

**PENGEMBANGAN BUKU KOMIK BERBASIS CERITA *JĀTAKA*
UNTUK SEKOLAH MINGGU BUDDHA JENJANG SD**

***THE DEVELOPMENT OF A JĀTAKA STORY-BASED COMIC BOOK
FOR ELEMENTARY BUDDHIST SUNDAY SCHOOL STUDENTS***

Nandiya Ayuvadhana¹, Widiyono², Parsiyono³

Program Studi Pendidikan Keagamaan Buddha, Sekolah Tinggi Agama Buddha Syailendra
nandiayavadhana23@gmail.com¹; widiyono@syailendra.ac.id²;
parsiyono@syailendra.ac.id³

Abstrak

Tujuan penelitian ini yaitu menjelaskan proses pembuatan dan mengetahui tingkat kelayakan buku komik *Jātaka*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Kredibilitas data dinilai dengan *transferability, dependability, dan confirmability*. Teknik analisis data yang digunakan untuk data kualitatif adalah reduksi, penyajian, pengambilan kesimpulan dan verifikasi. Sedangkan untuk data kuantitatif dianalisis dengan teori deskriptif persentase. Hasil penelitian berupa proses pembuatan buku komik *Jātaka* berdasarkan model pengembangan ADDIE. Berdasarkan hasil penilaian kelayakan produk dari para ahli, buku komik *Jātaka* mendapatkan persentase kelayakan sebesar 89,95% dari ahli materi dan 75% dari ahli media. Subjek uji coba yang terlibat adalah 2 guru SMB dan 7 siswa SMB jenjang SD di SMB Dhamma Mettā. Respons siswa SMB saat uji coba produk terlihat tertarik, antusias, serta mampu memahami isi buku komik *Jātaka*. Guru SMB menyampaikan bahwa buku komik *Jātaka* mudah digunakan dan layak sebagai bahan ajar. Berdasarkan hasil persentase penilaian dan respons dari subjek uji coba, dapat dikatakan bahwa buku komik *Jātaka* layak digunakan sebagai bahan ajar SMB jenjang SD di SMB Dhamma Mettā.

Kata kunci: Pengembangan, Sekolah Minggu Buddha, Buku Komik *Jātaka*

Abstract

The purpose of this study is to explain the making process and determine the feasibility level of Jātaka comic books. The method used in this research is Research and Development using the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The data collection techniques used include observation, interviews, questionnaires, and documentation. The data credibility is assessed by transferability, dependability, and confirmability. The data analysis techniques used for qualitative data are reduction, presentation, conclusion and verification. Meanwhile, quantitative data are analyzed using descriptive percentage theory. The result of the research is the process of making Jātaka comic books based on the ADDIE development model. Based on the results of the product feasibility assessment from experts, Jātaka comic book get a feasibility percentage of 89.95% from material experts and 75% from media experts. The test subjects involved were 2 BSS teachers and 7 BSS students at the Elementary School level at BSS Dhamma Mettā. The responses of BSS students during

product trials seemed interested, enthusiastic, and able to understand the contents of the Jātaka comic book. The BSS teacher said that Jātaka comic books were easy to use and suitable as teaching materials. Based on the results of the percentage assessment and responses from the test subjects, it can be said that the Jātaka comic book is suitable to be used as teaching material for BSS at the elementary school level at BSS Dhamma Mettā.

Keywords: *Development, Buddhis Sunday School, Jātaka Comic Book*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu upaya untuk meningkatkan keterampilan dan budi pekerti bagi manusia agar siap untuk hidup dalam kehidupan bermasyarakat. Pendidikan menjadi bagian penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia. Upaya-upaya yang dapat dilakukan untuk mencapai tujuan dari pendidikan adalah dengan pelatihan, pengajaran, dan pembinaan. Salah satu layanan pendidikan yang dapat membantu perkembangan anak adalah Sekolah Minggu Buddha (SMB). Berdasarkan pada Peraturan Pemerintah Nomor 55 Tahun 2007 tentang Pendidikan Agama dan Keagamaan Pasal 44 ayat (4), SMB merupakan pelengkap atau bagian dari pendidikan agama pada satuan pendidikan formal (Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No 55 Tahun 2007: 34). Artinya SMB adalah kelas tambahan untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti di sekolah formal. SMB juga berfungsi sebagai layanan pendukung perkembangan anak. Hal ini dikarenakan SMB memiliki kurikulum yang berorientasi pada pengembangan anak. Pengembangan ini diantaranya pengembangan fisik (*kāya bhāvanā*), sosial atau moralitas (*sīla bhāvanā*), mental spiritual (*citta bhāvanā*), dan pengetahuan atau kebijaksanaan (*pañña bhāvanā*). Sistem pelaksanaan SMB berlandaskan pada kurikulum SMB. Kurikulum SMB dikeluarkan oleh Direktur Jenderal Bimbingan Masyarakat Buddha pada tahun 2017. Kurikulum ini mencakup pembelajaran siswa yang sesuai dengan jenjang pendidikan siswa dalam pendidikan formal. Setiap jenjang pendidikan memiliki istilah tersendiri dalam SMB. Istilah-istilah ini diantaranya, (1) *Adi Sekha* setara dengan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), (2) *Culla Sekha* setara dengan Sekolah Dasar (SD), (3) *Majjhima Sekha* setara dengan Sekolah Menengah Pertama (SMP), dan (4) *Maha Sekha* setara dengan Sekolah Menengah Atas (SMA) (Keputusan Direktur Jenderal Bimbingan Masyarakat Buddha Nomor 63 Tahun 2017: 9). Pembelajaran di setiap SMB minimal harus mengkaji materi tentang riwayat hidup Buddha Gotama, kitab suci Tripitaka, *sīla*, *samādhi*, sejarah, pendidikan seni, tata cara puja bakti, cerita *jātaka*, dan bahasa Inggris.

Cerita *jātaka* merupakan sebuah kisah yang menceritakan kehidupan lampau Buddha Gotama. Cerita ini berisi tentang perjuangan bodhisatta dalam menyempurnakan dasa pāramī. Pada masa kehidupan lampainya, bodhisatta dapat terlahir sebagai manusia maupun binatang. Setiap cerita *jātaka* mengandung nilai-nilai moral. Dalam *Khuddaka Nikāya*, Kisah *jātaka* berjumlah 547 cerita. Cerita *jātaka* dinilai menarik perhatian siswa SMB karena tokoh yang ada di dalamnya memiliki keunikan seperti tokoh karakter binatang ataupun anggota keluarga kerajaan.

Kisah-kisah dalam cerita *jātaka* seringkali menarik perhatian siswa usia SD karena beberapa cerita memiliki latar belakang berupa fabel yang sarat akan pesan moral bagi siswa SMB. Cerita *jātaka* sering menjadi materi ajar yang mudah bagi siswa karena cerita yang ringkas dan mudah dipahami. Namun, berdasarkan hasil wawancara, guru SMB Dhamma Mettā menyampaikan kesulitannya dalam mengembangkan media dan

model pembelajaran. Kesulitan ini dikarenakan kurangnya sumber literatur yang berkenaan dengan pembelajaran SMB. Kendala lain yang ada di SMB Dhamma Mettā adalah kurangnya pengembangan materi SMB, sehingga materi yang diajarkan keluar dari kurikulum SMB. Terdapat beberapa kesempatan guru SMB mengajar mata pelajaran lain dalam Kegiatan SMB. Hal ini dikarenakan guru masih bingung dalam menentukan materi yang akan diajarkan di SMB.

Sugiharta (dalam Hasan Sastra Negara, 2014: 252) menyatakan bahwa bagi anak, kegiatan membaca buku bergambar atau komik merupakan kegiatan menghibur dan menyenangkan dengan gambar-gambar yang atraktif, berwarna dengan format sampul yang bagus dan menarik sehingga dilihat dari penampilannya saja anak sudah mulai tertarik untuk melihat dan segera membaca buku tersebut. Buku bergambar yang paling menarik bagi siswa jenjang SD adalah buku komik. Buku komik menjadi sangat menarik karena setiap alur cerita dibuat dalam bentuk gambar, sehingga mampu memberikan gambaran kepada pembaca. Buku komik membawakan cerita secara visual sehingga pembaca seolah-olah melihat peristiwa itu secara langsung. Berdasarkan pada pernyataan tersebut, buku komik dapat menjadi pilihan tepat untuk menyampaikan cerita *jātaka*.

Menurut Malalasekara (1996: 2) *jātaka* adalah nama teknis dalam literatur Buddhis untuk sebuah cerita yang dimaksudkan untuk menceritakan salah satu dari kelahiran Buddha Gotama sebelumnya sebelum mencapai pencerahan. Dalam kitab Komentar *jātaka* terdapat 547 kisah yang menceritakan kehidupan masa lampau *Bodhisatta* Gotama sebelum menjadi Buddha. Cerita *jātaka* dikenal sebagai kisah masa lampau *Bodhisatta* untuk menyempurnakan sepuluh *pāramitā*.

Dalam penelitian ini peneliti memilih dua kisah *jātaka* yaitu *Vaṭṭaka Jātaka* dan *Tittira Jātaka*. *Vaṭṭaka Jātaka* mengisahkan kehidupan *Bodhisatta* Gotama dalam menyempurnakan salah satu dari sepuluh paramita yaitu *sacca* (kejujuran). Dikisahkan pada kehidupan lampau Buddha terlahir sebagai seekor burung puyuh yang sedang menghadapi kebakaran hutan. Burung puyuh kemudian dapat terhindar dari kebakaran hutan karena ungkapan kebenaran yang disampaikan olehnya (Paula Kelana, 2009: 199-206). Kisah ini mengajarkan pesan moral kejujuran atau *sacca* seperti perjuangan burung puyuh yang menyampaikan ungkapan kebenaran meskipun dalam keadaan bahaya. Kisah *Tittira Jātaka* mengisahkan kehidupan lampau *Bodhisatta* Gotama yang terlahir sebagai ayam hutan. Kisah ini menceritakan pentingnya moralitas. Kisah ini berawal dengan keadaan persahabatan tiga hewan yang enggan untuk saling menghormati. Pada akhir kisah, tiga sahabat ini berkenan untuk menghormati satu sama lain (Paula Kelana, 2009: 209-215). Pesan moral yang disampaikan dalam kisah ini adalah untuk menghormati orang yang lebih tua atau moralitas.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D). Penelitian dan pengembangan merupakan proses/metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk (Borg & Gall, 1998 dikutip dalam Sugiyono, 2015: 28). Model pengembangan dalam penelitian ini yaitu model ADDIE berdasarkan pada teori dari Robert Maribe Branch yang terdiri dari 5 tahap meliputi *Analysis* (analisis), *Design* (rancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (penerapan), dan *Evaluation* (penilaian) (Sugiyono, 2019: 765-766). Penelitian dan pengembangan ini menitikberatkan pada pengembangan produk media pembelajaran menggunakan buku komik *jātaka* pada pembelajaran SMB.

Penelitian ini dilakukan berdasar pada masalah yang ditemukan di SMB Dhamma Mettā. Masalah yang ditemukan di SMB Dhamma Mettā yaitu kurangnya bahan ajar yang memuat kisah *jātaka*. Pesan moral yang terdapat dalam kisah *jātaka* sangat bermanfaat, oleh karena itu bahan ajar yang memuat kisah *jātaka* sangat dibutuhkan di SMB Dhamma Mettā. Subjek penelitian ini yaitu siswa SMB jenjang SD kelas 4, 5, dan 6. Tempat yang digunakan untuk penelitian ini adalah Wihara Akalika Dhamma, Dusun Kalisat, Desa Kalimanggis, Kecamatan Kaloran, Kabupaten Temanggung.

Prosedur pembuatan buku komik *jātaka* disesuaikan dengan model pengembangan ADDIE. Tahap analisis mencakup tiga kegiatan, yaitu: (a) analisis masalah, (b) analisis kurikulum SMB, dan (c) analisis kisah *jātaka*. Analisis masalah pada tahap ini dilakukan pengamatan dan wawancara guru SMB Dhamma Metta. Analisis ini dilakukan dengan cara wawancara kepada guru Sekolah Minggu Buddha dan mendapatkan hasil bahwa media yang memuat kisah *jātaka* belum banyak. Analisis kurikulum SMB mencakup analisis Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar kelas 4, 5, dan 6. Analisis kisah *jātaka* dilakukan dengan memilih *jātaka* yang memuat pesan moral kejujuran dan moralitas. Peneliti memilih kisah *Vaṭṭaka Jātaka* karena memuat pesan moral ungkapan kebenaran (kejujuran). Peneliti juga memilih kisah *Tittira Jātaka* karena memuat pesan moral menghormati orang yang lebih tua (moralitas). Tahap desain mencakup: (a) pembuatan sketsa tokoh dan *setting* panel; (b) pembuatan skenario; dan (c) pembuatan *story board*. Pada tahap pengembangan produk ini dilakukan pembuatan dan pengembangan pembelajaran yang mencakup desain sampul, tokoh *jātaka*, *setting* panel, dan *story board* buku komik *jātaka*. Selain itu dilakukan uji validasi buku yaitu validasi materi dan media oleh ahli materi dan ahli media, untuk mengetahui apakah media tersebut layak diterapkan atau diujicobakan dalam pembelajaran di SMB. Pada tahap validasi, peneliti juga akan mendapatkan saran untuk memperbaiki produk sebelum diterapkan atau diujicobakan di lapangan. Tahap implementasi yaitu mengujicobakan produk kepada subjek penelitian di SMB Dhamma Metta. Pada tahap implementasi, peneliti mengevaluasi produk untuk mengetahui kelayakan dengan melihat tanggapan guru dan siswa.

Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan yaitu angket, pedoman wawancara, dan lembar observasi. Angket diberikan kepada ahli materi dan ahli media untuk mendapatkan data validasi, saran, dan masukan. Wawancara ditujukan kepada guru SMB untuk mengetahui tingkat kelayakan buku komik *jātaka* sebagai media pembelajaran SMB jenjang SD. Lembar observasi digunakan untuk mengetahui ketertarikan serta antusias siswa selama mengikuti pembelajaran SMB. Lembar observasi juga digunakan untuk mengetahui kecakapan guru SMB dalam menggunakan media.

Kredibilitas data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif. Kredibilitas data akan diuji dengan *transferability*, *dependability*, dan *confirmability*. *Transferability* merupakan validitas eksternal dalam penelitian kuantitatif yang menunjukkan ketetapan hasil penelitian dimana sampel diambil. Hal tersebut dapat dilakukan dengan membuat laporan yang rinci, jelas, sistematis dan dapat dipercaya sehingga pembaca atau pengguna dapat menentukan bagaimana keberhasilan dari proses penelitian. *Dependability* dilakukan dengan membuat audit pada proses penelitian dengan melibatkan lembaga independen atau pembimbing. Hal ini untuk memastikan proses penelitian benar-benar dilakukan. *Confirmability* bertujuan untuk menguji objektivitas penelitian. Penelitian yang objektif adalah penelitian yang disetujui oleh banyak orang. Oleh karena itu, menurut Sugiyono (2015: 336-377) penelitian ini juga diuji reliabilitasnya dengan konfirmasi pada pihak yang terlibat

penelitian terutama pembimbing, ahli, dan guru SMB sebagai pengguna produk pengembangan.

Menurut Miles & Huberman (Sugiyono, 2015:369-375) teknik analisis data terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, serta pengambilan kesimpulan dan verifikasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis kuantitatif. Teknik deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data hasil review dari ahli materi dan ahli media. Teknik ini juga digunakan untuk mengelompokan informasi dari data kualitatif berupa masukan, tanggapan, kritik, dan saran perbaikan yang didapat dari hasil wawancara dan angket. Hasil analisis kemudian digunakan untuk memperbaiki produk yang dikembangkan. Teknik analisis kuantitatif digunakan untuk mengolah hasil angket dalam bentuk deskriptif persentase. Menurut Arikunto (2006:81) rumus yang digunakan untuk menghitung persentase adalah sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\Sigma x}{SMI} \times 100\%$$

Keterangan:

Σx : Jumlah Skor

SMI : Skor Maksimal Total

Selanjutnya untuk menghitung persentase keseluruhan subjek digunakan rumus:

Persentase: $F : N$

Keterangan:

F : jumlah persentase keseluruhan

N : banyak subjek

Angka persentase tersebut selanjutnya dikelompokkan menjadi lima kategori agar dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan. Adapun lima kategori tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 1 Kriteria Kualitas Produk

Tingkat Pencapaian	Kategori	Keterangan
81 – 100%	Sangat Baik	Tidak Perlu Direvisi
61 – 80%	Baik	Revisi Seperlunya
41 – 60%	Cukup	Cukup Banyak Revisi
21 – 40%	Kurang	Banyak Direvisi
0 – 20%	Sangat Kurang	Revisi Total

Sumber: Arikunto (2009: 44)

Berdasarkan kategori persentase di atas, maka hasil uji validasi pengembangan buku komik Jātaka untuk anak-anak SMB jenjang SD dapat dikatakan layak jika angka rata-rata persentase minimal mencapai kategori baik atau lebih dari 61%. Hasil angket terbuka yang berisi saran dan masukan dikategorikan berdasarkan kecocokan antara saran dan rekomendasi ahli dengan skor yang diberikan. Hal tersebut dilakukan sebagai pertimbangan perbaikan buku komik Jātaka untuk anak-anak SMB jenjang SD.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch yang meliputi Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Model pengembangan ini memungkinkan peneliti melewati proses penilaian dan perbaikan. Penelitian ini hanya sebatas mengembangkan dan menghasilkan bahan ajar yang valid untuk diketahui

kelayakannya berdasarkan pada penilaian ahli dan mengetahui respon siswa SMB jenjang SD yaitu sebagai berikut:

Hal pertama yang peneliti lakukan adalah menganalisis kebutuhan di SMB Dhamma Metta. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, SMB Dhamma Metta membutuhkan bahan ajar yang memuat kisah *jātaka*. Peneliti kemudian menganalisis kurikulum SMB sebagai dasar dalam menganalisis kisah *jātaka* yang dimasukkan dalam buku komik. Tahap selanjutnya adalah tahap desain.

Pada tahap desain, peneliti membuat tokoh dan *setting* panel, membuat skenario, dan membuat *story board* buku komik *jātaka*. Pembuatan rancangan media disesuaikan dengan syarat komik dan hasil analisis kisah *jātaka* yang dilakukan pada tahap analisis. Selanjutnya adalah uji coba produk.

Uji coba pengguna dilakukan dengan menampilkan buku komik *jātaka* kepada siswa dan guru SMB. Uji coba ini dilakukan di Wihara Akalika Dhamma Raja. Selama uji coba, peneliti melakukan pengamatan terhadap siswa dan guru SMB. Peneliti meminta kepada guru dan siswa untuk menggunakan buku komik *jātaka*. Selain observasi, peneliti juga melakukan wawancara kepada guru SMB mengenai kualitas dan manfaat dari buku komik *jātaka*. Selanjutnya adalah revisi produk.

Beberapa perbaikan yang dilakukan peneliti yaitu mendesain ulang gambar ayah burung puyuh saat memberi makan *Bodhisatta*. Gambar awal menampilkan ayah burung puyuh sedang menggigit ulat untuk diberikan kepada *Bodhisatta*. Namun, visual tersebut mendapatkan komentar dari ahli media agar diganti dengan jenis makanan lain. Berdasarkan masukan tersebut, peneliti mengganti gambar ulat menjadi biji-bijian. Selain memperbaiki visual ayah burung puyuh, peneliti juga memperbaiki gambar *Bodhisatta* saat terlahir sebagai burung puyuh pada kisah *Vaṭṭaka Jātaka*. Perbaikan yang dilakukan yaitu memberikan kesan realistik pada muka *Bodhisatta* yang tampak seperti wajah manusia. Peneliti kemudian memberikan efek bayangan pada bagian wajah tampak seperti wajah burung puyuh. Komentar lain yang diberikan oleh ahli media yaitu memperjelas gambar kera yang terdapat pada panel nomor 3 pada kisah *Tittira Jātaka*. Perbaikan ini dilakukan karena gambar kera pada panel tersebut tampak kabur, sehingga kurang menggambarkan tokoh kera. Setelah perbaikan selesai dilakukan, peneliti menunjukkan produk kepada pembimbing dan validator sebagai bukti bahwa peneliti telah melakukan perbaikan. Produk yang telah diperbaiki kemudian diujicobakan kepada pengguna. Tahap selanjutnya adalah produk akhir.

Produk akhir pada penelitian dan pengembangan ini adalah dihasilkannya buku komik berbasis cerita *jātaka*. Kisah *jātaka* yang peneliti masukkan dalam buku komik *jātaka* mengacu pada kurikulum SMB. Berdasarkan analisis, peneliti memilih kisah *Vaṭṭaka jātaka* dan *Tittira Jātaka*. Pesan moral yang ada pada dua cerita tersebut diharapkan mampu memotivasi siswa.

Tabel 2 Daftar Judul dan Pesan Moral Kisah Jātaka

No.	Judul <i>Jātaka</i>	Pesan Moral
1.	<i>Vaṭṭaka Jātaka</i>	Ungkapan kebenaran (kejujuran)
2.	<i>Tittira Jātaka</i>	Menghormat orang yang lebih tua

Berikut adalah profil dari buku komik *jātaka* yang telah melewati proses penilaian dan perbaikan:

Tabel 3 Profil Buku Komik *Jātaka* (Cetak)



No.	Hal	Spesifikasi
1.	Judul	<i>Jātaka</i>
2.	Ukuran	A5
3.	Jumlah Halaman	15 Halaman
4.	Orientasi	Potrait

Tabel 4 Profil Buku Komik *Jātaka* (Ebook)

No.	Hal	Spesifikasi
1.	Judul	<i>Jātaka</i>
2.	Ukuran	A4
3.	Jumlah Halaman	15 Halaman
4.	Orientasi	Potrait
5.	Jenis Format Penyimpanan	Portable Document Format (PDF)

Data di atas merupakan profil buku komik *Jātaka* dalam bentuk *ebook* dan cetak. Berikut ini adalah contoh tampilan buku komik *Jātaka* :

Tabel 5 Tampilan Buku Komik *Jātaka*

No.	Gambar	Deskripsi
1.		Desain sampul depan dan belakang buku komik <i>Jātaka</i> .
2.		Contoh tampilan kisah <i>Vaṭṭaka Jātaka</i>

3.



Contoh tampilan kisah *Tittira Jātaka*

Pembahasan

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan untuk membuat suatu produk baru dan mengetahui kelayakannya. Produk akhir dari penelitian ini adalah sebuah buku komik *jātaka* yang berisi dua kisah *jātaka*. Penggambaran dalam buku komik mengacu pada kisah *Jātaka* yang dipilih. Kisah *jātaka* yang dipilih yaitu *Vaṭṭaka Jātaka* dan *Tittira Jātaka*. Kedua kisah tersebut dipilih karena mengandung pesan moral kejujuran dan rasa hormat. Pesan moral tersebut dipilih untuk memberikan gambaran kepada siswa mengenai sikap yang harus dimiliki sebagai siswa Buddha. Pemilihan pesan moral tersebut juga diselaraskan dengan kurikulum SMB yang menjadi acuan dalam proses pembelajaran SMB.

Target pembaca dari buku komik *jātaka* ini adalah siswa Sekolah Minggu Buddha jenjang SD kelas 4 (empat), 5 (lima), dan 6 (enam). Buku komik *jātaka* ini dibuat dengan menampilkan tokoh secara imajinatif dengan pewarnaan yang menarik. Narasi yang digunakan dalam buku komik *jātaka* dibuat lebih sederhana agar mudah dipahami oleh siswa SMB jenjang SD. Beberapa narasi mempertahankan narasi asli sesuai dengan kisah *jātaka* asli. Peneliti mempertahankan narasi asli dengan tujuan untuk menghidupkan suasana cerita. Target pengguna dari buku komik *jātaka* ini adalah guru SMB, sehingga produk ini harus memuat informasi secara lengkap, sehingga guru dapat mengajar siswa SMB dengan mengacu pada buku komik *jātaka* ini.

Pada tahap *Analysis*, peneliti melakukan pengumpulan data awal dengan melakukan observasi dan wawancara di SMB Dhamma Mettā. Wawancara dan observasi yang dilakukan di SMB Dhamma Mettā menghasilkan data bahwa permasalahan yang ada di SMB Dhamma Mettā yaitu siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran SMB, khususnya siswa kelas 4, 5, dan 6. Selain itu, permasalahan yang ada di SMB Dhamma Mettā adalah kurangnya kemampuan guru SMB dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Selain menggali data awal di SMB Dhamma Mettā, pada tahap *Analysis*, peneliti juga menganalisis materi kisah *jātaka* yang sesuai dengan permasalahan yang ada dan disesuaikan dengan kurikulum SMB. Berdasarkan pada analisis, peneliti kemudian memilih dua kisah *jātaka*, yaitu *Vaṭṭaka Jātaka* dan *Tittira Jātaka*. Kedua kisah ini dipilih karena mengandung pesan moral yang dapat menumbuhkan karakter siswa mengenai kejujuran dan rasa menghormati.

Pada tahap *design*, peneliti membuat sketsa tokoh dan *setting* panel, skenario dan *story board*. Peneliti membuat sketsa gambar tokoh pada setiap kisah *Jātaka* menggunakan aplikasi *IbisPaintX* pada *handphone*. Sketsa gambar disesuaikan dengan tokoh yang akan ditampilkan. Pada awal mendesain gambar, peneliti membuat sketsa tokoh pada kisah *Vaṭṭaka Jātaka*. Peneliti membuat visual tokoh buruh puyuh, orang tua buruh puyuh, dan burung puyuh, dan burung tambahan. Sketsa gambar dibuat semenarik mungkin dengan desain yang lebih mirip dengan tokoh kartun, sehingga gambar tersebut dapat menarik

perhatian siswa. Peneliti kemudian membuat sketsa pada kisah *Tittira Jātaka*. Proses sketsa gambar pada kisah *Tittira Jātaka* tidak jauh berbeda dengan proses pembuatan gambar pada kisah *Vaṭṭaka Jātaka*. Peneliti memulai desain dengan membuat sketsa gambar tokoh *Tittira Jātaka*, yaitu kera, gajah, dan ayam hutan. Peneliti menggambar tokoh kera, gajah, dan ayam hutan saat mereka masih muda dan saat sudah dewasa. Dua jenis gambar ini digunakan sebagai ilustrasi saat ketiga tokoh membayangkan peristiwa ketika mereka masih kecil. Setelah pembuatan sketsa tokoh kisah *jātaka* selesai dilakukan, peneliti kemudian mendesain latar setiap panel kisah *jātaka*.

Setelah selesai membuat sketsa gambar, peneliti kemudian merancang skenario kisah *jātaka*. Perancangan skenario bertujuan untuk menyusun alur panel kisah *jātaka*. Isi dalam skenario yaitu keterangan panel, deskripsi panel, dan narasi yang akan dimasukkan. Peneliti merancang alur kisah *jātaka* yang dibagi dalam pembagian panel. Panel tersebut dibuat sesuai dengan alur kisah *jātaka* dengan menampilkan potongan peristiwa yang dianggap penting. Deskripsi setiap panel diperkuat dengan narasi kisah *jātaka*. Narasi pada panel dibagi ke dalam tiga bagian, yaitu prolog, monolog dan dialog. Prolog dan dialog kisah *Jātaka* disusun sesuai dengan alur kisah *jātaka*.

Tahap selanjutnya yaitu membuat *story board* kisah *jātaka*. *Story board* menjadi acuan dalam membuat buku komik *jātaka*. *Story board* merupakan gambaran awal desain buku komik *jātaka*. Peneliti membuat *story board* sesuai dengan syarat buku komik dan skenario yang sudah dibuat pada tahap sebelumnya. Fokus utama dalam pembuatan *story board* adalah tata letak setiap bagian buku. Tata letak ini antara lain, tata letak gambar, judul, panel, dan teks. Tata letak ini disesuaikan dengan ukuran dan jumlah panel yang telah dibuat pada saat pembuatan skenario.

Pada tahap *development* peneliti melakukan beberapa proses tahapan. Proses pada tahap ini antara lain, menggabungkan desain gambar ke dalam panel komik, menambah prolog dan dialog sesuai panel, menggabungkan kisah *jātaka* ke dalam buku, dan melakukan validasi kepada ahli materi dan ahli media. Proses awal pada tahap *development*, yaitu peneliti melakukan pewarnaan tokoh dan panel pada sketsa yang telah dibuat pada tahap desain. Proses pewarnaan dilakukan dengan menggunakan aplikasi yang sama untuk membuat sketsa yaitu *IbispaintX*. Proses pewarnaan mengacu pada warna asli tokoh yang dipilih. Artinya warna yang dipilih disesuaikan dengan warna hewan yang asli.

Tahapan selanjutnya, peneliti menggabungkan gambar yang sudah diwarnai. Penggabungan ini dilakukan dengan menempel gambar tokoh pada setiap panel sesuai dengan alur kisah *jātaka* menggunakan aplikasi *IbisPaintX*. Peneliti melanjutkan tahap *development* dengan menggabungkan prolog dan dialog yang telah dibuat pada tahap *design*. Prolog dan dialog dimasukkan pada masing-masing panel sesuai dengan alur kisah *jātaka*. Peneliti menggunakan aplikasi *Microsoft Word* untuk menyusun panel, prolog dan dialog kisah *jātaka*. Pada bagian awal, peneliti mengatur ukuran kertas menjadi ukuran A4 dengan *margin* 0,3 cm. Tahap-tahap yang dilakukan dalam penyusunan isi komik *jātaka* meliputi penyusunan panel, penambahan *ballons* percakapan, dan memasukkan narasi.

Kisah *jātaka* yang selesai disusun kemudian digabungkan ke dalam satu *file* beserta sampul, daftar isi, dan prakata. Proses penggabungan ini dilanjutkan dengan pemberian halaman sesuai urutan yang telah ditentukan. Setelah proses penggabungan selesai, peneliti kemudian melakukan *converting* dokumen dari format *word document* menjadi format *Portable Document Format (PDF)*. Format *PDF* dipilih oleh peneliti karena format ini dapat disimpan dan diakses melalui berbagai macam media seperti laptop dan *handphone*.

Sebelum melakukan validasi produk kepada ahli materi dan ahli media, peneliti terlebih dahulu mengirimkan produk kepada pembimbing dengan tujuan agar diberi masukan dan saran. Konsultasi dengan pembimbing bertujuan untuk memastikan produk sudah siap untuk divalidasi oleh ahli. Berikut adalah hasil validasi ahli materi dan ahli media:

Validasi Ahli Materi

Analisis data ahli materi diperoleh dari pengisian angket penilaian oleh Bapak Kiryono dan Resa Riyantono yang merupakan ahli karya sastra dan bahasa Indonesia. Para ahli memberikan penilaian setelah melihat buku komik *jātaka* . Berdasarkan penilaian tersebut maka diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 6
Hasil Angket validasi Ahli Materi

No.	Pertanyaan	Ahli Materi 1	Ahli Materi 2
1.	Cerita <i>Jātaka</i> yang dipilih berkarakter hewan.	5	5
2.	Dialog antartokoh komunikatif.	4	5
3.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa SMB jenjang SD.	4	4
4.	Buku komik yang dikembangkan sesuai dengan perkembangan siswa jenjang SD.	4	5
5.	Narasi yang digunakan dapat memperjelas konteks, alur cerita, dan suasana.	4	4
6.	Kesesuaian nilai moral yang disampaikan dalam buku komik <i>Jātaka</i> dengan kisah <i>Jātaka</i> yang dipilih.	5	5
	Jumlah	26	28
	Rata-rata	4,33	4,66
	Persentase	86,6%	93,3%

Berdasarkan hasil penilai diperoleh rata-rata persentase sebesar 89,95% dengan kategori sangat baik. Rata-rata persentase tersebut menunjukkan bahwa materi yang ada pada buku komik *jātaka* ini layak dan sesuai dengan tahap perkembangan siswa.

Validasi Ahli Media

Analisis data ahli materi diperoleh dari pengisian angket penilaian oleh Bapak Waldiyono dan Harjendro Wido Yuwono. Bapak Waldiyono merupakan ahli dalam bidang *review* media bahan ajar SMB maupun buku Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti. Bapak Harjendro Wido Yuwono merupakan ahli dalam bidang seni rupa. Para ahli memberikan penilaian setelah melihat buku komik *jātaka*. Berdasarkan penilaian tersebut maka diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 7
Hasil Angket Validasi Ahli Media

No.	Pernyataan	Ahli Media 1	Ahli Media 2
1.	Visual (bentuk dan gambar) karakter sesuai dengan tokoh cerita <i>Jātaka</i> .	4	4
2.	Penggunaan warna pada buku komik menggunakan warna-warna primer yang lebih mudah dipahami	4	3

	oleh anak-anak.		
3.	Pemilihan huruf mudah untuk dibaca.	4	4
4.	Ukuran huruf mudah untuk dibaca.	4	4
5.	Sampul menarik bagi pembaca.	4	3
6.	Tata letak yang digunakan dapat memperjelas konteks, alur cerita, dan suasana.	4	3
	Jumlah	24	21
	Rata-rata	4	3,5
	Persentase	80%	70%

Berdasarkan hasil penilai diperoleh rata-rata persentase sebesar 75% dengan kategori baik. Rata-rata persentase tersebut menunjukkan bahwa materi yang ada pada buku komik *jātaka* ini layak dan sesuai dengan standar buku bahan ajar dan visual grafis.

Uji Coba Pengguna

Proses uji coba dilakukan di Wihara Akalika Dharma Raja. Wihara Akalika Dharma Raja merupakan tempat untuk menyelenggarakan SMB Dhamma Mettā. Selama uji coba, terdapat 7 siswa yang terdiri dari 4 siswa kelas 4, 1 siswa kelas 5, dan 2 siswa kelas 6. Uji coba pengguna dilakukan dengan memberikan buku komik *jātaka* kepada siswa SMB. Selama siswa SMB membaca buku komik *jātaka*, peneliti mengamati antusiasme siswa. Setelah siswa selesai membaca, guru memberikan pertanyaan mengenai nama tokoh, alur cerita, dan pesan moral yang terdapat pada kisah *jātaka*. Berdasarkan hasil observasi dapat diketahui informasi sebagai berikut: (1) siswa terlihat tertarik dan antusias dalam membaca buku komik *jātaka*; (2) siswa mampu menggunakan buku komik *jātaka* dengan baik; dan (3) siswa mampu memahami isi dari buku komik *jātaka*.

Hasil observasi menunjukkan bahwa tidak ada kendala dalam menggunakan buku komik *jātaka* selama uji coba di SMB Dhamma Mettā. Respons dari siswa dan guru SMB menunjukkan bahwa buku komik *jātaka* diterima dengan baik sebagai bahan ajar. Peneliti juga mendapat respons dan masukan dari guru SMB berkenaan dengan media buku komik *jātaka* melalui wawancara. Respons dari guru SMB yaitu: (1) buku komik yang telah dikembangkan dapat membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran; (2) buku komik *jātaka* dapat menumbuhkan karakter siswa sesuai pesan moral dalam kisah *jātaka*; dan (3) tampilan serta materi buku komik *Jātaka* dapat menarik antusiasme siswa untuk membaca.

Penggunaan media visual dalam pembelajaran yang memuat pesan moral juga sudah digunakan pada zaman Buddha Gotama. Salah satu contoh media dalam mengajarkan pesan moral dapat ditemukan pada kisah Khemā Theri dalam *Dhammapada Atthakata*. Ratu Khemā merupakan istri dari Raja Bimbisara yang terkenal dengan kecantikannya. Kecantikan yang dimiliki oleh Ratu Khemā membuatnya menjadi sangat sombong. Buddha menciptakan sosok wanita yang sangat cantik. Wanita itu berdiri di samping Buddha sambil memegang kipas di tangannya. Ratu Khemā berdiri sambil memandang wanita itu. Ratu Khemā terpesona dengan kecantikan wanita yang berada di samping Buddha tersebut. Buddha kemudian membuat sosok wanita itu mengalami penuaan, sakit, dan kematian. Ratu Khemā akhirnya menyadari ketidakkekalan dari kecantikan fisik (Ṭhitakumāro, 2010: 337). Dari kisah tersebut dapat diketahui bahwa Buddha menggunakan media untuk mengajarkan *Dhamma* kepada Ratu Khemā. Media yang digunakan oleh Buddha yaitu visualisasi sosok perempuan yang mengalami penuaan, sakit, dan kematian. Media yang digunakan Buddha berhasil membuat Ratu Khemā

menyadari bahwa kecantikan akan berubah. Ratu Khemā kemudian tidak pernah menyombongkan kecantikkannya lagi. Penggunaan media yang tepat dapat mengoptimalkan pengajaran moral kepada siswa.

Penggunaan media dalam mengoptimalkan penyampaian pesan moral *jātaka* juga dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Penelitian yang dilakukan oleh Gustriya Wijayanto (2021) mengenai pengembangan wayang *jātaka* bagi siswa SMB jenjang *Adi Sekha* (setara jenjang PAUD) menunjukkan hasil yang baik. Respon yang ditunjukkan siswa sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran SMB. Meskipun media dan subjek penelitian ini berbeda, secara garis besar terdapat kesamaan penggunaan media untuk menyampaikan pesan moral *jātaka*. Penelitian yang dilakukan oleh Gustriya Wijayanto menunjukkan adanya keberhasilan penggunaan media. Hasil ini ditunjukkan dengan munculnya pemahaman siswa SMB mengenai pesan moral yang terkandung dalam kisah *jātaka*. Hasil sesuai juga dengan hasil penelitian Sukodoyo (2018) di mana Guru yang mengajar penuh cinta kasih selalu belajar dan berusaha menggunakan contoh-contoh riil sesuai kehidupan dan lingkungan sehari-hari siswa. Melalui contoh atau media pembelajaran mempermudah pendidikan moral terutama cerita *jātaka*.

Keterbatasan Penelitian

Selama proses penelitian dan pengembangan berlangsung, peneliti mengalami beberapa hambatan. Hambatan yang muncul pada proses penelitian dan pengembangan menimbulkan keterbatasan bagi penelitian. Hambatan-hambatan yang dialami oleh peneliti adalah tidak sesuainya teknis penelitian yang sudah direncanakan dengan pelaksanaan selama penelitian. Berikut adalah penjelasan dari keterbatasan penelitian yang dialami oleh peneliti: (a) Kemampuan peneliti sebagai ilustrator. Pada proses pembuatan ilustrasi buku komik *jātaka*, ilustrator seluruh gambar adalah peneliti itu sendiri. Dengan latar belakang peneliti yang tidak memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam bidang visual grafis membuat peneliti mengalami banyak kendala. Kendala yang dialami mulai dari kurangnya pengetahuan tentang aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat ilustrasi gambar, proses pembuatan sketsa gambar, proses pewarnaan dan penggabungan elemen buku komik *Jātaka*. Kendala tersebut dibuktikan dengan adanya masukan-masukan dari ahli media; dan (b) Kendala pada kondisi yang dialami oleh peneliti yaitu keterbatasan waktu dan biaya. Proses penelitian *Research and Development* membutuhkan waktu yang cukup lama. Keterbatasan waktu yang dialami peneliti menyebabkan produk yang dihasilkan belum mencapai tahap desiminasi. Peneliti hanya mampu mencapai tahap implementasi uji coba terbatas. Selain itu, keterbatasan biaya untuk mencetak produk dalam jumlah yang banyak turut menyebabkan tahap desiminasi belum terlaksana.

PENUTUP

Berdasarkan pada hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, maka peneliti dapat mengambil simpulan sebagai berikut: (a) Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan buku komik *jātaka* dalam bentuk cetak dan elektronik (*PDF*) berdasarkan model pengembangan *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (ADDIE). Cerita yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah cerita yang mengacu pada kisah *Vaṭṭaka Jātaka* dan *Tittira Jātaka*. Kisah *Vaṭṭaka Jātaka* mengandung pesan moral mengenai ungkapan kebenaran (kejujuran). Sedangkan kisah *Tittira Jātaka* mengandung pesan moral untuk menghormati orang yang lebih tua

(moralitas). Tahapan pengembangan model ADDIE yang telah dilakukan yaitu; (1) proses yang dilakukan pada tahap analisis (*analysis*) adalah menganalisis kebutuhan, kurikulum SMB, dan kisah *jātaka*; (2) tahap desain (*design*) dilakukan dengan pembuatan sketsa, skenario, dan *story board* kisah *jātaka*; (3) proses yang dilakukan pada tahap pengembangan (*development*) yaitu membuat buku komik *jātaka*, validasi ahli, dan revisi produk; (4) pada tahap implementasi (*implementation*) produk buku komik *jātaka* diujicobakan kepada subjek penelitian; dan (5) pada tahap evaluasi (*evaluation*) berisi evaluasi terhadap buku komik *jātaka* yang dikembangkan; dan (b) Berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media, produk buku komik *Jātaka* memperoleh nilai rata-rata 89,95 % dari ahli materi dan nilai rata-rata 75% dari ahli media. Hasil rata-rata persentase tersebut menunjukkan bahwa buku komik *jātaka* termasuk dalam kategori sangat baik secara isi materi dan kategori baik secara tampilan media. Berdasar pada penilaian ahli, produk buku komik *jātaka* dianggap layak sebagai bahan ajar SMB jenjang SD. Pada tahap uji coba produk, respons siswa SMB terlihat tertarik, antusias, serta mampu memahami isi buku komik *jātaka* yang dikembangkan oleh peneliti. Sedangkan guru SMB menyampaikan bahwa buku komik *jātaka* mudah digunakan dan layak sebagai bahan ajar. Respons siswa dan guru SMB membuktikan bahwa buku komik *jātaka* berhasil dikembangkan sebagai bahan ajar SMB khususnya siswa jenjang SD.

Implikasi dari penelitian dan pengembangan buku komik *jātaka* ini yaitu dapat menambah bahan ajar bagi SMB jenjang SD yang mudah untuk digunakan serta mudah dipahami oleh anak-anak. Produk ini juga dapat membantu guru SMB dalam mengajar siswa SMB jenjang SD. Hasil dari penggunaan media buku komik *jātaka* ini yaitu siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran SMB. Produk buku komik *Jātaka* ini juga menjadi media untuk membentuk siswa yang berkarakter. Buku ini dapat mengajarkan siswa agar memiliki tekad yang kuat dan sopan santun sesuai pesan moral yang disampaikan dalam kisah *jātaka*.

Berdasar pada kesimpulan dan implikasi dalam penelitian dan pengembangan ini, berikut adalah beberapa saran yang peneliti berikan: (1) Bagi peneliti berikutnya diharapkan mampu mengembangkan buku komik dengan menggunakan kisah *jātaka* yang lain. Buku komik yang dihasilkan pada penelitian ini hanya berisi kisah *jātaka* tokoh hewan, sehingga peneliti berikutnya dapat menggunakan kisah *jātaka* lain yang berisi tokoh manusia atau dewa. Selain itu, peneliti selanjutnya juga dapat membuat buku komik yang disesuaikan dengan jenjang pendidikan yang lainnya; (2) Bagi guru-guru SMB Dhamma Mettā diharapkan bahan ajar seperti buku komik *jātaka* ini dapat digunakan dalam pembelajaran SMB karena sederhana dan mudah diaplikasikan. Dengan adanya penggunaan media seperti ini diharapkan guru-guru SMB mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik minat dan perhatian siswa untuk belajar; (3) Bagi siswa SMB Dhamma Mettā diharapkan mampu meningkatkan budaya literasi dimulai dengan membaca buku cerita, seperti buku komik *jātaka*. Melalui literasi diharapkan siswa SMB Dhamma Mettā memiliki pengetahuan dan wawasan yang luas, serta mampu melestarikan ajaran Buddha.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
Arikunto, Suharsimi. (2009). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
Direktur Jenderal Bimbingan Masyarakat Buddha. (2017). *Kurikulum Pendidikan Sekolah Minggu*.

- Wijayanto, G., Sukodoyo, S., & Ekowati, W. R. E. (2021). *Development of Jātaka Puppet Videos as Learning Media for Adi Sekha Students at Adhicitta Buddhist Sunday School*. *Jurnal Pencerahan*, 14(2), 13-28.
- Hasan Sastra Negara. (2014). *Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Upaya Meningkatkan Minat Matematika Siswa Sekolah Dasar (SD/MI)*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. Retrieved 18 Mei 2021, from <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/article/view/1319>
- Malalasekara, G.P. (Ed). (1996). *Encyclopaedia of Buddhism Volume VI*. Sri Lanka: Pemerintah Sri Lanka
- Paula Kelana (Ed). (2009). *Sutta Pitaka Kuddhakanikāya-Jātaka Volume I* (Andayani, Trans). Medan: Indonesia Tipitaka Center (ITC).
- Republik Indonesia. (2007). *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 55, Tahun 2007, tentang Pendidikan Agama dan Pendidikan Keagamaan*.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian & Pengembangan: Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D, dan Penelitian Pendidikan)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukodoyo, S. (2018). Teachers Love as a Predictor of Buddhist Students Moral Action in Central Java. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 37(1).
- Ṭhitakumāro, Wilson. (2010). *Suttapitaka Khuddakanikāya: Dhammapada Aṭṭhakathā I*. Medan: Indonesia Tipitaka Center (ITC).