

**PENGEMBANGAN KARTU “*HISTORICAL OF THE BUDDHA*”  
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN  
MATERI RIWAYAT BUDDHA GAUTAMA**

***DEVELOPMENT OF THE “HISTORICAL OF THE BUDDHA CARD”  
AS A LEARNING MEDIA FOR GAUTAMA BUDDHA'S BIOGRAPHY MATERIAL***

Dita Setiawan<sup>1</sup>, Waluyo<sup>2</sup>, Parsiyono<sup>3</sup>

Pendidikan Keagamaan Buddha, Sekolah Tinggi Agama Buddha Syailendra  
ditastwn20@gmail.com<sup>1</sup>, waluyo@stagn-sriwijaya.ac.id<sup>2</sup>, parsiyono@syailendra.ac.id<sup>3</sup>

**Abstrak**

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan menghasilkan media pembelajaran berupa kartu dengan materi riwayat hidup Buddha. Media dibuat untuk memudahkan kegiatan belajar mengajar sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi. Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. Dengan rincian proses: 1) analisis, meliputi: studi pendahuluan, analisis kebutuhan, analisis materi; 2) desain, meliputi: menentukan jenis kartu, membuat desain kartu, menentukan materi; 3) pengembangan, meliputi: pembuatan komponen kartu menggunakan aplikasi Corel Draw, menguji produk kepada ahli materi dan ahli media; 4) implementasi, meliputi: uji coba produk secara terbatas kepada siswa Sekolah Dasar; dan 5) evaluasi, meliputi: penilaian terhadap produk setelah uji coba. Produk yang dikembangkan telah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Persentase dari ahli media adalah 70,83% yang menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak untuk diterapkan sebagai media pembelajaran. Persentase oleh ahli materi adalah 86,11% yang berarti bahwa materi yang terdapat pada produk sangat layak untuk diterapkan pada siswa. Berdasarkan penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa kartu *Historical of the Buddha* dari segi materi dan media layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

**Kata Kunci:** Media pembelajaran, kartu *Historical of the Buddha*, ADDIE

**Abstract**

*This research was done for media education purposing alike card which Buddha Gautama life story material. This media was made for easily teaching and learning activity students more easily to understanding the material. This research kind is a research and development method using the ADDIE. With process details: 1) analysis, start from face studying, need analysis, and material analysis; 2) design: i.e decision the kind of card, making card design, and choose the materials; 3) development, i.e: making card component using Corel Draw application, testing the product to the members of material and members of media; 4) implementation, i.e: testing the product with limited access to the students of primary school; and evaluation, i.e: grading the product after testing. The development product had to validate by members of the material and members of the media. The percentage of media experts is 70,83 % which shows that the developing media is feasible to be applied as a learning media. Then the percentage of material experts is 86,11% means that the material on the product is proper for students. Based on this research, the writer gets the conclusion that Historical of the Buddha card from material and media is proper to use as media education.*

**Keywords:** Media education, *Historical of the Buddha* card, ADDIE

## PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki banyak peranan penting bagi kehidupan manusia. Pendidikan menjadi salah satu faktor yang diperlukan oleh setiap manusia untuk memperbaiki hidup dan memperbaiki kemampuan yang dimiliki sesuai dengan perkembangan zaman. Proses pendidikan secara formal dapat dilakukan di sekolah-sekolah baik negeri maupun swasta yang melibatkan guru sebagai pendidik dan peserta didik.

Proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah seiring dengan berjalannya waktu terus mengalami perubahan. Zaman dahulu, guru memberikan materi kepada peserta didik menggunakan media yang sederhana, seperti papan tulis dan kapur, kemudian berkembang menjadi white board, dan di zaman sekarang sudah menggunakan proyektor sebagai media penyampaian materi di kelas. Proses pembelajaran pun mengalami perubahan, hampir di semua jenjang pendidikan (SD, SMP, SMA/ sederajat) pernah menggunakan metode ceramah. Pada metode ceramah guru menyampaikan materi secara verbal dan pembelajaran berpusat pada guru, sehingga kelas menjadi kurang aktif karena minimnya interaksi. Namun, dengan adanya perkembangan pada kurikulum yang terus diperbaiki demi optimalnya proses pembelajaran, sekarang metode konvensional atau ceramah sudah semakin ditinggalkan oleh para guru karena kurang efektif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti pada Kamis, 5 Desember 2019, yaitu dengan melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran Pendidikan Agama Buddha di SD Negeri Wates 01, Bapak Kartomo, S.Ag., M.Pd., menjelaskan bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Buddha di SD Negeri Wates 01 sudah tidak lagi menggunakan metode ceramah yang berpusat pada guru, melainkan berkembang menggunakan media. Beliau juga menjelaskan bahwa media pembelajaran memang sangat penting dalam proses pembelajaran karena penggunaan media dapat mempermudah pemahaman siswa dalam mengajarkan materi sehingga dapat memancing antusias siswa untuk belajar sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa kendala pada saat pembelajaran di sekolah tersebut, salah satunya adalah masih minimnya media pembelajaran yang ada. Sampai saat ini media yang sering digunakan adalah gambar dan video. Hampir semua materi pembelajaran menggunakan media video dengan alasan siswa lebih menyukai media ini daripada media gambar. Namun, pada materi riwayat hidup Buddha Gautama media video yang sudah ada materinya sangat luas, yaitu dari lahirnya Pangeran Siddharta hingga Buddha mencapai *Nibbāna*. Materi pelajaran riwayat hidup Buddha Gautama pada setiap kelasnya hanya beberapa materi atau kejadian pada zaman Buddha.

Selain menggunakan media video, pembelajaran agama Buddha materi riwayat hidup Buddha Gautama pernah menggunakan media kartu sebagai variasi penggunaan media. Namun, kartu yang digunakan ini memiliki karakteristik yang sama dengan media video, yaitu materi yang ada di dalam kartu tersebut sangat luas. Meskipun demikian, pada saat penggunaan media kartu dikatakan oleh pengajar bahwa proses pembelajaran berlangsung menyenangkan karena siswa bisa bermain sambil belajar walaupun dengan permainan kartu yang sederhana. Kartu yang digunakan tersebut hanya terdapat gambar peristiwa-peristiwa pada zaman Buddha dan sedikit penjelasannya.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, media pembelajaran sangat dibutuhkan oleh guru agar pembelajaran bisa lebih optimal dan menyenangkan. Selain dari media, proses pembelajaran juga harus bisa menanamkan karakter-karakter positif pada peserta didik sesuai dengan wacana pemerintah tentang pendidikan karakter. Kendala dalam proses pembelajaran terutama tentang ketersediaan media pembelajaran yang kurang

variatif dan materi yang ada pada media masih sangat luas atau belum spesifik dengan materi yang dibahas memiliki peluang untuk dikembangkan lagi agar lebih efektif. Seperti yang telah dijelaskan juga oleh pendidik bahwa pembelajaran dengan media permainan dapat membuat suasana kelas menjadi menyenangkan dan aktif, sehingga menjadi pertimbangan dari penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran berupa kartu "*Historical of the Buddha*" sebagai media pembelajaran materi riwayat hidup Buddha Gautama kelas V Sekolah Dasar. Materi riwayat hidup Buddha Gautama yang dimuat pada produk dalam penelitian ini adalah materi pelajaran kelas V (Pujimin dan Suyatno, 2017: 1-30) yang membahas tentang masa bertapa Pangeran Siddharta dan petapa Siddharta menyiksa diri. Pemilihan kelas V sebagai subjek penelitian adalah karena karakteristik siswa di kelas ini sudah mulai berada pada tahap operasional konkret (Trianto, 2010: 70), yaitu siswa sudah mulai menggunakan aturan-aturan yang jelas dan logis, serta sudah mampu untuk menarik kesimpulan, menafsirkan, dan mengembangkan suatu konsep.

Produk yang akan dikembangkan merupakan modifikasi dari permainan kartu yang sudah ada, seperti kartu uno dan kartu kuartet dengan menambahkan fitur-fitur lain agar pemainnya lebih memahami dan tertanam karakter-karakter yang baik sesuai dengan materi yang dibahas. Modifikasi permainan kartu ini akan menjadi salah satu solusi bagi guru dalam mengajarkan materi pendidikan agama Buddha khususnya kelas V agar lebih menarik dan aktif.

Alur cerita yang menarik merupakan alasan seseorang betah bermain. Jika hal tersebut diadopsi ke dalam permainan edukasi, pemain telah menyerap berbagai pengetahuan yang ingin disampaikan dalam setiap tantangannya. Imajinasi diperlukan untuk menciptakan permainan yang menarik untuk terus diikuti dan secara halus mengirimkan konten-konten edukasi kepada pemainnya. Pemain atau siswa tetap merasakan serunya bermain, tetapi pelan-pelan dituntun untuk mempelajari materi riwayat hidup Buddha sebagai fokus materi pada permainan yang dikembangkan. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan siswa memiliki pengalaman yang berbeda dalam mempelajari materi.

## **METODE**

Prosedur pada pengembangan kartu "*Historical of the Buddha*" mengadopsi model pengembangan ADDIE, yaitu kepanjangan dari *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Pada tahap analisis (*analysis*), peneliti melakukan analisis permasalahan dan solusi yang tepat sesuai dengan kebutuhan. Tujuan pada tahap ini untuk mencari permasalahan yang relevan dengan pengembangan kartu "*Historical of the Buddha*". Peneliti melakukan studi pendahuluan untuk mendapatkan informasi dan fakta-fakta di sekolah terkait permasalahan yang ada. Analisis yang dilakukan adalah analisis tentang kebutuhan dan kurikulum. Analisis kebutuhan siswa yang meliputi permasalahan pada saat proses pembelajaran berlangsung yang belum mengoptimalkan media pembelajaran pada materi riwayat hidup Buddha Gautama. Analisis kurikulum yang meliputi penyesuaian media dan materi yang akan dikembangkan dalam pengembangan kartu "*Historical of the Buddha*".

Tahap selanjutnya adalah desain (*design*), tahap desain atau perancangan produk yang meliputi perancangan desain media pembelajaran agar sesuai dengan subjek penelitian dan materi yang akan digunakan, penyusunan aturan main, materi, konten,

simbol, pembuatan gambar, kartu, dan cover produk. Setelah tahapan desain selesai selanjutnya adalah tahap pengembangan (*development*). Tahap pengembangan ini terbagi menjadi 3 tahap, yaitu pembuatan produk, validasi ahli, dan revisi. Pada umumnya validitas dilakukan melalui validitas ahli dan pengguna (Rusdi, 2018: 128). Masukan, saran, maupun komentar terhadap produk oleh para ahli dan pengguna akan dijadikan patokan perbaikan pada produk kartu "*Historical of the Buddha*".

Setelah dinyatakan valid, proses selanjutnya adalah implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). Tahap implementasi dilakukan dengan melibatkan subjek penelitian untuk menggunakan produk yang dikembangkan. Tujuan dari implementasi adalah untuk melakukan evaluasi terhadap produk. Implementasi dilakukan dengan kelompok kecil yaitu melibatkan enam siswa untuk bermain kartu "*Historical of the Buddha*" dan memberikan penilaian produk melalui angket. Hasil uji coba ini menjadi bahan untuk evaluasi sebelum uji coba lapangan dengan jumlah siswa sebanyak 10 orang. Selanjutnya dilakukan evaluasi lagi sehingga produk kartu "*Historical of the Buddha*" siap untuk dicetak dan disebarluaskan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu wawancara, angket atau kuesioner, dan dokumentasi. Proses wawancara dilakukan pada saat studi pendahuluan, yaitu untuk mengetahui permasalahan yang ada di sekolah dan fakta-fakta yang ada. Hal ini dilakukan pada bulan November dan Desember 2019. Angket atau kuesioner digunakan untuk pada saat penelitian untuk menilai validitas dari produk yang dikembangkan berupa angket terbuka dan tertutup. Angket ini digunakan oleh pengguna, ahli media, dan ahli materi pada saat uji atau validasi desain produk. Dokumentasi pada hal ini berupa dokumentasi kegiatan penelitian sebagai bukti penunjang kegiatan penelitian dan juga berbagai data terkait dengan kartu "*Historical of the Buddha*".

Instrumen dalam penelitian dan pengembangan ini, peneliti menggunakan angket sebagai alat untuk memperoleh data. Menurut Suharsimi Arikunto (1995: 136) angket merupakan daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain dengan maksud agar orang yang diberikan pertanyaan tersebut bersedia memberikan jawaban atau respon sesuai dengan permintaan pengguna. Peneliti akan menggunakan angket terbuka dan tertutup, dimana dalam angket tersebut disertai kolom saran. Angket akan diberikan kepada ahli media, ahli materi, dan pengguna yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk dalam bentuk angka sebagai dasar dalam melakukan revisi pada produk yang dikembangkan.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini akan diuji kredibilitasnya dengan cara *transferability*, *dependability*, dan *konfirmability*. Kemudian setelah dinyatakan kredibel data akan dianalisis dengan dua cara sesuai jenis data. Data kualitatif diolah dengan model Miles & Huberman yang terdiri atas pengumpulan data kualitatif, reduksi data, penyajian data, serta mengambil kesimpulan dan verifikasi (Sugiyono, 2015: 369-375). Data kuantitatif akan dianalisis dengan teori deskriptif persentase.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran dalam bentuk permainan kartu. Kartu yang dikembangkan berisi materi riwayat hidup Buddha Gautama kelas V Sekolah Dasar (SD) dan kemudian disebut sebagai kartu *Historical of the Buddha*.

Kartu *Historical of the Buddha* merupakan kombinasi dari permainan kartu kuartet dan kartu uno sehingga menghasilkan bentuk permainan baru yang lebih menarik. Materi yang dibahas dalam penelitian ini yaitu masa bertapa pangeran Siddharta dan petapa Siddharta menyiksa diri. Proses pembuatan kartu dimulai dari bulan Januari hingga Mei. Peneliti mempelajari dan mengklasifikasikan materi tersebut menjadi beberapa sub materi yang kemudian diaplikasikan ke dalam konten kartu.

Langkah pertama dalam pembuatan kartu *Historical of the Buddha* adalah dengan menentukan komponen penyusun kartu, membuat rancangan desain kartu, dan membagi materi menjadi poin-poin yang lebih sederhana. Setelah rancangan tersebut selesai disusun kemudian dilanjutkan dengan menggabungkan poin-poin materi ke dalam desain kartu dengan menggunakan aplikasi *Correl Draw*. Kartu yang sudah didesain tersebut selanjutnya dicetak menggunakan kertas *Ivory 260* atau standar bahan untuk pembuatan kartu. Proses pemotongan kartu dilakukan secara manual oleh peneliti menggunakan peralatan yang sederhana.

Penelitian ini menghasilkan dua seri kartu *Historical of the Buddha* dan masing-masing seri terdiri dari tiga jenis kartu. Hal ini disesuaikan dengan materi bahasan yang terdapat pada mata pelajaran Pendidikan Agama Buddha kelas V SD. Seri pertama membahas tentang bertemu raja Bimbisara, berguru pada Alara Kalama, dan berguru pada daka Ramaputta. Seri dua membahas tentang menyiksa diri di hutan Uruvela, perumpamaan gitar dan kayu, serta godaan Mara. Komponen kartu *Historical of the Buddha* dilengkapi juga dengan petunjuk permainan yang akan memudahkan guru dan siswa dalam menggunakan media pembelajaran ini. Media pembelajaran ini juga telah diuji oleh ahli materi dan ahli desain dengan data sebagai berikut:

Tabel 1 Penilaian Ahli Materi

No.	Indikator	Ahli 1	Ahli 2	Persentase
1.	Materi kartu " <i>Historical of the Buddha</i> " sudah sesuai untuk siswa Sekolah Dasar kelas V	4	4	100%
2.	Gambar yang disajikan sudah sesuai dengan materi	4	4	100%
3.	Gambar yang disajikan mudah dipahami	3	3	75%
4.	Kebermaknaan tema untuk siswa	3	3	75%
5.	Ketepatan istilah	3	3	75%
6.	Kesesuaian materi dengan pembelajaran	4	4	100%
7.	Keakuratan materi	3	4	87,7%
8.	Materi dapat menambah pengetahuan siswa	3	4	87,7%

Tabel 2 Penilaian Ahli Media

No.	Indikator	Ahli 1	Ahli 2	Persentase
1.	Ukuran kemasan kartu	2	3	62,5%
2.	Desain kemasan	2	3	62,5%
3.	Ukuran kartu (5,9 cm X 9 cm)	2	3	62,5%
4.	Ukuran gambar	3	3	75%
5.	Kesesuaian gambar	3	3	75%
6.	Jenis huruf yang digunakan	2	2	50%

7.	Ukuran huruf yang digunakan	2	3	62,5%
8.	Keterbacaan teks	3	3	75%
9.	Komposisi warna	2	3	62,5%
10.	Menambah pengetahuan siswa mengenai materi riwayat hidup Buddha Gautama	4	3	87,5%
11.	Layak disebut sebagai media pembelajaran	3	3	75%
12.	Media mudah digunakan	4	3	87,5%

Angket yang diberikan kepada para ahli merupakan angket tertutup dan angket terbuka. Angket tertutup bertujuan untuk mengetahui penilaian kelayakan produk dan angket terbuka berisi kritik, saran, serta komentar dari para ahli. Masukan-masukan dari ahli kemudian digunakan sebagai acuan dan dasar dalam perbaikan produk sehingga menghasilkan produk yang baik. Produk yang sudah diperbaiki/direvisi kemudian diujicobakan secara terbatas kepada siswa Sekolah Dasar.

### Uji Coba Produk

Uji coba dilakukan setelah produk dinilai oleh para ahli. Produk hasil revisi diimplementasikan kepada siswa Sekolah Dasar dengan tahap uji coba, yaitu uji coba lapangan terbatas. Uji coba dilakukan pada siswa kelas VI SD N Karangaren, Kecamatan Sumpiuh, Kabupaten Banyumas sebanyak empat siswa dan dilakukan di rumah peneliti. Pada tahap ini para siswa mencoba menggunakan kartu *Historical of the Buddha* dan pertemuan diakhiri dengan diskusi bersama untuk mengevaluasi media tersebut.

Tabel 3 Peserta Implementasi Produk

No.	Nama	Asal Sekolah
1.	Annandi Dwi Kurniawan	SD N Karangaren
2.	Arya Candika	SD N Karangaren
3.	Putta Sujana	SD N Karangaren
4.	Sindu Komala	SD N Karangaren

### Revisi Produk

Revisi produk merupakan proses yang penting dalam upaya menyempurnakan kartu *Historical of the Buddha*. Hasil angket, kritik, dan saran dari ahli media dan ahli materi dikelompokkan dan dijadikan acuan dalam melakukan perbaikan terhadap produk sebelum dicetak. Permasalahan utama yang menjadi komentar para ahli adalah penggunaan jenis huruf yang belum tepat untuk psikologi anak, penggunaan warna, penggunaan ornamen, serta desain kemasan harus diubah komposisinya.

### Produk Akhir

Hasil akhir dari penelitian ini adalah berhasil dikembangkannya seperangkat permainan kartu *Historical of the Buddha* yang telah divalidasi oleh para ahli dan selanjutnya produk direvisi sesuai dengan masukan-masukan dari para ahli. Produk akhir penelitian ini berupa kartu permainan, lembar petunjuk permainan, dan kemasan produk. Kartu main/ kartu biasa memiliki dimensi ukuran 5,9 cm x 9 cm serta kartu materi

memiliki dimensi 11,8 cm x 9 cm. Kartu dan kemasan dicetak menggunakan kertas *Ivory* 260 gr.

Materi pada kartu yang dikembangkan ini terdiri dari dua materi, masing-masing materi terdapat tiga sub materi di dalamnya. Materi masa bertapa Pangeran Siddharta membahas tentang bertemu dengan Raja Bimbisara, berguru pada Alara Kalama, dan berguru pada Udaka Ramaputta, serta materi Petapa Siddharta menyiksa diri yang di dalamnya terdapat bahasan tentang bertapa menyiksa diri di Uruvela, perumpamaan gitar dan kayu, serta godaan Mara. Kartu yang dikembangkan terdiri dari dua seri materi, dan satu seri terdiri dari tiga kelompok kartu atau secara keseluruhan kartu *Historical of the Buddha* terdapat enam kelompok kartu.

## PEMBAHASAN

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang menghasilkan media pembelajaran berupa kartu *Historical of the Buddha*. Pemilihan untuk mengembangkan kartu *Historical of the Buddha* terinspirasi dari permainan kartu kuartet dan kartu uno pada umumnya yang kemudian dimodifikasi dan menghasilkan permainan yang baru. Konten pada kartu *Historical of the Buddha* merupakan materi riwayat hidup Buddha Gautama pada mata pelajaran pendidikan agama Buddha kelas V. Sasaran dari pengembangan kartu *Historical of the Buddha* adalah peserta didik Sekolah Dasar kelas V. Penentuan ini didasarkan pada hasil wawancara dengan guru pendidikan agama Buddha Sekolah Dasar bahwa pengembangan media pembelajaran dalam bentuk permainan kartu lebih cocok untuk siswa SD kelas atas atau kelas V dengan mempertimbangkan karakter dan psikologi anak-anak serta kemudahan dalam penggunaan media.

Kartu *Historical of the Buddha* merupakan permainan yang baru karena memodifikasi dan mengkombinasikan dua jenis kartu tersebut serta menambahkan fitur-fitur baru sesuai dengan tujuan dikembangkannya media ini. Kondisi sekolah yang melarang siswanya membawa gawai serta terbatasnya perangkat komputer untuk praktik siswa menjadi latar belakang pengembangan media ini karena tidak memungkinkan pengembangan berbasis teknologi. Media pembelajaran yang berbasis kartu pada dasarnya bertujuan untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa sehingga interaksi antarsiswa tetap terjalin dengan baik dan permainan ini melibatkan seluruh siswa yang diharapkan dapat menarik perhatian, sehingga motivasi belajarnya diharapkan dapat meningkat. Prosedur penelitian ini berdasarkan skema model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*.

### Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis peneliti melakukan wawancara dengan guru Pendidikan Agama Buddha dan mendapatkan data bahwa dalam proses pembelajaran masih terdapat beberapa kendala. Salah satu kendalanya adalah ketersediaan media pembelajaran untuk materi riwayat hidup Buddha Gautama yang masih sangat terbatas. Media yang sudah ada berupa video riwayat hidup Buddha. Materi riwayat hidup Buddha Gautama yang terdapat pada media pembelajaran tersebut materinya masih sangat luas, yaitu dari lahirnya Pangeran Siddharta hingga Buddha mencapai *Nibbāna*. Materi pelajaran riwayat hidup Buddha Gautama pada setiap kelasnya hanya beberapa peristiwa atau materi saja. Oleh sebab itu, perlu adanya variasi dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti memutuskan untuk memilih materi riwayat hidup Buddha Gautama khususnya kelas V SD untuk digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini menjadi sebuah kartu *Historical of the Buddha*. Pada tahap ini, peneliti melakukan dua analisis, yaitu analisis kebutuhan dan analisis materi. Kedua analisis tersebut nantinya akan menjadi dasar pengembangan produk yang akan dikembangkan.

Hasil dari analisis kebutuhan yang dilakukan yaitu dalam proses pembelajaran guru sudah menggunakan media walaupun masih terbatas, siswa lebih tertarik apabila pembelajaran menggunakan media, media yang tersedia khususnya untuk mata pelajaran agama Buddha masih sangat sedikit. Berdasarkan hal tersebut, peneliti berasumsi bahwa perlu adanya media pembelajaran lain yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pendidikan agama Buddha. Pengembangan media pembelajaran dalam bentuk permainan kartu kemudian menjadi pilihan oleh peneliti untuk dikembangkan, dengan alasan bahwa dalam permainan kartu terdapat situasi kompetisi, literasi, interaksi, serta komunikasi. Apabila media kartu diterapkan dalam proses pembelajaran akan tercipta suasana pembelajaran yang menyenangkan dan aktif.

#### Analisis Materi

Media pembelajaran kartu *Historical of the Buddha* berisi tentang materi riwayat hidup Buddha Gautama, hal ini dikarenakan materi riwayat hidup Buddha Gautama merupakan salah satu materi pelajaran yang terdapat dari tingkatan Sekolah Dasar hingga Sekolah Menengah Atas. Selain menceritakan tentang sejarah kehidupan Buddha Gautama, materi ini juga memiliki nilai-nilai dan karakter positif yang bisa diajarkan kepada siswa. Dengan pengembangan yang dilakukan, media pembelajaran pada materi riwayat hidup Buddha Gautama akan tersedia sesuai dengan pembahasan yang sedang dilakukan. Hal ini akan mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan pembelajaran akan berpusat pada siswa (*student center*) sebagai ciri pembelajaran kurikulum 2013.

### **Tahap Desain (*Design*)**

#### Perancangan Desain Media Pembelajaran

Konsep awal dari media pembelajaran kartu *Historical of the Buddha* terinspirasi dari permainan kartu kuartet dan kartu uno yang dikenal pada umumnya. Namun, pada kartu *Historical of the Buddha* terdapat komponen yang dimodifikasi dan disesuaikan dengan tujuan untuk mempermudah penyampaian materi riwayat hidup Buddha Gautama. Peneliti mempelajari bentuk dan pola permainan kartu yang populer pada anak-anak, dari hasil analisis tersebut kemudian dibuat rancangan mengenai jenis kartu yang akan digunakan serta menentukan materi yang akan disampaikan. Kombinasi dan modifikasi desain dimaksudkan agar permainan menjadi menarik dan juga bersifat edukatif. Hal ini sejalan dengan teori yang diungkapkan oleh Briggs (dalam Hamzah B. Uno, 2007: 114) bahwa media adalah segala wahana atau alat fisik yang dapat menyajikan peran serta merangsang proses pembelajaran. Dengan demikian, media kartu *Historical of the Buddha* disusun dan didesain dengan berbagai pertimbangan sehingga media tersebut mudah untuk digunakan serta isinya mudah dimengerti oleh siswa.

#### Penyusunan Aturan Main, Materi, dan Soal

Penyusunan aturan permainan kartu *Historical of the Buddha* pada dasarnya mengikuti permainan kartu kuartet dan kartu uno. Kombinasi dari dua permainan kartu tersebut disusun menjadi sebuah model permainan yang baru. Hal-hal yang diambil dari kartu kuartet dan uno, yaitu penempatan isi pada kartu, jenis kartu, dan model permainan.



Pada tahap ini juga peneliti menentukan materi, soal yang digunakan, serta menentukan gambar-gambar yang akan dicantumkan. Materi yang dicantumkan didasarkan pada buku Pendidikan Agama Buddha kelas V kurikulum 2013. Berdasarkan materi yang ada pada buku terbitan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tersebut, peneliti mengembangkan materi dengan mencari pada sumber lain yang masih berkaitan dan relevan dengan materi yang digunakan. Materi pelajaran dibagi menjadi poin-poin yang lebih sederhana. Materi yang akan disampaikan pada kartu adalah semua materi riwayat hidup Buddha Gautama kelas V SD, yang terdiri dari dua pelajaran dan dibagi menjadi enam pertemuan.

#### Pembuatan desain kartu dan kemasan produk

Setiap kartu yang dimuat dalam kartu *Historical of the Buddha* didesain dengan gambar dan warna yang berbeda setiap jenis kartunya. Pada kartu *Historical of the Buddha* terdapat beberapa jenis kartu yang digunakan, yaitu kartu materi, kartu main/biasa, kartu tantangan, dan kartu aksi. Desain kartu main didasarkan pada desain kartu kuartet pada umumnya dengan ciri khusus yaitu di dalamnya terdapat poin-poin materi. Kartu aksi diadopsi dari kartu uno, yaitu kartu berhenti, putar balik, kesepakatan, dan tukar kartu. Kartu materi dan kartu tantangan merupakan desain baru yang digunakan untuk melengkapi permainan kartu *Historical of the Buddha*. Pada desain kemasan produk, peneliti memodifikasi dari desain kemasan kartu uno pada umumnya. Kemasan tersebut didesain semenarik mungkin agar tercipta kesan yang baik untuk siswa. Desain kemasan dibagi menjadi dua bagian, yaitu kemasan kartu tiap materi dan kemasan produk akhir (berisi tiga kemasan kartu).

#### Tahap Pengembangan (*Development*)

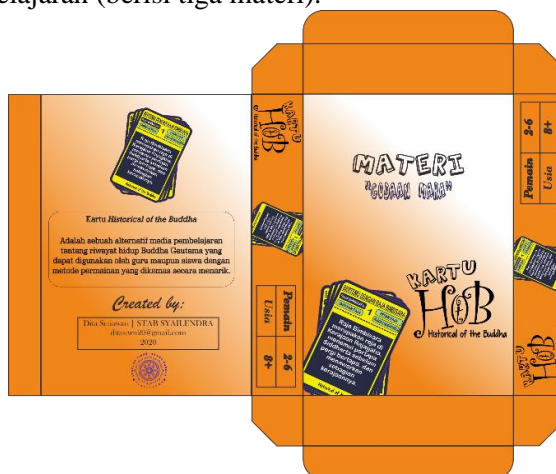
Proses membuat desain produk menggunakan aplikasi *Corel draw X7*, *Power point*, dan *Microsoft word*. Hasil rancangan desain yang telah dibuat dan memiliki komposisi yang sudah tepat kemudian diaplikasikan menggunakan *Corel draw*. Pada proses ini desain kartu diberi warna, memilih jenis huruf, dan mengatur posisi konten sesuai dengan rancangan awal. Proses pembuatan produk dibagi menjadi empat proses, yaitu membuat desain logo produk, desain kartu, desain kemasan, dan lembar petunjuk permainan. Pembagian ini dilakukan agar mempermudah proses pembuatan produk yang disesuaikan dengan jenis desainnya.

Pada proses pertama adalah membuat logo produk. Pembuatan logo produk didasari dengan nilai estetika dan nilai filosofi. Dari segi estetika, desain harus memiliki komposisi yang tepat sehingga menimbulkan kesan menarik. Dari segi filosofi, logo kartu *Historical of the Buddha* terdapat makna dari permainan ini, *Historical of the Buddha* jika disingkat menjadi HoB dan sekilas memiliki kesamaan bunyi dalam bahasa Jawa yang artinya berhenti. Makna ini diambil dari cara memenangkan permainan ini, yaitu pemain yang sudah mengumpulkan kartu seri harus berhenti dengan mengucapkan kata “hob” sebagai tanda telah menang.

Proses kedua peneliti membuat desain kartu, desain kartu dibagi menjadi empat desain, yaitu kartu materi, kartu main/ biasa, kartu tantangan, dan kartu aksi. Peneliti membandingkan ukuran-ukuran kartu yang sudah beredar seperti kartu uno, kartu remi, kartu kuartet, dan ukuran kartu nama. Dari berbagai ukuran kartu yang ada kemudian disesuaikan dengan kondisi fisik anak-anak. Setelah dilakukan berbagai percobaan menghasilkan ukuran yang pas untuk kartu ini. Kartu materi memiliki diameter 11,9 cm x

9 cm; kartu main, tantangan, dan aksi memiliki diameter 5,9 cm x 9 cm. Masing-masing kartu memiliki desain belakang yang sama, yaitu logo kartu *Historical of the Buddha*.

Proses pembuatan kemasan menggunakan aplikasi *Corel draw*. Tahap pembuatan kemasan dimulai dengan menentukan pola kubus/ kemasan dan disesuaikan dengan jenis produk. Pola yang sudah ditentukan kemudian didesain dengan mencantumkan logo produk, jenis materi pada kartu, keterangan pemain, dan keterangan kartu. Kemasan produk kartu *Historical of the Buddha* dibuat dari kertas *Ivory 260*, yang terdiri dari dua jenis kemasan. Kemasan pertama digunakan untuk mengemas kartu sesuai materi pembahasan, sedangkan kemasan kedua untuk mengemas kartu untuk satu pelajaran atau tiga materi pembahasan (berisi tiga kemasan kartu materi). Pada penelitian ini, penulis membuat delapan desain kemasan, yaitu enam desain kemasan untuk setiap materi dan dua desain untuk setiap pelajaran (berisi tiga materi).



Gambar 1 Kemasan Kartu Tiap Materi



Gambar 2 Kemasan Produk Kartu HOB

Tahap terakhir adalah pembuatan lembar petunjuk permainan. Petunjuk permainan ini didesain menggunakan *Microsoft word* yang kemudian disempurnakan menggunakan *Corel draw*. Sebelum petunjuk permainan dibuat, peneliti terlebih dahulu melakukan

simulasi agar setiap langkah dan kemungkinan yang akan terjadi pada saat permainan diketahui. Langkah-langkah dan kemungkinan yang ada kemudian dituliskan pada lembar petunjuk permainan agar para pemain lebih mudah memainkannya. Selain itu, pada lembar petunjuk umum juga dicantumkan tentang penjelasan kartu beserta fungsinya. Kartu yang sudah didesain tersebut selanjutnya dicetak menggunakan kertas *Ivory* 260 atau standar bahan untuk pembuatan kartu. Proses pemotongan kartu dilakukan secara manual oleh peneliti menggunakan peralatan yang sederhana.

Setelah kartu selesai dibuat kemudian divalidasikan kepada ahli media dan ahli materi. Pada penelitian ini uji kelayakan dilakukan oleh ahli media dan ahli materi yang terdiri dari dua orang ahli media serta dua orang ahli materi. Uji coba serta validasi pada ahli bertujuan untuk mendapatkan penilaian dan masukan-masukan agar produk yang dikembangkan menjadi lebih layak dan sempurna. Penilaian kepada para ahli memiliki peranan yang penting pada penelitian ini. Apabila penilaian dari ahli menunjukkan hasil yang rendah maka produk yang dikembangkan tidak layak untuk diujicobakan. Begitu juga sebaliknya, jika produk mendapat penilaian yang baik maka produk atau media layak untuk diujicobakan dan dipublikasi. Berikut adalah hasil uji kelayakan dari ahli media dan materi terhadap kartu *Historical of the Buddha*:

#### Ahli Media

Hasil penilaian produk diperoleh menggunakan angket tertutup dan terbuka. Angket tersebut memuat tentang penilaian desain kartu, desain kemasan, pemilihan huruf, ukuran huruf, pewarnaan, dan hal-hal yang berkaitan dengan desain produk. Selain itu, ahli juga memberikan masukan serta saran terhadap hal-hal yang perlu diperbaiki. Pada penelitian ini, ahli desain yang menguji produk kartu *Historical of the Buddha* adalah Ponco Widiyatmoko, S.Ds. dan Aryapratama Setiawan, S.Ds. Setelah melakukan validasi desain dengan ahli, diperoleh hasil sebagai berikut: Ukuran kemasan kartu, desain kemasan, ukuran kartu, komposisi warna, dan ukuran huruf mendapatkan persentase 62,5%. Hal ini menunjukkan bahwa kartu *Historical of the Buddha* dari segi visual sudah cukup baik, tetapi harus disesuaikan lagi agar menjadi lebih sempurna; Ukuran gambar, kesesuaian gambar, dan keterbacaan teks mendapat persentase 75%. Data ini menunjukkan bahwa tulisan dan gambar yang terdapat pada produk cukup baik dan sesuai dengan perkembangan serta psikologi anak; Kartu *Historical of the Buddha* menambah pengetahuan dan mudah digunakan memperoleh persentase 87,5%. Hal ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan sangat sesuai untuk digunakan sebagai media pembelajaran karena mudah untuk dipahami oleh anak-anak.

#### Ahli Materi

Validasi media pembelajaran berupa kartu *Historical of the Buddha* terdiri dari dua validator yakni Dr. Hastho Bramantyo, S.Fil., M.A., dan Hartini, S.Pd., dengan aspek materi, pemilihan tema, dan aspek penilaian penyajian. Validasi materi digunakan untuk melihat kelayakan media yang dikembangkan. Penilaian pada ahli materi meliputi kesesuaian isi materi, penyajian materi dalam bentuk gambar, serta penggunaan kata dan kalimat pada produk. Hasil validasi oleh ahli desain adalah sebagai berikut: Kesesuaian materi pada media yang dikembangkan untuk siswa SD kelas V dan kesesuaian gambar dengan materi mendapat persentase 100%, data ini menunjukkan bahwa materi yang terdapat pada kartu *Historical of the Buddha* sangat sesuai dengan materi pelajaran serta

penambahan gambar-gambar akan memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran; Persentase media yang dikembangkan akan menambah pengetahuan siswa adalah 87,7%. Penggunaan media ini pada proses pembelajaran akan menumbuhkan pengetahuan-pengetahuan baru bagi siswa melalui permainan yang menyenangkan; Ketepatan istilah dan penggunaan gambar memperoleh persentase 75%. Berdasarkan penilaian ahli materi bahwa istilah dan gambar yang ada pada produk sudah tepat secara penempatannya, sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan melalui media ini.

### **Tahap Implementasi (*Implementation*)**

Pada awalnya tahap implementasi akan dilaksanakan di Sekolah Dasar se-Kabupaten Semarang yang memenuhi kriteria untuk pelaksanaan tahap implementasi. Kriteria tersebut yaitu Sekolah Dasar yang memiliki siswa beragama Buddha pada jenjang kelas V, jumlah siswa lebih dari satu anak, dan memiliki ruang tersendiri untuk melakukan pembelajaran Agama Buddha. Kriteria tersebut dimaksudkan agar dalam tahap implementasi bisa berjalan dengan nyaman dan kondusif. Namun, dengan adanya bencana global yang terjadi mengakibatkan sekolah-sekolah ditutup untuk sementara waktu. Hal ini mengubah proses implementasi media pembelajaran kartu *Historical of the Buddha* tidak bisa dilaksanakan di sekolah. Pada tahap ini, produk hasil revisi diimplementasikan kepada siswa Sekolah Dasar dengan tahap uji coba, yaitu uji coba lapangan terbatas. Uji coba dilakukan pada siswa kelas VI SD N Karangaren, Kecamatan Sumpiuh, Kabupaten Banyumas sebanyak empat siswa dan dilakukan di rumah peneliti.

Saat uji coba dilakukan, siswa tampak antusias dalam mencoba kartu *Historical of the Buddha*. Selain itu, tampak juga suasana kompetitif pada para pemain untuk bisa memenangkan permainan dan ada juga siswa yang tampak menguasai permainan. Pada dasarnya media kartu yang digunakan pada proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini telah dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ilma Ihsan Majid (2017). Pada penelitian yang dilakukan tersebut disimpulkan bahwa ada perbedaan peningkatan motivasi belajar pada siswa yang diberikan pembelajaran dengan menggunakan media kartu gambar, besar peningkatan tersebut sebesar 0,69 atau kategori tinggi.

Berdasarkan implementasi yang dilakukan para siswa bisa mengikuti alur permainan dan dapat memahami materi pada kartu. Hal ini terlihat saat siswa menjawab soal yang ada pada kartu tantangan. Selain itu, adanya ringkasan materi pada kartu materi membuat siswa memiliki gambaran secara garis besar materi yang disampaikan pada permainan kartu *Historical of the Buddha*. Lembar petunjuk permainan memiliki fungsi penting pada permainan, jika pemain dapat memahami dengan baik petunjuk-petunjuk yang ada, maka akan dengan mudah memainkan kartu *Historical of the Buddha* ini. Kendala saat proses implementasi adalah tidak adanya guru agama Buddha yang mendampingi, sehingga gambaran proses belajar di dalam kelas yang dipandu oleh guru tidak nampak, karena pada dasarnya permainan ini akan diimplementasikan oleh guru kepada siswa-siswanya.



Gambar 3 Produk Akhir Kartu HOB

### Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dilakukan dengan mendiskusikan media kartu *Historical of the Buddha*, diskusi ini dilakukan oleh peneliti dan para siswa. Hasil dari diskusi tersebut antara lain terdapat siswa yang masih bingung dengan permainan baru, jumlah kartu agar bisa ditambah lagi agar permainan menjadi lebih lama dan lebih menyenangkan, serta menambah jumlah kartu yang bergambar. Hasil dari evaluasi ini dapat digunakan sebagai dasar perbaikan produk pada masa yang akan datang. Namun, secara keseluruhan produk kartu *Historical of the Buddha* mudah diterima oleh anak-anak dan materi yang terkandung di dalamnya juga sudah diatur sedemikian rupa agar para pemain mudah untuk memahaminya.

### Keterbatasan Penelitian

Pada proses penelitian ini terdapat beberapa kendala dan hambatan yang menimbulkan keterbatasan penelitian. Hambatan tersebut pada umumnya bersifat teknis, sehingga proses penelitian tidak berjalan sebagaimana mestinya.

### Waktu

Permasalahan yang menjadi penghambat utama dalam penelitian ini adalah waktu. Mulai dari proses pengembangan hingga uji coba mengalami keterlambatan. Hal ini dikarenakan pada tahap desain membutuhkan waktu yang banyak, yaitu eksperimen-eksperimen dalam membuat kombinasi desain kartu serta menentukan alur permainan agar terjadi keseimbangan antara fungsi kartu dan jenis kartu yang membutuhkan waktu kurang lebih dua bulan.

### Kondisi

Kondisi yang terjadi pada dunia, yaitu dengan adanya pandemi Covid-19 membuat sekolah-sekolah ditutup untuk sementara waktu sehingga proses uji coba tidak bisa dilakukan secara maksimal. Proses uji coba ini tidak dilakukan di sekolah melainkan di rumah peneliti serta hanya sampai pada tahap uji coba terbatas. Selain itu, dampak lainnya adalah adanya pembatasan akses ke luar daerah mengakibatkan proses validasi ahli dilakukan secara daring.

## Produksi

Pembuatan produk kartu *Historical of the Buddha* yang terdiri dari berbagai jenis desain harus diproduksi sendiri secara manual. Tidak tersedianya percetakan yang mampu untuk memproduksi kartu mengakibatkan proses pemotongan kartu dilakukan secara manual menggunakan gunting. Hal ini mengakibatkan bentuk kartu menjadi kurang presisi. Selain itu, adanya kesalahan pada desain akibat penyesuaian di percetakan mengakibatkan posisi antara desain kartu depan dan desain kartu bagian belakang mengalami pergeseran sehingga saat dipotong kedua bagian kartu tersebut tampak tidak pas dan terpotong sebagian.

## PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengembangan kartu *Historical of the Buddha* sebagai media pembelajaran materi riwayat hidup Buddha Gautama SD kelas V dapat disimpulkan: (1) Pengembangan media pembelajaran kartu *Historical of the Buddha* dengan materi riwayat hidup Buddha Gautama untuk kelas V SD telah dikembangkan sesuai dengan prosedur pengembangan yang telah ditentukan. Prosedur pengembangan dalam penelitian ini meliputi lima tahap pengembangan yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Pada tahap analisis peneliti melakukan studi pendahuluan dengan wawancara kepada guru SD mata pelajaran pendidikan agama Buddha mengenai permasalahan pada media pembelajaran dan mendapatkan data yang kemudian dijadikan sebagai dasar penelitian. Dalam hal ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan dan analisis materi untuk mengetahui tingkat kebutuhan serta gambaran produk yang akan dikembangkan. Data tersebut kemudian diolah pada tahap desain dengan membuat gambaran awal produk. Rancangan-rancangan desain yang sudah sesuai kemudian dibuat menjadi *prototype* pada tahap pengembangan, selanjutnya divalidasi kepada ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kelayakan dari produk yang dikembangkan. Para ahli juga memberikan masukan-masukan sebagai dasar untuk perbaikan dan penyempurnaan produk. Produk yang sudah diperbaiki atau direvisi kemudian diujicobakan kepada siswa SD kelas V dan di akhir proses uji coba peneliti bersama para siswa melakukan diskusi mengenai produk yang dikembangkan sebagai bahan evaluasi;

(2) Kelayakan media pembelajaran berupa permainan kartu *Historical of the Buddha* dengan materi riwayat hidup Buddha Gautama untuk kelas V SD dihitung berdasarkan penilaian dari ahli materi dan ahli media. Penilaian ahli materi memperoleh rata-rata skor 3,45 dengan persentase skor 86,11% dan termasuk dalam nilai "A" atau "sangat layak". Penilaian dari ahli media memperoleh rata-rata skor 2,833 dengan persentase skor 70,83% dan termasuk dalam nilai "B" atau "layak".

## Implikasi

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh, implikasi dari penelitian ini adalah dengan terciptanya media kartu *Historical of the Buddha* yang berisi materi riwayat hidup Buddha

Gautama. Media kartu ini dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran khususnya materi riwayat hidup Buddha Gautama agar proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan materi menjadi mudah dipahami, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Berdasarkan kualitas media pembelajaran, kelemahan, dan keterbatasan penelitian yang telah dibahas sebelumnya, penulis dapat memberikan beberapa saran pengembangan produk lebih lanjut sebagai berikut: (1) Peneliti berikutnya agar dapat mengembangkan materi pada kartu, sehingga cakupan materi lebih luas lagi dan produk menjadi lebih sempurna; dan (2) bagi pendidik diharapkan menggunakan media kartu *Historical of the Buddha* pada proses pembelajaran.

#### **DAFTAR RUJUKAN**

Suharsimi Arikunto. (1995). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

Hamzah B. Uno. (2007). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksana.

Ilma Ihsan Majid. (2017). *Penggunaan Permainan Kartu Gambar Pada Pembelajaran dengan Strategi Pemecahan Masalah Sistematis Terhadap Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Fisika Aspek Kognitif Siswa SMA Kelas X*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Pujimin dan Suyatno. (2017). *Pendidikan Agama Buddha dan Budi Kelas V Edisi Revisi*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Rusdi. (2018). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.

Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori & Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka.