

Pengembangan Congdanbud untuk Pengenalan Dasar-Dasar Agama sebagai Sarana Belajar Penunjang Sekolah Minggu Buddhis

Wayan Sunando Gautama¹, Andi Saputra², Desta Pundarika³, Susanto⁴

^{1,2,3,4}Sekolah tinggi ilmu agama buddha jinarakkhita lampung, Bandar Lampung, Indonesia

E-mail: wayan.sunando@sekha.kemenag.go.id

Abstrak

Penelitian ini merupakan hasil pengembangan kreatifitas mahasiswa yang ditujukan untuk menghasilkan permainan edukasi bagi pesrtadidik sekolah minggu buddha. Metode penelitian dan pengembangan gunakan dalam pengembangan kreativitas ini untuk menghasilkan permainan edukasi yang menarik bagi peserta didik sekolah minggu buddha yang diberinama CONGDANBUD. Congklak dana buddhis (Congdanbud) merupakan permainan pengembangan dari congklak dan dikombinasikan dengan permainan kartu didalamnya. Pengembangan dilakukan tanpa ujicoba operasional dan hanya menguji validasi produk yang dihasilkan. Validasi dilakukan dengan 2 orang validator ahli media pembelajaran dan ahli materi Pendidikan agama buddha. Langkah-langkah pengembangan yang dilakukan berdasarkan langkah-langkah pengembangan Bord and Gall yang memiliki relevansi yang tinggi untuk mengembangkan media edukasi congdanbud sebagai media pembelajaran. Teknik analisis menggunakan deskriptif persentase. Data kuantitatif dari validasi produk yang dikembangkan selama uji coba produk dianalisis dengan analisis deskriptif persentase. Teknik analisis data ini digunakan untuk mengetahui validitas dan reliabilitas instrumen. Uji coba produk dilakukan pada ahli media dan ahli materi. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa Pengembangan Congdanbud untuk pengenalan dasar-dasar agama sebagai sarana belajar penunjang sekolah minggu buddhis dapat digunakan oleh peserta didik. Penerapan dalam penggunaannya sangat mudah dikarenakan peralatan congdanbud bersifat fisik dan dapat disusun dengan petunjuk dari guru. Sebagai alat peraga, Congklak dana buddhis tidak hanya dapat berfungsi sebagai sarana belajar pada materi, melainkan juga dapat digunakan sebagai sarana dalam bermain dan mengasah kreativitas dan keaktifan anak . Penggunaan congklak dana buddhis ini memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik secara nyata agar peserta didik memiliki pengalaman belajar yang berbeda dari metode yang biasa digunakan oleh guru.

Kata Kunci: Alat Pembelajaran, Congklak, Media Pembelajaran, Agama Buddha

Abstract

This research is the result of developing student creativity aimed at producing educational games for Buddhist Sunday school students. The research and development method used in developing this creativity is to produce an interesting educational game for Buddhist Sunday school students named CONGDANBUD. Buddhist Congklak Dana (Congdanbud) is a game of development from congklak and is combined with a card game in it. Development is carried out without operational trials and only tests the validation of the products produced. Validation was carried out with 2 learning media expert validators and Buddhist education material experts. The development steps carried out are based on the Bord and Gall development steps which have high relevance for developing congdanbud educational media as learning media. The analysis technique uses a descriptive percentage. Quantitative data

from product validation developed during product trials were analyzed by percentage descriptive analysis. This data analysis technique is used to determine the validity and reliability of the instrument. Product trials were conducted on media experts and material experts. Based on the results of the research and discussion, it can be concluded that Congdanbud Development for the introduction of the basics of religion as a supporting learning tool for Buddhist Sunday schools can be used by students. Its application in use is very easy because the congdanbud equipment is physical and can be arranged with instructions from the teacher. As a visual aid, Congklak Dana Buddhist can not only function as a means of learning material, but can also be used as a means of playing and honing children's creativity and activeness. The use of Buddhist congklak funds provides a real learning experience for students so that students have a learning experience that is different from the methods commonly used by teachers.

Keywords: Learning Tools, Congklak, Learning Media, Buddhism

PENDAHULUAN

Sarana belajar saat ini telah berkembang sangat pesat bukan hanya media pembelajaran berbasis internet namun perkembangan sarana belajar juga memiliki perkembangan yang dapat digunakan langsung oleh pendidik untuk mempermudah dalam menyampaikan materi kepada peserta didik, seperti halnya pengembangan video dalam pembelajaran (Zaini & Nugraha, 2021). Perkembangan proses pembelajaran pada saat ini membutuhkan berbagai metode dan sarana pendukung sebagai salah satu faktor dalam pencapaian tujuan pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik kepada peserta didik. Penggunaan alat peraga atau yang disebut juga dengan sarana belajar, merupakan pendukung proses belajar yang menarik dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi. Pemakaian alat peraga dapat membangkitkan keinginan dan minat belajar yang baru, dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap penggunaannya (Mawardi et al., 2019). Selain itu penggunaan alat peraga atau sarana belajar juga akan membantu keefektifan proses penyampaian informasi. Semakin sadarnya orang akan pentingnya sarana belajar yang membantu pembelajaran sudah mulai dirasakan, maka pengembangan alat bantu pembelajaran sudah sangat dibutuhkan.

Observasi yang dilakukan menunjukkan bahwa tidak hanya media pembelajaran berbasis teknologi namun dibutuhkan juga media pembelajaran berbasis alat peraga langsung yang dapat dimainkan oleh pesertadidik. Hal ini disebabkan karena banyak media yang dikembangkan berbasis android dan teknologi terbaru (Aini et al., 2018; Jazuli et al., 2017; Purnomo & Suparman, 2020). Namun banyak pesertadidik lebih berfokus pada permainan dan hal lain diluar pembelajaran. Media dan sumber pendukung lain dibutuhkan dalam mencapai pembelajaran yang lebih baik (Hamiyah, 2014).

Media pembelajaran adalah suatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audien (peserta didik) sehingga dapat mendorong terjadinya peroses belajar pada dirinya seseorang sehingga mendapatkan suatu pengetahuan atau ilmu tertentu yang di atur secara terarah dan terprogram dalam desain belajar. Briggs (1997) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti: buku film, video dan sebagainya. Sedangkan menurut National Education Association (1969) menungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras (Susanto, 2019).

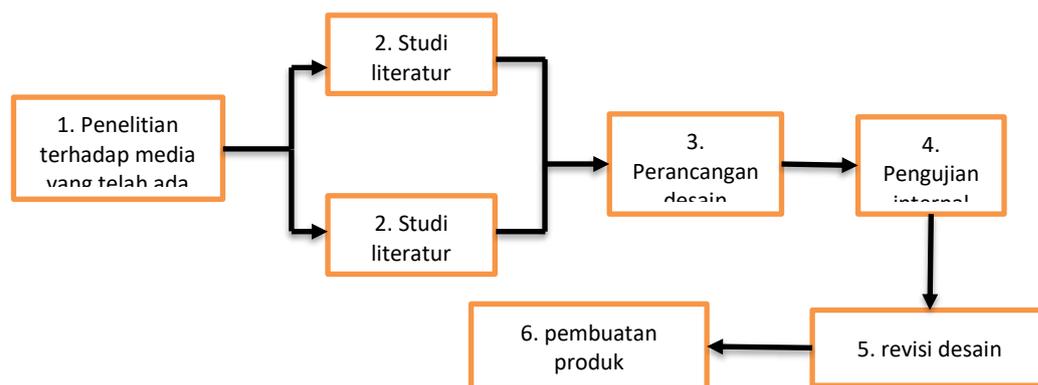
Media pembelajaran memberikan peluang dalam tercapainya pembelajaran yang lebih baik. Selain itu media berfungsi untuk penyampaian pesan lebih terstandar, menghindari beda penafsiran, memperjelas proses pembelajaran dan membuatnya lebih menaarik (Kristanto, 2016; Lobang & Camerling, 2021). Pembelajaran dalam agama Buddha tercermin dalam terminologi Sikkhā yang menggambarkan bahwa pembelajaran merupakan

proses belajar, pelatihan pelajaran, mempelajari, pengembangan dan pencapaian penerangan (Vin.IV.23). Kemudian dikombinasikan dengan pada menjadi sikkhāpada yang secara umum dikenal dengan sebutan sekhatipada yaitu pelatihan bagi pelajar (Mukti, 2006). dengan demikian Buddha memberikan kebebasan bagi seorang pendidik untuk mengembangkan pendidikan keranah yang lebih baik(Susanto, 2020, 2019). Pencapaian dalam belajar tentunya membutuhkan bantuan dari sarana dan prasarana dalam belajar. Segala bentuk sarana dan media yang dapat membantu menjelaskan materi dapat disebut media pembelajaran (Azhar Arsyad, 2011; Sadiman, 2012).

Media tradisional seperti Congklak mulai tergerus oleh arus perkembangan teknologi dan informasi dalam pemebelajaran (Yeni Verawati Wote et al., 2020). Sekarang ini, siswa cenderung lebih memilih gadget sebagai permainan daripada memainkan congklak meskipun permainan congklak dapat memberikan banyak manfaat dalam mengembangkan kecerdasan siswa. Secara umum, dalam permainan congklak, biji-bijian harus diisi atau dibagi secara merata di setiap lubang pada papan congklak dan tidak boleh ada yang terlewat atau terisi lebih dari satu(Yeni Verawati Wote et al., 2020). Permainan congklak dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih, dan selain sebagai hiburan, permainan ini juga dapat membantu mengasah keterampilan kognitif, strategi, konsentrasi, dan kecerdasan matematis (Fydarliani et al., n.d.). permainan congklak juga dapat meningkatkan ketrampilan sosial pada peserta didik (Handayani & Sukolilo, 2017).

METODE

Metode penelitian dan pengembangan digunakan dalam penelitian ini, metode ini digunakan untuk menghasilkan media pembelajaran tradisional congklak dana buddhis “CONGDANBUD”, dan menguji keefektifan “CONGDANBUD” tersebut Hal ini terkait dengan tujuan kegiatan pengembangan yaitu untuk mengembangkan suatu media pembelajaran. Belajar sambil bermain merupakan sesuatu yang disukai oleh peserta didik. Sehingga hal tersebut memungkinkan peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran (Salam et al., 2019). “Penelitian dan pengembangan berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk”(Sugiyono, 2018). “CONGDANBUD” dirancang untuk dapat digunakan sebagai alat peraga atau sarana belajar juga akan membantu keefektifan proses penyampaian informasi. Langkah pengembangan mengikuti langkah penelitian dan pengembangan level 3 no 1 s.d 3 adalah kegiatan penelitian (research) dan kegiatan no 4 s.d 11 adalah pengembangan (development)”



Gambar 1. alur mengembangkan produk yang telah ada.

Terdapat banyak model atau metode pelaksanaan pengembangan yang dapat digunakan oleh peneliti dalam membuat produk, namun pada pembahasan ini kami akan membahas mengenai penelitian pengembangan dengan model Borg and Gall (1989) (Sugiyono, 2015). Model penelitian pengembangan versi Borg and Gall (1989) ini meliputi sepuluh tahapan, yaitu: Research and information Collecting, Planning. Develop preliminary form of product, Preliminary field testing, Main product revision, Main field testing,

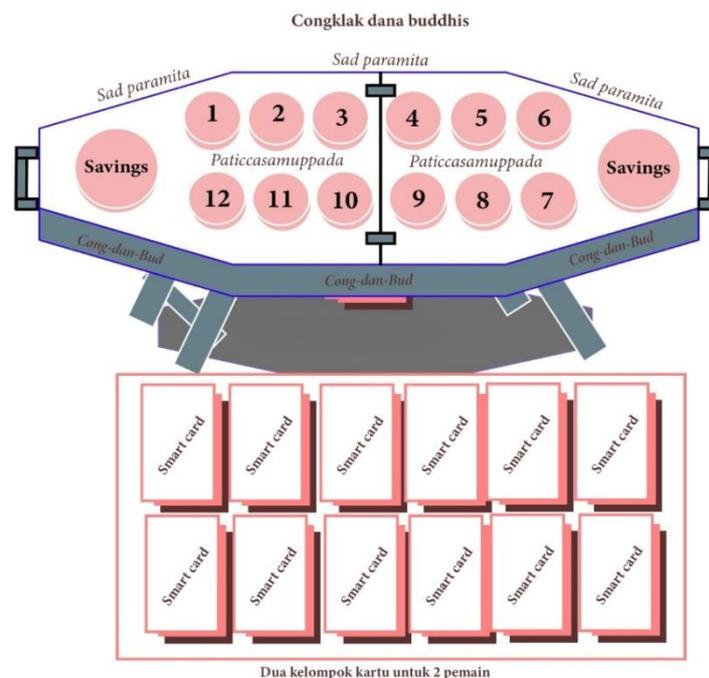
Operational product revision. Operational field testing. Final product revision. dan Dissemination and implementation. Pengujian produk dalam penelitian ini dilakukan secara terbatas pada pengujian validasi produk tetapi tidak menguji secara luas dalam implementasinya.

Desain ini digunakan guna mengetahui sejauh mana produk yang dikembangkan dapat mencapai tujuan dan sasaran yang telah ditetapkan. Pelaksanaan pengembangan di uji oleh 2 validator sebagai sumber data validasi kelayakan media guna mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Teknik analisis data menggunakan deskripsi presentase.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah congdanbud sebagai alat peraga pembelajaran sekolah minggu buddha poncokresno. Studi pendahuluan mendapatkan hasil kelengkapan penggunaan media berbasis teknologi yang semakin menggerus media tradisional. Media tradisional mempunyai potensi dalam mengembangkan kreativitas dan peningkatan kemampuan peserta didik. (Fydarliani et al., n.d.; Lestari, 2018; Yeni Verawati Wote et al., 2020). Hasil wawancara dengan guru sekolah minggu menjadi dasar dalam mengembangkan alat peraga berbasis congklak yang dikombinasikan dengan permainan kartu.

Tahap pelaksanaan dan hasil pengembangan desain congklak dilakukan dengan analisis kebutuhan pengembangan congklak, perancangan desain congklak, pembuatan desain congklak dilanjutkan penerapan desain dengan melakukan validasi aplikasi media oleh para ahli. Hasil validasi prototipe congklak mendapatkan penilaian yang baik dan layak untuk digunakan, walaupun banyak saran dan masukan yang diberikan oleh validator sebelum dilakukan pengujian produk. Pembuatan desain materi disusun berdasarkan tata urutan yang runtut sesuai dengan Langkah pengembangan yang ditetapkan.



Gambar 2. Desain congklak

Dari hasil desain alat peraga congklak dana buddhis selanjutnya dilakukan

penerapan desain dalam bahan yang dibutuhkan. Tujuan pembuatan desain sebagai haluan dalam memetakan pokok-pokok bahasan dari isi kartu didalam permainan, mengidentifikasi pokok materi yang akan diberikan, dan jenis materi yang akan dimasukkan.



Sebelum



setelah

Gambar 3. Implementasi desain dan hasil desain

Hasil uji validasi produk oleh ahli media pembelajaran dan ahli materi pelajaran pendidikan agama Buddha yang telah dilakukan berdasarkan indikator utama. Validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas logis (logical validity). Pembuatan instrumen mengikuti langkah-langkah yang benar dan hati-hati, yaitu dengan memecah variabel menjadi beberapa indikator, kemudian merumuskan butir-butir pertanyaan (Arikunto, 2010). didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 1: Tabulasi Kriteria Uji Ahli Media

KRITERIA UJI AHLI MEDIA					
Kategori	Bobot	F	%	F.X	(X)
Sangat Baik (SB)	5	7	44%	35	
Baik (B)	4	9	56%	36	
Cukup Baik (CB)	3	0	0%		
Kurang Baik (KB)	2	0	0%		
Tidak Baik (TB)	1	0	0%		
Total		16	100%	71	4.43

Berdasarkan penilaian ahli media Kelayakan congklak dana buddhis, berada dalam kategori SANGAT BAIK yaitu di dapat presentase 88.6% dengan perhitungan Kelayakan Uji ahli dari Kriteria materi = $4.43 : 5 \times 100\% = 88.6\%$.

Table 2. Tabulasi Kriteria Uji Ahli Materi

KRITERIA UJI AHLI MATERI

Kategori	Bobot	F	%	F.X	(X)
Sangat Baik (SB)	5	3	22%	15	
Baik (B)	4	7	50%	28	
Cukup Baik (CB)	3	4	28%	12	
Kurang Baik (KB)	2	0	0%		
Tidak Baik (TB)	1	0	0%		
Total		14	100%	55	3.9

Penilaian ahli materi Kelayakan congklak dana buddhis berada dalam kategori BAIK yaitu di dapat presentase 78%. Dengan perhitungan Kelayakan Uji ahli dari Kriteria materi = $3.9: 5 \times 100\% = 78\%$.

Berdasarkan kedua validasi yang dilakukan terhadap dua validator ahli dalam penelitian dan pengembangan ini didapatkan kesimpulan dalam pengembangan produk yang dihasilkan tergolong dalam kriteria baik atau layak untuk digunakan. Kritik dan saran dari para ahli dijadikan pedoman dalam pembenahan dan penyempurnaan produk yang telah dihasilkan.

SIMPULAN

Pengembangan congklak dana buddhis disusun berdasarkan langkah-langkah pengembangan produk sebagai berikut: Studi pendahuluan terdiri dari potensi dan masalah, pengumpulan data (analisis kebutuhan belajar, analisis tujuan pembelajaran dan analisis sumber daya). Tahapan selanjutnya adalah pengembangan desain model terdiri dari pengembangan desain produk awal meliputi pembuatan, kemudian di lanjutkan dengan validasi desain oleh ahli media dan materi. Tahap selanjutnya adalah tahap validasi model yang mencakup pengujian dan pembenahan yang berlandaskan masukan dan saran dari responden.

Congklak dana buddhis ini dikatakan layak karena, telah melewati proses validasi ahli media dan materi pembelajaran Pendidikan agama buddha. Dari segi bahan yang digunakan dikatakan layak karena dalam penggunaannya sangat mudah, dan dapat disusun dan dipelajari langsung oleh peserta didik.

Kelayakan hukum dapat dilihat berdasarkan produk yang merupakan hasil karya dan ide kelompok yang dibantu oleh ahli dalam pembuatan congklak yang terbuat dari bahan kayu. Alat peraga ini juga aman digunakan karena tidak mengandung unsur yang berbahaya serta aman untuk digunakan dalam sarana belajar.

Sebagai alat peraga, Congklak dana buddhis tidak hanya dapat berfungsi sebagai sarana belajar pada materi, melainkan juga dapat digunakan sebagai sarana dalam bermain dan mengasah kreativitas dan keaktifan anak. Penggunaan congklak dana buddhis ini memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik secara nyata agar peserta didik memiliki pengalaman belajar yang berbeda dari metode yang biasa digunakan oleh guru.

Implikasi

Dengan adanya penelitian ini, menunjukkan bahwa media tradisional dapat digunakan untuk sebagai media pembelajaran. Sehingga hal ini akan menumbuhkan motivasi para pelaku dalam bidang pendidikan untuk membuat media pembelajaran yang lebih variatif dan inovatif.

Saran

Perhatian dalam media berbasis permainan tradisional perlu kajian lebih luas dan banyak permainan tradisional yang dapat dikembangkan serta diarahkan dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, N., Wirasasmita, R. H., & Uska, M. Z. (2018). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Jaringan Dasar. *EDUMATIC: Jurnal Pendidikan Informatika*, 2(1). <https://doi.org/10.29408/edumatic.v2i1.921>
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian (suatu Pendekatan Praktik)*. Rineka Cipta.
- Azhar Arsyad. (2011). *Azhar Arsyad, Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), h.3. 3.
- Fydarliani, D., Yusuf Muslihin, H., & Mulyadi, S. (n.d.). PERMAINAN CONGKLAK DALAM MENSTIMULASI PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI. *JCE*, 5(1), 2598–2184. <https://doi.org/10.xxxxx>
- Hamiyah, N. (2014). *Strategi Belajar Mengajar di Kelas*. Prestasi Pustaka.
- Handayani, P., & Sukolilo, S. (2017). Premiere Educandum Upaya Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Melalui Permainan Tradisional Congklak Pada Mata Pelajaran IPS. *Priemier Education Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 7(1), 39–46. <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/PE>
- Jazuli, M., Fazat Azizah, L., Meita, N. M., & Wiraraja, U. (2017). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR ELEKTRONIK BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF. In *Jurnal Lensa (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA Jurnal Lensa (Vol. 7)*.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. 129.
- Lestari, P. I.; P. E. (2018). PERMAINAN CONGKLAK DALAM MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN. *Sintesa*, 539–546.
- Lobang, M. M., & Camerling, Y. F. (2021). Media Pembelajaran dan Kurikulum Pendidikan Jemaat dalam Gereja Berbasis Online untuk Menghadapi Perubahan Globalisasi Abad ke-21. *Jurnal Ilmu Teologi Dan Pendidikan Agama Kristen*, 2(1), 61. <https://doi.org/10.25278/jitpk.v2i1.488>
- Mawardi, G., Iriani, T., & Daryati, D. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA PADA MATA KULIAH KOMPETENSI PEMBELAJARAN POKOK MATERI KETERAMPILAN DASAR MENGAJAR. *Jurnal PenSil*, 8(1), 24–30. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v8i1.8485>
- Mukti, krisnanda wijaya. (2006). *Wacana Buddha-Dhamma*. Yayasan Dharma Pembangunan.
- Purnomo, E. A., & Suparman, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Matakuliah Pembelajaran Matematika SD. *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 4(1). <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v4i1.960>
- Sadiman, A. D. (2012). *Media Pendidikan*. Pustekkomdikbud.
- Salam, N., Biologi, P., Tarbiyah, F., Keguruan, D., Makassar, A., & Yasin, J. H. M. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN ULAR TANGGA PADA MATERI SISTEM SARAF. In *Jurnal Al-Ahya (Vol. 1)*.
- Sugiyono. (2015). Sugiyono, Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D , (Bandung: Alfabeta, 2015), 407 1. In *Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R & D*. CV. Alfabeta.
- Susanto. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Pancasila Buddhis Dan Pancadhamma Pendidikan Agama Buddha Kelas VII SMP di Kabupaten Pesawaran. *Jurnal Pendidikan Buddha Dan Isu Sosial Kontemporer*, 1, 50–67.
- Susanto, S. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Pancasila Buddhis Dan Pancadhamma Pendidikan Agama Buddha Kelas

- Vii Smp Di Kabupaten Pesawaran. *Jurnal Pendidikan Buddha Dan Isu Sosial Kontemporer (JPBISK)*, 1(1), 50–67. <https://doi.org/10.56325/jpbisk.v1i1.7>
- Yeni Verawati Wote, A., Sasingan, M., & Kasiang, Y. (2020). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Media Congklak Pada Siswa Kelas II SD Inpres Wosia. *International Journal of Elementary Education*, 4(1), 107–111. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE>
- Zaini, M. S., & Nugraha, J. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Premiere Pro Pada Kompetensi Dasar Mengelola Kegiatan Humas Kelas XI Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo. 9(2), 349–361. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap>