

## PENGEMBANGAN MEDIA PENGENALAN HURUF UNTUK PENDIDIKAN ANAK USIA DINI BUDDHIS

Sucitta Rantia Dewi<sup>1</sup>), Tuti Andriani<sup>2</sup>), Permata Cahaya Utama<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Agama Buddha, STABN Sriwijaya  
Email: [sucittarantia@yahoo.co.id](mailto:sucittarantia@yahoo.co.id)

<sup>2</sup>Pendidikan Agama Buddha, STABN Sriwijaya  
Email: [tandriani95@gmail.com](mailto:tandriani95@gmail.com)

<sup>3</sup>Pendidikan Agama Buddha, STABN Sriwijaya  
Email: [permatacahayautama@gmail.com](mailto:permatacahayautama@gmail.com)

### ABSTRACT

*Early Childhood Education is a process that is fundamental for the subsequent development is largely determined by the stimulation of these periods. One important stimulant is the introduction letter. This research aims to develop media literacy for ECD Buddhist (Nava Dhamma Sekha).*

*Methods This study included Reasearch and Development research that produces a particular product. The model used in this study is a model ADDIE which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Research and development is included in Level 1 that research that only produces the draft, but did not proceed with making the product of mass and test it. Determining the level of media content validity and feasibility of the introduction of the letter to the Buddhist ECD based on expert judgment and validation by the panelists were then analyzed using Suitability Index Aiken. The results showed that based on expert judgment and assessment of panelists to a questionnaire consisting of 14 point statement on the suitability of media and images and language and content value Aiken Match Index > 0.2, which means the media developed have adequate content validity and worth.*

### ABSTRAK

*Pendidikan Anak Usia Dini merupakan proses yang sangat fundamental karena perkembangan selanjutnya sangat ditentukan oleh stimulasi dimasa ini. Salah satu stimulan yang penting adalah pengenalan huruf. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pengenalan huruf untuk PAUD Buddhis (Nava Dhamma Sekha).*

*Metode penelitian ini termasuk Reasearch and Development yaitu penelitian yang menghasilkan produk tertentu. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Penelitian dan pengembangan ini termasuk pada Level 1 yaitu penelitian yang hanya menghasilkan rancangan tetapi tidak dilanjutkan dengan membuat produk secara masal dan mengujinya. Penentuan tingkat validitas isi dan kelayakan media pengenalan huruf untuk PAUD Buddhis berdasarkan expert judgement dan validasi oleh panelis yang kemudian dianalisis menggunakan Indeks Kecocokan Aiken. Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan expert judgement dan penilaian panelis terhadap angket yang terdiri dari 14 butir pernyataan mengenai kesesuaian media dan gambar serta bahasa dan konten memiliki nilai Indeks Kecocokan Aiken > 0,2 yang berarti media yang dikembangkan memiliki validitas isi yang memadai dan layak.*

**Keywords: Pengembangan, Media Pengenalan Huruf, PAUD Buddhis.**

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan bagi manusia. Pendidikan dapat mengubah dari seseorang yang tidak bisa menjadi bisa. Pendidikan usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan enam perkembangan yaitu: perkembangan moral dan agama, perkembangan fisik (koordinasi motorik kasar dan halus), kecerdasan/kognitif (daya pikir, daya cipta), sosio-emosional (sikap dan emosi), bahasa, dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan sesuai kelompok usia yang dilalui oleh anak usia dini (Mansur dalam Lilis Madyawati, 2016: 2). Pendidikan agama Buddha sendiri dapat berupa *Dhammasekha* maupun sekolah minggu buddhis. Sekolah Minggu Buddhis merupakan salah satu tempat dimana seorang anak dapat belajar agama Buddha. Di beberapa sekolah minggu sistem pembelajaran yang terjadi masih belum optimal. Pembelajaran yang terjadi masih belum memiliki prosedur yang cocok untuk anak-anak. Anak usia dini merupakan adalah salah satu yang menjadi sorotan pembelajaran yang belum mengalami pemerataan ini. Anak usia dini yang merupakan masa-masa *golden age* masih belum mendapatkan pembelajaran agama yang sesuai dengan usianya.

Anak usia dini seharusnya diberikan pembelajaran yang sesuai usia dan bertemakan Buddhis sehingga sejak dini anak sudah mulai mengenal istilah Buddhis. Selain sekolah Minggu Buddha, *dhammasekha* juga merupakan tempat pembelajaran bagi anak-anak. Dalam keputusan Direktur Jenderal Bimbingan Masyarakat Buddha, nomor 485 tahun 2011 tentang *Dhamma sekha* disebutkan dalam Bab IX tentang Kurikulum Pasal 21 ayat 2 bahwa ciri khas agama Buddha diwujudkan dalam bentuk pengembangan bahan kajian pelajaran pendidikan agama, penciptaan suasana keagamaan dan penjiwaan semua bahan kajian dan pelajaran dengan ajaran agama Buddha. Kenyataan yang terjadi dalam bahan ajar yang digunakan *dhammasekha* masih menggunakan bahan ajar umum, seharusnya dalam PAUD Buddhis penggunaan media menggunakan media pembelajaran Buddhis. Dengan demikian, perlu penciptaan produk bahan ajar yang bernuansa Buddhis yang menarik dan edukatif, baik dari segi isi maupun tampilan. Produk yang dihasilkan berupa bahan ajar yang berisi huruf-huruf yang dihubungkan dengan istilah Buddhis dalam bahasa pali yang sederhana sehingga dapat dimengerti dan ditangkap oleh anak PAUD.

## METODE

Metode yang dilakukan dalam penelitian adalah metode R&D. Metode penelitian dan pengembangan menurut Borg dan Gall dalam Sugiyono (2016:28) menyatakan bahwa "*What is research and development? It is a process use to develop and validate educational product*". Apakah penelitian dan pengembangan itu? penelitian dan pengembangan merupakan proses atau metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Dalam penelitian ini, peneliti akan mengembangkan sebuah produk untuk memecahkan masalah mengenai sistem pembelajaran anak usia dini yang belum merata.

Penelitian ini diawali dengan menyebarkan angket di beberapa sekolah dan vihara sebagai sampel analisis kebutuhan. Penyebaran angket dilakukan di daerah Tangerang. Peneliti mendapatkan data bahwa analisis kebutuhan mengenai pembelajaran anak usia dini sangat perlu di beberapa sekolah minggu maupun vihara. Proses pengambilan data dengan menyebarkan angket analisis kebutuhan, setelah melakukan analisis kebutuhan peneliti langsung mendesain produk yang akan dibuat. Penelitian ini menggunakan beberapa tahapan yang sesuai dengan R&D itu sendiri, diantaranya meliputi *analysis*,

*desain, development, implementation, dan evaluation. Analysis* merupakan tahapan awal dimana peneliti melihat apa saja kebutuhan yang diperlukan yang berhubungan dengan penelitian ini. Pada tahap analisis kebutuhan peneliti mendatangi beberapa guru dan pengajar sekolah minggu untuk memperoleh data. Tahapan ini sebagai tahapan awal peneliti sebelum membuat sebuah produk. Melihat analisis kebutuhan produk yang tinggi, akhirnya peneliti melanjutkan ketahap selanjutnya yaitu tahap desain. *Desain* adalah tahap dimana peneliti membuat rancangan produk mengenal pengenalan huruf untuk anak usia dini Buddhis.

Rancangan awal dimulai dengan mendesain gambar media pengenalan huruf setelah mendesain gambar peneliti melanjutkan desain dengan menggunakan corel draw. Penggunaan corel draw ini didampingi oleh ahli media yang membimbing peneliti dalam membuat produk. Pembuatan produk dilakukan melalui beberapa tahap revisi hingga terciptalah produk yang sudah siap untuk dibawa. Revisi dilakukan selama 2 kali, revisi awal dari mulai tim ahli dan revisi kedua oleh panelis. Tahap ketiga adalah tahap *development*, tahap ini adalah tahap pengembangan dimana peneliti mengembangkan produk yang telah dirancang. Rancangan awal berupa rancangan kasardan mulai dikerjakan pada rancangan yang siap di cetak menggunakan corel draw. Tahapan keempat adalah *implementasi*, tahapan *implementasi* dalam produk ini tidak dilakukan karena peneliti menggunakan penelitian R&D level pertama dimana level pertama tidak melakukan uji coba produk melainkan hanya membuat ide gagasan dan contoh produk tanpa harus melakukan uji coba. Penelitian R&D memiliki beberapa level. Beberapa level tersebut meliputi:

- 1) Level pertama adalah level yang terendah tingkatannya, dalam level ini peneliti melakukan penelitian untuk menghasilkan rancangan, tetapi tidak dilanjutkan dengan membuat produk dan mengujinya.
- 2) Level kedua adalah peneliti tidak melakukan penelitian, tetapi langsung menguji produk yang ada.
- 3) Level ketiga adalah peneliti melakukan penelitian untuk mengembangkan produk yang telah ada, membuat produk dan menguji keefektifan produk tersebut.
- 4) Level keempat adalah peneliti melakukan penelitian untuk menciptakan produk baru membuat produk dan menguji keefektifan produk tersebut.

Level dalam R&D dapat dilakukan sesuai dengan keinginan peneliti. Semakin tinggi level yang digunakan semakin tinggi pula proses pengerjaan. Proses pengerjaan R&D cukup memakan waktu yang lama karena proses pengerjaan yang memerlukan beberapa kali revisi hingga produk benar-benar siap untuk dicetak. Tahapan kelima adalah tahapan *evaluasi*, tahapan ini adalah tahapan dimana peneliti harus meminta nilai kepada ahli yang diberikan rancangan awal desain kemudian dilanjutkan dengan revisi, setelah revisi peneliti memberikan gambaran produk untuk diberi penilaian oleh panelis. Penilaian yang telah diisi oleh ahli dan panelis diolah dengan menggunakan teknik Aiken. Teknik Aiken ini digunakan untuk menguji validitas pernyataan yang memadai. Panelis bertugas memberikan masukan dan nilai setelah itu peneliti kembali memperbaiki hasil produk yang sudah dinilai oleh panelis dan pada tahap selanjutnya adalah tahap pembuatan produk buku.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

No. Butir	TS		S		SS	
	%	Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah
1			30%	3	70%	7
2	10%	1	70%	7	20%	2
3	10%	1	70%	7	20%	2
4			60%	6	40%	4
5			70%	7	30%	3
6			50%	5	50%	5
7			50%	5	50%	5
8	20%	2	30%	3	50%	5
9	30%	3	40%	4	30%	3
10	30%	3	40%	4	30%	3

Dari tabel yang telah disebar dapat terlihat bahwa guru pendidikan agama Buddha membutuhkan media pembelajaran bagi anak usia dini Buddhis. Kesimpulan tersebut diambil dari hasil angket yang telah disebar. Proses pengambilan data dengan cara peneliti menyebarkan angket ke beberapa sekolah Buddhis di daerah Tangerang Selatan dan guru-guru sekolah minggu. Pemilihan kedua kategori responden tersebut berdasarkan sasaran target peneliti yaitu pengembangan media pembelajaran anak usia dini Buddhis di sekolah umum bercirikan Buddhis dan sekolah minggu Buddhis. Analisis kebutuhan di nilai secara seobjektif mungkin berdasarkan angket yang telah diberikan oleh peneliti. Proses kedua setelah analisis kebutuhan guru ialah dengan membuat desain produk. Proses pembuatan produk ini berdasarkan sistematika yang terdapat dalam prosedur R&D. Prosedur penelitian R&D meliputi *Analisis, Desain, Development, Implementation, dan Evaluation*.

Desain adalah tahap kedua dimana peneliti membuat desain produk buku. Proses yang dilakukan adalah dengan mendesain media pembelajaran, pemilihan kata yang sesuai dengan kebutuhan anak usia dini. Pemilihan kata disesuaikan sesuai dengan usia anak yang mudah dipahami oleh anak. Setelah proses desain selesai peneliti melanjutkan ketahap *development*. *Development* adalah tahap pengembangan. peneliti mengembangkan produk dibantu oleh ahli media. Proses *development* berlangsung lama karena peneliti harus belajar media corel draw dari awal sehingga peran pendamping ahli media hanya mengarahkan peneliti untuk membuat desain dan mengajari bagian yang tidak bisa. Implementasi merupakan tahap uji coba.

Peneliti tidak melakukan tahap implementasi karena mengacu pada level pertama R&D yang hanya membuat produk tanpa harus mensosialisasikan produk yang telah dibuat. Tahapan terakhir yaitu evaluasi dimana desain produk akan dinilai oleh beberapa tim ahli. Tim ahli meliputi ahli bahasa & konten dan ahli media & gambar masing-masing terdiri dari 2 orang. Ahli bahasa dan konten bertugas untuk memberikan penilaian dan masukan terhadap buku, kesesuaian isi buku dengan sasaran usia anak. Tim media dan gambar memberi penilaian dan memberi masukan tentang produk, kesesuaian produk yang digunakan apakah produk tersebut cocok atau tidak untuk anak-anak usia dini, gambar atau kontras warna yang dipilih apakah gambar tersebut cocok untuk anak-anak

usia dini. Ketiga tim ahli ini bertugas untuk memberikan penilaian dan masukan. Produk yang telah di desain. Selain menggunakan timahli (*expert judgement*). Peneliti memperoleh masukan dari Panelis. Panelis adalah sekumpulan orang yang terdiri dari guru agama Buddha, dosen, maupun mahasiswa. Panelis memberikan penilaian terhadap rancangan produk yang akan dibuat. Setelah mendapatkan data, peneliti langsung memasukan data tersebut menggunakan rumus hingga memperoleh nilai validitas yang memadai. Rumus yang digunakan ialah rumus Aiken. Dalam tahap pengambilan data menggunakan rumus Aiken dapat menyimpulkan bahwa semua butir memiliki nilai indeks kecocokan Aiken  $> 0.2$ . Hal tersebut berarti semua butir memiliki validitas isi yang memadai ( Penghitungan lengkap terlampir). Indeks Aiken tersebut menjadi tolak ukur bahwa masyarakat sekitar memerlukan media pengenalan huruf bagi anak usia dini Buddhis. Media tersebut dibuat dengan semenarik mungkin sehingga anak dapat belajar pengenalan huruf dengan menyenangkan dan nilai tambahnya ialah anak tersebut dapat mempelajari istilah Buddhis.

## **KESIMPULAN**

Penelitian R&D merupakan penelitian mengenai research and development. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu cara peneliti untuk memberikan suatu solusi dan fenomena yang terjadi di masyarakat. Solusi dalam R&D dapat berupa saran maupun produk. Solusi produk seperti yang sedang dilakukan oleh peneliti. Peneliti membuat produk pengembangan media pembelajaran bagi anak usia dini Buddhis. Produk tersebut peneliti buat berdasarkan angket analisis kebutuhan yang menunjukkan bahwa guru-guru agama Buddha memerlukan produk pengembangan media pengenalan huruf bagi anak usia dini Buddhis. Analisis kebutuhan diambil dari beberapa sample acak di sekolah bercirikan Buddhis maupun vihara. Berdasarkan angket tersebut peneliti menyimpulkan bahwa media pengenalan huruf sangat diperlukan sehingga peneliti melanjutkan peneliti ke tahap desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Peneliti juga melihat di lingkungan sekitar beberapa anak usia dini Buddhis masih belum mendapatkan pembelajaran keagamaan yang sesuai.

Kedua hal tersebut menjadi acuan peneliti untuk melanjutkan penelitian berbasis research and development. Penelitian R&D dianggap sangat pas dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Penelitian R&D yang dilakukan diharapkan dapat berpengaruh besar dalam mengatasi permasalahan yang terjadi. Penelitian ini juga dapat menjadi tindak lanjut dan jawaban untuk mengatasi permasalahan tersebut sehingga generasi muda dapat terus belajar Buddha Dhamma.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis mengucapkan terimakasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam pengerjaan program penelitian ini. Kepada orang tua yang selalu memberikan doa restu kepada penulis. Kepada pembimbing yang selalu memberikan bimbingan hingga program penelitian ini dapat selesai. Kepada rekan-rekan yang telah berkontribusi aktif dalam pengerjaan program ini, dan seluruh sivitas akademika Sekolah Tinggi Agama Buddha Negeri Sriwijaya Tangerang Banten. Harapan kami semoga program ini dapat menjadikan gagasan agar setiap anak Buddhis memiliki pembelajaran yang berlandaskan Buddha Dhamma dan generasi Buddhis dapat terus maju.

**DAFTAR PUSTAKA**

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development/ R&D)*. Edisi ke-2, Alfabeta. Bandung.

Mursid. 2015. *Belajar dan Pembelajaran PAUD*. Edisi ke-2, PT. Remaja Rosdakarya. Bandung.