

## **PENGEMBANGAN BONEKA JARI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN JATAKA UNTUK ANAK USIA DINI DI SEKOLAH MINGGU BUDDHA**

Yuvanti Pitaloka  
Dharmacarya, STABN Sriwijaya  
Email: yuvantip@gmai.com

### **ABSTRAK**

Kurangnya kreativitas guru dalam mendesain pembelajaran di kelas membuat siswa menjadi jemu untuk mengikuti pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan boneka jari sebagai media pembelajaran *Jataka* untuk anak usia dini pada Sekolah Minggu Buddha.

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Subjek penelitian ini adalah siswa anak usia dini yang ada di Sekolah Minggu Buddha. Model pengembangan pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data dari ahli materi dan ahli media. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah non tes berupa wawancara, observasi, dokumentasi, dan angket. Instumen pengumpulan data berupa angket, pedoman wawancara, dan pedoman observasi. Teknik analis data ini menggunakan teknik deskriptif.

Berdasarkan analisis data dari angket ahli materi pada pertemuan I diperoleh skor sebesar 59,67 dengan kategori kurang pada cerita *Rukkhadhamma Jataka*, sedangkan materi pertemuan II diperoleh skor sebesar 68,67 dengan kategori cukup pada cerita *Bhimasena Jataka*, dan ahli materi pertemuan III diperoleh skor sebesar 70 dengan kategori cukup pada cerita *Kalakanni Jataka* dengan kategori cukup. Adapun hasil analisis dari ahli media pada pertemuan I diperoleh skor sebesar 71,33 dengan kategori cukup, sedangkan ahli media pertemuan II diperoleh skor sebesar 72,33 dengan kategori cukup, dan ahli media pada pertemuan III diperoleh skor sebesar 74,33 dengan kategori baik. Hasil uji coba yang diperoleh dalam penggunaan media boneka jari oleh guru sebesar 76,67 dengan kategori baik. Sedangkan hasil uji coba penggunaan media oleh siswa sebesar 66,33 dengan kategori cukup.

Kata Kunci: Boneka Jari, Media Pembelajaran Jataka, Anak Usia Dini

### **ABSTRACT**

The lack of teacher creativity in designing classroom learning makes students bored to follow the learning. The purpose of this study is to develop finger puppets as a *Jataka* learning media for early childhood at the Buddhist Sunday School.

This research is a research and development (Research and Development). The subjects of this study were early childhood students at the Buddhist Sunday School. The development model used is the ADDIE model. The data collected in this study were data from material experts and media experts. The data collection technique in this study was non-test in the form of interviews, observations, documentation, and questionnaires. Data collection instruments in the form of questionnaires, interview guidelines, and observation guidelines. This data analysis technique uses descriptive techniques.

Based on the analysis of data from the material expert questionnaire at meeting I, a score of 59.67 was obtained with a category of less in the Rukkhadhamma Jataka story, while the material at meeting II obtained a score of 68.67 with a category of sufficient in the Bhimasena Jataka story, and the material expert at meeting III obtained a score of 70 with a category of sufficient in the Kalakanni Jataka story with a category of sufficient. The results of the analysis from media experts at meeting I obtained a score of 71.33 with a sufficient category, while media experts at meeting II obtained a score of 72.33 with a sufficient category, and media experts at meeting III obtained a score of 74.33 with a good category. The results of the trial obtained in the use of finger puppet media by teachers were 76.67 with a good category. While the results of the trial of media use by students were 66.33 with a sufficient category.

Keywords: Finger Puppets, Jataka Learning Media, Early Childhood.

## **Pendahuluan**

Masa depan dan keberlangsungan suatu bangsa terletak di tangan generasi muda, begitu juga dengan ajaran-ajaran Buddha yang keberlangsungan dan kelestariannya salah satunya terletak pada penyelenggaraan Pendidikan Agama dan Keagamaan Buddha. Vihara merupakan salah satu wadah yang menyelenggarakan pelaksanaan Pendidikan Keagamaan Buddha, di antaranya melalui Sekolah Minggu Buddha (SMB). Penyelenggaraan SMB membutuhkan pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan anak didik, agar tujuan dan fungsi dari SMB dapat tercapai.

Sekolah Minggu Buddha diselenggarakan untuk anak usia dini hingga remaja. Anak usia dini perlu mendapatkan pendidikan baik umum maupun agama sejak dini untuk memfasilitasi perkembangan berbagai aspek perkembangan salah satunya moralitasnya. Anak usia dini dapat mengalami perkembangan secara optimal apabila mendapat stimulus yang baik. Perkembangan tersebut dapat distimulasi melalui pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan metode dan

media pembelajaran menarik serta memanfaatkan sebagai sumber belajar seperti lingkungan, kitab suci, buku gambar, narasumber, dan sumber belajar lainnya.

Pembelajaran bagi anak usia dini secara umum dilakukan melalui Pendidikan Anak Usia Dini. Pendidikan Anak Usia Dini melalui jalur Pendidikan Keagamaan Buddha non-formal salah satunya adalah Sekolah Minggu Buddha (SMB). SMB sebagai salah satu program pendidikan dapat menjalankan fungsinya dalam menstimulasi dan mengembangkan potensi anak usia dini yang belum optimal, karena pada masa ini anak dalam tahap berkembang.

Nilai-nilai kebaikan yang bersumber dari ajaran Buddha yang akan diinternalisasikan untuk anak usia dini harus menyesuaikan dengan tahap perkembangan anak. Pada masa anak usia dini anak cenderung senang bermain, mudah menerima hal yang konkret, berimajinasi, senang mendengarkan cerita, dan lebih senang melakukan hal yang menyenangkan. Oleh karena itu sumber belajar tentang nilai-nilai kebaikan bersumber dari ajaran Buddha yang tepat untuk anak usia dini adalah ajaran dalam bentuk cerita karena pada masa ini anak senang berimajinasi. Ajaran Buddha berbentuk cerita yang membantu mengembangkan daya khayal/imajinasi sekaligus sebagai sumber internalisasi nilai agama dan moral adalah *jataka*.

*Jataka* memuat nilai-nilai kebaikan berupa sifat-sifat luhur Bodhisatva (calon Buddha) seperti cinta kasih, belas kasih, simpati, kemurahan hati, dan sifat luhur lainnya. *Jataka* adalah sebuah kumpulan cerita tentang kehidupan Bodhisatva ketika terlahir sebagai binatang, sebelum kelahirannya sebagai Siddharta Gautama. Cerita

*jataka* yang menceritakan perjalanan calon Buddha dalam menyempurnakan sifat luhur berupa sepuluh *parami* yaitu *dana, sila, nekhāma, pañña, viriya, khanti, sacca, adhitthana, metta*, dan *upekkha* tersebut akan menjadi inspirasi dan teladan bagi anak usia dini untuk bersikap baik sesuai dengan tokoh dalam cerita. Agar anak usia dini mudah menerima nilai-nilai baik dari cerita *jataka* maka harus diceritakan dan metode yang baik dengan menggunakan alat bantu bercerita atau media yang menarik.

Seiring dengan kemajuan di bidang pendidikan, secara perlahan telah terjadi perubahan paradigma pendidikan, dari *teacher centered* ke *student centered*. Perubahan paradigma tidak hanya berlaku untuk pendidikan formal, tetapi juga pada pendidikan non-formal salah satunya SMB. Melihat realita proses pembelajaran saat ini khususnya di SMB, guru masih menggunakan paradigma pembelajaran lama, keaktifan anak didik dalam pembelajaran masih sangat minim sehingga kemampuan berpikir kurang terarah. Rutinitas kegiatan SMB cenderung hanya bermain, mewarnai, menyanyikan lagu-lagu Buddhis, dan bercerita *jataka* tanpa menggunakan media pembelajaran yang tepat sehingga proses pembelajaran kurang menarik.

Menurut Zainal (2011: 13) Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu proses pembinaan tumbuh kembang anak sejak lahir hingga enam tahun secara menyeluruh yang mencakup aspek fisik dan nonfisik dengan memberikan rangsangan bagi pertumbuhan jasmani, rohani (moral dan spiritual), motorik, akal pikir, emosional, dan sosial yang tepat dan benar agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. adapun upaya yang dilakukan mencakup stimulasi intelektual,

pemeliharaan kesehatan, pemberi nutri, dan penyediaan tempat untuk bermain di luar agar anak dapat mengeksplorasi dan belajar secara aktif.

*Jataka* memuat kisah-kisah kelahiran seorang Bodhisatva dalam menyempurnakan diri menjadi Buddha. Selain itu. *Jataka* dapat kelahiran sebagai pangeran, raja, petapa, brahma, dna hewan, sebelum beliau terlahir menjadi Siddharta Gautama. Cerita ini dalam literatur Pali berjumlah kurang lebih 547 cerita (Tim Ekyana, 1996: 2). Sang Buddha adalah seorang pendongeng yang hebat dan sering menceritakan kisah-kisah untuk mendapatkan pesan di seberang. Cerita juga diberitahu tentang Buddha oleh para pengikutnya baik untuk menjelaskan dan memahami Dharma.

Dari penjelasan di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa cerita *Jataka* adalah cerita yang mengisahkan kehidupan Sang Buddha ketika masih menjadi Bodhisatva, dalam upaya untuk menyempurnakan *parami*. Dalam hal ini penulis hanya menyampaikan tentang penjelasan *Dasa Paramita* karena untuk mencapai penerangan sempurna, seorang Bodhisatva harus menyempurnakan sepuluh kebajikan (*parami*). Agar dapat menjadi manusia yang memiliki perilaku yang baik maka hendaknya kesepuluh *parami* ini patut dilaksanakan. Sehingga kamma baik yang diperoleh dapat membantu dalam mencapai kebahagiaan dan menjadi bekal dalam kehidupan yang mendatang.

Dikaitkan dengan pembelajaran, media diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi berupa materi ajar dari guru kepada murid sehingga murid menjadi lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran (Kustiawan, 2016: 6). Di samping sebagai sistem

penyampai atau pengantar, media yang sering diganti dengan kata *mediator*. Sedangkan Fleming (dalam Arsyad, 2014: 3) menjelaskan *mediator* adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Dengan istilah *mediator* media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar siswa dan isi pelajaran.

Sadiman (2003: 7) menjelaskan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Media merupakan semua objek yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi agar pesan tersebut dapat diterima dengan baik oleh penerima pesan.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, perasaan, sikap dan kepercayaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

### **Metode Penelitian**

Penelitian pengembangan media pembelajaran boneka jari yang digunakan sebagai alat bantu dalam penyampaian materi *jataka* pada anak usia dini di SMB menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2011: 297) penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan

menguji keefektifan produk tersebut. Melalui penelitian dan pengembangan ini (*Research and Development*), peneliti berusaha untuk mengembangkan produk yang layak dalam proses pembelajaran. Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah boneka jari dalam penyampaian materi *jataka* pada anak usia dini di SMB.

Model pengembangan yang digunakan oleh peneliti adalah model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Branch (2009: 2) terdiri dari lima langkah, yaitu: *analyze* (analisis), *design* (desain), *develop* (pengembangan), *implement* (implementasi), *evaluate* (evaluasi). Tahap ini kemudian dipakai dalam pengembangan media pembelajaran boneka jari.

Prosedur pembuatan boneka jari sebagai media pembelajaran *jataka* akan disesuaikan dengan model pengembangan ADDIE dan dibuat melalui tahapan berikut:

### 1) Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis mencakup dua kegiatan, yaitu: (a) analisis kebutuhan, tahap ini dilakukan investigasi terhadap persoalan-persoalan yang muncul dalam kegiatan pembelajaran di lapangan dan mengidentifikasi kemungkinan-kemungkinan solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut dalam penelitian ini peneliti menganalisis kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran SMB untuk materi *jataka*; (b) analisis komponen pembelajaran, tahap ini mencakup analisis tujuan pembelajaran/kompetensi, analisis situasi pembelajaran, analisis peserta didik, dan analisis isi pembelajaran.

### 2) Desain (*Design*)

Tahap ini dikenal dengan istilah membuat rancangan. Rancangan yang ingin dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran boneka jari, langkah awal yang diperlukan dalam membuat boneka jari yaitu menentukan tema, lalu merancang pembuatan boneka jari berdasarkan tokoh dalam cerita *Jataka*.

### 3) Pengembangan (*Development*)

Dalam melakukan langkah pengembangan, ada dua tujuan penting yang perlu dicapai antara lain adalah: (a) memproduksi atau revisi bahan ajar yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya; (b) memilih media atau mengombinasikan media terbaik yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Setelah produk jadi, maka produk tersebut divalidasi oleh tim ahli, yaitu ahli media dan ahli materi guna mendapatkan saran dan perbaikan terhadap produk. Kemudian produk direvisi sesuai saran dan masukan dari tim ahli sampai produk dinyatakan baik dan layak untuk diujicobakan. Uji coba dilakukan melalui tahap *one to one* (satu-satu), uji coba kelompok kecil (2-8 orang), uji lapangan (30 orang) (Branch, 2009: 123). Uji coba produk ini dimaksudkan untuk mengumpulkan data tentang kualitas media pembelajaran untuk mencapai standar kompetensi yang efektif. Data tersebut digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan media pembelajaran boneka jari yang merupakan produk penelitian. Dengan uji coba ini kualitas media pembelajaran yang dikembangkan benar-benar teruji secara empiris tidak hanya sekadar teoretis saja.

### 4) Implementasi (*Implementation*)

Implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan sistem pembelajaran yang dikembangkan. Artinya pada tahap ini peneliti sudah mengembangkan boneka jari yang telah dikembangkan dan dapat diterapkan sesuai dengan cerita *Jataka* agar dapat diimplementasikan kepada peserta didik. Karena keterbatasan waktu peneliti hanya membatasi penelitian ini sampai dengan pengembangan.

### 5) Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi adalah proses untuk melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak. Tahap evaluasi bisa dilakukan pada setiap empat tahap di atas yang disebut evaluasi formatif, karena tujuannya untuk kebutuhan revisi. Misalnya pada tahap rancangan dilakukan *review* ahli untuk memberikan masukan terhadap rancangan yang sedang dibuat.

Untuk mengetahui apakah pengembangan produk ini telah memiliki kelayakan dan kualitas yang baik sebagai media pembelajaran boneka jari dalam Sekolah Minggu Buddha cerita *jataka* pada pendidikan anak usia dini, maka diperlukan penganalisaan data.

Teknik analisis dalam penelitian ini menggunakan teknik deskriptif. Data yang diperoleh dari angket melalui ahli materi dan ahli media terhadap produk media pembelajaran boneka jari yang dikembangkan kemudian diuji cobakan. Analaisis data untuk melihat kualitas media pembelajaran boneka jari dalam Sekolah Minggu Buddha tema *Jataka*.

## **Pembahasan**

Berdasarkan hasil validasi ahli materi, diketahui bahwa sesuai isi dan materi pada pertemuan pertama memperoleh rata-rata skor 59,67 dengan kategori kurang, yang artinya materi Rukkhadhamma *Jataka*

dapat digunakan untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran, sedangkan pada cerita yang kedua memperoleh rata-rata skor 68,67 dengan kategori cukup, yang artinya materi Bhimasena *Jataka* dapat digunakan untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran, dan cerita yang terakhir memperoleh rata-rata skor 70 dengan kategori cukup, yang artinya materi *Kalakanni Jataka* dapat digunakan untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran.

Validasi produk oleh ahli media dilakukan sebelum uji penggunaan media oleh guru dan siswa. Validasi ahli media ini dilakukan untuk memperoleh data mengenai kelayakan media boneka jari berbasis *Jataka* dalam media pembelajaran pendidikan agama Buddha dilihat dari aspek medianya. Validasi produk yang dikembangkan oleh peneliti divalidasi oleh tiga ahli media dan bertujuan untuk mendapatkan informasi, kritik dan saran agar media yang dikembangkan oleh peneliti menjadi produk yang berkualitas sesuai dengan penyusunan unsur-unsur visual dalam media pembelajaran yang baik, yaitu mencakup aspek kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, keseimbangan, garis, bentuk, ruang, tekstur, dan warna.

Berdasarkan hasil validasi ahli media, dapat diketahui bahwa sesuai isi dan materi pada pertemuan pertama memperoleh rata-rata skor 71,33 dengan kategori cukup, yang artinya media boneka jari dapat digunakan untuk melakukan uji coba sesuai masukan dan saran, sedangkan pada cerita yang kedua memperoleh rata-rata skor 72,33 dengan kategori cukup, dan cerita yang terakhir menggunakan media boneka jari memperoleh rata-rata skor 74,33 dengan kategori baik untuk digunakan dalam uji coba penggunaan media.

Setelah dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media, produk direvisi berdasarkan komentar dan saran dari ahli materi dan ahli media. Produk yang sudah direvisi tersebut digunakan dalam uji penggunaan media. Uji penggunaan media oleh guru dilakukan di Pusdiklat Buddhis Sikkhadama Santibhumi yang beralamatkan di BSD City Sektor VII Blok C Nomor 6 Bumi Serpong Damai, Kota Tangerang Selatan 15321.

Pelaksanaan uji penggunaan media dilakukan sebanyak tiga kali merupakan proses pengembangan media untuk menghasilkan media boneka jari berbasis *Jataka* dalam media pembelajaran pendidikan agama Buddha. Uji coba penggunaan dilakukan pada tanggal 24 Februari 2019, 10 Maret 2019, dan 24 Maret 2019.

Kegiatan uji coba ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana minat belajar siswa menggunakan media pembelajaran boneka jari yang telah dibuat oleh peneliti untuk memudahkan siswa memahami cerita *Jataka* menggunakan media boneka jari. Proses pelaksanannya diharapkan ada kritikan dan saran sebagai bahan evaluasi sebelum media pembelajaran berbasis *Jataka* digunakan pada SMB.

Berdasarkan hasil uji penggunaan media oleh guru, dapat diketahui bahwa media yang dikembangkan pada pertemuan pertama memperoleh skor 71,88 dengan kategori cukup; sedangkan pada uji penggunaan media oleh guru yang kedua memperoleh skor 78,13 dengan kategori baik; dan pada uji penggunaan media oleh guru yang terakhir memperoleh skor 80 dengan kategori baik dengan demikian maka rata-rata yang diperoleh dalam penggunaan media boneka jari oleh guru sebesar 76,67 dengan kategori baik. Dari hasil yang diperoleh

tersebut, dapat dikatakan bahwa media boneka jari yang dikembangkan peneliti mengalami perkembangan yang baik dan mendapatkan respon positif dari guru. Hal ini dapat dibuktikan dengan rata-rata skor yang diperoleh mengalami kenaikan.

Pelaksanaan uji penggunaan media oleh siswa dilakukan sebanyak tiga kali, uji penggunaan media yang dilakukan sebanyak tiga kali merupakan proses pengembangan media untuk menghasilkan media boneka jari yang layak digunakan dalam pembelajaran SMB. Uji coba terbatas dilakukan dengan memilih 4 siswa kelas secara acak. Uji coba penggunaan dilakukan pada hari tanggal 10 Februari 2019, 10 Maret 2019, dan 24 Maret 2019.

Berdasarkan hasil uji penggunaan media oleh siswa, pada pertemuan pertama dapat dilihat bahwa penggunaan media boneka jari oleh siswa mendapat skor rata-rata 59,33 dengan kategori kurang, sedangkan pada pertemuan kedua dengan rata-rata 61,58 dengan kategori cukup , dan pada pertemuan yang ketiga dengan skor rata-rata 66,33 dengan kategori cukup.

Dari hasil yang diperoleh tersebut, dapat dikatakan bahwa media boneka jari yang dikembangkan peneliti mengalami perkembangan yang baik dan mendapatkan respon positif dari guru. Sehingga minat belajar terhadap siswa dalam penggunaan media pembelajaran berbasis *jataka* mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Hal ini dapat dibuktikan dengan rata-rata skor yang diperoleh mengalami kenaikan.

## **Penutup**

Media pembelajaran boneka jari hasil pengembangan ini diharapkan dapat digunakan untuk pembelajaran cerita *Jataka* di

Sekolah Minggu Buddha di berbagai daerah, sehingga akan mempermudah siswa dalam memahami cerita yang disajikan dan menambah minat belajar agama Buddha.

Mengingat hasil produk penelitian dan pengembangan dapat memberikan manfaat bagi pembelajaran, maka disarankan kepada guru untuk mengembangkan produk ini dengan materi *Jataka* yang lain dengan mencakup lima paramita yaitu *nekkhamma pāramī*, *sīla pāramī*, *khanti pāramī*, *upekkhā pāramī*, dan *viriya pāramī*. Guru dapat menggunakan media boneka jari untuk menghidupkan suasana belajar siswa yang menyenangkan.

Perlunya dilakukan pengembangan lebih lanjut terhadap media pembelajaran boneka jari untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran agama Buddha khususnya di Sekolah Minggu Buddha. Produk penelitian pengembangan ini dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran Pendidikan Agama Buddha untuk anak usia dini terutama pada materi cerita *Jataka*.

## **Daftar Pustaka**

- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta. Rajawali Pers.
- Kustiawan, Usep. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang: Gunung Samudera.
- Sadiman, Arief S, dkk. 2003. *Media Pendidikan (Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya)*. Jakarta: CV Rajawali
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tim Ekayana. 1996. *Jataka*. Jakarta: Karaniya.
- Zainal, Aqib. 2011. *Pedoman Teknis Penyelenggaraan PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*. Bandung: Nuansa Aulia