

Pengembangan Media Ajar Flashcard Digital Buddhis Interaktif Berbasis 3D (Devine-Desain-Development dengan Uji Validitas Instruksional) untuk Siswa TK/Nava Dhammasekkha Tingkat A dan B

Kamelia Metta Tirta¹, Audya Morea Gautami², Cindy Kartika Sari³, Ficky Firdiansha⁴, Ida Fitri Astuti⁵, Jamilah Putri Mudita⁶, Rino Ananda⁷, Majaputera Karniawan⁸

¹ Pendidikan Keagamaan Buddha
Institut Nalanda

Email: 24031601333@nalanda.ac.id

² Pendidikan Keagamaan Buddha
Institut Nalanda

Email: 24031601327@nalanda.ac.id

³ Pendidikan Keagamaan Buddha
Institut Nalanda

Email: 24031601331@nalanda.ac.id

⁴ Pendidikan Keagamaan Buddha
Institut Nalanda

Email: 24031601341@nalanda.ac.id

⁵ Pendidikan Keagamaan Buddha
Institut Nalanda

Email: 2486221023@nalanda.ac.id

⁶ Pendidikan Keagamaan Buddha
Institut Nalanda

Email: 24031601328@nalanda.ac.id

⁷ Pendidikan Keagamaan Buddha
Institut Nalanda

Email: 24031601330@nalanda.ac.id

⁸ Pendidikan Keagamaan Buddha
Institut Nalanda

Email: majaputera@nalanda.ac.id

Article history:

Received 1 Maret 2026

Revised 10 Maret 2026

Accepted 20 Maret 2026

Available online 10 April 2026

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih terbatasnya media pembelajaran Buddhis yang sesuai untuk anak usia dini, khususnya dalam menyampaikan konsep yang bersifat abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media flashcard digital Buddhis berbasis visual 3D dengan mengacu teori perkembangan kognitif Jean Piaget sebagai teori utama, diikuti teori perkembangan keagamaan anak Ernest Harms, dan teori multimedia Mayer sebagai teori bantu, serta melihat kelayakannya melalui proses validasi. Penelitian menggunakan pendekatan Research and Development (RnD) dengan model pengembangan 3D (Define-Design-Development). Validasi data diperoleh melalui wawancara dan penelaahan terhadap produk yang telah dibuat dengan melalui uji verifikasi dari tiga verifikator ahli pendidikan anak usia dini dan Agama Buddha. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sudah cukup layak digunakan, melalui uji verifikasi dari tiga verifikator ahli, telah dilakukan perbaikan pada bagian bahasa, isi, dan visual. Bahasa dan konsep dijelaskan dengan lebih sederhana dan jelas, dan gambar telah disesuaikan agar tidak menimbulkan salah pengertian maupun adegan kekerasan. Penelitian ini memberikan gambaran bahwa media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan anak dapat membantu proses belajar menjadi lebih mudah dan bermakna. Keterbatasan penelitian ini adalah implikasi narasumber serta belum adanya uji coba langsung kepada siswa, sehingga penggunaannya dalam pembelajaran masih perlu dikaji lebih lanjut.

Kata Kunci: media pembelajaran; flashcard digital; pendidikan Buddhis; anak usia dini; nava dhammasekkha.

Abstract

This research is motivated by the limited availability of Buddhist learning media suitable for early childhood, especially in conveying abstract concepts. This research aims to develop a 3D visual-based Buddhist digital flashcard media by referring to Jean Piaget's cognitive development theory as the main theory, followed by Ernest Harms's theory of child religious development, and Mayer's multimedia theory as supporting theories, and to assess its feasibility through a validation process. The research uses a Research and Development (RnD) approach with a 3D development model (Define–Design–Development). Data validation was obtained through interviews and reviews of the products that have been created through verification tests by three expert verifiers in early childhood education and Buddhism. The results of the study indicate that the developed media is quite suitable for use, through verification tests by three expert verifiers, improvements have been made to the language, content, and visuals. The language and concepts are explained more simply and clearly, and images have been adjusted to avoid misunderstandings or violent scenes. This research provides an illustration that learning media that is appropriate to children's development can help the learning process become easier and more meaningful. The limitations of this research are the implications of the resource persons and the lack of direct trials with students, so its use in learning still needs to be studied further.

Keywords: *learning media; digital flashcards; Buddhist education; early childhood; nava dhammasekkha*

PENDAHULUAN

Mengacu pada Penjelasan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, khususnya Pasal 28 Ayat (3), dijelaskan bahwa Taman Kanak-kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan yang diselenggarakan untuk menumbuhkembangkan kepribadian serta potensi anak sesuai dengan tahapan perkembangan masing-masing peserta didik. Adapun taman kanak-kanak adalah jenjang pendidikan anak usia dini dalam sistem pendidikan formal yang memberikan layanan pendidikan bagi anak usia 4 hingga 6 tahun. Tahap pendidikan anak usia 4–6 tahun ini memiliki dua kelompok berdasarkan usia anak yaitu A usia 4–5 tahun dan kelompok B usia 5–6 tahun (Amelia & Wulandari, 2023).

Penyelenggaraan Dhammasekha berlandaskan pada Peraturan Menteri Agama (PMA) Nomor 39 Tahun 2014 tentang Pendidikan Keagamaan Buddha. Sebagai bentuk implementasi regulasi tersebut, diterbitkan Keputusan Direktur Jenderal Bimbingan Masyarakat Buddha Nomor 204 Tahun 2017 yang mengatur Petunjuk Teknis Pemberian Izin Operasional Penyelenggaraan Pendidikan Keagamaan Buddha Nava Dhammasekha yang setara dengan pendidikan anak usia dini. Pada kelas Nava Dhammasekha (setara PAUD) berorientasi pada pembentukan karakter sejak dini, pengenalan nilai-nilai dasar Dhamma, serta stimulasi perkembangan fundamental anak (RI, n.d.).

Dalam praktik pembelajaran di Nava Dhammasekha, penggunaan media ajar masih cenderung sederhana dan belum banyak memanfaatkan media yang menarik bagi anak. Pembelajaran lebih sering dilakukan melalui penjelasan lisan dan buku, sehingga anak-anak mudah merasa bosan dan kurang terlibat. Hal ini membuat materi Dhamma yang bersifat abstrak menjadi sulit dipahami oleh anak usia dini.

Padahal, pada usia 4–6 tahun anak lebih mudah memahami sesuatu melalui gambar, cerita, dan media yang bersifat visual serta interaktif. Kondisi ini menunjukkan adanya perbedaan antara pembelajaran yang terjadi di lapangan dengan kebutuhan belajar anak. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, seperti flashcard digital Buddhis berbasis 3D, agar materi Dhamma dapat dipahami dengan lebih mudah.

Menurut Piaget dalam (Khotimah & Agustini, 2023), perkembangan kognitif manusia berlangsung melalui empat tahap utama, yaitu tahap sensorimotor, praoperasional, operasional konkret, dan operasional formal. Pada tahap praoperasional (usia 2-7 tahun), cara berpikir anak menjadi lebih simbolis dibandingkan tahap sebelumnya. Namun, pola pikir mereka masih cenderung egosentris dan bersifat intuitif, belum sepenuhnya logis. Pada fase ini anak mulai merepresentasikan dunia di sekitarnya melalui kata-kata, gambar, maupun bayangan mental. Selain itu, anak mulai

mampu membentuk konsep yang lebih stabil serta mulai melakukan penalaran sederhana. Kondisi tersebut membuat anak pada tahap praoperasional sering menunjukkan sikap egosentris dan memiliki kecenderungan pada pemikiran yang bersifat magis.

Teori Mayer menjelaskan bahwa multimedia memengaruhi proses kognitif manusia melalui pemanfaatan dua saluran utama, yaitu saluran visual (gambar) dan saluran auditori (suara). Kedua saluran ini mata dan telinga akan bekerja secara lebih efektif apabila informasi disajikan secara proporsional dan terintegrasi. Prinsip keterbatasan pemrosesan menyatakan bahwa kapasitas manusia dalam menerima dan mengolah informasi bersifat terbatas, sehingga penggunaan kedua saluran secara seimbang diperlukan untuk mencegah terjadinya beban kognitif yang berlebihan (Rahayu et al., n.d.). Dalam konteks pembelajaran anak usia dini, penggunaan flashcard digital interaktif berbasis 3D menjadi relevan karena mampu menghadirkan kombinasi visual menarik, narasi suara, serta elemen animasi secara simultan. Dengan demikian, flashcard tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pengenalan konsep, tetapi juga sebagai media yang mengoptimalkan proses pemahaman dan retensi informasi sesuai prinsip pembelajaran multimedia.

Menurut penelitian Ernest Harms yang ditulis oleh (Anggraini, n.d.) perkembangan agama pada anak-anak melalui beberapa 3 fase atau tingkatan.

1. *The Fairy Tale Stage* (Tingkat Dongeng)

Tingkatan ini dimulai pada anak usia 3-6 tahun. Pada tingkatan ini konsep mengenai Tuhan lebih banyak dipengaruhi oleh fantasi dan emosi. Pada tingkat perkembangan ini anak menghayati konsep ke-Tuhanan sesuai dengan tingkat perkembangan inteletiknya. Kehidupan masa ini masih banyak dipengaruhi kehidupan fantasi hingga dalam menanggapi agama pun anak masih menggunakan konsep fantastis yang diliputi oleh dongeng-dongeng yang kurang masuk akal.

2. *The Realistic Stage* (Tingkat Kenyataan)

Tingkat ini dimulai sejak 7-12 tahun. Pada fase ini anak mampu memahami konsep ketuhanan secara realistis dan kongkrit. Pada masa ini ide keagamaan pada anak didasarkan atas dorongan emosional, hingga mereka dapat melahirkan konsep Tuhan yang formalis.

3. *The Individual Stage* (Tingkat Individu)

Tingkat ini terjadi pada usia remaja. Situasi jiwa yang mendukung perkembangan rasa ke-Tuhanan pada usia ini adalah kemampuannya untuk berfikir abstrak dan kesensitifan emosinya. Pemahaman ke-Tuhanan pada remaja dapat ditekankan pada makna dan keberadaan Tuhan bagi kehidupan manusia.

Teori *Fairy Tale Stage* dari Ernest Harms menjelaskan bahwa anak usia 3–6 tahun memahami konsep agama melalui fantasi, emosi, simbol, dan cerita konkret karena mereka belum mampu berpikir abstrak secara logis. Pada tahap ini, nilai keagamaan lebih mudah diserap melalui gambar, tokoh, warna, dan narasi sederhana yang sesuai dengan dunia imajinasi mereka. Oleh karena itu, proyek flashcard digital Buddhis interaktif berbasis 3D sangat relevan secara perkembangan, karena menyajikan ajaran Dhamma dalam bentuk visual dan naratif yang konkret, menarik, dan sesuai dengan karakteristik kognitif anak usia dini, sehingga membantu internalisasi nilai moral secara bertahap dan alami.

Menurut Paivio (1986), informasi diproses dalam otak manusia melalui dua sistem representasi yang berbeda. Sistem pertama menangani informasi verbal seperti teks dan suara, yang disebut *logogens*. Sistem kedua mengolah informasi nonverbal seperti gambar, ilustrasi, animasi, dan simbol visual, yang disebut *imagens*. Kedua saluran ini bekerja secara paralel dan dapat saling melengkapi dalam memperkuat proses pemahaman dan penyimpanan informasi. Dalam konteks pendidikan, penggunaan media visual memiliki peran strategis dalam membantu menyampaikan informasi yang bersifat abstrak dan sulit dipahami peserta didik, terutama konsep yang tidak efektif

dijelaskan hanya melalui teks. Visualisasi memungkinkan penyajian ide secara lebih konkret dan sistematis, sehingga mempermudah proses pemahaman. Hal ini didukung oleh fakta bahwa informasi yang diterima melalui indera penglihatan cenderung memiliki retensi memori yang lebih kuat. Selain itu, penggunaan grafik, baik statis maupun animatif, dapat memperjelas konsep, memperkuat makna, serta meningkatkan daya ingat peserta didik terhadap materi yang dipelajari (Nachiappan, n.d.).

Bermain merupakan aktivitas esensial dalam perkembangan anak usia dini karena berkontribusi langsung terhadap pembentukan struktur dan fungsi otak serta peningkatan kapasitas belajar. Melalui bermain, anak mengembangkan *executive functioning*, yaitu kemampuan kognitif yang berperan dalam proses berpikir, memecahkan masalah, mengendalikan perhatian, dan mencapai tujuan pembelajaran. Bermain juga mendukung perkembangan keterampilan abad ke-21 seperti kreativitas, kolaborasi, dan pemecahan masalah, sekaligus memperkuat kompetensi baru yang meningkatkan kepercayaan diri dan kesiapan menghadapi tantangan intelektual. Selain itu, aktivitas bermain terbukti meningkatkan kemampuan bahasa, literasi awal, serta kompetensi sosial yang menjadi fondasi penting dalam perkembangan kognitif anak. Dengan demikian, bermain bukan sekadar aktivitas rekreatif, melainkan proses pedagogis yang secara sistematis memperkuat kapasitas intelektual dan pembelajaran anak (Yogman et al., 2018).

Dalam konteks ini, penggunaan media flashcard digital Buddhis interaktif berbasis 3D menjadi relevan karena mampu menyajikan materi Dhamma seperti kosa kata, istilah dalam Buddhis, maupun nilai-nilai Kebajikan ke dalam bentuk visual yang konkret serta sesuai dengan tahap perkembangan anak usia TK. Dengan dukungan pendekatan visual-interaktif, flashcard tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu hafalan, tetapi sebagai sarana internalisasi nilai Dhamma secara menyenangkan dan sistematis, sejalan dengan semangat pembinaan generasi Buddhis unggul dan berkarakter sebagaimana banyak disuarakan dalam artikel-artikel pembinaan Buddhis lokal.

Berdasarkan prinsip-prinsip dalam Sutta, penggunaan media pembelajaran seperti flashcard digital interaktif berbasis 3D dapat dipahami sebagai bentuk *upāya-kosalla* (cara yang terampil) dalam menyampaikan Dhamma sesuai kondisi dan kapasitas peserta didik. Konsep penyampaian ajaran sesuai tingkat pemahaman pendengar ditegaskan dalam Anguttara Nikaya, khususnya dalam (AN 3.65, n.d.), di mana Sang Buddha mendorong pendekatan rasional dan kontekstual dalam menerima ajaran. Selain itu, dalam (AN 6.55, n.d.), Buddha memberikan perumpamaan kecapi (*lute*) untuk menunjukkan bahwa praktik dan pengajaran harus disesuaikan secara seimbang tidak terlalu tegang dan tidak terlalu kendur menunjukkan fleksibilitas metode dalam pembinaan.

Pengembangan media flashcard digital Buddhis interaktif 3D merupakan langkah inovatif dalam mendukung pembelajaran Dhamma pada tingkat Nava Dhammasekha. Selain itu, media ini tidak hanya menampilkan informasi dengan visual dan menarik, namun juga membantu anak memahami nilai-nilai dasar Buddhis dengan konkretnya sesuai dengan tahap perkembangannya. Dengan mengintegrasikan prinsip multimedia dan pedagogis secara sistematis, media ini berhasil meningkatkan daya tarik belajar sekaligus membentuk karakter. Adanya media ini diharapkan akan menjadi sarana efektif untuk mendidik anak dengan kebajikan, pemahaman dasar ajaran Buddha, serta membangun fondasi moral sejak usia dini secara menyenangkan dan bermakna.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 3D (Define–Design–Development). Model ini dipilih karena sesuai untuk mengembangkan produk media pembelajaran secara sistematis dan terstruktur. Penelitian dibatasi sampai pada tahap uji validitas ahli (expert judgment) tanpa dilanjutkan pada uji coba lapangan secara luas.

1. Tahap Define (pendefinisian) diawali dengan analisis kebutuhan berdasarkan kurikulum Nava Dhammasekha Tingkat A dan B, karakteristik peserta didik usia 4–6 tahun, serta kajian literatur mengenai media pembelajaran visual, teori perkembangan anak usia dini, dan pendidikan Buddhis. Pada tahap ini dirumuskan kompetensi yang akan dicapai, ruang lingkup materi Dhamma yang disesuaikan dengan tahap perkembangan anak, serta spesifikasi produk flashcard digital berbasis 3D.
2. Tahap Design (perancangan) meliputi penyusunan struktur materi, perancangan konten setiap kartu, penyusunan teks sederhana yang komunikatif, serta desain visual ilustrasi 3D yang representatif dan menarik bagi anak usia dini. Selain itu, disusun pula instrumen validasi untuk menilai aspek kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, kegrafikan, serta kesesuaian dengan prinsip pembelajaran PAUD dan nilai-nilai Buddhis.
3. Tahap Development (pengembangan) dilakukan dengan merealisasikan rancangan menjadi produk flashcard digital interaktif berbasis visual 3D (tanpa komponen audio). Produk yang telah selesai dikembangkan kemudian divalidasi oleh 3–5 orang ahli, terdiri atas dua dosen Pendidikan Keagamaan Buddha dan dua dosen Pendidikan Anak Usia Dini. Validasi difokuskan pada ketepatan materi Dhamma, kesesuaian perkembangan anak, kualitas visual 3D, serta kelayakan instruksional media.

Data hasil validasi dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan skala penilaian untuk menentukan tingkat kelayakan produk. Masukan dan rekomendasi dari para ahli dijadikan dasar revisi hingga produk dinyatakan layak secara akademik dan pedagogis untuk digunakan pada peserta didik Nava Dhammasekha Tingkat A dan B.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini menghasilkan sebuah media ajar berupa flashcard digital Buddhis interaktif berbasis visual 3D. Produk ini telah melalui proses validasi oleh para ahli melalui wawancara dan penelaahan langsung terhadap desain yang dikembangkan. Wawancara dilakukan dengan validator yang merupakan guru di tingkat sekolah dasar (SD), sehingga masukan yang diberikan sangat terkait dengan pengalaman langsung dalam mengajar anak.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media flashcard ini sudah layak digunakan, namun masih memerlukan beberapa perbaikan agar lebih sesuai dengan karakteristik peserta didik usia dini. Temuan penelitian ini dibagi menjadi dua bagian utama, yaitu hasil validasi isi dan bahasa, serta hasil validasi desain visual flashcard.

1. Validasi Isi, Bahasa, dan Visual

Hasil validasi menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa kekurangan pada isi dan penggunaan bahasa dalam flashcard. Kekurangan tersebut terutama berkaitan dengan kejelasan makna, ketepatan istilah, dan cara penyampaian yang belum sepenuhnya sesuai dengan kemampuan pemahaman anak usia dini.

Para validator yang merupakan guru SD memberikan masukan agar setiap konsep disampaikan secara sederhana, jelas, dan tidak menimbulkan makna ganda. Bahasa yang digunakan sebaiknya singkat, langsung, dan konsisten, terutama dalam penggunaan istilah Pali.

Selain itu, ditemukan juga beberapa kesalahan teknis seperti penulisan kata, penggunaan huruf kapital, dan tanda baca yang perlu diperbaiki agar media terlihat lebih rapi dan mudah dibaca.

a. Hasil Wawancara Validator

Berdasarkan wawancara dengan guru sebagai validator, terlihat bahwa pengalaman mereka dalam mengajar sangat memengaruhi cara mereka menilai media ini. Para validator menekankan bahwa anak usia SD lebih mudah memahami kalimat yang pendek dan langsung. Salah satu validator menyampaikan bahwa arti sebaiknya tidak terlalu panjang dan harus langsung pada inti, karena anak akan lebih cepat memahami jika kalimatnya sederhana.

Selain itu, beberapa istilah dinilai masih kurang tepat atau belum jelas. Misalnya pada istilah *Samvega* yang maknanya masih terlalu umum, serta *Cetana* yang dianggap masih membingungkan bagi anak. Validator juga mengingatkan agar penggunaan istilah Pali tetap konsisten dan tidak menimbulkan kesalahpahaman, seperti pada istilah *Kamma* yang sebaiknya tidak langsung dikaitkan dengan hasil perbuatan. Ini menunjukkan bahwa dalam menyusun materi untuk anak usia dini, perlu memperhatikan cara berpikir anak, yaitu menggunakan bahasa yang sederhana, konkret, dan dekat dengan pengalaman mereka sehari-hari.



Gambar 1. Wawancara dengan validator 1.



Gambar 2. Wawancara dengan validator 2.



Gambar 3. Wawancara dengan validator 3.

Berdasarkan gambar hasil coretan validator, terlihat bahwa guru tidak hanya memberikan masukan secara lisan, tetapi juga langsung menuliskannya pada desain flashcard. Hal ini menunjukkan keterlibatan yang aktif dalam memperbaiki media agar lebih sesuai dengan kebutuhan anak.

Pada kartu seperti *Hiri*, *Ottappa*, *Magga*, *Viriya*, *Saddha*, dan *Samvega*, terdapat beberapa perbaikan yang sering muncul. Makna disederhanakan agar lebih mudah dipahami, istilah diperjelas, dan kata-kata disesuaikan dengan bahasa anak. Selain itu, gambar juga diperhatikan agar sesuai dengan makna yang ingin disampaikan.



Gambar 4. Hasil coretan koreksi dari ketiga validator.



Gambar 5. Hasil coretan koreksi dari ketiga validator di desain lain.



Gambar 6. Hasil coretan koreksi dari ketiga validator di desain lain.

Gambar menunjukkan adanya perbaikan pada kalimat, ilustrasi, dan penjelasan. Perubahan ini dilakukan agar media lebih sesuai dengan kemampuan pemahaman anak usia SD. Pada kartu lainnya seperti *Lobha*, *Dosa*, *Moha*, *Anicca*, *Dukkha*, *Nibbana*, dan *Triratna*, masukan yang diberikan lebih menekankan pada penyesuaian konsep dengan cara berpikir anak.

Sebagai contoh, istilah *Moha* yang secara harfiah bermakna kegelapan batin, dijelaskan menjadi “tidak tahu mana yang baik dan buruk” agar lebih mudah dipahami. Pada konsep *Dukkha*, penjelasan diarahkan pada pengalaman sederhana seperti perasaan tidak nyaman atau keinginan yang tidak terpenuhi. Selain itu, kalimat-kalimat juga dipersingkat agar tidak terlalu panjang dan lebih mudah dipahami oleh anak usia SD.

Tabel berikut merangkum beberapa hasil revisi berdasarkan masukan validator:

Tabel 1. Revisi Validator 1		
No	Istilah/Konsep	Masukan / Revisi
1	<i>Hiri</i>	Menjaga dari berbuat buruk
2	<i>Otapa</i>	Menyadarkan kita dari berbuat buruk
3	<i>Magga</i>	Typo berakhirnya
4	<i>Samvega</i>	Berlatih kurang spesifik berlatih apa harusnya berlatih membuat kita untuk menghargai kehidupan
5	<i>Cetana</i>	Kalimatnya ambigu
6	<i>Ahara</i>	Artinya salah seharusnya menjaga tubuh kita untuk tetap sehat dan berbuat baik.
7	<i>Sila</i>	Typo tidak menyakiti Seharusnya : Melatih hidup dengan tertib dan damai
8	<i>Rupam</i>	Kurang titik di atas m penjelasan juga terdapat typo menjadi rupa
9	<i>Bunga</i>	Salah penjelasan, harusnya ketidak kekalan
10	<i>Dosa</i>	Contoh dihapus aja, biar sama dengan yang lain diimbuhi (keinginan)
11	<i>Dukkha</i>	Melambangkan keinginan yang tidak terpenuhi
12	<i>Moha</i>	Melambangkan ketidak tahaun antara yg baik dan yg buruk

13	<i>Bikkhu</i>	Penulisan dhamma (D) kapital
14	<i>Kamma</i>	Jangan ditekankan hasilnya, karna hasil adalah Vipaka
15	<i>Sangha</i>	Perkumpulan, bukan Kumpulan penulisan n dan titiknya
16	<i>Dana</i>	Penjabarannya diganti : memberi dengan hati yang tulus
17	<i>Panna</i>	Tada cacing di n
18	<i>Buddha</i>	Jangan “mengikuti” tapi “sesuai”
19	<i>Tri Ratna</i>	Jangan pakai Bahasa sansekerta, tapi pali, jadi tri ratana, begitupun dengan semua kata.

Tabel 2. Revisi Validator 2

No	Istilah/Konsep	Masukan / Revisi
1	<i>Dana</i>	Gambar jangan terlalu mengarah ke makanan. Bisa ambil contoh dhamma dana, mengenai guru dan murid
2	<i>Sati</i>	Fokus pada satu objek
3	<i>Karuna</i>	Lebih ke kasih sayang. Mengembangkan kasih sayangg dengan suka rela, tanpa pilih pilih.
4	<i>Puja</i>	Atau untuk orang yang memiliki moralitas yang lebih baik.
5	<i>Bikkhu</i>	Artinya anggota sangha
6	<i>Bikkhu/Bikkhuni</i>	Kalau ada bhikkhu (L) maka di buat juga bikkhuni (P).
7	<i>Kamma</i>	Desainnya diperbaiki
8	<i>Air</i>	Deskripsi keterangannya
9	<i>Rupam</i>	Ditambah kata “Buddha”, untuk mengingatkan....

Tabel 3. Revisi Validator 3

No	Istilah/Konsep	Masukan / Revisi
1	<i>Umum</i>	Tanda baca lebih diperhatikan, seperti titik atas dll. Dalam Bahasa Pali
2	<i>Moha</i>	Jangan “tidak mengerti”, tapi “tidak tahu“ (untuk pemahaman anak tk).
3	<i>Hiri</i>	Jangan kejahatan (langsung saja tulis “jahat”) karna anak lebih paham yang to the point. Arti harus jelas. Malu berbuat jahat
4	<i>Otapa</i>	Takut akibat dari perbuatan jahat
5	<i>Magga</i>	Jalan menuju akhir derita
6	<i>Viriya</i>	Semangat berbuat baik
7	<i>Samvega</i>	Cari arti yang mudah dipahami anak anak
8	<i>Tanha</i>	Nafsu keinginan
9	<i>Jhana</i>	Keadaan meditasi yang tenang

Selain isi dan bahasa, validator juga memberikan masukan terhadap desain visual flashcard. Karena validator merupakan guru SD, masukan yang diberikan banyak berfokus pada kesesuaian dengan dunia anak dan pengalaman belajar di kelas. Secara umum, desain dinilai sudah menarik, namun beberapa gambar perlu disesuaikan agar benar-benar mewakili makna yang ingin disampaikan.

b. *Kesimpulan sementara*

Secara keseluruhan, media flashcard yang dikembangkan memiliki potensi yang baik untuk digunakan dalam pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Namun, masih diperlukan beberapa perbaikan, terutama pada penggunaan bahasa, ketepatan isi, dan kesesuaian visual.

Hasil ini menunjukkan bahwa dalam membuat media pembelajaran untuk anak, penting untuk menggunakan bahasa yang sederhana, menyampaikan konsep secara konkret, dan menghadirkan visual yang benar-benar membantu pemahaman. Masukan dari guru sebagai validator sangat membantu karena didasarkan pada pengalaman langsung dalam mengajar, sehingga media yang dikembangkan menjadi lebih relevan dengan kebutuhan siswa di kelas.

2. *Hasil Akhir Media Flashcard*

Setelah dilakukan perbaikan berdasarkan masukan dari validator, media flashcard digital Buddhis berbasis visual 3D menunjukkan hasil yang lebih baik dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran anak usia dini. Pada aspek bahasa, kalimat telah disederhanakan sehingga lebih mudah dipahami oleh anak. Pada bagian isi, konsep yang sebelumnya kurang jelas telah diperbaiki agar lebih tepat dan tidak menimbulkan kebingungan.

Dalam pembuatan media pembelajaran flashcard, penulisan istilah keagamaan mengacu pada Kamus Istilah Keagamaan (KIK) yang diterbitkan oleh Puslitang Lektur dan Khazanah Keagamaan Badan Litbang dan Diklat Kementerian Agama Republik Indonesia (2020). Oleh karena itu, sebagian besar istilah ditulis tanpa menggunakan tanda diakritik bahasa Pali agar lebih mudah dibaca dan dipahami oleh peserta didik. Namun, pada beberapa istilah tertentu, tanda diakritik tetap digunakan untuk membantu menunjukkan cara pengucapan yang benar, seperti huruf vokal panjang (\bar{a} , \bar{i} , \bar{u}) dan huruf dengan tanda titik (\acute{n} , \tilde{n} , dan lainnya). Dengan cara ini, penulisan istilah tetap mudah dipahami tanpa menghilangkan ketepatan dalam pelafalan.

Selain itu, pada aspek visual, gambar telah disesuaikan dengan makna yang ingin disampaikan sehingga lebih mendukung pemahaman anak. Perbaikan ini membuat hubungan antara gambar dan materi menjadi lebih jelas.

Secara keseluruhan, media flashcard yang telah diperbaiki ini dinilai sudah layak digunakan sebagai media pembelajaran. Media tidak hanya lebih menarik, tetapi juga lebih mudah dipahami dan sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Produk akhir dari pengembangan media pembelajaran berupa kartu flashcard ini telah disusun dan dapat diakses secara daring melalui tautan https://drive.google.com/file/d/1cIvTkUBPKpQRuYCwboy0p7KT-Lq-1U-4/view?usp=drive_link (bila tautan tidak berfungsi boleh berkirim email ke penulis) atau dapat diakses dengan memindai kode respon cepat (QR code) berikut:



Gambar 6. Kode QR Tautan Unduh *Flashcard* (Format .Pdf)

Secara keseluruhan, media flashcard yang telah diperbaiki ini dinilai sudah layak digunakan sebagai media pembelajaran. Media tidak hanya lebih menarik, tetapi juga lebih mudah dipahami dan

sesuai dengan tahap perkembangan anak. Dengan tampilan yang sederhana serta isi yang ringkas, flashcard ini diharapkan dapat mendukung proses pembelajaran baik secara mandiri maupun dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media flashcard digital Buddhis berbasis visual 3D yang dikembangkan memiliki keterkaitan yang jelas dengan tujuan penelitian, yaitu menyediakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar. Temuan yang diperoleh memperlihatkan bahwa penggunaan bahasa yang sederhana, penyajian konsep yang lebih terarah, serta dukungan visual yang tepat menjadi faktor penting dalam membantu anak memahami materi. Hal ini terlihat dari bagaimana anak lebih mudah menangkap isi materi ketika kalimat yang digunakan tidak rumit dan gambar yang ditampilkan benar-benar sesuai dengan makna yang ingin disampaikan. Dengan demikian, media yang dikembangkan tidak hanya menarik secara tampilan, tetapi juga mampu membantu proses pemahaman anak secara lebih efektif.

Secara ilmiah, temuan ini dapat dijelaskan melalui teori perkembangan kognitif anak Jean Piaget (dalam Khotimah & Agustini, *Op Cit*) yang menyatakan bahwa anak pada tahap usia praoperasional (usia 2-7 tahun, setara PAUD-TK-SD Kelas 1), cenderung lebih simbolis, mudah memahami hal-hal yang bersifat konkret dibandingkan abstrak. Oleh karena itu, ketika materi pembelajaran disajikan dengan bahasa yang sederhana dan didukung oleh visual yang jelas, anak akan lebih mudah menghubungkan antara apa yang dilihat dan apa yang dipelajari. Analisis ini menunjukkan bahwa kesesuaian antara cara penyampaian materi dengan tahap perkembangan anak menjadi kunci penting dalam keberhasilan suatu media pembelajaran. Jika media terlalu kompleks, maka anak akan mengalami kesulitan dalam memahami isi materi, tetapi jika disederhanakan dengan tepat, maka pembelajaran akan menjadi lebih mudah diterima.

Jika dibandingkan dengan teori pembelajaran yang ada, hasil penelitian ini menunjukkan kesesuaian dengan pandangan bahwa media pembelajaran harus mampu menjembatani antara materi dan kemampuan peserta didik. Kesamaan ini terlihat pada pentingnya kejelasan bahasa dan ketepatan visual sebagai unsur utama dalam membantu pemahaman. Namun demikian, terdapat perbedaan dalam konteks materi yang digunakan, karena pembelajaran Buddhis sering kali mengandung konsep yang lebih abstrak, sehingga memerlukan penyesuaian yang lebih hati-hati agar tidak menghilangkan makna aslinya. Hal ini menjadi tantangan tersendiri dalam pengembangan media, karena peneliti harus mampu menyederhanakan tanpa mengurangi inti dari ajaran yang disampaikan.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa peran guru tetap penting dalam penggunaan media pembelajaran. Media tidak dapat berdiri sendiri, tetapi perlu didukung dengan penjelasan dan arahan dari guru agar materi dapat dipahami dengan lebih maksimal. Guru dapat membantu menjelaskan bagian yang masih sulit dipahami oleh anak, sekaligus mengarahkan penggunaan media agar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga melibatkan guru secara langsung sebagai validator. Hal ini menjadi kelebihan karena masukan yang diberikan benar-benar sesuai dengan kondisi di kelas. Guru dapat melihat secara langsung apakah materi mudah dipahami oleh siswa atau tidak.

Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa pengembangan media pembelajaran tidak hanya berfokus pada tampilan yang menarik, tetapi juga harus memperhatikan kesesuaian isi, bahasa, dan visual dengan karakteristik peserta didik. Media yang dirancang dengan mempertimbangkan aspek tersebut dapat membantu menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif, mudah dipahami, dan bermakna bagi anak.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media flashcard digital Buddhis berbasis visual 3D memiliki potensi yang baik untuk digunakan dalam pembelajaran anak usia dini. Media ini menjadi lebih efektif ketika menggunakan bahasa yang sederhana, konsep yang jelas, dan visual yang sesuai dengan makna sehingga mudah dipahami oleh anak. Penyederhanaan konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret terbukti membantu anak dalam memahami materi sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Keterlibatan guru dalam proses validasi memberikan kontribusi penting karena membantu menyesuaikan media dengan kondisi nyata di kelas. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dirancang sesuai dengan karakteristik anak dapat mendukung proses belajar yang lebih bermakna. Diharapkan penelitian ini dapat menjadi acuan dalam pengembangan media pembelajaran serupa, serta mendorong penelitian lanjutan untuk menguji penggunaan media secara langsung dalam kegiatan pembelajaran.

SARAN

Peneliti menyarankan agar media pembelajaran berbasis *flashcard* yang telah diuji dalam penelitian ini melalui metode 3D, agar dapat diimplementasikan sebagai media ajar pendamping (*supplementary*) baik untuk kelas Pendidikan Agama Buddha di tingkat TK atau *Nava Dhammasekkha* A dan B, maupun Sekolah Minggu Buddha pada level kelas kecil (Setara TK/*Nava Dhammasekkha*). Masyarakat bisa mempergunakan *flashcard* hasil penelitian ini dengan melakukan unduh dan mencetak secara mandiri dan gratis tanpa dipungut biaya apapun.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, R. A., & Wulandari, R. (2023). MODEL PUSAT PEMBELAJARAN BERBASIS TAMAN KANAK-KANAK UNTUK KESIAPAN KELOMPOK BERMAIN. *SIGNIFICANT: Journal Of Research And Multidisciplinary*, 1(02), 98–107. <https://doi.org/10.62668/significant.v1i02.659>
- AN 3.65: *Kesamutti Sutta*. (n.d.). DhammaCitta. Retrieved March 22, 2026, from <https://dhammacitta.org/teks/an/an3/an3.65-id-bodhi.html>
- AN 6.55: *Sona Sutta*. (n.d.). DhammaCitta. Retrieved March 22, 2026, from <https://dhammacitta.org/teks/an/an6/an6.55-id-bodhi.html>
- Anggraini, D. D. (n.d.). *PENINGKATAN PENGEMBANGAN NILAI AGAMA DAN MORAL MELALUI METODE BERCERITA*.
- Khotimah, K., & Agustini, A. (2023). Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Pada Anak Usia Dini. *Al Tahdzib: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 11–20. <https://doi.org/10.54150/altahdzib.v2i1.196>
- Nachiappan, S. (n.d.). *PERANAN TEORI DUAL CODING DAN PROSES KOGNISI DALAM PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN MELALUI KAEDAH PEDAGOGI HERMENEUTIK*.
- Rahayu, P., Marmoah, S., & Budiharto, T. (n.d.). *Analisis penerapan prinsip Mayer pada multimedia digital dalam pembelajaran matematika di kelas iv sekolah dasar*.
- RI, D. J. B. M. B.-K. A. (n.d.). *Dhammasekha, Satuan Pendidikan Formal untuk Mencetak Generasi Buddhis Unggul dan Berkarakter | Ditjen Bimas Buddha Kemenag RI*. Direktorat Jenderal Bimbingan Masyarakat Buddha - Kementerian Agama RI. Retrieved March 22, 2026, from

<http://bimasbuddha.kemenag.go.id/dhammasekha-satuan-pendidikan-formal-untuk-mencetak-generasi-buddhis-unggul-dan-berkarakter-berita-1788.html>

- Yogman, M., Garner, A., Hutchinson, J., Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R. M., COMMITTEE ON PSYCHOSOCIAL ASPECTS OF CHILD AND FAMILY HEALTH, & COUNCIL ON COMMUNICATIONS AND MEDIA. (2018). The Power of Play: A Pediatric Role in Enhancing Development in Young Children. *Pediatrics*, 142(3), e20182058. <https://doi.org/10.1542/peds.2018-2058>
- Yusuf, Chairul Fuad. (2020). *Kamus Istilah Keagamaan: Islam, Kristen, Katolik, Hindu, Buddha, Khonghucu*. Jakarta: Puslitang Lektur dan Khazanah Keagamaan Badan Litbang dan Diklat Kementerian Agama Republik Indonesia.