

PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI SEBAGAI STRATEGI PENINGKATAN EFIKASI DIRI DALAM PENDIDIKAN BUDDHIS DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA: *SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW*

Febi Sucito¹⁾, Partono Nyanasuryanadi²⁾

^{1,2} Program Magister Pendidikan Keagamaan Buddha, STIAB Smaratungga
Email: ¹febi2019@sekha.kemenag.go.id, ²psnadi.thesis@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital telah mendorong transformasi pendekatan pembelajaran dalam pendidikan agama, termasuk pendidikan Buddhis di tingkat sekolah menengah pertama. Salah satu pendekatan yang semakin banyak digunakan adalah pembelajaran berbasis animasi, yang menggabungkan unsur visual, audio, dan narasi untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mensintesis secara sistematis temuan-temuan ilmiah terkait efektivitas pembelajaran berbasis animasi dalam meningkatkan efikasi diri siswa dalam konteks pendidikan Buddhis. Metode yang digunakan adalah *systematic literature review* melalui tahapan transformasi kueri, pencarian literatur, penyaringan berdasarkan kriteria inklusi, citation chaining, serta sintesis tematik. Dari 62 artikel yang teridentifikasi, 50 artikel dianalisis secara mendalam. Hasil kajian menunjukkan bahwa media animasi secara konsisten meningkatkan efikasi diri, motivasi belajar, keterlibatan aktif, serta pemahaman nilai moral dan spiritual siswa. Efektivitas tersebut dimediasi oleh kualitas desain konten, relevansi budaya, dan peran guru dalam memfasilitasi pembelajaran. Kendala utama meliputi keterbatasan infrastruktur teknologi, literasi digital pendidik, serta minimnya penelitian longitudinal. Temuan ini menegaskan bahwa pembelajaran berbasis animasi berpotensi menjadi inovasi pedagogis strategis dalam penguatan pendidikan Buddhis di era digital.

Kata kunci: Pembelajaran Animasi; Efikasi Diri; Pendidikan Buddhis

ABSTRACT

The rapid development of digital technology has transformed learning approaches in religious education, including Buddhist education at the junior high school level. One increasingly applied approach is animation-based learning, which integrates visual, audio, and narrative elements to enhance student engagement. This study aims to systematically synthesize empirical findings on the effectiveness of animation-based learning in improving students' self-efficacy within Buddhist education. A Systematic Literature Review (SLR) method was employed through query transformation, database searching, article screening based on inclusion criteria, citation chaining, and thematic synthesis. From 62 identified articles, 50 relevant studies were analyzed in depth. The findings indicate that animation-based media consistently enhance students' self-efficacy, learning motivation, active participation, and understanding of moral and spiritual values. These effects are mediated by content design quality, cultural relevance, and the teacher's role in facilitating learning. However, implementation challenges remain, including limited technological infrastructure, low digital literacy among teachers, and a lack of longitudinal studies. The results confirm that animation-based learning has strong potential as a pedagogical innovation for strengthening Buddhist education in the digital era.

Keywords: Animation-Based Learning; Self-Efficacy; Buddhist Education.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan Buddhis pada tingkat sekolah menengah pertama memiliki peran penting dalam membentuk karakter, moralitas, dan kesadaran spiritual peserta didik. Pembelajaran agama Buddha tidak hanya bertujuan menyampaikan pengetahuan tentang ajaran, tetapi juga menanamkan nilai-nilai kebajikan, pengendalian diri, welas asih, serta kebijaksanaan sebagai fondasi perilaku sehari-hari. Namun dalam praktiknya, pembelajaran pendidikan Buddhis masih menghadapi tantangan berupa rendahnya motivasi belajar siswa, kurangnya minat terhadap materi keagamaan, serta kesulitan memahami konsep moral-spiritual yang bersifat abstrak. Kondisi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan kurang optimalnya pencapaian tujuan pendidikan agama.[1]

Salah satu faktor psikologis yang memengaruhi keberhasilan belajar adalah efikasi diri, yaitu keyakinan individu terhadap kemampuan dirinya dalam memahami dan menyelesaikan tugas pembelajaran. Siswa dengan efikasi diri tinggi cenderung lebih tekun, aktif, dan percaya diri dalam mengikuti pembelajaran, sedangkan siswa dengan efikasi diri rendah mudah menyerah dan kurang berpartisipasi. Dalam konteks pendidikan Buddhis, efikasi diri menjadi penting karena pemahaman ajaran moral dan spiritual memerlukan proses refleksi, ketekunan, serta keterlibatan batin yang kuat. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu membangun pengalaman belajar positif untuk memperkuat efikasi diri peserta didik.[2]

Perkembangan teknologi pendidikan menghadirkan media pembelajaran digital sebagai alternatif inovatif untuk meningkatkan kualitas proses belajar. Salah satu bentuk media yang banyak dikembangkan adalah pembelajaran berbasis animasi, yang memadukan unsur visual bergerak, audio, dan narasi untuk menyajikan materi secara lebih menarik dan konkret. Animasi memungkinkan konsep abstrak divisualisasikan secara nyata, menghadirkan cerita moral dalam bentuk naratif, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa media animasi dapat meningkatkan motivasi, perhatian, serta pemahaman siswa dalam pembelajaran agama dan moral. Hal ini menjadikan animasi sebagai pendekatan potensial untuk meningkatkan efikasi diri dalam pembelajaran pendidikan Buddhis.[3]

Dalam konteks ajaran Buddha, penggunaan animasi memiliki relevansi khusus karena banyak materi pembelajaran memuat kisah teladan, perumpamaan Dhamma, dan praktik etika yang dapat divisualisasikan secara efektif. Animasi dapat membantu siswa mengamati contoh perilaku baik, merefleksikan nilai moral, serta menumbuhkan keyakinan bahwa mereka mampu memahami dan menerapkan ajaran tersebut. Meskipun demikian, penelitian yang secara khusus mengkaji pembelajaran berbasis animasi dalam pendidikan Buddhis tingkat SMP masih terbatas. Sebagian besar studi terdahulu berfokus pada pendidikan agama secara umum atau pada peningkatan hasil belajar kognitif, sementara kajian yang menempatkan efikasi diri sebagai variabel utama masih jarang ditemukan.[4]

Keterbatasan penelitian tersebut menunjukkan adanya kesenjangan literatur yang memerlukan pemetaan ilmiah secara sistematis. Diperlukan tinjauan komprehensif untuk mengetahui sejauh mana pembelajaran berbasis animasi berkontribusi terhadap peningkatan efikasi diri, bagaimana karakteristik desain media yang efektif, serta apa saja tantangan implementasinya dalam pendidikan Buddhis tingkat sekolah menengah pertama. Melalui systematic literature review, penelitian ini berupaya menyintesis temuan-temuan empiris yang ada, mengidentifikasi pola hasil penelitian, serta merumuskan kontribusi ilmiah bagi pengembangan inovasi pembelajaran Buddhis berbasis teknologi.[5]

Adapun rumusan masalah penelitian ini dinyatakan dalam satu kalimat sebagai berikut: bagaimana pembelajaran berbasis animasi berperan sebagai strategi untuk meningkatkan efikasi diri siswa dalam pendidikan Buddhis tingkat sekolah menengah pertama ditinjau dari efektivitas media, desain pedagogis, keterlibatan siswa, perbandingan dengan metode tradisional, serta tantangan implementasinya.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Systematic Literature Review (SLR) dengan desain penelitian kualitatif berbasis studi kepustakaan. Tujuannya adalah mengidentifikasi, mengevaluasi, dan mensintesis secara sistematis hasil penelitian terdahulu mengenai pembelajaran berbasis animasi dan efikasi diri dalam konteks pendidikan Buddhis tingkat sekolah menengah pertama. Ruang lingkup kajian mencakup artikel ilmiah yang dipublikasikan pada periode 2016–2025 dengan fokus pada penggunaan media animasi, efikasi diri peserta didik, serta pembelajaran agama dan moral. Variabel utama dalam penelitian ini didefinisikan sebagai pembelajaran berbasis animasi (media visual-audio digital untuk pembelajaran), efikasi diri (keyakinan siswa terhadap kemampuan belajarnya), dan pendidikan Buddhis SMP (pembelajaran nilai moral dan spiritual ajaran Buddha).[6]

Populasi penelitian berupa seluruh artikel ilmiah yang relevan dengan topik kajian, sedangkan sampel penelitian terdiri atas 50 artikel terpilih dari 62 artikel awal yang memenuhi kriteria inklusi. Pengumpulan data dilakukan melalui pencarian pada basis data ilmiah menggunakan kata kunci terstruktur, dilanjutkan dengan penyaringan judul, abstrak, isi penuh, serta teknik citation chaining. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan sintesis deskriptif, sintesis tematik, dan analisis kritis untuk mengelompokkan temuan berdasarkan tujuan penelitian, mengidentifikasi pola hasil, serta menemukan kesenjangan penelitian. Hasil analisis disajikan dalam bentuk narasi ilmiah dan tabel sintesis.[7]

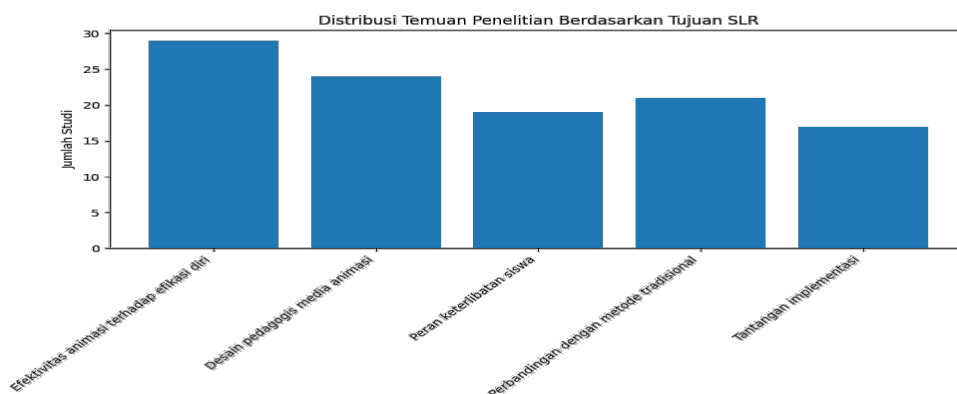
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis terhadap beberapa artikel terpilih menghasilkan tema utama yang konsisten muncul dalam literatur. Secara umum, pembelajaran berbasis animasi terbukti efektif dalam

meningkatkan efikasi diri siswa, terutama karena mampu mengubah pengalaman belajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan bermakna. Animasi membantu siswa memahami konsep abstrak melalui visualisasi dan narasi yang konkret, sehingga menumbuhkan rasa percaya diri dalam memahami materi, termasuk nilai-nilai moral dan spiritual dalam pendidikan Buddhis.[8]

Selain itu, keberhasilan pembelajaran animasi sangat dipengaruhi oleh kualitas desain media yang digunakan. Animasi yang selaras dengan kurikulum, memuat nilai-nilai ajaran Buddhis, serta dikembangkan dengan prinsip desain pedagogis yang baik, mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Dibandingkan dengan metode tradisional seperti ceramah, media animasi lebih efektif dalam menarik perhatian, memperkuat pemahaman, dan menumbuhkan keaktifan belajar.[9]

Meskipun demikian, beberapa penelitian juga menyoroti kendala penerapan pembelajaran berbasis animasi, seperti keterbatasan fasilitas teknologi dan literasi digital guru. Hambatan ini menunjukkan perlunya dukungan dari lembaga pendidikan dan pelatihan bagi pendidik agar strategi pembelajaran animasi dapat diimplementasikan secara optimal dalam pendidikan Buddhis tingkat sekolah menengah pertama.[10]



Gambar 1: Distribusi Temuan Penelitian Berdasarkan Tujuan SLR

1. Efektivitas Pembelajaran Berbasis Animasi terhadap Efikasi Diri

Hasil sintesis literatur menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis animasi secara konsisten memberikan dampak positif terhadap peningkatan efikasi diri siswa. Sebanyak 29 dari 50 artikel yang dianalisis melaporkan adanya peningkatan signifikan kepercayaan diri peserta didik setelah penerapan media animasi dalam pembelajaran. Visualisasi bergerak, narasi cerita, serta ilustrasi interaktif membantu siswa memahami materi yang bersifat abstrak dan kompleks. Kondisi ini mendorong terbentuknya pengalaman belajar positif, yang menurut

teori efikasi diri Bandura menjadi sumber utama terbentuknya keyakinan individu terhadap kemampuan dirinya. Dengan demikian, animasi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana penguatan psikologis siswa dalam proses belajar. Dalam konteks pendidikan Buddhis, efektivitas animasi terlihat dari kemampuannya memvisualisasikan kisah teladan, perumpamaan Dhamma, serta nilai-nilai moral yang sulit dipahami jika disampaikan secara verbal semata. Animasi memungkinkan siswa mengamati model perilaku etis secara konkret, sehingga mereka lebih yakin mampu memahami dan menerapkan ajaran Buddha dalam kehidupan sehari-hari. Keberhasilan ini turut meningkatkan motivasi intrinsik siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran agama, yang pada akhirnya memperkuat efikasi diri dan ketekunan belajar mereka.[11]

2. Desain Pedagogis Media Animasi dalam Pembelajaran Buddhis

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran berbasis animasi sangat ditentukan oleh kualitas desain pedagogis media yang digunakan. Sebanyak 24 artikel menegaskan bahwa animasi yang dirancang dengan memperhatikan kesesuaian kurikulum, struktur materi, serta prinsip pembelajaran multimedia terbukti lebih efektif dalam meningkatkan perhatian dan pemahaman siswa. Unsur narasi moral, karakter tokoh teladan, kombinasi warna yang harmonis, serta alur cerita yang jelas menjadi faktor penting yang membuat media animasi menarik dan mudah dipahami peserta didik.

Selain aspek teknis, kesesuaian konten dengan nilai budaya dan ajaran Buddhis juga menjadi penentu utama efektivitas animasi. Media yang memuat simbol-simbol keagamaan, kisah Jataka, atau ilustrasi praktik kebajikan membantu siswa merasa lebih dekat dengan materi pembelajaran. Validasi ahli pedagogik dan guru agama sebelum penggunaan media juga dilaporkan meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa desain animasi tidak hanya berorientasi pada estetika visual, tetapi juga harus mempertimbangkan ketepatan substansi moral dan spiritual.[12]

3. Keterlibatan Siswa sebagai Mediator Peningkatan Efikasi Diri

Sebanyak 19 artikel mengungkap bahwa keterlibatan siswa merupakan faktor mediasi utama yang menghubungkan pembelajaran animasi dengan peningkatan efikasi diri. Media animasi menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga mendorong siswa untuk fokus, bertanya, serta berpartisipasi aktif dalam diskusi kelas. Keterlibatan emosional yang tinggi membuat siswa merasa nyaman dalam belajar, mengurangi kecemasan akademik, serta menumbuhkan keyakinan bahwa mereka mampu memahami materi dengan baik.

Lebih jauh, keterlibatan aktif siswa juga memperkaya pengalaman belajar sosial, seperti bekerja sama dalam kelompok, berdiskusi, dan merefleksikan nilai moral dari tayangan animasi. Pengalaman ini memperkuat pembelajaran berbasis observasi dan pengalaman langsung, yang menurut teori sosial-kognitif merupakan sumber penting pembentukan efikasi diri. Dengan demikian, animasi tidak hanya meningkatkan perhatian visual siswa, tetapi juga memfasilitasi interaksi belajar yang memperdalam pemahaman dan rasa percaya diri mereka.[4]

4. Perbandingan Pembelajaran Animasi dengan Metode Tradisional

Sebanyak 21 artikel membandingkan pembelajaran berbasis animasi dengan metode tradisional seperti ceramah, buku teks, atau presentasi statis. Hasilnya menunjukkan bahwa animasi lebih efektif dalam meningkatkan motivasi, perhatian, serta hasil belajar siswa. Media animasi memungkinkan penyampaian materi yang lebih konkret dan kontekstual, sehingga siswa lebih mudah memahami konsep abstrak dan mengingat informasi lebih lama dibandingkan metode konvensional. Dalam pendidikan Buddhis, metode ceramah sering kali membuat siswa pasif dan cepat kehilangan minat. Sebaliknya, animasi menghadirkan pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan, mendorong siswa untuk terlibat secara emosional dengan nilai-nilai yang disampaikan. Perbedaan ini memperlihatkan bahwa pembelajaran berbasis animasi lebih sesuai dengan karakter generasi digital saat ini, sekaligus menjadi strategi efektif untuk meningkatkan efikasi diri dan partisipasi siswa dalam pembelajaran agama.[13]

5. Tantangan Implementasi Pembelajaran Animasi

Meskipun pembelajaran berbasis animasi menunjukkan hasil positif, sebanyak 17 artikel melaporkan berbagai tantangan implementasi di lapangan. Hambatan utama meliputi keterbatasan perangkat teknologi di sekolah, rendahnya akses internet, serta kurangnya fasilitas pendukung seperti proyektor dan komputer. Kondisi ini menyebabkan penerapan pembelajaran animasi belum merata, terutama di sekolah yang berada di daerah dengan sumber daya terbatas. Selain faktor infrastruktur, literasi digital guru juga menjadi tantangan signifikan. Banyak guru pendidikan agama belum terbiasa merancang atau mengoperasikan media animasi, sehingga memerlukan pelatihan khusus. Di beberapa konteks, terdapat pula resistensi budaya terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran agama, karena dianggap mengurangi kesakralan proses belajar. Tantangan-tantangan ini menunjukkan bahwa keberhasilan implementasi animasi tidak hanya bergantung pada kualitas media, tetapi juga pada kesiapan sumber daya manusia dan dukungan kebijakan institusi Pendidikan.[14]

4. SIMPULAN DAN SARAN

Systematic literature review ini menyimpulkan bahwa pembelajaran berbasis animasi merupakan strategi pedagogis yang efektif dalam meningkatkan efikasi diri siswa pada pendidikan Buddhis tingkat sekolah menengah pertama. Media animasi mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman nilai moral-spiritual, sehingga memperkuat kualitas pembelajaran agama. Namun, keberhasilan implementasi sangat dipengaruhi kesiapan guru, dukungan infrastruktur teknologi, serta pengembangan desain media yang kontekstual. Penelitian lanjutan berskala longitudinal dan eksperimental masih diperlukan untuk memperkuat bukti empiris serta mendukung kebijakan integrasi pembelajaran animasi dalam pendidikan Buddhis di masa mendatang.[15]

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha (STIAB) Smarungga atas dukungan akademik dan fasilitas yang diberikan selama proses penyusunan penelitian ini. Penghargaan juga disampaikan kepada Direktorat Jenderal Bimbingan Masyarakat Buddha, Kementerian Agama Republik Indonesia, yang telah memberikan arahan serta motivasi dalam pengembangan kajian pendidikan Buddhis berbasis teknologi digital.

Penulis juga berterima kasih kepada para dosen pembimbing dan rekan sejawat di Program Magister Pendidikan Keagamaan Buddha yang telah memberikan masukan berharga dalam penyempurnaan naskah ini. Penelitian ini tidak didanai oleh hibah penelitian tertentu, namun mendapat dukungan penuh dalam bentuk bimbingan akademik dan fasilitas penelitian dari institusi asal.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. Herniwati, F. Firman, K. Kaharuddin, M. Saleh, and U. Usman, "Optimizing digital media to enhance learning outcomes in aqidah akhlak," *Al-Iftah*, vol. 5, no. 2, pp. 110–119, 2024, doi: 10.35905/aliftah.v5i2.12541.
- [2] S. Hasan and L. Hidayati, "Nilai pendidikan akhlak dalam film animasi Nussa dan Rara sebagai media pembelajaran," *JUPIN*, vol. 2, no. 1, pp. 74–93, 2023, doi: 10.30599/jupin.v2i1.493.
- [3] M. Hafizh, D. Dafrizal, and A. P. Edni, "The importance of technology-based learning design to increase student involvement," *Journal of Islamic Education*, vol. 3, no. 1, 2024, doi: 10.58485/jie.v3i1.212.
- [4] U. Farihah and I. Nurafita, "Development of animated video based on contextual teaching and learning using Animaker on equal and inverse value comparison," *Aksioma: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, vol. 13, no. 3, 2024, doi: 10.24127/ajpm.v13i3.8911.

- [5] A. Faiz, K. A. Hakam, J. Nurihsan, and K. Komalasari, "The use of moral dilemmatic animation story in moral cognitive learning," *NeuroQuantology*, vol. 20, no. 5, pp. 290–297, 2022, doi: 10.14704/nq.2022.20.5.nq22173.
- [6] N. Fadilla, "Peranan media animasi interaktif untuk mengenalkan nilai-nilai keagamaan di sekolah dasar," *Jurnal Al-Muta'aliyah*, vol. 3, no. 1, pp. 1–17, 2023, doi: 10.51700/almutaliyah.v3i1.402.
- [7] S. M. Dewi, Y. D. Haryanti, H. Widiastuti, T. Suparman, and H. Harmawati, "Enhancing elementary students' empathetic awareness through the 'Moraka' Candi Jiwa animated video," *Mimbar PGSD Undiksha*, vol. 13, no. 2, pp. 259–266, 2025, doi: 10.23887/jjpgsd.v13i2.94389.
- [8] B. Çelik and K. Gündoğdu, "Animasyon destekli bilişim değerleri eğitiminin akademik başarıya ve tutuma etkisi," *AJESI*, 2020, doi: 10.18039/AJESI.740473.
- [9] A. Aseery, "Enhancing learners' motivation and engagement in religious education classes at elementary levels," *British Journal of Religious Education*, 2023, doi: 10.1080/01416200.2023.2256487.
- [10] W. Alannasir, "Pengaruh penggunaan media animasi dalam pembelajaran IPS terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri Mannuruki," *EST Journal*, vol. 2, no. 2, 2016, doi: 10.26858/est.v2i2.2561.
- [11] C. Agustina, M. Mujiyanto, and S. Sukisno, "Pengaruh self-efficacy terhadap motivasi belajar peserta didik beragama Buddha," *Dharmas Education Journal*, vol. 5, no. 2, pp. 980–986, 2024, doi: 10.56667/dejournal.v5i2.1522.
- [12] Neviyarni, D. Arief, and R. Amini, "Efektivitas media pembelajaran berbasis video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV sekolah dasar," *Jurnal Cakrawala Pendas*, vol. 8, no. 3, pp. 710–721, 2022, doi: 10.31949/jcp.v8i3.2559.
- [13] P. N. Fadillah, I. Tabroni, and N. A. Jamil, "Improving learning motivation in Islamic education through animation video media," *IJSD*, vol. 1, no. 1, 2022, doi: 10.55927/ijsd.v1i1.2039.
- [14] I. R. Cahyani, "Pemanfaatan media animasi 3D di SMA," *Jurnal Teknologi Pendidikan*, vol. 5, no. 1, 2020, doi: 10.33394/jtp.v5i1.2854.
- [15] H. Hariyanto, I. K. Hayatullah, and R. N. Ballesteros, "Enhancing elementary Buddhist education: The impact of visual and auditory multimedia tools on student learning outcomes," *Educational Researcher Journal*, vol. 2, no. 2, 2025, doi: 10.71288/educationalresearcherjournal.v2i2.31.