

PENGEMBANGAN BUKU AJAR SEKOLAH MINGGU BUDDHA DENGAN AKTIVITAS BELAJAR MENYENANGKAN BERDASARKAN JATAKA

Sepilut¹), Vonda Karuna Eka Susandy²), Dwi Purnomo³)

¹Dharmacarya, STABN Sriwijaya
email : ilutsepi@gmail.com

²Dharmacarya, STABN Sriwijaya
email: vondakaruna95@gmail.com

³Dharmacarya, STABN Sriwijaya
email: dwiikapoernomo111@gmail.com

Abstrak

Pengembangan buku ajar SMB berdasarkan potensi dan masalah yaitu sedikitnya bahan ajar SMB. Tujuan penelitian adalah untuk mengembangkan buku ajar SMB dengan aktivitas belajar yang menyenangkan. Buku ajar disusun secara sistematis berdasarkan Jataka sesuai urutan Dasa Pāramī. Metode penelitian yang digunakan Research & Development (R&D). Model pengembangan buku ajar menggunakan model ADDIE (analysis, design, development, implementation, evaluation). Penelitian dan pengembangan buku ajar menggunakan level 1 yaitu melakukan penelitian untuk menghasilkan rancangan dan pengembangan, tetapi tidak dilanjutkan dengan produk massal dan mengujinya. Tahap penelitian yaitu adanya potensi dan masalah, mengumpulkan data, mendesain buku ajar, pengembangan buku, validasi buku kepada para ahli, revisi buku ajar, dan uji panelis. Buku ajar didesain penuh warna, bergambar, isinya merupakan ringkasan dari cerita Jataka dengan bahasa sederhana yang disertai aktivitas bermain yang menyenangkan dan kaitan cerita dengan permainan. Hasil penelitian yaitu buku ajar SMB dengan aktivitas yang menyenangkan berdasarkan Jataka. Berdasarkan hasil penghitungan uji kecocokan antarpanelis dengan rumus V (indeks kecocokan Aiken) diperoleh hasil yaitu dengan rerata 0,58. Buku ajar layak untuk digunakan dan dapat diproduksi secara massal untuk menyediakan kebutuhan pembina SMB.

Kata kunci : Pengembangan, buku ajar, aktivitas, SMB, Jataka

Abstract

SMB textbook development based on the potential and problems of teaching materials is at least SMB. Tujuan research is to develop a textbook SMB with fun learning activities. Textbook compiled systematically by the order Dasa Parami Jataka. The method used Research & Development (R & D). Textbook development model ADDIE model (analysis, design, development, implementation, evaluation). Research and development textbooks using the level 1 is conducting research to produce the design and pengembangan, but did not proceed with mass products and mengujinya. Tahap research is the potential and problems, collect data, design textbook, book development, validation books to the experts, revision of textbooks, and test panelists. Textbooks are designed full-color, illustrated, it is a summary of the Jataka stories with simple language with fun play activities and link stories with the game. The results of that study textbook SMB with fun activities based on Jataka. Based on the results of a calculation antarpanelis compatibility test with the formula V (Aiken suitability index) result is the average of 0.58. Textbook fit for use and can be manufactured in bulk to provide the needs of SMB builder.

Keywords: Development, textbooks, activity, SMB, Jataka

PENDAHULUAN

Perkembangan agama Buddha mengalami perbedaan antara di daerah dan di kota. Dari segi kuantitas dan kualitas di kota mengalami kemajuan, sedangkan di daerah mengalami penurunan. Salah satu faktor penurunan tersebut adalah kurangnya pembinaan dan Dharmaduta. Di kota semakin banyak dharmaduta dengan cara penyampaian ceramahnya menarik, sedangkan di daerah cara ceramahnya biasa saja. Selain masalah kuantitas dan kualitas dharmaduta, pembina SMB masih sedikit dengan permasalahan kegiatan pembelajaran tidak ada rencana atau tidak tersistem, dan kurangnya bahan materi yang akan diajarkan kepada siswa SMB. Masalah lain yaitu semakin gencarnya misionaris agama lain yang mengancam penurunan kuantitas agama Buddha.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti bermaksud mengembangkan buku ajar SMB dengan aktivitas yang menyenangkan berdasarkan cerita Jataka. Harapan peneliti adalah terciptanya produk berupa buku ajar untuk membantu dan memberi alternatif bahan ajar bagi pembina SMB. Selain itu, dapat mendorong keberanian pembina SMB untuk mengajar karena telah ada bahan ajarnya. Adanya buku ajar SMB dengan aktivitas menyenangkan dapat menginspirasi para pembina untuk memunculkan ide-ide kreatif baru.

METODE

Penelitian yang dilakukan menggunakan pendekatan *research and development* (R&D). Penelitian R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektivan produk tersebut (Sugiyono, 2012: 407). Dalam penelitian ini akan mengembangkan buku ajar dengan aktivitas belajar yang menyenangkan seperti membuat prakarya dan permainan. Model pengembangan buku ajar yang digunakan penelitian ini mengacu pada model ADDIE yang merupakan akronim dari *analysis, design, development, implementation, dan evaluation* (Benny A. Pribadi, 2011: 125). Pada penelitian R&D pengembangan buku ajar, peneliti menggunakan penelitian level 1 dimana peneliti hanya melakukan penelitian untuk menghasilkan rancangan, tetapi tidak dilanjutkan dengan membuat produk dan mengujinya.

Tahap pertama penelitian dilakukan dengan adanya potensi dan masalah. Potensi kebutuhan buku ajar SMB yaitu banyaknya pembina SMB yang belum berani mengajar karena tidak ada bahan ajar, sedangkan masalahnya adalah belum ada buku ajar SMB yang menggambarkan aktivitas belajar yang menyenangkan, yang ada hanya buku teori dan cerita. Tahap kedua yaitu mengumpulkan informasi dari pembina SMB. Tahap ketiga

yaitu mendesain buku ajar dengan ukuran kertas A4, berwarna, isinya tentang cerita Jataka dan dilengkapi dengan aktivitas belajar menyenangkan. Tahap keempat adalah validasi buku ajar yang dilakukan para ahli. Desain produk divalidasi oleh ahli desain, sedangkan validasi konten dilakukan oleh ahli Pendidikan Agama Buddha. Setelah penilaian dari para ahli, tahap selanjutnya adalah revisi baik dari desain maupun isi sesuai saran yang diberikan para ahli. Setelah revisi, tahapan berikutnya adalah buku ajar diseminarkan. Waktu pelaksanaan penelitian dari bulan Juli 2016 s.d Oktober 2016 dilaksanakan di wilayah Tangerang.

Teknik pengumpulan data dalam pengembangan buku ajar untuk SMB dengan aktivitas belajar yang menyenangkan berdasarkan cerita Jataka menggunakan teknik nontes, dengan cara angket, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik nontes cocok digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini karena data yang dibutuhkan cenderung pada pendeskripsian daripada menguji kemampuan.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah kuesioner tentang analisis kebutuhan pembina SMB, yang berisi antara lain pemahaman tentang buku ajar, kebutuhan buku ajar, kebutuhan terhadap isi buku ajar, dan tampilan buku ajar. Kuesioner untuk ahli materi berisi antara lain mengenai isi, kebahasaan, penyajian, keterlaksanaan, dan tampilan. Kuesioner untuk ahli media berisi mutu dan tampilan produk secara keseluruhan. Teknik wawancara menggunakan instrumen pedoman wawancara yang digunakan untuk mengungkap analisis kebutuhan, pendapat pembina SMB, pendapat anak SMB, dan pertanyaan lain yang relevan. Pedoman wawancara disusun sesuai dengan subjek penelitian. Teknik observasi menggunakan pedoman observasi yang digunakan untuk mengumpulkan data yang berkenaan dengan kondisi seting penelitian. Pedoman observasi berisi aktivitas pembina dan anak SMB, tempat, dan karakteristik pembina dan anak SMB. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif persentase untuk mengetahui efektivitas produk buku ajar yang dihasilkan.

Rancangan produk sebagai luaran dalam penelitian ini dikembangkan dalam tiga bagian, yaitu konsep, rancangan, dan prototipe. Konsep merupakan materi yang akan disajikan dalam buku ajar untuk SMB dengan aktivitas belajar yang menyenangkan berdasarkan cerita Jataka. Rancangan buku ajar yang dihasilkan meliputi sampul, bentuk, dan desain isi. Prototipe merupakan model buku ajar sebagai contoh yang dikembangkan dari berbagai masukan para ahli dan pengguna.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data bahwa pembina SMB membutuhkan buku ajar dan media ketika membina SMB. Bahan ajar yang diperlukan yang menarik, menyenangkan serta memuat aktivitas bermain dan membuat keterampilan berdasarkan cerita Jataka. Selain itu, pembina SMB akan mempraktikkan permainan maupun membuat prakarya setelah mengetahui langkah-langkahnya dan akan menemukan ide-ide baru setelah mengetahui permainan maupun prakarya yang telah ada. Dari hasil analisis kebutuhan tersebut peneliti berupaya mengembangkan buku ajar dengan aktivitas yang menyenangkan berdasarkan Jataka.

Buku ajar akan digunakan untuk kegiatan belajar SMB, oleh karena itu disusun dengan penuh warna dengan cerita yang ditambah dengan warna-warna dan gambar hewan sesuai latar cerita. Penyusunan bahan ajar menggunakan kertas ukuran A4, judul dengan *font minionpro semi bold* ukuran 20, cerita dengan *font tektonpro bold* ukuran 12, menggunakan spasi 1.5. Rancangan buku ajar dikembangkan dalam bentuk fisik buku.

Buku ajar telah jadi berikutnya yaitu penilaian terhadap para ahli untuk memperbaiki baik konten, isi, dan desain. Hasil saran dari para ahli digunakan untuk merevisi isi maupun desain buku. Revisi banyak dilakukan dalam memperbaiki struktur alinea, pemilihan kata, konsistensi pemilihan kata, jenis dan ukuran font, serta perbaikan penjelasan langkah-langkah prakarya dan permainan.

Selesai dilakukan perbaikan baik isi maupun desain, tahap berikutnya yaitu buku ajar dinilai kepada panelis. Setelah diketahui masing-masing skala maka ditentukan uji kecocokan antarpemilai dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$V = \frac{\sum s}{n(c - 1)}$$

Jika $V \geq 0,2$ maka, butir tersebut dinyatakan memiliki validitas isi yang memadai.

Dari penghitungan uji kecocokan antarpemilai diperoleh hasil $V \geq$ dari 0,2, sehingga buku ajar yang dikembangkan memadai. Hal ini berarti buku ajar SMB yang dikembangkan layak untuk dipergunakan dalam kegiatan belajar di SMB.

Oleh karena itu, produk atau buku ajar SMB dengan aktivitas belajar menyenangkan perlu diproduksi secara massal agar kebutuhan SMB dalam penyediaan bahan ajar dapat terpenuhi.

KESIMPULAN

Hasil penelitian dan pengembangan yaitu buku ajar Sekolah Minggu Buddha (SMB) dengan aktivitas belajar yang menyenangkan berdasarkan Jataka. Buku ajar ini dapat digunakan sebagai sumber belajar di SMB sehingga kebutuhan pembina SMB dapat terpenuhi. Bahan ajar telah tersedia, oleh karena itu pengurus SMB diharapkan memiliki keberanian untuk mengajar. Pengetahuan dan keterampilan yang berhubungan dengan agama Buddha telah diajarkan, sehingga keyakinan anak terhadap agama Buddha bertambah dan tidak terpengaruh dengan keyakinan lainnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penyusunan buku ajar ini banyak mendapatkan dukungan dari berbagai pihak, baik dukungan moral maupun material. Oleh karena itu, peneliti sampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi terhadap pengembangan buku ajar SMB dengan aktivitas belajar menyenangkan berdasarkan Jataka.

DAFTAR PUSTAKA

- Benny A. Pribadi. 2011. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Mintowati. 2003. *Panduan Penulisan Buku Ajar*. Jakarta: Depdikbud
- Rose Mini, dkk. 2003. *Perilaku Anak Usia Dini: Kasus dan Pemecahannya*. Yogyakarta: Kanisius.
- Setyoningsih. 2014. *Peranan Unit Kegiatan Mahasiswa Sekolah Minggu Buddha Dalam Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa Sekolah Tinggi Agama Buddha Negeri Sriwijaya Sebagai Pembina Sekolah Minggu*. STAB Negeri Sriwijaya Tangerang Banten.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sumarno, Alim. (2012). *Perbedaan Penelitian dan Pengembangan*.
[http://blog.elearning.unesa.ac.id/alim-sumarno/perbedaan-penelitian-
danpengembangan](http://blog.elearning.unesa.ac.id/alim-sumarno/perbedaan-penelitian-danpengembangan). Diakses tanggal 15 Mei 2016

Syamsul Arifin & Adi Kusrianto. 2008. *Sukses Menulis Buku Ajar dan Referensi*. Jakarta:
Grasindo.