

Pengaruh Media Permainan Blessing Box Terhadap Pemahaman Makna Perlengkapan Puja Siswa SMB Dharma Giri Mulia di Desa Tanjung Pinang Kabupaten Paser

Wandi Wijaya^{1*}, Wina Dhamayanti², Adji Sastrosupadi³

¹⁻³ Sekolah Tinggi Agama Buddha Kertarajasa, Indonesia

Email: wandi.wijaya@sekha.kemenag.go.id¹, winadhamma@gmail.com², adji.sastrosupadi@gmail.com³

Alamat: Jl. Raya Mojorejo No.46, Mojorejo, Kec. Junrejo, Kota Batu, Jawa Timur 65322

*Korespondensi: wandi.wijaya@sekha.kemenag.go.id

Abstract. Buddhist education plays a crucial role in shaping students' character and spiritual understanding. However, learning in Buddhist Sunday Schools often faces challenges such as monotonous teaching methods, which reduce student interest and comprehension, particularly regarding puja (worship) equipment. Items like candles, incense, and flowers hold deep symbolic meaning in Buddhism, yet students' understanding remains low. This study examines the effectiveness of the Blessing Box game as an innovative solution to enhance student comprehension. A quantitative experimental method was employed, with 18 respondents. Data was collected through questionnaires and analyzed using a Likert scale and paired t-test. The results showed a significant improvement in students' understanding after using the Blessing Box, with an achievement rate of 83.85% (highly understood category). The t-test confirmed a highly significant increase ($t\text{-value } 18.71 > t\text{-table } 2.89$), with a mean score difference of 20.38 between pre-intervention (59.44) and post-intervention (79.83). The findings indicate that Blessing Box effectively enhances students' comprehension. Teachers are advised to maintain and develop this media with more inclusive variations. Future research could expand the sample size or test the media's effectiveness on other religious materials. This study proves that interactive learning through games can significantly improve student understanding.

Keywords: Blessing Box, Puja Equipment, Student Understanding.

Abstrak. Pendidikan agama Buddha berperan penting dalam membentuk karakter dan pemahaman spiritual siswa. Namun, pembelajaran di Sekolah Minggu Buddha (SMB) seringkali menghadapi kendala seperti metode pengajaran monoton, yang mengurangi minat dan pemahaman siswa, khususnya pada materi perlengkapan puja. Perlengkapan puja (lilin, dupa, bunga) memiliki makna simbolis mendalam, tetapi pemahaman siswa masih rendah. Penelitian ini bertujuan menguji pengaruh media permainan Blessing Box sebagai solusi inovatif untuk meningkatkan pemahaman siswa. Metode yang digunakan adalah kuantitatif eksperimen dengan 18 responden. Data dikumpulkan melalui kuesioner dan dianalisis menggunakan skala Likert serta uji-t berpasangan. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pemahaman siswa setelah menggunakan Blessing Box, dengan capaian 83,85% (kategori sangat paham). Uji-t membuktikan peningkatan sangat nyata ($t\text{-hitung } 18,71 > t\text{-tabel } 2,89$), dengan selisih nilai rata-rata sebelum (59,44) dan sesudah (79,83) intervensi sebesar 20,38. Disimpulkan bahwa Blessing Box efektif meningkatkan pemahaman siswa. Guru disarankan mempertahankan dan mengembangkan media ini dengan variasi lebih inklusif. Penelitian selanjutnya dapat memperluas sampel atau menguji media pada materi keagamaan lain. Temuan ini membuktikan bahwa pendekatan interaktif melalui permainan dapat meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan.

Kata kunci: Blessing Box, Perlengkapan Puja, Pemahaman Siswa.

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan agama Buddha di Sekolah Minggu Buddha (SMB) memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan pemahaman spiritual siswa sejak dini. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran yang berlangsung di SMB masih menghadapi tantangan, terutama terkait dengan metode pengajaran yang monoton dan kurang menarik. Hal ini menyebabkan rendahnya minat belajar serta kurangnya pemahaman siswa terhadap materi, khususnya materi tentang perlengkapan puja. Padahal, perlengkapan puja seperti lilin, dupa, dan bunga mengandung makna simbolik dan filosofis yang mendalam dalam ajaran Buddha (Setyani, 2020). Rendahnya pemahaman siswa terhadap makna perlengkapan puja dapat menyebabkan pelaksanaan puja menjadi ritual yang bersifat rutinitas tanpa penghayatan spiritual.

Hasil observasi awal yang dilakukan pada bulan Juli 2023 di SMB Dharma Giri Mulia Vihara Dharma Giri Loka, Desa Tanjung Pinang, menunjukkan bahwa proses belajar mengajar yang dilakukan guru belum melibatkan metode atau media pembelajaran yang bervariasi dan menarik. Pembelajaran masih bersifat satu arah, yang mengakibatkan peserta didik kurang tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Siswa cenderung pasif, kurang memahami makna dari perlengkapan puja yang digunakan, dan hanya menghafal tanpa mengerti makna spiritualnya. Situasi ini menunjukkan perlunya penerapan pendekatan pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif.

Beberapa penelitian terdahulu telah membuktikan bahwa media permainan edukatif dapat menjadi alat bantu belajar yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa (Khairani dkk., 2023). Namun, penelitian yang secara spesifik mengkaji pengaruh media permainan terhadap pemahaman makna perlengkapan puja dalam konteks pendidikan agama Buddha, terutama di SMB, masih sangat terbatas. Di sinilah letak kebaruan dari penelitian ini. Penelitian ini menerapkan media permainan *Blessing Box* sebagai strategi inovatif untuk menyampaikan makna simbolik dari setiap perlengkapan puja melalui eksplorasi visual dan aktivitas interaktif siswa. Blessing Box berisi berbagai gambar dan informasi terkait perlengkapan puja yang dapat digunakan oleh siswa secara langsung maupun berkelompok.

Penelitian ini menjadi penting karena dapat memberikan kontribusi praktis dalam pengembangan media pembelajaran kontekstual berbasis nilai spiritual Buddhis, sekaligus menjawab kebutuhan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bermakna di lingkungan Sekolah Minggu Buddha. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pemahaman siswa SMB Dharma Giri Mulia terhadap makna perlengkapan

puja, serta untuk menguji sejauh mana pengaruh media permainan Blessing Box dalam meningkatkan pemahaman tersebut.

2. KAJIAN TEORITIS

Media pembelajaran memegang peran krusial dalam proses transfer pengetahuan, terutama dalam konteks pendidikan agama. Sanjaya (2020) mendefinisikannya sebagai segala bentuk alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan edukatif dari pendidik kepada peserta didik. Dalam pendidikan agama Buddha, media berfungsi sebagai jembatan penghubung antara konsep filosofis yang abstrak dengan pemahaman praktis siswa, sebagaimana ditegaskan Sujana dkk. (2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang tepat mampu menciptakan lingkungan belajar interaktif dan mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Perlengkapan puja seperti lilin, dupa, bunga, dan air dalam agama Buddha bukan sekadar alat ritual, melainkan simbol nilai-nilai spiritual yang mendalam. Setyani (2020) menjelaskan bahwa lilin melambangkan penerangan batin, dupa merepresentasikan moralitas, sementara bunga mengingatkan pada ketidakkekalan hidup. Gautama dkk. (2023) menambahkan bahwa pemahaman makna ini penting agar praktik puja tidak menjadi rutinitas kosong, tetapi sarana refleksi spiritual, sebagaimana ditekankan Mugiyono (2019) dalam penelitiannya tentang esensi ritual Buddha. Media permainan Blessing Box hadir sebagai terobosan inovatif dalam pembelajaran agama Buddha. Alfiani dkk (2018) mengungkapkan bahwa media berbasis permainan seperti ini mampu meningkatkan motivasi belajar melalui stimulasi multimodal - visual, auditif, dan kinestetik. Sari (2024) menambahkan bahwa Blessing Box secara khusus memenuhi fungsi atensi (penarik perhatian) dan kognitif (pempermudah pemahaman), sehingga ideal untuk materi simbolik seperti perlengkapan puja.

Studi-studi terkini membuktikan efektivitas media interaktif dalam peningkatan pemahaman siswa. Nadia (2022) mencatat peningkatan 20% hasil belajar melalui media Wordwall, temuan yang sejalan dengan penelitian ini dimana Blessing Box meningkatkan pemahaman siswa sebesar 20,38 poin. Hidayah (2019) memperkuat temuan ini dengan menegaskan bahwa media yang mengakomodasi beragam gaya belajar mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan bertahan lama. Keberhasilan Blessing Box dapat dijelaskan melalui teori konstruktivisme Vygotsky (dalam Hae dkk., 2021) yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Media ini memungkinkan siswa bereksplorasi langsung dengan perlengkapan puja. Teori

perkembangan kognitif Piaget (dalam Mustami, 2024) juga relevan, dimana media konkret seperti Blessing Box membantu siswa memahami konsep abstrak melalui pengalaman langsung.

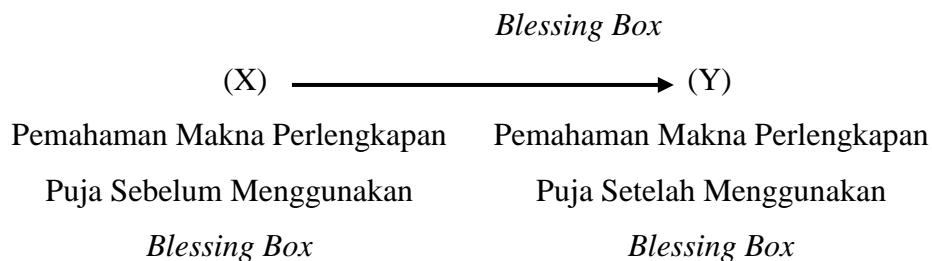
Menurut Wijoyo & Nyanasuryanadi (2020) menegaskan bahwa kesuksesan media pembelajaran sangat bergantung pada kreativitas guru dalam penggunaannya. Mansori (2024) menambahkan bahwa guru perlu terampil mengelola media interaktif agar tetap fokus pada tujuan pembelajaran, sekaligus memastikan partisipasi aktif seluruh siswa dalam proses belajar. Blessing Box terbukti mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Seperti dijelaskan Hamzah (2016), motivasi belajar mencakup tiga aspek utama: hasrat berprestasi, dorongan internal, dan kebutuhan akan pengakuan - semua terpenuhi melalui desain permainan yang menarik dalam Blessing Box. Nurhayati dkk. (2024) menambahkan bahwa media semacam ini menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan sekaligus menantang.

Dalam perspektif Buddhis, pembelajaran agama tidak hanya tentang transfer pengetahuan tetapi juga internalisasi nilai. Samyutta Nikaya (dalam Bodhi, 2000) menekankan pentingnya saddha (keyakinan) sebagai fondasi praktik spiritual. Rosalina Desi Paramita (2020) menunjukkan bagaimana Blessing Box membantu siswa menghubungkan simbol-simbol puja dengan nilai kehidupan sehari-hari, membuat pembelajaran lebih kontekstual dan bermakna. Temuan penelitian ini konsisten dengan berbagai studi sebelumnya. Fajriyah & Maharbid (2023) membuktikan media Congklak meningkatkan pemahaman matematika 18%, sementara Itaqullah (2023) menunjukkan efektivitas media monopoli dalam pembelajaran sejarah. Pola konsisten ini menguatkan proposisi bahwa media permainan memang efektif untuk berbagai bidang studi.

Kemendikbudristek (2021) menetapkan tiga kriteria utama pemilihan media: kesesuaian tujuan, karakteristik siswa, dan ketersediaan sumber daya. Blessing Box memenuhi semua kriteria ini karena dirancang khusus untuk materi puja, mudah digunakan, dan hemat biaya (Apriansyah dkk., 2023), sekaligus fleksibel untuk berbagai jenjang usia. Secara teoritis, penelitian ini memperkaya khazanah metode pembelajaran agama Buddha. Secara praktis, temuan ini mendorong pengembangan media serupa yang lebih inklusif (Azizah & Hendriyani, 2024), sekaligus menekankan pentingnya pelatihan guru dalam pemanfaatan media kreatif.

Pengaruh terhadap pemahaman dalam kegiatan belajar sangat penting, karena hal ini memberikan ilmu pengetahuan baru yang bisa diterapkan terhadap siswa. Dari penjelasan di atas maka disusunlah kerangka berpikir agar peneliti maupun pembaca.

diperoleh gambaran konkret terhadap arah dan tujuan penelitian. Kerangka berpikir dalam bentuk skema pada Gambar di bawah ini:



Menurut Ridaramawati dkk (2023) hipotesis adalah suatu penjelasan sementara tentang perilaku, fenomena atau keadaan tertentu yang telah terjadi atau akan terjadi. Hipotesis juga disebut hubungan logis antara dua atau lebih variabel yang didasarkan pada teori yang masih perlu diuji kebenarannya. Pengujian berulang atas hipotesis yang sama akan memperkuat teori yang mendasari atau dapat menolak teori. Adapun hipotesis yang diajukan peneliti adalah:

Hipotesis nol (H_0) yaitu, hipotesis yang dibuat untuk menyatakan sesuatu kesamaan atau tidak adanya suatu perbedaan yang bermakna antara kelompok atau lebih mengenai suatu hal yang dipermasalahkan. Sedangkan hipotesis alternatif (H_a) yaitu hipotesis yang dinyatakan adanya perbedaan antara dua variabel.

H_0 = Tidak ada pengaruh antara permainan blessing box terhadap pemahaman makna perlengkapan puja.

H_a = Ada pengaruh antara permainan blessing box terhadap pemahaman makna perlengkapan puja.

Hipotesis yang diajukan, selanjutnya akan diuji kebenarannya dengan menggunakan bantuan dari statistik melalui data-data yang telah dikumpulkan oleh peneliti. Penelitian ini dibangun atas tiga pilar konseptual: (1) Blessing Box sebagai media inovatif, (2) pemahaman multidimensi (kognitif, afektif, psikomotorik), dan (3) internalisasi nilai spiritual melalui pembelajaran kontekstual. Ketiganya saling terkait dalam menciptakan pengalaman belajar yang holistik.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimental dengan desain pre-test dan post-test untuk mengukur pengaruh media permainan *Blessing Box* terhadap pemahaman siswa tentang makna perlengkapan puja dalam agama Buddha. Metode ini dipilih karena sesuai untuk menguji hubungan sebab-akibat antara variabel bebas (media *Blessing Box*) dan variabel terikat (pemahaman siswa) melalui pengukuran sebelum dan setelah intervensi (Sugiyono, 2014). Desain eksperimen ini memungkinkan peneliti untuk mengontrol variabel pengganggu dan memastikan bahwa perubahan pemahaman siswa benar-benar disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran tersebut (Creswell, 2014).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Sekolah Minggu Buddha (SMB) Dharma Giri Mulia yang berjumlah 18 orang. Mengingat jumlah populasi yang relatif kecil, teknik pengambilan sampel dilakukan secara total sampling, di mana semua anggota populasi diikutsertakan sebagai responden (Arikunto, 2006). Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner tertutup dengan skala Likert 1-4, yang sebelumnya telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa semua item pertanyaan valid (r -hitung $> 0,4000$), sedangkan uji reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha menghasilkan nilai $> 0,60$ untuk semua aspek, yang menandakan instrumen ini konsisten dan dapat dipercaya (Ghozali, 2018).

Analisis data dilakukan dalam dua tahap. Pertama, analisis deskriptif digunakan untuk memaparkan persentase capaian pemahaman siswa berdasarkan skala Likert. Kedua, uji hipotesis menggunakan uji-t berpasangan (paired t-test) untuk membandingkan nilai pemahaman siswa sebelum dan setelah penggunaan media *Blessing Box* (Pallant, 2020:250). Kriteria pengujian hipotesis adalah jika t -hitung $> t$ -tabel pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$), maka hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan media *Blessing Box* terhadap pemahaman siswa.

Penelitian ini juga memanfaatkan data dokumentasi berupa foto kegiatan dan catatan nilai siswa untuk memperkuat temuan kuantitatif. Penggunaan analisis statistik deskriptif dan inferensial memastikan bahwa hasil penelitian tidak hanya akurat tetapi juga dapat digeneralisasikan dalam konteks pembelajaran agama Buddha di sekolah minggu. Temuan ini sejalan dengan teori pembelajaran interaktif yang menekankan pentingnya media kreatif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa (Sugiyono, 2014). Dengan demikian, metode yang digunakan dalam penelitian ini telah memenuhi prinsip validitas internal dan eksternal, sehingga hasilnya dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh media permainan Blessing Box terhadap pemahaman makna perlengkapan puja siswa Sekolah Minggu Buddha (SMB) Dharma Giri Mulia. Data dikumpulkan melalui kuesioner yang telah diuji validitas dan reliabilitas, dengan melibatkan 18 siswa sebagai responden. Analisis data dilakukan menggunakan skala Likert dan uji-t berpasangan untuk membandingkan pemahaman siswa sebelum dan setelah penggunaan media permainan Blessing Box. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baik secara teoritis maupun praktis dalam pengembangan metode pembelajaran agama Buddha yang lebih interaktif dan efektif.

Untuk mengetahui bagaimana respons siswa SMB Dharma Giri Mulia terhadap pemahaman makna perlengkapan puja dianalisis dengan skala likert, sedangkan hasil analisisnya disajikan pada Tabel 1 di bawah ini:

Tabel 1 Respons Siswa SMB Dharma Giri Mulia Terhadap Pemahaman Makna Perlengkapan Puja.

Responden	Aspek yang dinilai				Skor Total
	Pemahaman	Pengalaman	Keterlibatan	Dampak	
1.	12	11	13	14	50
.
18.	15	13	14	13	55
Skor Total Parsial	240	239	246	241	966
Kategori	SP	SP	SP	SP	SP
% Capaian	83,33%	82,98%	85,41%	83,68%	83,85%

Keterangan: data diolah dari 18 responden

Berdasarkan Tabel 1 di atas ternyata respons dari 18 siswa SMB Dharma Giri Mulia sangat paham dengan persen capaian 83,85% dari yang diharapkan (100%). Berdasarkan analisis secara parsial yang terdiri dari 4 aspek yaitu pemahaman umum perlengkapan puja terletak pada daerah sangat paham dengan persen capaian 83,33% dari yang diharapkan (100%). Pengalaman belajar melalui media permainan terletak pada daerah sangat paham dengan persen capaian 82,98% dari yang diharapkan (100%). Keterlibatan dan partisipasi terletak pada daerah sangat paham dengan persen capaian 85,41% dari yang diharapkan (100%). Dampak terhadap pemahaman dan sikap terletak pada daerah sangat paham didukung oleh evaluasi secara parsial dimana dari keempat aspek yang dinilai terletak di daerah sangat paham.

Respons yang sangat kuat ini juga mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang bersifat menyenangkan dan partisipatif mampu menarik perhatian siswa secara maksimal. Penggunaan *Blessing Box* mendorong terjadinya pembelajaran aktif, di mana siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif, melainkan terlibat langsung melalui kegiatan permainan yang memiliki nilai-nilai keagamaan. Hal ini sejalan dengan pendapat Sentia (2025) yang menyatakan bahwa media interaktif dan menarik dapat meningkatkan efektivitas pemahaman peserta didik terhadap materi ajar. Dengan adanya keterlibatan aktif, siswa lebih mudah memahami konsep abstrak seperti perlengkapan puja secara konkret.

Namun demikian, meskipun mayoritas siswa menunjukkan respons yang sangat positif, pengembangan media permainan ini tetap perlu dilakukan agar lebih inklusif. Perlu diperhatikan bahwa setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda, sehingga media permainan harus dirancang untuk mengakomodasi berbagai perbedaan tersebut. Menurut Nova Auliatal Azizah (2024), media pembelajaran sebaiknya disusun sedemikian rupa agar mampu menjangkau keberagaman gaya belajar siswa, baik yang visual, auditori, maupun kinestetik. Dengan demikian, diharapkan efektivitas media *Blessing Box* dalam meningkatkan pemahaman makna perlengkapan puja akan semakin optimal di masa mendatang.

Untuk mengetahui pengaruh media permainan *blessing box* terhadap pemahaman makna tentang perlengkapan puja siswa SMB Dharma Giri Mulia, maka di lakukan uji-t berpasangan, yaitu membandingkan nilai sebelum menggunakan media permainan *blessing box* dan sesudah menggunakan media permainan *blessing box* dilakukan dengan cara menghitung uji-t berpasangan dapat dilihat pada lampiran 8 dan hasilnya disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2

Pengaruh Media Permainan *Blessing Box* Terhadap Pemahaman Makna Tentang Perlengkapan Puja Siswa SMB Dharma Giri Mulia

Media permainan <i>blessing box</i>	Nilai Rata-rata	Perbedaan	t-hitung	t0,05 df = 17	t0,01 df = 17
Sebelum Sesudah	$\bar{A} = 59,44$ $\bar{B} = 79,83$	20,38	18,71**	2,11	2,89

Keterangan: data diolah dari 18 siswa. **: sangat nyata

Berdasarkan Tabel 2 di atas menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh yang sangat nyata antara sebelum dan sesudah menggunakan media permainan *blessing box* sebesar 20,38, sebab t-hitung (18,71) > t0,05 dan < t0,01. Berdasarkan hasil penelitian yang

telah dilakukan maka media permainan *blessing box* bisa meningkatkan nilai pemahaman makna perlengkapan puja siswa SMB Dharma Giri Mulia. Oleh karena itu hal ini perlu dipertahankan dengan sebaik-baiknya.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan seperti *Blessing Box* mampu menjadi strategi pembelajaran yang efektif dan inovatif. Media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan konsentrasi siswa, dan membuat proses belajar lebih bermakna karena dilakukan secara aktif. Dapat disimpulkan bahwa media ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar secara kognitif tetapi juga memberikan dampak positif pada aspek afektif dan psikomotorik siswa.

Namun demikian, perlu disadari bahwa keberhasilan penggunaan media permainan ini juga bergantung pada peran guru dalam mengelola pembelajaran. Guru harus mampu mengarahkan aktivitas permainan agar tetap fokus pada tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Jika tidak diarahkan dengan baik, kegiatan bermain dapat berpotensi keluar dari konteks materi yang ingin dicapai. Oleh karena itu, keterampilan guru dalam memfasilitasi pembelajaran aktif melalui media permainan menjadi faktor penting dalam keberhasilan penggunaan *Blessing Box*.

Berdasarkan hasil analisis skala likert, pemahaman siswa terhadap makna perlengkapan puja berada dalam kategori sangat paham. Hasil ini semakin diperkuat oleh uji-t berpasangan yang menunjukkan adanya pengaruh sangat nyata antara nilai sebelum dan sesudah penggunaan media permainan *Blessing Box*. Dengan demikian, temuan dari kedua analisis ini saling melengkapi dan konsisten, yaitu bahwa media *Blessing Box* tidak hanya mendapat respons positif dari siswa tetapi juga secara percobaan terbukti mampu meningkatkan pemahaman mereka secara signifikan.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan sebagai berikut:

- Respons siswa SMB Dharma Giri Mulia terhadap pemahaman makna perlengkapan puja termasuk dalam kategori sangat paham dengan persentase capaian total sebesar 83,85% dari yang diharapkan (100%). Evaluasi parsial pada empat aspek (pemahaman umum, pengalaman belajar, keterlibatan partisipasi, dan dampak pemahaman) juga menunjukkan kategori sangat kuat dengan capaian masing-masing di atas 82%. Hal ini membuktikan bahwa media permainan *Blessing Box* efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa secara menyeluruh.

- Pengaruh media permainan *Blessing Box* terhadap pemahaman makna perlengkapan puja siswa sangat nyata secara statistik. Hasil uji-t berpasangan menunjukkan selisih nilai rata-rata sebelum (59,44) dan sesudah (79,83) penggunaan media sebesar 20,38, dengan t-hitung ($18,71 > t_{tabel}$ ($t_{0,05} = 2,11$ dan $t_{0,01} = 2,89$)). Ini berarti peningkatan pemahaman siswa signifikan dan tidak terjadi secara kebetulan, sehingga *Blessing Box* layak dipertahankan sebagai media pembelajaran inovatif.

Saran

- Bagi guru, disarankan untuk mempertahankan penggunaan media *Blessing Box* dengan terus mengembangkan variasi permainan yang inklusif, mengakomodasi gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik siswa. Pelatihan pengelolaan media interaktif juga diperlukan agar tujuan pembelajaran tetap tercapai.
- Bagi peneliti selanjutnya, dapat melakukan penelitian lanjutan dengan sampel lebih luas atau menguji efektivitas *Blessing Box* pada materi keagamaan lainnya. Sosialisasi media ini ke sekolah-sekolah dengan karakteristik serupa juga penting untuk memperkuat temuan penelitian.

DAFTAR REFERENSI

- Alfiani, F., Kurniawati, T., & Siwi, M. K. (2018). Pengembangan Webtoon Untuk Pembelajaran IPS (Ekonomi) Di SMP. *Jurnal Ecogen*, 1(2), 439.
- Apriansyah, R., Azahra, Y., Insani, F. N., & Setiawan, U. (2023). Kajian Terhadap Pemilihan Media Dan Pengimplementasianya Bagi Peserta Didik Jenjang Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi: Kajian Ilmu Pendidikan*, 9(1), 33–48.
- Azizah, N., & Hendriyani, W. (2024). Implementasi Penggunaan Teknologi Digital sebagai Media Pembelajaran Pada Pendidikan Inklusi di Indonesia. *Education*, 10(2), 644–651.
- Bodhi, B. (2000). *Samyutta Nikaya: The Connected Discourses of the Buddha*.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Metodologi.
- Fajriyah, L., & Mahabid, D. A. (2023). Pengaruh Etnomatematika Congklak Terhadap Pemahaman Konsep Materi Pembagian Siswa Kelas II SDN Teluk Pucung. *Metodik Didaktik*, 19(1), 11–20.
- Gautama, S. A., Susanto, R. M., & Gautama, W. S. (2023). Pengenalan Aplikasi “Chanting” (Alat Puja Bakti) Berbasis Android di Vihara Giri Bhakti Kabupaten Pesawaran. *Jurnal PENAMAS*, 1(1), 1–6.

- Hae, Y., Tantu, Y. R. P., & Widiastuti. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Visual dalam Membangun Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1177–1184.
- Hidayah, D. (2019). *Penggunaan Media Visual, Auditif, dan Kinestetik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP, 2(1), 137–146.
- Itaqullah, R. P. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Permainan Monopoli Terhadap Tumbuhnya Kesadaran Sejarah. *Journal Pendidikan Sejarah*, 15(1).
- Kemendikbudristek. (2021). *Kurikulum Untuk Pemulihan Pembelajaran*. Pusat Kurikulum dan Pembelajaran.
- Khairani, P., Khadavi, M., & Salsyabillah, M. (2023). Pembelajaran Berbasis Game: Manfaat, Tantangan, dan Strategi Implementasi dalam Konteks Pendidikan Tinggi. *Jurnal Pendidikan Penggerak*, 1(1), 1–6.
- Mansori. (2024). Peningkatan Kompetensi Guru melalui Pelatihan Pembelajaran Aktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (PENGAMAS)*, 1(3), 251–261.
- Mugiyo. (2019). Analisis Kegiatan Puja Bakti Anjangsana Dalam Meningkatkan Religiusitas. *Jurnal Agama Buddha Dan Ilmu Pengetahuan*, 39, 48–55.
- Mustami, M. K. (2024). Pengembangan Teknologi Audio-Visual Untuk Pembelajaran Pendidikan Islam. Ta'dib: *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 67–75.
- Nadia, D. O. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP*, 08(02), 1924–1933.
- Nurhayati, R., MoHa, L., & Fiidznillah, R. (2024). The Role of Online Learning Media in Increasing Student Achievement. *Journal Emerging Technologies in Education*, 2(3), 289–297.
- Ridaramawati, R. H., dkk. (2023). Pengaruh Tunjangan Kesejahteraan dan Kesehatan Terhadap Prestasi Kerja. *Jurnal Ekonomi Bisnis dan Manajemen*, 1(1).
- Rosalina Desi Paramita. (2020). Nilai Spiritual Tradisi Bakti Marga Dalam Perspektif Buddhis. *Sabbhata Yatra: Jurnal Pariwisata Dan Budaya*, 1(1), 74–86.
- Sanjaya, R. (2020). *21 Refleksi Pembelajaran Daring di Masa Darurat*. Tangerang: Universitas Katolik Soegijapranata.
- Sari, F. A. (2024). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Sistem Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Pembelajaran*, 2(2), 414–421.
- Sentia, S. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Pendidikan Agama Kristen. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 4(1), 1–23.
- Setyani. (2020). Fungsi Stupa Puja Luar Rumah Bagi Umat Buddha. *Pemikiran Buddha Dan Filsafat Ilmu*, 1(2), 36–47.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Wijoyo, H., & Nyanasuryanadi, P. (2020). Analisis Efektivitas Penerapan Kurikulum Sekolah Minggu Buddha di Masa Pandemi. *JP3M: Jurnal Pendidikan, Pembelajaran dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(2), 166–174.