terkait dengan Pendidikan Agama Buddha, yang memiliki tujuan untuk meningkatkan minat belajar dan rangsangan pada kegiatan belajar. Sehingga dalam proses penyampaian informasi menjadi lebih mudah dan efektif

Metode Pengabdian

Dalam kegiatan Pengabdian masyarakat yang akan dilakukan di Vihara Brahma Vira berikut metode pelaksanaan yang akan dilakukan:

a. Pelatihan

Kegiatan yang dilakukan pada pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di Vihara Jina Marga Dipa dilakukan dalam bentuk *workshop*. *Workshop* diawali dengan kegiatan pembukaan. Sambutan ketua Vihara, sambutan ketua PKM No Kegiatan Desember 21 Januari 22 Februari 22 Maret 22, 1. Pra kegiatan (Survei, pengurusan ijin); 2. Pengembangan dan penyesuaian produk; 3. Pelaksanaan : (Jadwal kegiatan, topik/materi, run down kegiatan PKM); 4. Pasca pelaksanaan : evaluasi dan pelaporan kegiatan; 5. Publikasi: (Artikel ilmiah publikasi) atau HKI10 dan doa. Selanjutnya, Pelaksanaan *workshop* dilakukan dengan membagi pelatihan ke dalam dua sesi

b. Pendampingan

Setelah kegiatan pelatihan para peserta akan diberikan tugas untuk di aplikasikan dalam pembelajaran maupun dalam aktivitas Pendidikan lainnya. Selanjutnya peserta diberi kesempatan untuk melakukan *sharing* terkait dengan pengamplikan yang telah dilakukan

Kegiatan PkM ini diikuti oleh mitra secara aktif. Partisipasi mitra mengikuti secara terbuka seluruh rangkaian kegiatan yang disusun oleh tim PkM. Untuk selanjutnya mitra akan berperan aktif dalam mempratikan materi yang telah disampaikan. Dengan mengikuti seluruh kegiatan pelatihan, praktik, dan pendampingan mitra dapat memahami dengan benar seluruh kegiatan PKM ini.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan ini dilaksanakan dengan metode dan rangkaian kegiatan sebagai berikut:

1. Rapat Persiapan;

Sebelum pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini, terlebih dahulu dilakukan beberapa persiapan yang terkait dengan persiapan internal team dan eksternal (peserta). Rapat ini membahas tentang fokus kegiatan pengabdian, penyiapan calon peserta pengabdian, dan berbagai perlengkapan yang dibutuhkan dalam penyelenggaraan pengabdian. Dari tahapan persiapan ini, dilakukan koordinasi dengan MBI Kabupaten Lampung Timur. Dari sinilah kemudian ditemukan fokus pengabdian dan identifikasi calon peserta kegiatan pengabdian yang akan diundang dan diberikan pelatihan.

2. Penetapan peserta dan narasumber;

Proses tahapan awal dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah penetapan peserta dan narasumber. Berdasarkan hasil identifikasi calon peserta yang dilakukan bersama KKG Lampung Timur diperoleh jumlah guru SMB sebanyak 5 orang. Dari sini kemudian ditetapkan peserta berjumlah 5 orang yang jumlah tersebut merupakan jumlah Guru SMB di Vihara Buddha Dipasasana. Sedangkan untuk narasumber dalam program pengabdian ini, maka secara langsung diisi oleh tim pengabdian masyarakat.

3. Penyiapan lokasi dan sarpras kegiatan pengabdian;

Penyiapan lokasi kegiatan dilaksanakan dengan cara berkoordinasi dengan pengurus Vihara Brahma Vira untuk peminjaman tempat. Sedangkan untuk penyiapan secara teknis sebelum kegiatan dilaksanakan, adalah dalam bentuk penataan ruang vihara, dan kelengkapan LCD beserta soundsystem. Untuk kebutuhan kegiatan ini, juga disiapkan jaringan koneksi internet menggunakan wifi sebagai kebutuhan tambahan. Dalam hal ini kelompok PKM juga berkoordinasi dengan pihak Lembaga STIABJinarakkhita untuk penyiapan wifi dan jaringan internet.

4. Pelaksanaan kegiatan;

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan pada tanggal 20 Januari 2022 dimulai dari jam 09.00–16.00 WIB. Kegiatan diawali dengan pembukaan, pelaksanaan workshop, dan diakhiri dengan penutup. Secara rinci, gambaran pelaksanaan kegiatan tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

Waktu	Kegiatan
09:00-09:30	Registrasi Peserta, dalam hal ini peserta menandatangani daftar hadir, dan tanda penerimaan seminar kid (perlengkapan peserta) yang diserahkan pada saat registrasi. Peserta umumnya datang tepat Waktu masuk dalam zoom meeting 15 menit sebelum acara dimulai.
9:30-10:00	Pembukaan kegiatan yang dilaksanakan secara sederhana dan dibuka langsung oleh ketua PkM (Rapiadi, S.Ag., M.Pd.B).
10:00-11:30	Penyajian materi tentang “Pemanfaatan Media Pembelajaran Media Pembelajaran Berbasis Eksplainer Video Pada Materi Brahmavira Untuk Kelas IV”. Materi ini disajikan dalam bentuk ceramah, tanya jawab, dan diskusi. Beberapa materi yang penting didiskusikan dan didalami oleh peserta agar dapat diterapkan.
11:30-13:00	Istirahat makan siang
13:00-15:30	Pemberian pelatihan penggunaan Media Pembelajaran Media Pembelajaran Berbasis Eksplainer Video Pada Materi Brahmavira Untuk Kelas IV
15:30-16:00	Penutupan acara yang dilaksanakan secara sederhana dan langsung ditutup oleh Ketua PkM. Dalam acara ini ada beberapa harapan yang disampaikan, yaitu agar para guru dapat lebih inovatif dan kreatif dalam memberikan pelajaran Agama Buddha sehingga pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan.

Dari penyelenggaraan kegiatan tersebut, jika dilihat dari awal sampai akhir kegiatan, maka masih terdapat beberapa kekurangan. Jaringan internet yang tidak lancar, beberapa guru SMB terlihat masih kurang memahami cara pengoperasian multimedia meski sudah dijelaskan berkali-kali



Gambar 1. Tampilan aplikasi guru Buddhis digital

Hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan di SMB Virya Bhakti berjalan dengan baik. Berdasarkan hasil pelatihan yang dilakukan kepada 5 peserta SMB sangat antusias dalam mengikuti kegiatan pelatihan. Pada segi kebermafaatan guru termotivasi untuk memanfaatkan multimedia interaktif berbasis Android dalam kegiatan yang berhubungan dengan peningkatan kompetensi keagamaan buddha mengingat ketersediaan sarana prasarana yang mendukung dalam Vihara tersebut. Tentunya hal ini sangat efektif sekali melakukan pengembangan kompetensi

Pada segi kebermanfaatan para peserta memperoleh manfaat dari pelaksanaan pelatihan hal ini dapat dilihat dari presentasi pengenalan aplikasi agama buddha yang berbasis android yang belum pernah di pelajari dapat digunakan oleh para peserta. Hal ini menjadikan bahwa pelaksanaan pelatihan seyogyanya memberikan perubahan-perubahan bagi para guru SMB untuk selalu melakukan pemebelajaran yang menarik. Oleh sebab itu, sangat penting sekali melakukan pengembangan kompetensi bagi para guru SMB untuk

menunjang pendidikan. Terutama pada masa sekarang ini, dimana guru SMB diuntut mampu memberikan pembelajaran se-menarik mungkin.

Kesimpulan

Aktivitas pendidikan saat ini memerlukan berbagai macam media untuk mendukung tercapainya tujuan yang telah ditentukan. Perlu adanya pengembangan kompetensi mengenai pendidikan keagamaan buddha bagi masyarakat buddha. Salah satu yang bisa dimanfaatkan adalah multimedia interaktif berbasis Android.

Dari pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan pada Guru SMB di Vihara Buddha Dipasasana menunjukkan bahwa para guru SMB sangat termotivasi untuk belajar memanfaatkan Media Pembelajaran Media Pembelajaran Berbasis Eksplainer Video Pada Materi Brahmvira Untuk Kelas IV. Dengan pengembangan kompetensi tentunya hal ini akan memberikan dampak positif dalam aktivitas pendidikan.

Daftar Pustaka

- Arsyad, Azhar. 2013. Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Anggraeni, R. D., & Kustijono, R. (2013). Pengembangan media animasi fisika pada materi cahaya dengan aplikasi flash berbasis Android. Jurnal Penelitian Fisika dan Aplikasinya (JPFA), 3(1), 11-18.
- Asnawir and Usman, Basyiruddin. Media Pembelajaran. Jakarta: Ciputat Pers, 2002
- Darmawan, Deni. (2016). Mobile learning Sebuah Aplikasi Teknologi Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- Dighanikaya (Dialogue Of The Buddha) Vol II. Terjemahan David, Rhys. 1977. London: The Pali Texts Society.
- Fatimah, S., & Mufti, Y. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran IPA- Fisika Smartphone Berbasis Android Sebagai Penguat Karakter Sains Siswa. Jurnal Kaunia, 10(1), 59-64.
- Indriana, Dina. 2011. Ragam Alat Bantu Media Pengajaran. Jogjakarta: DIVA Pres.
- Majjhima Nikaya (The Middle Light Saying) Vol.I. Terjemahan Horner, I.B. 1989. London: Pali Texts Society.
- Mukti, K. Wijaya. 2003. Wacana Buddha-Dhamma. Jakarta: Yayasan Dharma

Pembangunan.

Musfiqon, H.M. Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran. JakartaPT.

Prestasi Pustakarya, 2012.

Sudjana, Nana. 2010. Media pengajaran (penggunaan dan pembuatanya).

Bandung: Sinar Baru Aglesindo.

Sugiyono. 2012. Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D). Bandung: CV. Alfabheta.

Sulisworo, D., Ishafit, I., & Firdausy, K. (2016). The development of Mobile learning application using jigsaw technique. International Journal of Interactive Mobile Technologies (ijIM), 10(3), 11-16.

Arsyad, Azhar. 2013. Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Anggraeni, R. D., & Kustijono, R. (2013). Pengembangan media animasi fisika pada materi cahaya dengan aplikasi flash berbasis Android. Jurnal Penelitian Fisika dan Aplikasinya (JPFA), 3(1), 11-18.

Asnawir and Usman, Basyiruddin. Media Pembelajaran. Jakarta: Ciputat Pers, 2002

Darmawan, Deni. (2016). Mobile learning Sebuah Aplikasi Teknologi Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.

Dighanikaya (Dialogue Of The Buddha) Vol II. Terjemahan David, Rhys. 1977. London: The Pali Texts Society.

Fatimah, S., & Mufti, Y. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran IPA- Fisika Smartphone Berbasis Android Sebagai Penguat Karakter Sains Siswa. Jurnal Kaunia, 10(1), 59-64.

Indriana, Dina. 2011. Ragam Alat Bantu Media Pengajaran. Jogjakarta: DIVA Pres.

Majjhima Nikaya (The Middle Linght Saying) Vol.I. Terjemahan Horner, I.B. 1989. London: Pali Texts Society.

Mukti, K. Wijaya. 2003. Wacana Buddha-Dhamma. Jakarta: YayasanDharma Pembangunan.

Musfiqon, H.M. Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran. JakartaPT. Prestasi Pustakarya, 2012.

Sudjana, Nana. 2010. Media pengajaran (penggunaan dan pembuatanya). Bandung: Sinar Baru Aglesindo.

Sugiyono. 2012. Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D). Bandung: CV. Alfabheta.

PENAMAS:

Pengabdian dan Pengembangan Inovasi Kepada Masyarakat

Vol.1, No.1, Januari-Desember 2023

<https://ejournal.stiab-jinarakkhita.ac.id/index.php/penamas/index>



Sulisworo, D., Ishafit, I., & Firdausy, K. (2016). The development of Mobile learning application using jigsaw technique. International Journal of Interactive Mobile Technologies (iJIM), 10(3), 11-16.