

**UPAYA MEMBUAT MINIATUR TEMPAT IBADAH AGAMA BUDDHA
UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS
SISWA SEKOLAH MINGGU BUDDHIS**

*THE EFFORT OF MAKING MINIATURE BUDDHIST PLACES
OF WORSHIP FOR BUDDHIST TO ENHANCE THE CREATIVITY
OF BUDDHIST SUNDAY SCHOOL STUDENTS*

Rahmadi Agung Pratama¹, Sukodoyo², Parsiyono³
Dharma Acarya, Sekolah Tinggi Agama Buddha Syailendra
rahmadipratama50@yahoo.com¹
sukodoyo@syailendra.ac.id²
parsiyono@syailendra.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas kegiatan membuat miniatur tempat ibadah agama Buddha untuk meningkatkan kreativitas siswa sekolah minggu Buddhis di wihara Buddha Mettā. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penggunaan PTK ini adalah untuk melatih daya ingat dan respon rasa ingin tahu siswa terhadap materi pembelajaran dengan bantuan media tiga dimensi sehingga siswa dapat berimajinasi dalam mengolaborasi ide kreatifnya ke dalam bentuk objek yang dapat dilihat dan disentuh. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa berminat dan bersemangat untuk datang ke SMB dengan pembelajaran yang menarik, sehingga mereka dapat memperhatikan materi lebih maksimal. Siswa termotivasi untuk melakukan tindakan membuat miniatur dengan imajinasi yang dimiliki. Peningkatan kreativitas dilihat dari cara siswa membentuk, mewarnai, dan menggabungkan bahan yang ada sehingga membentuk media miniatur yang diinginkan serta peningkatan pemahaman materi yang disampaikan, sehingga daya ingat siswa menjadi lebih baik.

Kata Kunci : Miniatur tempat Ibadah Agama Buddha, Kreativitas Siswa

Abstract

This research aims to determine the effectiveness of the creation of miniature Buddhist places of worship for Buddhists to enhance the creativity of Buddhist Sunday School (BSS) students. This research used a classroom action research method. The use of classroom action research was to train students' memory and response to encourage the curiosity towards the learning material with the help of three-dimensional media so that students could develop their imagination in collaborating their creative ideas into objects that can be seen and touched. The results of the study show that students were interested and enthusiastic to come to BSS with interesting learning so that students can pay attention to the material more maximally. The motivation of the students to take action to make miniature with their imagination increased. This can be seen from the way students form, color, and combine the existing materials to form the desired miniature media and to improve the understanding of the material delivered to make the students' memory better.

Keyword: Making Miniature Buddhist Worship Places, Creativity of Students

PENDAHULUAN

Belajar merupakan suatu kewajiban bagi setiap orang untuk mendapatkan pendidikan dan pengetahuan yang luas. Belajar memiliki peran penting dalam menentukan suatu keberhasilan seseorang. Keberhasilan belajar dapat dilihat dari kemampuan daya ingat, kreativitas, dan pengembangan diri untuk menentukan seseorang tersebut mampu untuk mencapai perubahan.

Dalam dunia pendidikan siswa lebih senang belajar dan bermain. karena pada usia dini siswa lebih cenderung memiliki rasa ingin bermain dan ingin tahu yang tinggi. Pembelajaran yang telah disampaikan guru tidak optimal karena tidak sesuai perkembangan siswa. Kegiatan SMB dilakukan di *vihāra* setiap hari minggu merupakan suatu kegiatan belajar untuk memperdalam pendidikan agama Buddha. Proses pembelajaran di SMB siswa diberi ruang untuk mengembangkan kreativitas, daya ingat, dan pengembangan diri.

Upaya meningkatkan kualitas dalam belajar siswa harus lebih banyak dilakukan oleh guru. Guru memiliki tanggung jawab sebagai partner belajar siswa, maka diperlukan cara belajar yang tepat dengan menyesuaikan daya tangkap siswa. Untuk melibatkan seluruh alat indra siswa dalam proses pembelajaran maka metode ceramah dapat dikombinasikan dengan media. Penggunaan media pembelajaran yang tepat mampu mengatasi sikap pasif siswa dalam proses belajar. Media pembelajaran yang diaplikasikan oleh guru, berguna untuk meningkatkan keinginan siswa dalam belajar yang memungkinkan siswa didik mampu belajar sendiri dengan usaha yang maksimal dipadu oleh daya kreatif yang dimiliki.

Usaha dalam meningkatkan proses pembelajaran yang secara optimal dapat melalui berbagai cara untuk menciptakan kegembiraan dan kesenangan siswa dalam belajar. Ruang belajar yang mendukung, bersih, dan nyaman serta kondusif untuk belajar membantu siswa lebih fokus dalam menerima pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Salah satu cara untuk menumbuhkan rasa keingintahuan dan kreativitas siswa dalam kegiatan proses pembelajaran agama Buddha di SMB adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan menarik.

Media merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi. Alat-alat informasi tersebut sebagai sarana komunikasi yang berguna dalam dunia pendidikan. Pengertian media menurut Syaiful Bahri Djamarah & Aswan Zain (2010: 120), kata “media” berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti “perantara atau pengantar”. Dalam proses belajar media sangat membantu untuk menciptakan pemikiran siswa semakin mudah dipahami dan mampu mewujudkan daya kreatif siswa menjadi lebih maksimal.

Kehadiran media dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dengan mudah dan mampu mewujudkan suasana kelas yang tidak membosankan sehingga dalam proses belajar tidak merasa jenuh dan hanya monoton saja. Menurut Syaiful Bahri Djamarah & Aswan Zain (2010: 122), media mempunyai fungsi melicinkan jalan menuju tercapainya tujuan pengajaran. Hal ini dilandasi dengan keyakinan bahwa proses pembelajaran dengan media mempertinggi kegiatan belajar siswa didik dalam tenggang waktu yang cukup lama. Penggunaan media tidak boleh sembarangan menurut kehendak hati guru, tetapi harus memperhatikan dan mempertimbangkan tujuannya sehingga hasil yang dicapai dapat dimengerti dan diserap oleh siswa dengan mudah.

Pada zaman Buddha media digunakan oleh Buddha sebagai alat untuk memabarkan dhamma. Penggunaan media ini terlihat dalam kisah-kisah zaman Buddha, seperti Kisah Culaphantaka di dalam *Dhammapada Āthakathā* sebagai berikut:

Culaphantaka merupakan seorang Bhikkhu yang dungu dan tidak mampu mengingat syair selama empat bulan. Suatu waktu, Jivaa datang ke *vihāra* mengundang sang Buddha dan para Bhikkhu yang ada, untuk berkunjung makan siang dirumahnya. Mahaphantaka memberitahu semua Bhikkhu tentang undangan tersebut. Namun Bhikkhu Mahaphantaka mencoret Culaphantaka dari daftar undangan dan seketika itu Culaphantaka merasa kecewa dan memutuskan untuk kembali sebagai seorang perumah tangga. Mengetahui keinginan tersebut, sang Buddha membawanya dan menyuruh duduk di depan Gandhakuthi. Kemudian Beliau memberikan selebar kain bersih kepada Culaphantaka dan menyuruhnya duduk menghadap ke timur dengan menggosok-gosokkan kain itu. Karena terus digosok, kain tersebut menjadi kotor. Melihat perubahan yang terjadi pada kain tersebut Culaphantaka tercenung. Ia segera menyadari ketidak-kekalan segala sesuatu yang terkondisi (*Dhammapada Āthakathā*, 1997: 44-47).

Hubungan dari media yang digunakan oleh Buddha dengan penelitian ini adalah sebagai alat untuk membantu proses pembelajaran dengan wujud suatu objek benda. Dengan penggunaan media dapat mempermudah seseorang untuk memahami materi yang telah dijelaskan, sehingga pembelajaran dapat dipahami dengan mudah dan melalui media ini mampu meningkatkan daya ingat serta dapat memunculkan ide-ide yang kreatif.

Penggunaan media miniatur dalam proses pembelajaran sangat sesuai dengan keinginan siswa karena media tersebut mempunyai model yang hampir sama dengan wujud benda aslinya. Menurut Munadi (2008: 109), miniatur adalah suatu model penyederhanaan suatu realitas tetapi tidak menunjukkan aktivitas atau tidak menunjukkan suatu proses. Miniatur ini mampu menjelaskan kepada siswa detail dari sebuah objek yang menjadi topik bahasan secara tiga dimensi. Dengan media miniatur dapat memudahkan siswa dalam belajar untuk lebih memahami dan memperhatikan apa yang

dijelaskan oleh guru. Kemampuan siswa dalam melihat media dapat menumbuhkan rasa keingintahuan terhadap objek sehingga dapat memunculkan daya kreatif siswa dalam meniru objek tersebut.

Miniatur merupakan media berupa tiga dimensi yang memiliki fungsi sebagai media pembelajaran. Menurut Arif Bayu Dwijonarko (2011: 18-19), fungsi pembuatan sebuah karya miniatur diantaranya: (1) sebagai benda hiasan; (2) sebagai *souvenir* (cinderamata); (3) sebagai media informasi diantaranya. sebagai konsep rancangan kerja dari sebuah desain benda atau bangunan, sama dengan pembuatan maket dan sebagai media pembelajaran.

Penggunaan miniatur dalam proses pembelajaran harus dipersiapkan secara matang dan sesuai dengan tema yang diajarkan agar tujuan pembelajaran dapat terlaksana dengan baik serta dapat memudahkan siswa dalam mempelajari materi yang diberikan. Sebelum menggunakan media sebagai alat pembelajaran, guru harus mempersiapkan bahan-bahan untuk membuat media dan dibentuk sedemikian hingga memiliki wujud benda yang diinginkan serta sesuai dengan materi pembelajaran. Menurut Nishfatul Qomariyah (2015: 28), bahan-bahan yang digunakan dalam membuat miniatur: (1) *Styrofoam*, penggunaan *Styrofoam* dalam membuat miniatur berfungsi sebagai alat dasar dimana bangunan akan diletakkan; (2) karton tebal, sebagai bahan pembentuk dinding, bisa juga untuk praktisi jika kebutuhan akan ketebalan (sesuai ketebalan); (3) kertas duplex, digunakan untuk bagian belakang yang selanjutnya diprint di atasnya corak (visual). Duplex diutamakan untuk lapisan luar bangunan yang lebih realistis dan terkala sesuai patron, (4) lem; (5) kertas manila; (6) *pylox*; (7) cat warna; (8) alat tulis seperti: penggaris, gunting, *cutter*, kuas, dan lain-lain; dan (9) pembuatan sketsa.

Kreativitas yang dimiliki siswa dapat berkembang dengan dorongan dari lingkungan sekitar dan dapat meningkat untuk menciptakan hal-hal yang lebih kreatif. Menurut Slameto (2010: 145), kreativitas berhubungan dengan penemuan sesuatu, mengenai hal dalam menghasilkan suatu hal yang baru dengan menggunakan sesuatu yang telah ada sebelumnya, hal yang baru berupa perbuatan atau tingkah laku.

METODE

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kreativitas siswa dalam kegiatan membuat miniatur tempat ibadah agama Buddha. Cara untuk mengetahui dengan menggunakan media miniatur sebagai alat dalam menyampaikan pembelajaran yang dapat menumbuhkan daya kreatif dan rasa ingin tahu siswa semakin meningkat.

Penggunaan pembelajaran ini dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) karena untuk mengetahui hasil dari penelitian harus dilakukan dengan tindakan kelas. Menurut Hopkins (Masnur Muslich, 2011: 8), mengatakan penelitian tindakan kelas adalah suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif, yang dilakukan oleh pelaku tindakan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan-tindakannya dalam melaksanakan tugas dan memperdalam pemahaman terhadap kondisi dalam praktik pembelajaran.

Desain penelitian yang digunakan adalah PTK. Desain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan melakukan perlakuan media miniatur, sehingga dapat diaplikasikan dengan maksimal. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif dilakukan dengan cara observasi dan wawancara. Pendekatan kuantitatif dilakukan dengan cara deskriptif data melalui angket.

Penelitian dilakukan di SMB *Vihāra* Buddha Metta yang beralamat di dusun Rembes, Kecamatan Tuntang, Kabupaten Semarang. dalam penelitian SMB ini yaitu seluruh siswa SMB *Vihāra* Buddha Metta usia sekolah dasar. Objek yang diteliti adalah media miniatur tempat ibadah untuk meningkatkan kreativitas siswa SMB.

Jenis tindakan yang dilakukan dalam penelitian yaitu dengan melihat siklus perkembangan sebagai hasil penerapan media miniatur tempat ibadah dalam proses pembelajaran. Selain dengan melakukan pengamatan terhadap siklus pembelajaran, dalam penelitian ini juga melakukan evaluasi pembelajaran kepada siswa. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui sejauhmana perkembangan dan efektivitas siswa dengan penggunaan media miniatur untuk meningkatkan kreativitas dalam belajar.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam satu penelitian secara umum ada dua macam yaitu teknik tes dan teknik nontes. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data menggunakan teknik nontes yaitu dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan dengan menggunakan pedoman observasi guru/peneliti dan siswa SMB yang diisi oleh observer.

Instrumen penelitian ini berupa instrumen pokok dan pendukung instrumen yaitu Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang berisi materi, langkah-langkah, media, dan metode yang digunakan dalam proses belajar. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah miniatur tempat ibadah. Instrumen pendukung yang digunakan adalah pedoman observasi, dokumentasi, pedoman wawancara. Pedoman wawancara berisi tentang pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan sikap dalam proses pembelajaran.

Analisis merupakan tahap akhir terhadap apa yang dilakukan selama berada di lapangan yang disertai dengan membuat laporan penelitian tindakan kelas. Tujuannya untuk menganalisis data yang diperoleh untuk memastikan bahwa dengan menerapkan penggunaan media miniatur dapat meningkatkan kreativitas dan rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran di SMB *Vihāra* Buddha Metta. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini berupa analisis deskriptif, yaitu dengan mendeskripsikan hasil refleksi yang telah dilakukan oleh peneliti sesuai dengan instrumen yang digunakan dalam penelitian. Proses analisis dari teknik nontes dengan mendeskripsikan hasil observasi dan wawancara. Data yang terkumpul dari penelitian ini bersifat kualitatif yaitu data-data yang terdiri dari hasil observasi dan dokumentasi yang berupa gambar atau foto yang menggambarkan situasi dan kondisi di lapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Memilih PTK karena mempunyai beberapa kelebihan yaitu tidak mengganggu kerja guru dan disamping itu dapat membantu guru dalam menyampaikan materi belajar, serta dapat melakukan penelitian dengan mudah. Data hasil penelitian yang akan dipaparkan adalah hasil rekaman tentang beberapa hal yang menyangkut pelaksanaan selama tindakan berlangsung.

Siklus 1 dilaksanakan dalam 1 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 40 menit. Pertemuan ini digunakan untuk melaksanakan pembelajaran guna mengetahui pemahaman siswa terhadap tempat-tempat ibadah.

Kendala yang dialami pada siklus I akan diperbaiki pada siklus II. Berikut tabel kendala yang dialami pada siklus I tabel 1.

Tabel 1. Perbaikan Siklus

Kendala Siklus I	Rencana Perbaikan Siklus II
a. Motivasi siswa untuk berangkat ke vihara masih minim.	a. Guru harus melakukan pembelajaran yang tidak monoton dan bersikap ramah terhadap siswa SMB.
b. Siswa kurang memperhatikan materi yang diajarkan	b. Guru lebih tegas dalam penyampaian materi. Namun, harus tetap fokus terhadap siswa SMB sebagai subjek pembelajaran.
c. Sebagian besar, siswa masih takut dan malu untuk bertanya tentang materi yang belum jelas	c. Guru memberikan kesempatan dan motivasi kepada siswa untuk berani bertanya dalam hal apapun yang masih berkaitan dengan materi yang sedang diajarkan.
d. Waktu penggunaan media pembelajaran terlalu singkat, dan hanya sebagian siswa yang dapat memahami	d. Guru harus memberikan kesempatan kepada siswa untuk melihat media yang sedang diajarkan, namun dengan batasan waktu agar penjelasan materi dapat dimengerti oleh siswa.
e. Rasa ingin tau siswa sangat tinggi, sehingga ketika penyampaian materi, siswa terfokus pada media	e. Mengolaborasi media dengan pembelajaran, selain siswa fokus mengamati media juga dapat mengerti tata letak bagian media yang digunakan.

Pada tahap perencanaan siklus ke-II, peneliti melakukan persiapan penelitian yang sama pada saat siklus I, akan tetapi ada sedikit perkembangan perencanaan dengan berdasarkan dari hasil data penelitian siklus I. Adapun perencanaan dan persiapan pada siklus II diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Mempersiapkan sumber belajar dan alat peraga yang akan digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran, diantaranya adalah media miniatur tempat ibadah agama Buddha.

- 2) Mempersiapkan angket penelitian, lembar wawancara, dan lembar observasi guru dan siswa SMB.
- 3) Melakukan koordinasi dengan guru tentang apa saja yang perlu dilakukan dan bagaimana proses penelitian pada siklus ke II yang akan dilaksanakan dengan melihat dari hasil penelitian pada siklus I diatas.

Dalam penggunaan media miniatur saat proses pembelajaran guru sudah optimal dalam melakukan percobaan menggunakan media miniatur yang berhubungan dengan materi, begitu juga dalam mengamati dan menjelaskan metode tersebut. Guru sudah cukup maksimal dalam memecahkan masalah berdasarkan metode yang telah digunakan karena dalam siklus II guru lebih sering menerapkan media sebagai proses belajar.

Pada proses pembelajaran siklus II terlihat peningkatan kreativitas siswa SMB, terlihat dari minat belajar siswa dengan memperhatikan penjelasan dari peneliti, berani untuk bertanya dan mengeksplor seluruh bagian-bagian media. Rasa ingin tahu siswa untuk memahami seluruh objek media dari cara membuat hingga penggunaan bahan yang mudah ditemukan di lingkungan sekitar, ketidakbosanan saat pelaksanaan SMB sehingga memunculkan semangat siswa untuk datang setiap hari ke *vihāra*, percaya diri dalam berkreasi membuat miniatur.

PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan minat dan daya kreatif siswa dalam pembelajaran agama Buddha dengan penggunaan media miniatur tempat ibadah agar Buddha. Penggunaan media ini membantu siswa untuk lebih aktif ke *vihāra* dan menumbuhkan minat siswa untuk belajar macam-macam tempat ibadah agama Buddha.

Selama proses pembelajaran, siswa menunjukkan sikap yang aktif dalam memahami materi yang disampaikan dengan menggunakan media sebagai alat untuk mengajar. Metode ini jarang digunakan oleh guru karena media yang digunakan termasuk bentuk seni kreatif yang dibuat semirip mungkin dengan wujud aslinya. Daya kreatif siswa juga menjadi meningkat karena siswa lebih suka belajar dan bermain sehingga tidak menimbulkan kebosanan dalam proses pembelajaran. Kesempatan juga diberikan kepada siswa untuk mengapresiasi ide kreatif yang dimiliki kedalam bentuk membuat miniatur tempat ibadah agama Buddha sehingga dapat membantu menuangkan kreativitas siswa dalam mengolaborasi warna dan bentuk media yang diinginkan.

Peningkatan kreativitas siswa meningkat dapat dilihat melalui tabel 2 berikut:

Tabel 2. Peningkatan Kreativitas

Siklus	I	II
Kreativitas		
Daya pikir siswa	Rasa ingin tahu siswa terhadap media yang diajarkan. Siswa berimajinatif untuk membuat media.	Pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan lebih mudah direspons Siswa aktif dalam melihat keseluruhan bagian-bagian media sehingga memunculkan rasa ingin membuat.
Perhatian siswa	- Antusias terhadap materi yang diajarkan - Memperhatikan media dengan baik	Lebih fokus dalam memperhatikan pelajaran dengan penggunaan media
Menciptakan ide	- Siswa termotivasi untuk membuat media miniatur.	Mengolaborasikan warna, gambar, dan bentuk miniatur yang diinginkan.
Membuat media	- Siswa bersemangat untuk datang ke SMB - Siswa merasa senang dengan proses belajar dan bermain.	Aktif dan bersemangat dalam membuat miniatur Daya kreativitas siswa dapat curahkan melalui objek benda dan berimajinasi untuk membentuk media miniatur yang bagus.

Berdasarkan tabel di atas, proses kegiatan pembelajaran di SMB dengan membuat miniatur tempat ibadah agama Buddha lebih mudah untuk membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Memunculkan ide-ide kreatif siswa untuk membentuk model, merancang, dan mewarnai media sehingga daya kreativitas siswa terasah. Berani mengutarakan sesuatu yang belum dipahami dalam proses belajar yang berkaitan dengan materi. Rasa semangat dan minat siswa untuk datang ke

SMB mulai terlihat. Perasaan senang siswa terhadap proses belajar karena adanya media yang memudahkan siswa dalam proses belajar serta bentuk media yang hampir mirip aslinya mampu menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap media.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti mengenai Efektivitas Membuat Miniatur Tempat Ibadah Agama Buddha untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa SMB. Hal ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan metode pembelajaran dengan menggunakan media miniatur yang peneliti lakukan di *Vihāra* Buddha Metta dilakukan dalam 2 kali siklus tindakan. Pada siklus I dilaksanakan mulai tanggal 15 Oktober 2017, 22 Oktober 2017, 29 Oktober 2017, 5 November 2017 dan pada siklus II dilakssiswaan mulai tanggal 12 November 2017, 19 November 2017, 26 November 2017, dan 3 Desember 2017. Dalam proses pembelajaran sangat penting bagi guru dalam merancang strategi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. hal ini bertujuan untuk memaksimalkan hasil belajar siswa dan menciptakan kreativitas siswa dalam membuat media miniatur tempat ibadah.
2. Hasil penelitian penerapan kegiatan membuat miniatur tempat ibadah mampu meningkatkan kreativitas dan mengasah daya ingat siswa untuk mengetahui rasa ingin tahu siswa terhadap media, sehingga dapat mengembangkan daya kreatif siswa serta menumbuhkan minat belajar siswa dengan sebuah media miniatur. Dalam penelitian yang telah dilakukan, terbukti bahwa keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran semakin meningkat. Hal ini dapat dilihat dari hasil pengamatan aktivitas siswa melalui siklus I hingga siklus II.

Siswa dalam mengembangkan kreativitas meningkat secara signifikan dan siswa lebih senang untuk mengikuti pembelajaran yang dilakssiswaan dengan memberikan media alat bantu untuk meningkatkan pengetahuan serta daya kreatif siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Arif Bayu Dwijonarko. (2011). Mahasiswa Universitas Negeri Semarang dalam penelitian tentang “Seni Kriya Miniatur Kendaraan Tradisional UD. Permadi Desa Pohlandak Rembang” .
- Bayu Widiyanto. (2011). Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember dalam penelitian tentang “*Penerapan Model Pembelajaran Interaktif Dengan Media Miniatur Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas III SDN Kemuning Lor 02 Jember*”.
- Muslich Masnur. (2011). *Melaksanakan PTK Itu Mudah (Classroom Action Research) Pedoman Praktis Bagi Guru Profesional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nishfatul Qomariyah. (2015). Mahasiswi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim dalam skripsi tentang “Penerapan Media Miniatur 3D Guna Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIIIA MTs Al Maarif 02 Singosari Malang”.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Syaiful Bahri dan Aswan Zain. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Jotidhammo (ed). (1997). *Dhammapada Āṭṭhakathā*. Yogyakarta: Vidyasena.
- Tim Penyusun. (2003). *Buku Pelajaran Agama Buddha Sekolah Menengah Tingkat Atas kelas I*. CV Felita Nursatama Lestari.
- Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang RI Nomor 20, Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional*.

Lampiran Photo Kegiatan Penelitian

