

Modul Pembelajaran untuk Meningkatkan Literasi Agama di Museum Buddha Dhammadasa

Eka Merlin¹, Henni Kunatan², Putri Wulandari³

^{1,2,3}Pendidikan Keagamaan Buddha, STAB Kertarajasa, PKM-P, Indonesia

*Corresponding Author e-mail: Eka.merlin@sekha.kemenag.go.id

Abstract: *This study aims to develop and disseminate a religious literacy learning module based on the Asian Buddhist Museum Dhammadasa at the Dhammadipa Arama Monastery. The module is designed to enhance visitors' religious literacy by integrating experiential learning methods and constructivist learning approaches. The research employed the Research and Development (R&D) model with a 4D approach (Define, Design, Develop, Disseminate). The development results include a learning module that encompasses exploration, reflection, and evaluation guidelines, supported by interactive technology such as augmented reality (AR). Testing of the module demonstrated a significant improvement in participants' understanding of Buddhist values, such as loving-kindness (metta), compassion (karuna), sympathetic joy (mudita), and equanimity (upekkha), as well as cross-tradition understanding of Buddhism in Asia. This article presents the dissemination of the development results as an effort to support religious moderation and cross-cultural understanding through museum-based learning*

Key Words: *Buddhist Museum, Religious Literacy, Experiential Learning, Constructivist Learning, Buddhist Value*

Abstrack: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menyebarkan modul pembelajaran literasi agama berbasis Museum Buddha Asia Dhammadasa di Vihara Padepokan Dhammadipa Arama. Modul ini dirancang untuk meningkatkan literasi keagamaan pengunjung dengan mengintegrasikan metode pembelajaran langsung (experiential learning) dan pendekatan konstruktivis (constructivist learning). Metode penelitian menggunakan model Research and Development (R&D) dengan pendekatan 4D (Define, Design, Develop, Disseminate). Hasil pengembangan meliputi modul pembelajaran yang mencakup panduan eksplorasi, refleksi, dan evaluasi yang didukung teknologi interaktif seperti augmented reality (AR). Pengujian modul menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman peserta terhadap nilai-nilai Buddhis, seperti cinta kasih (metta), kasih sayang (karuna), simpati (mudita) dan keseimbangan batin (upekkha), serta pemahaman lintas tradisi Buddhisme di Asia. Artikel ini menyajikan diseminasi hasil pengembangan sebagai upaya mendukung moderasi beragama dan pemahaman lintas budaya melalui pembelajaran berbasis museum.

Kata Kunci: Museum Buddha, Literasi Keagamaan, Pembelajaran Eksperiensial, Pembelajaran Konstruktivis, Nilai Buddhisme

Pendahuluan

Indonesia, sebagai negara dengan keberagaman agama dan budaya yang luar biasa, menghadapi tantangan signifikan dalam menjaga harmoni sosial. Fenomena intoleransi, baik dalam masyarakat umum maupun di lingkungan pendidikan, sering kali muncul akibat pemahaman agama yang dangkal, eksklusivitas praktik keagamaan, dan pengaruh gerakan radikalisme (Muhaemin & Sanusi, 2019; Supriadi dkk., 2020). Literasi agama yang kuat memainkan peran penting dalam mendorong sikap toleransi, meningkatkan pemahaman lintas agama, dan membangun masyarakat yang lebih inklusif. Melalui literasi agama, individu dapat memahami esensi ajaran agama mereka sekaligus menghormati perbedaan keyakinan di sekitar mereka (Hafiz et al., 2024; Laoli et al., 2024; Rumahuru, 2019; Yusuf, 2021).

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa literasi keagamaan yang baik dapat mendorong sikap toleransi. Misalnya, penelitian oleh Hilal (2023) menekankan pentingnya transformasi dari radikalisme menuju moderasi beragama, yang sangat bergantung pada pemahaman yang komprehensif tentang ajaran agama. Hal ini sejalan dengan temuan (Kirani, 2023), yang menunjukkan bahwa kolaborasi antara berbagai pihak, termasuk media dan masyarakat, sangat penting dalam meningkatkan literasi keagamaan dan, pada gilirannya, toleransi beragama. Dengan meningkatkan pemahaman dan dialog antaragama, masyarakat



dapat menciptakan lingkungan yang lebih harmonis. Literasi agama lintas budaya mendorong keterlibatan yang melampaui toleransi belaka, mempromosikan pemahaman dan rasa hormat yang lebih dalam di antara komunitas agama yang berbeda.

Untuk mengatasi tantangan tersebut, diperlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan efektif. Pendekatan eksperiensial dan konstruktivis, yang menekankan pada pengalaman langsung dan konstruksi pengetahuan oleh individu, telah terbukti mampu meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik (Halid, 2024; Kornelius dkk., 2022). Dengan memanfaatkan potensi Museum Buddha sebagai sumber belajar, modul literasi agama yang dikembangkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan mendalam.

Museum, khususnya Museum Buddha Asia Dhammadasa, memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan literasi agama. Dengan koleksi artefak Buddhis dari berbagai tradisi di Asia, museum ini menyediakan ruang unik untuk eksplorasi nilai-nilai spiritual, budaya, dan sejarah. Namun, kurangnya program pembelajaran yang terstruktur dan berbasis pengalaman menjadi tantangan dalam memaksimalkan potensi museum ini. Program-program yang ada sering kali bersifat informatif tetapi belum cukup interaktif atau reflektif, sehingga pengunjung belum sepenuhnya mendapatkan manfaat mendalam dari pengalaman belajar di museum.

Pengembangan modul literasi agama berbasis Museum Buddha dengan pendekatan eksperiensial dan konstruktivis memiliki relevansi yang sangat tinggi dalam konteks pendidikan dan pembangunan masyarakat Indonesia. Penerapan pendekatan konstruktivis dalam pengembangan modul ini memungkinkan peserta didik untuk belajar melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial, yang merupakan kunci dalam pendidikan di era digital saat ini (Ilyas, 2023). Dengan memanfaatkan teknologi dan media digital, modul ini dapat menjangkau lebih banyak siswa dan memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya dan menarik, sehingga mendukung pengembangan literasi keagamaan yang lebih efektif (Rambe, 2024). Dalam konteks ini, penting untuk terus mengevaluasi dan mengadaptasi kurikulum agar tetap relevan dengan tantangan dan kebutuhan masyarakat (Muhtadi, 2023).

Pendekatan eksperiensial dan konstruktivis menawarkan solusi untuk mengatasi keterbatasan ini. Pendekatan eksperiensial memungkinkan peserta untuk belajar melalui pengalaman langsung, sementara konstruktivisme mendorong mereka membangun pengetahuan secara aktif berdasarkan refleksi dan interaksi sosial. Dalam konteks pembelajaran literasi agama, pendekatan ini sangat relevan karena membantu peserta tidak hanya memahami nilai-nilai agama secara teoritis tetapi juga menginternalisasinya dalam kehidupan sehari-hari. Integrasi kedua pendekatan ini dapat menciptakan pembelajaran yang lebih personal, mendalam, dan bermakna.

Modul pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini mengusung beberapa inovasi untuk mendukung pendekatan eksperiensial dan konstruktivis. Dengan mengintegrasikan teknologi augmented reality (AR), pengunjung dapat secara interaktif menjelajahi sejarah dan makna simbol-simbol Buddhis. Aktivitas berbasis photovoice mendorong peserta untuk merefleksikan nilai-nilai Buddhis dalam konteks kehidupan mereka sehari-hari. Selain itu, modul ini juga menyediakan panduan eksplorasi mandiri dan diskusi kelompok untuk memfasilitasi pembelajaran yang lebih aktif dan bermakna. Inovasi-inovasi

ini membedakan modul ini dari program-program pembelajaran yang sudah ada di museum, karena memungkinkan peserta untuk tidak hanya menerima informasi tetapi juga membangun pengetahuan secara aktif melalui pengalaman langsung dan refleksi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan modul pembelajaran berbasis Museum Buddha yang tidak hanya meningkatkan literasi agama tetapi juga mempromosikan pendidikan multikultural dan moderasi beragama. Dengan mengintegrasikan pendekatan eksperiensial, konstruktivis, dan teknologi interaktif, penelitian ini dapat memberikan kontribusi signifikan dalam menciptakan metode pembelajaran yang inovatif, aplikatif, dan relevan bagi masyarakat Indonesia yang pluralistik.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain Research and Development (R&D) dengan pendekatan model 4D yang meliputi empat tahap utama: Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), Develop (Pengembangan), dan Disseminate (Diseminasi) (Thiagarajan, 1974). Pendekatan ini dipilih untuk mengembangkan modul pembelajaran berbasis Museum Buddha Asia Dhammadasa yang bertujuan meningkatkan literasi keagamaan pengunjung.

Tahap pertama, Define (Pendefinisian), bertujuan untuk menganalisis kebutuhan sebagai dasar dalam merancang modul. Analisis dilakukan melalui studi literatur, wawancara awal, dan survei terhadap pengunjung museum. Kegiatan ini difokuskan untuk memahami konsep literasi keagamaan, peran museum sebagai sarana pembelajaran, serta potensi Museum Dhammadasa dalam mendukung pembelajaran berbasis pengalaman. Hasil analisis ini menjadi landasan penting untuk mengidentifikasi kebutuhan dan faktor utama yang memengaruhi efektivitas modul. Pada tahap ini, peneliti mengidentifikasi masalah yang ada, yaitu rendahnya literasi keagamaan di masyarakat dan bagaimana museum dapat berperan dalam mengatasinya. Peneliti juga mengidentifikasi kebutuhan pengunjung dan faktor-faktor yang harus diperhatikan dalam merancang modul pembelajaran. Langkah ini penting untuk memastikan bahwa modul yang akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan nyata pengunjung, sehingga lebih efektif dalam meningkatkan literasi keagamaan.

Tahap berikutnya, Design (Perancangan), adalah proses penyusunan kerangka awal modul pembelajaran. Modul dirancang dengan mengintegrasikan metode pembelajaran langsung (*experiential learning*) dan pendekatan konstruktivis (*constructivist learning*). Proses ini mencakup pembuatan materi pembelajaran, desain visual, serta alat evaluasi seperti *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur efektivitas modul. Perancangan dilakukan melalui hasil diskusi seminar artikel “*Revitalization of Museum Dhammadasa as an Educational Medium for Enhancing Religious Literacy and Strengthening Cross-Cultural Understanding*” dengan melibatkan para ahli, kegiatan seminar ini dilakukan pada Kamis, 24 Oktober 2024.

Tahap ketiga, Develop (Pengembangan), dilakukan untuk menguji dan memvalidasi modul yang telah dirancang. Validasi dilakukan oleh empat tim ahli bidang Pendidikan, pengelola museum Dhammadasa, Museology, dan studi agama, untuk memastikan kualitas isi, kesesuaian pedagogis, dan relevansi dengan tujuan pembelajaran. Setelah modul divalidasi, uji coba terbatas dilakukan pada kelompok kecil pengunjung museum untuk mendapatkan masukan praktis terkait implementasi modul. Masukan ini kemudian digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan modul sebelum diimplementasikan secara luas.

Tahap terakhir, Disseminate (Diseminasi), bertujuan untuk memperkenalkan modul kepada khalayak yang lebih luas. Hasil penelitian dan modul yang telah dikembangkan dipresentasikan kepada berbagai pemangku kepentingan, seperti pengelola museum, pendidik, dan pembuat kebijakan. Modul juga diimplementasikan pada skala yang lebih besar untuk mengukur dampaknya terhadap peningkatan literasi keagamaan. Tahap ini dirancang agar modul dapat diadopsi oleh museum lain, sehingga manfaatnya dapat dirasakan lebih luas.

dalam mendukung pendidikan berbasis museum. Pendekatan 4D yang digunakan dalam penelitian ini sangat relevan dengan tujuan penelitian. Proses yang sistematis memastikan bahwa setiap tahap, mulai dari analisis kebutuhan hingga penyebaran modul, dilakukan dengan perencanaan yang matang. Selain itu, fokus pada pengembangan produk memungkinkan penelitian ini menghasilkan modul pembelajaran yang inovatif dan aplikatif.

Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan prosedur yang cermat guna memastikan representativitas data yang diperoleh. Untuk wawancara, dipilih informan kunci yang memiliki pengetahuan mendalam tentang literasi keagamaan, termasuk tokoh agama, pengelola museum, dan pendidik agama. Jumlah informan kunci yang diwawancarai sebanyak 2 orang, yaitu Y.M Bhante Khantidharo Mahathera dan Y.M Bhante Jayamedho Thera, yang ditentukan berdasarkan kriteria keterwakilan dari berbagai latar belakang dan pengalaman. Wawancara ini bertujuan menggali pandangan mendalam tentang literasi keagamaan dan potensi museum sebagai sarana pendidikan. Format wawancara yang fleksibel memungkinkan eksplorasi isu-isu penting yang muncul selama diskusi, sehingga menghasilkan wawasan yang lebih kaya

Sementara itu, untuk pengumpulan data melalui angket persepsi, sampel ditentukan secara acak dari pengunjung museum yang bersedia berpartisipasi. Jumlah sampel angket adalah 25 responden, dengan kriteria inklusi berupa pengunjung yang berusia di atas 18 tahun dan telah mengunjungi setidaknya satu area pameran di museum. Angket persepsi digunakan untuk memahami pandangan dan kebutuhan pengunjung museum terkait literasi keagamaan. Instrumen ini terdiri dari pertanyaan terstruktur yang dirancang untuk memastikan respons yang terukur dan relevan. Observasi dan dokumentasi dilakukan selama kunjungan museum. Observasi mencatat aktivitas pengunjung, interaksi dengan artefak, dan penggunaan fasilitas pembelajaran yang tersedia. Dokumentasi mendukung data observasi dengan bukti visual dan deskriptif, sehingga memberikan konteks yang lebih komprehensif terhadap kondisi lapangan.

Untuk uji coba terbatas modul, penelitian ini melibatkan 10 peserta yang terdiri dari mahasiswa yang memiliki minat pada agama Buddha. Peserta uji coba dipilih berdasarkan rekomendasi dari pembimbing mahasiswa guna memastikan kesesuaian dengan tujuan pengujian modul. Pre-test dan post-test digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman awal dan peningkatan literasi keagamaan peserta setelah mengikuti modul pembelajaran berbasis museum. Hasil tes ini memungkinkan evaluasi kuantitatif terhadap efektivitas modul yang dikembangkan.

Proses pengumpulan data dimulai dengan persiapan instrumen, termasuk penyusunan panduan wawancara, angket, dan tes yang telah divalidasi oleh ahli. Tahap pelaksanaan mencakup wawancara langsung untuk mendapatkan wawasan mendalam dari narasumber, penyebaran angket kepada pengunjung museum, hasil dari diskusi seminar yang melibatkan para ahli museologi, serta observasi langsung terhadap interaksi pengunjung dengan modul pembelajaran. Data tes pre-test dan post-test dikumpulkan sebelum dan setelah pelaksanaan pembelajaran untuk mengukur peningkatan pemahaman.

Data yang diperoleh dianalisis secara mendalam menggunakan metode triangulasi. Wawancara dianalisis secara tematik untuk mengidentifikasi pola dan faktor kunci, sementara data angket diolah secara kuantitatif untuk menggambarkan persepsi dan tingkat kepuasan pengunjung. Observasi dan dokumentasi digunakan sebagai bukti pendukung yang memperkuat hasil analisis. Hasil tes pre-test dan post-test memberikan evaluasi kuantitatif terhadap efektivitas modul pembelajaran. Dengan kombinasi instrumen ini, penelitian memastikan bahwa data yang diperoleh tidak hanya komprehensif tetapi juga andal dan relevan untuk mendukung tujuan penelitian. Pendekatan sistematis ini memberikan fondasi yang kuat untuk mengembangkan modul pembelajaran berbasis Museum Buddha Asia Dhammada yang efektif dan aplikatif.

Untuk mengevaluasi efektivitas modul pembelajaran dalam meningkatkan literasi keagamaan, beberapa indikator keberhasilan dapat digunakan selain peningkatan skor tes. Pertama, survei sebelum dan sesudah program untuk mengukur perubahan sikap peserta terhadap keberagaman agama. Survei ini dapat mencakup pertanyaan tentang toleransi, penghargaan terhadap tradisi agama lain, dan sikap terbuka terhadap dialog antaragama. Kedua, observasi perilaku peserta selama dan setelah kegiatan, seperti partisipasi dalam diskusi, interaksi dengan pengunjung lain, dan penerapan nilai-nilai yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. Ketiga, wawancara mendalam dengan peserta untuk memahami pengalaman mereka dan perubahan pemahaman yang dialami setelah mengikuti modul. Terakhir, analisis refleksi yang ditulis oleh peserta mengenai pembelajaran yang diperoleh dan bagaimana mereka berencana menerapkannya dalam konteks sosial mereka. Indikator-indikator ini secara holistik dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang dampak modul terhadap literasi keagamaan peserta.

Dalam penelitian ini, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan terkait dengan metode yang digunakan. Pertama, penelitian ini menggunakan sampel yang terbatas, yang hanya melibatkan mahasiswa. Keterbatasan ini dapat mempengaruhi kemampuan untuk menggeneralisasi hasil penelitian ke kelompok masyarakat yang lebih luas. Oleh karena itu, temuan yang diperoleh mungkin tidak sepenuhnya mencerminkan pandangan dan pengalaman yang beragam dari populasi yang lebih besar. Kedua, durasi penelitian yang dilakukan dalam jangka waktu terbatas juga menjadi faktor yang membatasi. Penelitian ini mungkin tidak cukup untuk menangkap dampak jangka panjang dari modul yang dikembangkan, karena perubahan dalam literasi keagamaan pengunjung dapat memerlukan waktu yang lebih lama untuk terwujud. Keterbatasan ini perlu dicatat sebagai pertimbangan penting dalam interpretasi data dan kesimpulan yang diambil dari penelitian ini.

Hasil dan Pembahasan

Modul pembelajaran literasi agama berbasis Museum Buddha Asia Dhammadasa telah berhasil dikembangkan dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman pengunjung tentang ajaran Buddha dan tradisi Buddhis di Asia. Modul ini terdiri dari beberapa kegiatan yang mencakup kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Modul pembelajaran literasi agama berbasis Museum Buddha Asia Dhammadasa dirancang dengan pendekatan yang mengintegrasikan metode pembelajaran langsung (*experiential learning*) dan konstruktivis (*constructivist learning*). Modul ini mencakup tiga komponen utama yang saling melengkapi. Pertama, panduan eksplorasi dilengkapi dengan peta interaktif museum dan instruksi eksplorasi. Penggunaan teknologi *augmented reality* (AR) memungkinkan pengunjung untuk melihat sejarah perkembangan agama Buddha. Kedua, setiap sesi pembelajaran diakhiri dengan kegiatan refleksi yang dirancang untuk membantu pengunjung menghubungkan pengalaman mereka dengan nilai-nilai Buddhisme, seperti *metta* (cinta kasih), *karuna* (kasih sayang), *mudita* (simpati penuh kegembiraan), dan *upekkha* (keseimbangan batin). Ketiga, modul mencakup kegiatan evaluasi pembelajaran berupa *pre-test*, *post-test*, kuis interaktif, dan diskusi kelompok untuk menilai pemahaman pengunjung terhadap artefak dan ajaran Buddha yang telah dipelajari.

Modul ini telah diuji validasinya oleh empat ahli dari bidang pendidikan, pengelola museum Dhammadasa, studi agama, dan museologi. Hasil validasi menunjukkan bahwa modul dinilai inovatif dan relevan dengan tujuan peningkatan literasi keagamaan. Namun, beberapa saran perbaikan diberikan, termasuk penambahan ilustrasi visual seperti infografis untuk mempermudah pemahaman artefak dan penguatan refleksi akhir modul dengan

pertanyaan mendalam mengenai penerapan nilai-nilai Buddhisme dalam konteks keberagaman. Uji coba terbatas yang dilakukan terhadap 10 peserta dengan latar belakang agama yang beragam menunjukkan hasil yang menggembirakan. Rata-rata skor pemahaman awal peserta dalam pre-test adalah 82, sementara post-test menunjukkan peningkatan signifikan dengan rata-rata skor mencapai 92,5. Peningkatan ini mencerminkan efektivitas modul dalam membantu peserta memahami nilai-nilai Buddhisme dan konteks artefak museum.

Dari segi peningkatan pemahaman pengunjung, terdapat tiga dimensi yang dapat diidentifikasi. Pertama, dalam dimensi pengetahuan, peserta menunjukkan peningkatan pemahaman tentang konsep dasar Buddhisme, termasuk makna simbolik artefak, seperti fungsi stupa dan filosofi rupang Buddha. Pemahaman terhadap tradisi dan sejarah agama Buddha di Asia juga meningkat, sebagaimana dibuktikan dari hasil diskusi kelompok. Kedua, dalam dimensi sikap, melalui refleksi mendalam, peserta menunjukkan perkembangan dalam sikap toleransi dan penghargaan terhadap keberagaman agama. Beberapa peserta melaporkan bahwa pengalaman ini menginspirasi mereka untuk menerapkan nilai-nilai seperti metta, karuna, mudita dan karuna dalam kehidupan sehari-hari. Ketiga, dalam dimensi keterampilan, modul ini berhasil meningkatkan keterampilan analitis peserta, terutama dalam menghubungkan elemen artefak dengan nilai-nilai spiritual yang relevan. Kegiatan diskusi kelompok mendorong peserta untuk berpikir kritis dan kolaboratif. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa modul pembelajaran yang dikembangkan tidak hanya efektif dalam meningkatkan pengetahuan, tetapi juga berkontribusi pada pengembangan sikap dan keterampilan peserta dalam konteks literasi keagamaan.

Modul pembelajaran yang dikembangkan untuk Museum Buddha Asia Dhammada memberikan kontribusi signifikan terhadap literasi keagamaan dengan beberapa cara. Pertama, modul ini meningkatkan pemahaman pengunjung tentang nilai-nilai Buddhisme melalui pengalaman langsung dengan artefak, memungkinkan mereka untuk memahami makna dan konteks budaya dari setiap objek. Kedua, modul ini memfasilitasi dialog lintas agama melalui kegiatan refleksi dan diskusi, yang menyoroti kesamaan nilai-nilai universal, seperti cinta kasih dan belas kasih, dalam berbagai tradisi agama. Ketiga, dengan mengintegrasikan teknologi interaktif, seperti augmented reality (AR), modul ini memperkaya model pembelajaran berbasis museum, menjadikannya lebih menarik dan relevan bagi generasi muda. Secara keseluruhan, modul ini tidak hanya meningkatkan pemahaman tentang ajaran Buddha, tetapi juga mendorong toleransi dan penghargaan terhadap keberagaman agama di masyarakat.

Selama proses pengembangan modul pembelajaran untuk Museum Buddha Asia Dhammada, beberapa kendala signifikan diidentifikasi yang dapat mempengaruhi efektivitas modul. Pertama, minimnya informasi artefak menjadi tantangan utama. Banyak artefak di museum tidak dilengkapi dengan narasi kontekstual yang memadai, sehingga pengunjung kesulitan memahami makna dan signifikansi dari objek-objek tersebut. Untuk mengatasi masalah ini, solusi yang diusulkan adalah penyusunan panduan artefak yang terintegrasi dalam modul. Panduan ini akan memberikan deskripsi yang jelas dan mendalam tentang setiap artefak, serta konteks budaya dan sejarah yang relevan, sehingga pengunjung dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik.

Kendala kedua adalah keterbatasan teknologi di museum. Meskipun teknologi seperti augmented reality (AR) memiliki potensi besar untuk meningkatkan pengalaman belajar, kenyataannya teknologi ini belum sepenuhnya tersedia di lokasi. Untuk mengatasi hal ini, solusi yang diusulkan adalah penyediaan aplikasi berbasis perangkat mobile yang mudah diakses oleh pengunjung. Aplikasi ini akan memungkinkan pengunjung untuk mengakses informasi tambahan dan visualisasi interaktif dari artefak melalui perangkat pribadi mereka, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih menarik dan informatif.

Kendala terakhir yang dihadapi adalah kesiapan pemandu museum. Tidak semua pemandu memiliki pengetahuan mendalam tentang koleksi museum, yang dapat mengurangi kualitas pengalaman pengunjung. Sebagai solusi, modul ini dirancang tidak hanya sebagai alat pembelajaran untuk pengunjung, tetapi juga sebagai alat pelatihan untuk meningkatkan kapasitas pemandu. Dengan memberikan pelatihan yang komprehensif, pemandu akan lebih siap untuk menjelaskan koleksi museum dan menjawab pertanyaan pengunjung, sehingga meningkatkan kualitas interaksi dan pemahaman pengunjung terhadap ajaran Buddha.

Kesimpulan

Penelitian ini berhasil mengembangkan modul pembelajaran literasi agama berbasis Museum Buddha Asia Dhammadasa yang mengintegrasikan pendekatan eksperiensial dan konstruktivis. Modul ini telah terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman pengunjung tentang nilai-nilai Buddhisme melalui pengalaman langsung dengan artefak, serta memfasilitasi dialog lintas agama yang menyoroti kesamaan nilai-nilai universal, seperti cinta kasih dan belas kasih. Hasil uji coba menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman peserta, yang tercermin dari skor pre-test dan post-test, serta perkembangan sikap toleransi dan penghargaan terhadap keberagaman agama.

Modul ini juga memperkaya model pembelajaran berbasis museum dengan penggunaan teknologi interaktif, seperti augmented reality (AR), yang relevan untuk generasi muda. Dengan demikian, modul ini tidak hanya berfungsi sebagai alat pendidikan, tetapi juga sebagai jembatan untuk membangun pemahaman dan toleransi antarumat beragama di masyarakat. Namun, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa kendala, seperti minimnya informasi artefak dan keterbatasan teknologi di museum, yang dapat diatasi melalui penyusunan panduan artefak dan pengembangan aplikasi berbasis mobile. Kesiapan pemandu museum juga menjadi perhatian, dan modul ini dirancang untuk meningkatkan kapasitas mereka sebagai bagian dari solusi.

Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan kontribusi yang signifikan terhadap literasi keagamaan dan pendidikan berbasis museum di Indonesia. Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya mencakup pengembangan modul yang berkelanjutan dan evaluasi jangka panjang untuk menilai dampak modul dalam konteks yang lebih luas. Dengan demikian, modul ini diharapkan dapat menjadi model bagi pengembangan program pendidikan serupa di museum lain, serta mendukung upaya untuk menciptakan masyarakat yang lebih inklusif dan harmonis.

Referensi

- Hafiz, A., Romdaniah, L., Nizar, R. A., & Mauliza, S. (2024). Toleransi Beragama dalam Masyarakat Plural: Inisiatif Pendidikan, Kebijakan Publik, dan Peran Media dalam Membentuk Sikap Toleransi. *Rayah Al-Islam*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:268155683>
- Halid, L. I. (2024). Constructivist Approach to Language Learning: Linking Piaget's Theory to Modern Educational Practice. *INTERACTION: Jurnal Pendidikan Bahasa*, 11(2), Article 2. <https://doi.org/10.36232/interactionjournal.v11i2.33>
- Hilal, F. F. (2023). Transformasi Gerakan Radikalisme Menuju Moderasi Beragama. *Kuriositas Media Komunikasi Sosial Dan Keagamaan*. <https://doi.org/10.35905/kur.v16i1.6670>
- Ilyas, M. (2023). Strategi Pengembangan Literasi Keagamaan Dalam Pendidikan Islam Di Era Digital. *Journal of Education and Religious Studies (Jers)*. <https://doi.org/10.57060/jers.v3i01.70>
- Kirani, N. C. (2023). Membangun Masyarakat Toleran: Mengatasi Intoleransi Beragama. <https://doi.org/10.31219/osf.io/gvm65>
- Kornelius, J., Maria, R., & Manullang, A. (2022). Implikasi Model Pembelajaran Konstruktivisme dengan Pendidikan Agama Kristen. *DIDASKALIA: Jurnal Pendidikan Agama Kristen*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:256713935>
- Laoli, A., Tapilaha, S. R., & Marbun, T. (2024). Dampak Pendidikan Dalam Bingkai Moderasi Beragama Ditinjau Dari Perspektif Agama Kristen. *PASCA: Jurnal Teologi dan Pendidikan Agama Kristen*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:267442279>
- Muhaemin, E., & Sanusi, I. (2019). Intoleransi Keagamaan Dalam Framing Surat Kabar Kompas. *Communicatus Jurnal Ilmu Komunikasi*. <https://doi.org/10.15575/cjik.v3i1.5034>
- Muhtadi, M. A. (2023). Peran Kurikulum Pendidikan Dalam Meningkatkan Literasi Informasi Dan Kritis Pada Era Digital Di Indonesia. *Jurnal Pendidikan West Science*. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i10.715>
- Rambe, A. (2024). Reformasi Pendidikan Muhammadiyah: Pendekatan Inovatif Dalam Menghadapi Tantangan Era Digital. *Jurnal Ilmiah Muqoddimah Jurnal Ilmu Sosial Politik Dan Hummaniora*. <https://doi.org/10.31604/jim.v8i2.2024.806-812>
- Rumahuru, Y. Z. (2019). Mengembangkan Pendidikan Agama Inklusif sebagai Solusi Pengelolaan Keragaman di Indonesia. *JURNAL TERUNA BHAKTI*, 1(1), 59. <https://doi.org/10.47131/jtb.v1i1.13>
- Supriadi, E., Ajib, G., & Sugiarto, S. (2020). Intoleransi Dan Radikalisme Agama: Konstruksi LSM Tentang Program Deradikalisasi. *JSW (Jurnal Sosiologi Walisongo)*. <https://doi.org/10.21580/jsw.2020.4.1.4544>
- Thiagarajan, S. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. A Sourcebook.
- Yusuf, C. F. (2021). Literasi Keagamaan Generasi Milenial Indonesia: Tantangan Masa Depan Bangsa. <https://doi.org/10.14203/press.459>