



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Populasi umat Buddha di Indonesia setiap tahun mengalami penurunan. Hal itu juga disebabkan oleh kurangnya pemberian pengetahuan dan pendidikan agama Buddha sejak dini. Media pendukung dalam pembelajaran agama Buddha untuk anak-anak yang masih sangat minim. Menurut PMy Iwan Sugandi selaku Pandita Madya (Pandita Majelis Agama Buddha Theravada Indonesia) mengatakan bahwa Di dalam hari raya Agama Buddha terdapat peristiwa yang mengandung nilai-nilai ajaran Buddha Dhamma yang dapat di praktekan dalam kehidupan sehari-hari yang mampu ditanamkan untuk anak-anak sejak dini sehingga mereka mampu menerapkan ajaran Buddha Dhamma. Namun, berdasarkan wawancara penulis dengan guru agama Buddha di Sekolah Buddhist Punna Karya mengatakan mengalami kesulitan saat menyampaikan materi hari raya. Menurutnya, anak-anak lebih menyukai media yang lebih menarik dan interaktif.

Berdasarkan hasil data yang penulis dapatkan melalui wawancara, kuesioner dan FGD anak-anak berusia 8-12 tahun lebih menyukai gaya visual yang semi realis. Maka dari itu, penulis membuat perancangan Buku Pengenalan Dhamma Dalam Hari Raya Agama Buddha dengan gaya visual yang semi realis.

## 5.2 Saran

Dalam kelanjutan perancangan buku yang penulis buat, buku ini akan dibuat buku peraga yang lengkap dengan alat peraga dan membuat buku ini menjadi buku panduan para pengajar untuk mengajarkan ajaran Buddha dengan cara yang lebih interaktif dengan menyiapkan materi berupa soal atau sesuatu yang dapat digunakan oleh anak-anak dalam *me-review* kembali cerita di hari raya tersebut sesuai dengan kategori umur atau batas kemampuan anak. Untuk selanjutnya dalam buku ini penulis melakukan pengembangan lagi dengan membuat sebuah *Apps* sebagai media pembelajaran tambahan.

