

PENGEMBANGAN BUKU KOMIK PENDIDIKAN KARAKTER YANG MENGACU PADA *CARIYĀPITAKA* UNTUK PENDIDIKAN AGAMA BUDDHA KELAS VII

DEVELOPMENT OF CHARACTER EDUCATION COMIC BOOKS REFERRING TO *CARIYĀPITAKA* FOR CLASS VII BUDDHIST EDUCATION

Nanda Karuna¹, Suranto², Parsiyono³

Program Studi Pendidikan Keagamaan Buddha, Sekolah Tinggi Agama Buddha Syailendra
karunadharmma28@gmail.com¹; suranto@syailendra.ac.id²; parsiyono@syailendra.ac.id³

Abstrak

Permasalahan yang sering muncul pada pembelajaran berupa kurangnya media pendukung dalam pelaksanaan pendidikan karakter di dalam kelas. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini yaitu (1) Menghasilkan produk yang teruji berupa buku komik pendidikan karakter yang Mengacu Pada *Cariyāpitaka*; (2) Mengetahui kelayakan buku komik pendidikan karakter yang Mengacu Pada *Cariyāpitaka* yang dikembangkan berdasarkan model pengembangan ADDIE. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) dengan tahapan Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Kredibilitas data dinilai menggunakan teknik transferability, dependability, dan Confirmability. Teknik analisis data yang digunakan untuk data kualitatif yaitu dengan reduksi data, penyajian data, dan pengambilan kesimpulan. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu berupa buku komik pendidikan karakter yang mengacu pada *Cariyāpitaka* yang layak digunakan sebagai media pembelajaran. Tingkat kelayakan tersebut ditunjukkan oleh hasil validasi dari ahli materi yang memberikan penilaian sebesar 90% yang artinya produk tersebut dalam kategori sangat baik, kemudian penilaian yang diberikan oleh ahli media 1 yaitu sebesar 83.3% dan dari ahli media 2 sebesar 86.6% dengan kategori sangat baik juga. Efektivitas dari produk yang dikembangkan yaitu sebesar 89,23% berdasarkan hasil penyebaran angket kepada peserta didik, sehingga produk yang dikembangkan dikategorikan sebagai sangat layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran pendidikan karakter.

Kata kunci: Pengembangan, Buku Komik, Pendidikan Karakter, *Cariyāpitaka*, Pendidikan Buddha

Abstract

*One of the problems in the education is lack of supporting media in implementing character education in the classroom. Based on the issue, the objectives of this research are (1) To produce a tested product in the form of a character education comic book that refers to *Cariyāpitaka*; (2) Knowing the feasibility of character education comic books that refer to *Cariyāpitaka* which are developed based on the ADDIE development model. This research is a development research (R&D) with the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data collection techniques used include observation, interviews, and documentation. The data credibility is assessed by using transferability, dependability, and confirmability techniques. The data analysis technique used for qualitative data is data reduction, data presentation, and conclusion. The results obtained in this study are in the form of character education comic books that refer to *Cariyāpitaka* which are suitable for use as a learning media. The feasibility level is shown by the validation results from material experts who give an assessment of 90%, which means that the product is in the very good category, then the assessment given by media expert 1 is 83.3% and from the media expert 2 is 86.6% with a very good category too. The effectiveness of the product developed is 89.23% based on the results of distributing questionnaires to students, so that the product developed is categorized as very feasible and effective as a medium for a character education learning.*

Keywords: Research and Development, Comic Books, Character Education, *Cariyāpitaka*, Buddhist Education

PENDAHULUAN

Pendidikan sangat penting dilakukan untuk meningkatkan kecerdasan dan keterampilan seseorang. Kecerdasan yang diharapkan dapat meningkat dalam pendidikan tidak hanya kecerdasan

dalam hal pengetahuan atau keterampilan, namun diharapkan kecerdasan sikap seseorang juga dapat terbentuk. Kecerdasan sikap dari seseorang dapat dilihat dari kebiasaan yang dilakukan ketika menghadapi suatu permasalahan. Untuk meningkatkan kecerdasan sikap tersebut, maka diperlukan adanya pendidikan karakter sebagai upaya membentuk karakter dan sikap seseorang. Pendidikan karakter tersebut digunakan sebagai upaya meningkatkan kecerdasan dan keterampilan seseorang dalam bertingkah laku di lingkungan sekitar. Dalam lingkungan masyarakat, melaksanakan pendidikan karakter didasarkan pada norma dan nilai yang berlaku di masyarakat sehingga seseorang diberikan pengetahuan mengenai tata berperilaku baik sesuai dengan peraturan dan kebiasaan yang ada di masyarakat.

Pendidikan karakter Buddhis menggunakan nilai yang terdapat dalam setiap khotbah Buddha yang tersurat maupun tersirat di dalam *Tipitaka*. Dengan adanya pendidikan karakter buddhis ini diharapkan dapat menjadi salah satu jalan keluar untuk mengatasi permasalahan yang ada di kehidupan sehari-hari. Penanaman pendidikan karakter dapat memberikan pengetahuan terhadap seseorang mengenai hal-hal yang seharusnya dilakukan atau tidak pantas dilakukan. Upaya dalam melaksanakan pendidikan karakter tersebut dapat dilakukan di dalam kelas maupun di luar kelas. Pelaksanaan pendidikan karakter di dalam kelas dapat dilakukan melalui Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti. Sesuai dalam kurikulum peserta didik diharapkan juga memiliki pengetahuan sikap dan moral, hal ini bertujuan untuk menyiapkan peserta didik agar mudah beradaptasi di lingkungan sekitar.

Kasus yang ditemukan di SMP N 2 Kaloran selama kegiatan analisis kebutuhan yaitu peserta didik telat memasuki kelas, tidak mengerjakan tugas rumah yang telah diberikan oleh pendidik, berkata yang tidak pantas kepada teman maupun pendidik, dan membolos pelajaran. Untuk menangani masalah tersebut, pendidik masih menggunakan tindakan langsung dengan cara meminta peserta didik yang melakukan kesalahan untuk bermeditasi di depan altar untuk beberapa waktu yang ditentukan pendidik. Pada akhir wawancara, peneliti mencoba menanyakan mengenai cara lain untuk menanamkan pendidikan karakter kepada peserta didik, dari pertanyaan tersebut pendidik menjelaskan bahwa dalam menanamkan pendidikan karakter hanya menggunakan nasehat dan juga hukuman.

Pendidikan karakter dalam Agama Buddha tersirat di kitab *Cariyāpitaka* (Vijjananda, 2009: 3). Pendidikan karakter yang dijelaskan dalam kitab tersebut berupa nilai-nilai luhur yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Nilai luhur yang terdapat pada kitab tersebut yaitu mengenai kesempurnaan yang dimiliki seorang bodhisatta yaitu kesempurnaan dalam memberi (*dana*), moralitas (*sīla*), pelepasan (*nekkhamma*), tekad (*adhitthana*), kebenaran (*sacca*), cinta kasih (*metta*), dan ketenangan (*upekkha*). Berdasarkan permasalahan mengenai kurangnya media dalam Pendidikan Karakter yang mengacu pada *Tipitaka* dan penjelasan mengenai *Cariyāpitaka* tersebut, maka peneliti mengembangkan sebuah media berupa buku komik pendidikan karakter yang Mengacu pada *Cariyāpitaka* sebagai solusi dari permasalahan yang ada.

Tujuan dari penelitian ini yaitu menghasilkan produk yang teruji berupa buku komik pendidikan karakter yang Mengacu Pada *Cariyāpitaka*, mengetahui kelayakan buku komik pendidikan karakter yang Mengacu Pada *Cariyāpitaka* yang dikembangkan berdasarkan model pengembangan ADDIE, serta mendukung kurikulum Pendidikan Agama Buddha tingkat SMP kelas VII. Menurut kamus Pali-Inggris (Buddhadatta, 1955) *Cariyā* memiliki arti *behavior, observance of righteousness, religious life, dan doing good* sedangkan *Pitaka* memiliki arti *divisions of the Buddhist Canon, Container, the code of discipline for the Buddhist monks*. Berdasarkan kutipan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa *Cariyāpitaka* adalah bagian dari kitab suci Agama Buddha yang membahas tentang kehidupan suci mengenai pelaksanaan perilaku yang baik. Arti tersebut sesuai dengan isi yang disampaikan dalam *Cariyāpitaka* itu sendiri yang memuat mengenai cerita Bodhisatta menyempurnakan perbuatan baiknya di berbagai kehidupan.

Telah banyak penelitian dan pengembangan yang dilakukan untuk mengembangkan buku komik pendidikan karakter sebagai media pembelajaran. Salah satu contohnya yaitu “Pengembangan Buku Ajar Pendidikan Karakter dengan Pendekatan Pembelajaran Berbasis Soft Skill pada Siswa SD Kelas II” oleh Sri Suwartini (2018). Kesimpulan dari penelitian ini yaitu sebanyak 105 siswa kreatif dan sebagian besar telah mencapai nilai KKM sebesar 80% sedangkan daya serap siswa dalam memahami bahasa sebesar 82,5%. Penelitian serupa juga dilakukan oleh Widya Trio Pangestu dengan judul “Pengembangan Buku Ajar Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Kuliah Pembelajaran PKn SD di Program Studi S1 PGSD”. Hasil dari penelitian tersebut yaitu aktivitas pembelajaran baik dengan 77,6% siswa aktif, 95% siswa mencapai ketuntasan dengan rata-rata 80,75; bahan ajar layak digunakan

dengan rata-rata 83,2% dan mahasiswa memberi respon positif terhadap buku ajar. Penelitian ketiga yang relevan yaitu tentang “Pengembangan Buku Komik Berbasis Cerita *Jātaka* untuk Sekolah Minggu Buddha Jenjang SD” oleh Ayuadhana et al. (2022) dengan 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*. Dari hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa dengan penggunaan media berupa buku, dapat mendukung kegiatan pembelajaran yang efektif.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu penggunaan jenis penelitian yang sama yaitu Research and Development (R&D). Perbedaan penelitian ini dengan yang terdahulu yaitu penelitian terdahulu menggunakan isi dalam buku berupa materi berdasarkan pengetahuan umum dan juga *Jātaka*, sedangkan penelitian ini menggunakan acuan dari salah satu bagian dari kitab suci Agama Buddha (Tipitaka) yaitu *Cariyāpitaka*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan buku komik pendidikan karakter yang mengacu pada *Cariyāpitaka* disertai dengan contoh pengaplikasian dalam kehidupan sehari-hari dengan menggunakan gambar. Penggunaan *Cariyāpitaka* sebagai acuan mengembangkan buku tersebut bertujuan agar materi yang disampaikan dalam pendidikan karakter dapat sesuai dengan kisah Bodhisatta dalam menyempurnakan *Parami*.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D). Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah pembuatan buku komik pendidikan karakter. Penelitian dan pengembangan terbagi menjadi empat level atau tingkatan yaitu level 1, level 2, level 3, dan level 4 (Sugiyono, 2019: 32-33). Pada level 1, peneliti melakukan penelitian untuk menghasilkan rancangan, tetapi tidak dilanjutkan dengan membuat produk baru dan mengujinya. Level 2, peneliti tidak melakukan penelitian dan hanya menguji produk yang telah ada. Level 3, peneliti melakukan penelitian untuk mengembangkan produk yang telah ada, membuat produk, dan menguji keefektifan produk tersebut. Level 4, peneliti melakukan penelitian untuk menciptakan produk baru dan menguji keefektifan produk tersebut. Dalam penelitian ini, peneliti akan menciptakan produk, membuat produk, dan menguji efektivitas produk. Pada tahap pertama, peneliti akan mencari nilai yang terkandung dalam kitab *Cariyāpitaka*.

Acuan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah model ADDIE. Aspek pada model ADDIE adalah *Analyze* (analisis), *Design* (rancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (penerapan), dan *Evaluation* (penilaian). Penelitian dan pengembangan ini menitikberatkan pada pengembangan produk berupa buku komik pendidikan karakter berbasis kitab *Cariyāpitaka*. Prosedur pengembangan yang dilakukan terdiri atas beberapa tahap meliputi: (a) Melakukan observasi dan wawancara guna mengetahui masalah dan kebutuhan di Sekolah Menengah Pertama, (b) Merancang kerangka buku dan materi mengenai nilai-nilai yang terkandung dalam kitab *Cariyāpitaka*, (c) Menggabungkan rancangan kerangka buku dan materi yang ingin disampaikan sesuai dengan desain produk dan spesifikasinya, (d) Memberikan layout yang simpel dan menarik dilanjutkan melakukan validasi produk yang sudah jadi kepada ahli materi dan ahli media agar menjadi produk yang teruji secara internal, (e) Menguji coba buku komik pendidikan karakter yang mengacu pada *Cariyāpitaka* pada jumlah terbatas, misalnya *one to one trial* atau *small group trail* dan Menguji coba buku komik pendidikan karakter yang mengacu pada *Cariyāpitaka* pada jumlah yang lebih luas, misalnya *field trial*, (f) Melakukan evaluasi berhubungan dengan tahapan pengembangan untuk memperbaiki produk yang dikembangkan.

Subjek penelitian dan pengembangan dalam penelitian ini yaitu siswa beragama Buddha SMP Negeri 2 Kaloran kelas VIII. Tempat yang akan digunakan untuk penelitian ini adalah SMP Negeri 2 Kaloran, Desa Jangleng, Kecamatan Kaloran, Kabupaten Temanggung. Penelitian ini dilaksanakan dari bulan Januari 2023 hingga bulan Juli 2023. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi. Teknik angket akan diberikan kepada ahli pada saat melakukan validasi produk. Teknik yang sama juga diberikan kepada guru agama Buddha SMP sebagai uji coba skala kecil. Wawancara kepada guru agama Buddha SMP juga diperlukan agar peneliti bisa mendapatkan informasi yang lebih mendalam terhadap produk yang dihasilkan. Teknik wawancara juga digunakan saat peneliti mengumpulkan need assessment. Dokumentasi diperlukan untuk menyampaikan rekaman wawancara serta dokumentasi selama penelitian dilaksanakan. Teknik

observasi digunakan untuk mengetahui apakah buku komik pendidikan karakter yang mengacu pada kitab *Cariyāpitaka* dibutuhkan sebagai media pembelajaran.

Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan yaitu angket, pedoman wawancara, dan lembar observasi. Angket akan diberikan kepada ahli materi dan ahli media untuk mendapatkan data validasi, saran, dan masukan. Wawancara ditujukan kepada guru pendidikan agama Buddha SMP untuk mengetahui tingkat efektivitas buku komik pendidikan karakter yang mengacu pada kitab *Cariyāpitaka*. Lembar observasi digunakan untuk mengetahui kesesuaian isi materi dengan kondisi yang sebenarnya dalam kehidupan nyata. Lembar observasi juga digunakan untuk mengetahui kecakapan guru agama Buddha SMP dalam memahami konten dari isi buku.

Kredibilitas data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif. Kredibilitas data pada penelitian ini diuji dengan transferability, dependability, dan confirmability (Sugiyono, 2019: 498-500). 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, penelitian ini juga diuji reliabilitasnya dengan konfirmasi pada pihak yang terlibat penelitian terutama pembimbing, ahli, dan guru agama Buddha SMP sebagai pengguna produk pengembangan (Sugiyono, 2019: 336-377).

Analisis data merupakan proses pengolahan data yang diperoleh dalam penelitian. Menurut Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2019: 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 mengelompokkan 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.

Pengumpulan data kualitatif dalam penelitian ini meliputi wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan terhadap guru agama Buddha SMP sebagai pengguna media buku komik pendidikan karakter yang mengacu pada kitab *Cariyāpitaka*. Observasi dilakukan untuk mengamati guru dan siswa dalam menggunakan media buku komik pendidikan karakter yang mengacu pada kitab *Cariyāpitaka* serta untuk mengetahui efektivitas dari produk yang dikembangkan. Dokumentasi digunakan untuk mendokumentasikan penggunaan buku tersebut. Selain tiga teknik tersebut, masukan dari para ahli setelah menilai produk juga menjadi menjadi salah satu data kualitatif. Selanjutnya peneliti akan melakukan reduksi data yaitu dengan memilih atau mengelompokkan data. Data yang telah direduksi selanjutnya akan disajikan dalam bentuk catatan wawancara, catatan lapangan, dan catatan dokumentasi. Langkah terakhir dalam analisis data kualitatif ini adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Peneliti akan menarik kesimpulan berdasarkan data yang telah disajikan. Sebagai verifikasi, penarikan kesimpulan akan didukung dengan bukti yang kuat pada tahap pengumpulan data.

Berdasarkan kategori persentase di atas, maka hasil uji validasi Pengembangan Buku Komik Pendidikan Karakter yang mengacu pada kitab *Cariyāpitaka* 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 pendidikan karakter yang mengacu pada kitab *Cariyāpitaka*. Produk yang dikembangkan dianggap layak apabila persentase yang diperoleh peserta didik mencapai 74%. Keberhasilan penelitian dapat dilihat dari hasil penyebaran angket peserta didik ketika penelitian berlangsung dan karakter peserta didik meningkat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Analisis

Pada tahap analisis peneliti melakukan pengamatan terhadap perilaku siswa kelas VII SMP Negeri 2 Kaloran. Sesuai dengan hasil observasi yang telah peneliti lakukan pada tanggal 2 Desember 2022, peneliti mendapat data bahwa peserta didik masih sering membolos pembelajaran, tidak mengumpulkan tugas, berkelahi, dan kadang juga saling ejek dengan peserta didik lain. Hal ini dikarenakan belum tersedianya media yang mendukung dalam memberikan contoh pelaksanaan pendidikan karakter terutama yang memuat nilai-nilai dari kitab suci tipitaka.

Di dalam kurikulum Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti kelas VII SMP terdapat beberapa materi yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan. Materi yang pertama yaitu mengenai pengenalan kitab suci Agama Buddha, dalam hal ini pengembangan yang dilakukan oleh peneliti juga memiliki tujuan untuk mengenalkan kitab suci Agama Buddha yang jarang diketahui oleh peserta didik. Alasan peneliti memilih *Cariyāpitaka* sebagai basis buku komik yang dikembangkan adalah adanya nilai-nilai karakter yang sesuai dengan materi yang dibahas di mata pelajaran Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti Sekolah Menengah Pertama terutama jenjang kelas VII.

Tujuan umum pembelajaran dari Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti salah satunya yaitu, “Memiliki kesadaran untuk mengembangkan pribadi, menjaga moralitas, meditasi, dan kebijaksanaan selaras dengan nilai-nilai Pancasila dasar negara dalam kehidupan nyata, sebagai perwujudan keyakinan kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Tiratana, mencintai diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan negaranya”. Untuk mewujudkan tujuan umum pembelajaran tersebut terutama dalam mengembangkan pribadi dan menjaga moralitas peserta didik, dibutuhkan penjelasan dan pengajaran mengenai nilai-nilai karakter yang terdapat dalam kitab suci Agama Buddha. Oleh karena itu peneliti memberikan contoh penerapan nilai karakter yang terdapat di dalam kitab suci *Cariyāpitaka*, karena kitab suci *Cariyāpitaka* mengandung nilai-nilai karakter yang dimiliki oleh Bodhisatta yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari peserta didik.

Tahap Desain

Tahap desain merupakan tahap yang dilakukan peneliti dalam mengembangkan buku komik pendidikan karakter yang berbasis pada kitab *Cariyāpitaka*. Pada tahap ini peneliti melakukan perancangan berupa membuat sketsa tokoh, setting panel, dan Storyboard dari produk yang dikembangkan. Langkah yang dilakukan peneliti dalam tahap desain yaitu:

a. Pembuatan Sketsa dan *Setting Panel*

Tokoh dalam buku komik pendidikan karakter yang berbasis pada kitab *Cariyāpitaka* menggunakan aplikasi Ibis Paint yang dapat diakses di gawai. Selain membuat sketsa tokoh, peneliti juga membuat rancangan panel yang akan digunakan dalam buku komik sesuai dengan alur cerita yang telah ditentukan. Tokoh yang ditentukan oleh peneliti sejumlah lima tokoh dengan memiliki karakter masing-masing.

b. Pembuatan *Storyboard*

Langkah selanjutnya yang dilakukan peneliti dalam tahap desain yaitu pembuatan story board dari buku komik yang dikembangkan. *Storyboard* disusun dengan tujuan agar memudahkan peneliti dalam penyusunan tokoh, alur cerita, dan juga panel. Tampilan storyboard yang disusun berupa gambaran tata letak panel dan juga gambar yang akan ditampilkan dalam setiap panel.

Tahap Pengembangan

Tahap yang dilakukan setelah pembuatan storyboard yaitu storyboard dibuat menjadi tampilan rancangan produk buku. Setelah rancangan desain produk selesai, maka selanjutnya peneliti melakukan validasi produk yang dikembangkan untuk mengetahui kelayakan produk. Tahap uji kelayakan ini melibatkan dua ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Untuk ahli materi peneliti menunjuk Ibu Sunarni, S.Ag. selaku guru pendidikan Agama Buddha di SMP N 2 Kaloran. Sedangkan untuk ahli media peneliti menunjuk Bapak Aneng Kiswanto, M.Sn. selaku dosen Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan Bapak Ngadiyanto, S.Ag. selaku guru pendidikan agama dan juga seseorang yang mendalami seni terutama dalam seni rupa. Persentase nilai yang didapatkan dari ahli materi yaitu sebesar 90% yang mana dapat dikatakan bahwa materi atau cerita yang diangkat dalam buku komik pendidikan karakter yang mengacu pada *Cariyāpitaka* sangat layak digunakan. persentase kelayakan yang didapat dari ahli media pertama sebesar 83,3% dan dari ahli media kedua mendapat skor sebesar 86,6%. Dari perolehan skor tersebut menunjukkan bahwa buku komik pendidikan karakter yang mengacu pada *Cariyāpitaka* layak digunakan dari validasi media.

Hasil Uji Coba Lapangan

Pelaksanaan Uji Coba ini dilakukan peneliti di SMP N 2 Kaloran yang beralamat di Dusun Janggleng, Desa Tlogowungu, Kecamatan Kaloran, Kabupaten Temanggung dengan subjek penelitian yaitu siswa beragama Buddha jenjang kelas VII. Pada tahap uji coba yang pertama dilakukan pada tanggal 15 Mei 2023 dengan subjek penelitian 3 peserta didik, satu laki-laki dan dua perempuan. Hasil uji coba yang pertama menunjukkan bahwa dengan adanya buku komik pendidikan karakter yang mengacu pada *Cariyāpitaka* membuat peserta didik menjadi lebih tertarik dan semangat dalam mempelajari suatu materi. Hal tersebut ditunjukkan dengan respon peserta didik yang berebut untuk membaca buku komik yang dikembangkan oleh peneliti, kemudian peserta didik juga dapat dengan mudah memahami pesan moral dari cerita yang disampaikan di buku komik yang dikembangkan.

Perubahan karakter peserta didik dapat dilihat dari sebelum penggunaan media pembelajaran buku komik pendidikan karakter yang mengacu pada *Cariyāpitaka* yaitu pada tanggal 10 April 2023 dan setelah uji coba produk. Dari hasil tersebut peneliti menemukan bahwa sebelum penggunaan produk yang dikembangkan terdapat peserta didik yang berkata tidak baik, makan ketika mendengarkan penjelasan materi, berpindah-pindah tempat duduk, dan saling menyalahkan temannya ketika ditegur. Data tersebut menunjukkan bahwa peserta didik masih belum memiliki karakter yang baik dan perlu dilakukan penyelesaian agar permasalahan tersebut dapat segera diselesaikan. Kemudian perubahan perilaku dapat dilihat ketika peneliti setelah melakukan uji coba penggunaan produk, di mana peserta didik telah menunjukkan karakter yang baik dan tidak mengulangi kesalahan yang sama. Beberapa karakter yang tidak baik telah berubah dan mulai muncul karakter baik dalam diri peserta didik.

Data Hasil Evaluasi

Evaluasi pada tahap analisis menghasilkan data berupa produk yang dibutuhkan di lapangan beserta dengan spesifikasi produk yang dibutuhkan, data tersebut peneliti pertimbangkan mengenai produk berupa buku komik atau animasi sebagai produk yang akan dikembangkan. Data yang diperoleh dari evaluasi tahap desain yaitu berupa data mengenai kekurangan dalam hal sketsa tokoh dan juga susunan alur cerita yang terlalu panjang, kemudian dari data tersebut peneliti memutuskan untuk membuat sketsa yang lebih menarik dan merubah skenario cerita yang telah dibuat menjadi lebih singkat. Data yang didapatkan dari uji kelayakan dan uji coba penggunaan, peneliti mendapat beberapa masukan yang diberikan oleh validator dan juga subjek penelitian yang mana oleh peneliti digunakan sebagai bahan revisi produk yang dikembangkan.

Pembahasan

Pengembangan Buku Komik Pendidikan Karakter yang Mengacu pada *Cariyāpitaka*

Pengembangan buku komik pendidikan karakter yang mengacu pada *Cariyāpitaka* untuk Pendidikan Agama Buddha kelas VII SMP N 2 Kaloran Temanggung menggunakan model pengembangan milik Robert Maribe Branch (Sugiyono, 2019: 765) dengan sesuaikan kebutuhan peneliti. Tahapan yang dilakukan meliputi: mengkaji capain pembelajaran, mengkaji materi, merumuskan cara pembuatan secara teknis, membuat gambar yang akan digunakan dalam buku komik, membuat *script* cerita, membuat *storyboard*, menyelesaikan produk, melakukan validasi dan revisi, uji coba penggunaan produk, dan penyempurnaan produk. Cara mengembangkan buku komik pendidikan karakter yang mengacu pada *Cariyāpitaka* untuk Pendidikan Agama Buddha kelas VII SMP N 2 Kaloran dapat dijelaskan sebagai berikut:

Kebutuhan Spesifikasi Produk dan Materi yang Sesuai

Permasalahan mengenai karakter peserta didik yang masih kurang baik menjadi hal penting untuk diselesaikan. Pendapat tersebut bertujuan agar anak tidak terlena atau salah dalam bertindak terlebih lagi dengan adanya berbagai faktor yang mempengaruhi perubahan karakter peserta didik. Perkembangan fasilitas mengenai teknologi yang mana segala macam hal kini dapat diakses dengan mudah dapat memberikan dampak negatif apabila disalahgunakan penggunaannya, dengan begitu pendidikan moral dan karakter penting dilakukan untuk mengantisipasi hal tersebut (Laksana, 2021: 20). Pendapat tersebut menunjukkan bahwa pendidikan karakter sangat penting dilakukan untuk mengantisipasi terjadinya dampak negatif dari perkembangan zaman disertai dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat.

Berdasarkan temuan masalah tersebut peneliti mendapat saran mengenai media yang dibutuhkan di lapangan yaitu produk berupa buku komik atau produk yang berupa animasi. Sesuai kebutuhan yang ada di lapangan peneliti memutuskan untuk mengembangkan buku komik dengan acuan dari bagian kitab suci tipitaka yaitu *Cariyāpitaka*. Penentuan *Cariyāpitaka* sebagai bahan acuan pengembangan buku komik berdasar pada analisis tujuan utama pembelajaran mengenai peningkatan kualitas diri dan menjaga moralitas peserta didik. Nilai-nilai moral yang terdapat pada *Cariyāpitaka* mengandung nilai moral dan upaya peningkatan kualitas diri sesuai dengan tujuan pembelajaran dari salah satu materi yang terdapat pada materi Etika dan Moralitas (Mujiyanto, 2021: 63), yaitu: a.) Peserta didik mengidentifikasi etika dan moralitas dalam agama Buddha; b.) Peserta didik menceritakan pengalaman dirinya mengenai pentingnya memiliki etika dan moralitas dalam kehidupan sehari-hari; c.) Peserta didik meneladani moralitas Pangeran Siddharta; d.) Peserta didik meneladani etika dan moralitas tokoh Buddhis. Berdasarkan hal tersebut maka pemilihan *Cariyāpitaka* sebagai dasar pembuatan materi dalam produk yang dikembangkan telah sesuai berdasarkan materi mengenai Etika dan Moralitas beserta dengan tujuan pembelajaran dalam materi tersebut.

Penggunaan media pembelajaran sangatlah penting dalam menunjang jalannya kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan pesan yang terdapat dalam suatu materi dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Penggunaan media pembelajaran dalam suatu kegiatan pembelajaran sangat efektif karena membuat peserta didik menjadi lebih tertarik dan senang dalam suatu kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran dapat lebih memperjelas guru dalam menyampaikan informasi mengenai materi kepada peserta didik, kemudian dengan media pembelajaran juga dapat membuat peserta didik menjadi muncul motivasi belajar dan lebih fokus dalam pembelajaran (Abdul Wahid, 2018). Dari pendapat tersebut maka dapat diartikan bahwa media pembelajaran sangat membantu pendidik dalam melakukan kegiatan pembelajaran terutama ketika penyampaian materi.

Agar produk yang dikembangkan dapat digunakan sesuai dengan tujuan umum pembelajaran, maka peneliti melakukan penyesuaian materi yang akan digunakan sebagai bahan penyusunan buku komik pendidikan karakter yang mengacu pada *Cariyāpitaka*. Materi yang digunakan dalam produk yang dikembangkan yaitu mengenai kisah *Mahasudassanacariyam*, *Culabodhicariyam*, dan *Temiyapanditacariyam*. Kisah yang digunakan sebagai dasar penyusunan cerita dalam buku komik yang dikembangkan dipilih berdasarkan kebutuhan yang ada di lapangan, hal ini sesuai dengan hasil analisis kebutuhan yang peneliti lakukan. Hasil dari analisis kebutuhan tersebut yaitu di mana subjek penelitian meminta agar nilai-nilai karakter yang diangkat adalah nilai karakter yang mudah dipahami oleh peserta didik seperti nilai kebenaran, cinta kasih, dermawan, dan memiliki tekad yang kuat. Dari nilai karakter dalam *Cariyāpitaka* yang sesuai dengan kebutuhan di lapangan tersebut maka alur cerita dalam buku komik pendidikan karakter yang mengacu pada *Cariyāpitaka* mengangkat kisah di kehidupan sehari-hari dengan disertai kutipan syair dan contoh dari kisah yang terdapat pada *Cariyāpitaka*.

Merumuskan Cara Pembuatan secara Teknis dan Pembuatan Desain Produk

Pada tahap ini, hal yang perlu diperhatikan yaitu penggambaran dari setiap alur cerita yang akan disampaikan harus sesuai dengan gambar yang dibuat. Proses pembuatan desain produk menggunakan aplikasi *Ibis Paint* yang mudah digunakan dan dapat diakses menggunakan gawai dengan basis android. Setelah proses desain selesai, maka peneliti melakukan pengecekan mengenai kekurangan dalam buku komik yang dikembangkan sebelum kemudian dilakukan uji validasi oleh ahli. Hal tersebut bertujuan agar meminimalisir kesalahan yang dan kekurangan yang masih ada dalam buku komik pendidikan karakter yang mengacu pada *Cariyāpitaka*.

Tahap yang selanjutnya adalah tahap pembuatan draft *layout* atau *storyboard*, menentukan teks mengenai dialog dan narasi. Penyusunan teks dialog dan narasi disesuaikan dengan ciri komik yang sesuai, yaitu dengan penyusunan tokoh yang dapat memunculkan karakter baik disertai dengan penggambaran watak yang sederhana dan memudahkan pembaca memahami karakter tokoh (Ricky W. Putra, 2021: 140) kemudian dilanjutkan dengan penyusunan gambar dalam tiap panel agar terlihat menarik dan sederhana. Penyusunan *layout* dalam draft yang dibuat disesuaikan dengan alur cerita yang telah ditentukan, sehingga pada tahap penyelesaian produk akan dapat lebih mudah. Pembuatan *layout* berisi panduan penempatan gambar dan susunan panel yang akan digunakan dalam buku komik pendidikan karakter yang mengacu pada *Cariyāpitaka*. Jika draft telah selesai dibuat, maka dilanjutkan dengan penyusunan bagian-bagian dari buku komik meliputi pembuatan panel dan penempatan gambar

beserta dialog dan narasinya menggunakan aplikasi Ibis Paint. Hasil akhir dari penyusunan draft tersebut yaitu berupa desain dari buku komik pendidikan karakter yang mengacu pada *Cariyāpitaka*.

Melakukan Pengembangan Desain Produk dilanjutkan Validasi Media dan Materi

Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa penilaian yang diberikan oleh ahli materi yaitu di angka 4 dan 5 dengan skor maksimal 5 dari enam indikator yang ada. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penyajian alur cerita, tata bahasa yang digunakan, dan nilai moral yang disampaikan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik jenjang SMP kelas VII. Persentase yang dicapai dari penilaian ahli materi yaitu sebesar 90% dengan kategori sangat layak, sehingga dari persentase tersebut dapat dikatakan bahwa buku komik pendidikan karakter yang mengacu pada *Cariyāpitaka* sangat layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas dengan materi Etika dan Moral.

Masukan dari ahli materi yang peneliti gunakan sebagai bahan pertimbangan perbaikan produk yaitu penggunaan kata yang disesuaikan dengan konteks, penggunaan warna yang lebih tegas dan cerah, kemudian tambahkan latar belakang gambar di setiap panel agar tampilan lebih menarik lagi. Ahli materi juga menyampaikan bahwa produk yang dikembangkan sudah sangat layak untuk diujicobakan kepada subjek penelitian. Komentar lain dari ahli materi yaitu nilai moral dan alur cerita yang digunakan sudah sangat sesuai dengan materi yang akan disampaikan, lalu ahli materi juga menyampaikan bahwa produk yang dikembangkan sudah bagus dan menarik.

diagram hasil angket ahli media menunjukkan bahwa persentase dari penilaian ahli media pertama sebesar 83.3% dan ahli media kedua sebesar 86.6%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan dalam kategori sangat baik dan layak untuk diuji cobakan. Selain memberikan penilaian menggunakan angket, ahli media juga memberikan saran untuk menggunakan warna-warna yang tegas, penggambaran suasana dalam tiap panel bisa lebih disesuaikan dengan ekspresi tiap tokohnya, penggunaan latar belakang yang mendukung penggambaran suasana tiap panel, serta tambah gambar-gambar pendukung yang dapat menambah kesan menarik pembaca. Selain itu, kedua ahli media juga menyatakan bahwa alur cerita dapat dengan mudah dipahami dan penggambaran tokoh sudah bagus hanya saja kurang ekspresif.

Melakukan Uji Coba Penggunaan

Uji coba penggunaan dilakukan di SMP N 2 Kaloran sebanyak dua kali dengan jumlah subjek penelitian yang berbeda. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui respon dari subjek penelitian yang mana akan menjadi pengguna produk yang dikembangkan. Berdasarkan hasil observasi selama uji coba penggunaan yang dilakukan peneliti mendapatkan data di mana subjek dampingan menunjukkan ketertarikan terhadap produk yang dikembangkan. Mereka sangat antusias dalam membaca dan menyimak alur cerita yang terdapat pada buku komik pendidikan karakter yang mengacu pada *Cariyāpitaka*. Sesuai dengan tujuan penggunaan buku komik pendidikan karakter yang mengacu pada *Cariyāpitaka* untuk membuat suasana kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik, peserta didik menjadi lebih semangat mempelajari materi yang disampaikan.

Peserta didik lebih cepat memahami setiap pesan yang terdapat pada media yang dikembangkan berdasarkan materi yang telah dipilih. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media yang dikembangkan oleh peneliti tersebut efektif dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Efektivitas produk yang dikembangkan juga ditunjukkan dengan persentase yang diperoleh dari observasi karakter peserta didik. Dalam kegiatan observasi tersebut peneliti memilih dua kelas yang digunakan sebagai bahan uji coba yaitu kelas VII A dan VII C. Jumlah peserta didik dalam kelas VII A sebanyak 9 siswa namun yang dapat mengikuti hanya 3 siswa, sedangkan dalam kelas VII C terdapat 10 siswa dengan total kehadiran 7 siswa. Penggunaan media pembelajaran yang menarik diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Berdasarkan hasil observasi, didapatkan data bahwa produk yang digunakan mudah untuk diaplikasikan dan nilai moral dalam cerita mudah dipahami. Kemudian, peneliti memberikan angket kepada peserta didik untuk mengetahui tingkat keefektifan produk dalam meningkatkan pendidikan karakter peserta didik.

Berdasarkan persentase yang diperoleh dari hasil Angket yang disebarkan yaitu 82,93% menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan dalam kategori sangat layak dan efektif, hal tersebut ditunjukkan dengan adanya perubahan perilaku peserta didik sebelum menggunakan produk dan setelah penggunaan produk yang dikembangkan. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan

oleh Lanmai (2022: 5132) dimana dengan adanya penggunaan media pembelajaran yang dirancang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena siswa merasa tertarik dengan adanya media pembelajaran yang digunakan. Berdasarkan kutipan tersebut maka penggunaan media pembelajaran yang menarik dan inovatif dapat merangsang minat belajar peserta didik, sehingga peserta didik menjadi lebih semangat dan tertarik dalam mempelajari materi yang disampaikan.

Indikator dalam Uji Efektivitas disusun berdasarkan karakter yang terdapat dalam produk yang dikembangkan, yaitu mengenai kebenaran, kepedulian, kedisiplinan, dan sopan santun. Berdasarkan hasil dari observasi dan penyebaran angket, karakter peserta didik mulai meningkat setelah penggunaan buku komik pendidikan karakter yang mengacu pada *Cariyāpitaka* dibuktikan dengan data yang telah didapatkan. Peserta didik mulai muncul kedisiplinan dengan datang ke kelas tepat waktu dan mengumpulkan tugas tepat pada waktunya. Selain itu, peserta didik juga sudah tidak berkata kasar kepada teman dan guru, sehingga kasus perundungan di sekolah sudah dapat dikurangi. Kemudian karakter yang mulai tumbuh yaitu mengenai kepedulian terhadap sesama, peserta didik mulai peka terhadap segala situasi dan permasalahan yang ada di sekitarnya.

Peningkatan karakter melalui cerita *Cariyāpitaka* efektif untuk meningkatkan karakter peserta didik. Penelitian Sukodoyo (2018) menunjukkan cinta kasih guru yang diimplementasikan dalam proses pembelajaran, peserta didik akan membentuk kemampuan, keinginan atau tekad dan kebiasaan dalam melakukan perbuatan baik. Kemampuan mengubah putusan dan perasaan moral menjadi tindakan moral yang efektif. Kemampuan melakukan perbuatan baik sering merupakan tantangan bagi seseorang dan pengalaman pribadi, pengalaman secara terbimbing, pengalaman dalam kelompok, dan pemodelan. Tekad merupakan kehendak atau kemauan untuk bertindak atau keberanian untuk berbuat baik. Keberanian dalam berbuat baik dilakukan secara kontinu dalam bentuk kebiasaan tindakan kebajikan. Kemampuan, tekad, dan kebiasaan dapat membentuk keterampilan yang kuat dalam melakukan perbuatan baik. Hal tersebut dapat mempengaruhi tindakan moral siswa dalam melakukan aktivitas di kehidupan sehari-hari. Salah satu sikap yang diperlukan siswa dalam melakukan aktivitas di kehidupan sehari-hari adalah peduli dan menghormati lingkungan serta sesama, jujur, dan bertanggung jawab. Melalui pendidikan karakter yang dari *Cariyāpitaka* peserta didik akan tumbuh dan berkembang melalui implementasi cinta kasih guru dalam mengajar, dukungan orang tua, dan pergaulan dengan teman sebaya.

Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan dalam penelitian ini diakibatkan oleh beberapa faktor yang saling mempengaruhi, seperti halnya pelaksanaan penelitian yang tidak sesuai dengan rencana awal. Penjelasan mengenai keterbatasan penelitian tersebut yaitu meliputi:

1. Peralatan yang Kurang Memadai

Peralatan pendukung yang kurang memadai menjadi salah satu keterbatasan dalam penelitian ini. Hal tersebut dikarenakan dalam pembuatan buku komik membutuhkan peralatan berupa alat multimedia yang dapat digunakan dalam menggambar dan penyusunan komik tersebut. Keterbatasan peralatan pendukung tersebut mengakibatkan peneliti menjadi kesulitan dalam menyusun tiap bagian produk yang dikembangkan, tidak hanya itu namun dengan keterbatasan alat pendukung tersebut menjadikan kegiatan pengembangan menjadi lebih lama. Masalah tersebut menjadi sebab di mana peneliti menjadi tidak dapat melaksanakan rencana awal yang telah disusun.

2. Keterbatasan dalam Bidang Ilustrasi

Pada penelitian pengembangan ini peneliti menjadi ilustrator dalam pembuatan produk berupa buku komik pendidikan karakter yang mengacu pada *Cariyāpitaka*. Kendala dalam kegiatan ilustrasi yaitu peneliti kurang memahami tools yang terdapat pada aplikasi multimedia yang digunakan yaitu Ibis Paint. Permasalahan tersebut mengakibatkan peneliti membutuhkan waktu yang cukup lama dalam memahami tools yang terdapat pada aplikasi tersebut.

3. Keterbatasan Waktu

Penelitian pengembangan (Research and Development) merupakan penelitian yang membutuhkan waktu cukup lama, terutama dalam pembuatan produk yang dikembangkan. Pembuatan produk yang harus sesuai dengan kebutuhan di lapangan membutuhkan waktu yang cukup lama dalam mengumpulkan data dan pengembangan produk. Keterbatasan waktu ini juga diakibatkan oleh kemampuan peneliti sebagai ilustrator

PENUTUP

Penelitian ini menggunakan metode ADDIE dengan hasil berupa buku komik pendidikan karakter yang mengacu pada *Cariyāpitaka* yang layak digunakan sebagai media pembelajaran dan pendidikan karakter. Tingkat kelayakan tersebut ditunjukkan oleh hasil validasi dari ahli materi yang memberikan penilaian sebesar 90% yang artinya produk tersebut dalam kategori sangat baik, kemudian penilaian yang diberikan oleh ahli media 1 yaitu sebesar 83.3% dan dari ahli media 2 sebesar 86.6% dengan kategori sangat baik juga. Buku komik pendidikan karakter yang mengacu pada *Cariyāpitaka* mendapat respon yang baik dari subjek penelitian dengan ditunjukkan dari hasil observasi selama uji penggunaan. Data yang didapat yaitu subjek penelitian sangat antusias dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan media buku komik pendidikan karakter yang mengacu pada *Cariyāpitaka*, tidak hanya itu subjek penelitian juga memberikan respon yang positif mengenai produk yang dikembangkan. Hasil dari penggunaan buku komik pendidikan karakter yang mengacu pada *Cariyāpitaka* menunjukkan bahwa dengan menggunakan produk tersebut subjek penelitian menjadi lebih cepat dalam memahami materi yang disampaikan selama kegiatan pembelajaran dan menunjukkan perubahan karakter dengan tingkat keefektifan sebesar 82,93% berdasarkan hasil dari penggunaan angket yang diisi oleh peserta didik.

Implikasi dari penelitian ini bahwa buku komik pendidikan karakter yang mengacu pada *Cariyāpitaka* dapat diterapkan dengan cara (1) sebagai media pembelajaran mengenai materi yang berhubungan dengan pendidikan karakter seperti halnya materi etika dan moral dalam pendidikan agama Buddha dan budi pekerti kelas VII jenjang SMP; (2) selain dapat digunakan sebagai media pembelajaran buku komik pendidikan karakter yang mengacu pada *Cariyāpitaka* ini juga dapat dijadikan sebagai bahan bacaan dengan nilai moral yang dapat diterapkan di kehidupan sehari-hari.

Setelah melakukan penelitian pengembangan ini terdapat saran yang dapat digunakan sebagai masukan bagi peneliti maupun para pendidik yaitu peneliti selanjutnya diusahakan dalam proses penelitian harus dapat menyesuaikan diri dengan kemampuan dan keterampilan yang dimiliki, sehingga kendala-kendala di saat penelitian dapat diminimalisir. Kemudian, dari penelitian ini masih terdapat beberapa hal yang dapat dikembangkan oleh peneliti selanjutnya. Beberapa hal yang dapat dikembangkan yaitu mengenai pembuatan cerita per bab dengan setiap bab memuat satu nilai karakter, selanjutnya yaitu pembuatan cerita yang diangkat menjadi animasi ataupun *grafik motion* sehingga menjadi lebih menarik, dan yang terakhir adalah pembuatan gambar yang lebih realistis dan penuh dengan warna. Kemudian, untuk para pendidik penggunaan media pembelajaran dalam setiap kegiatan pembelajaran dapat memudahkan pendidik ketika menjelaskan suatu materi. Oleh karena itu, gunakan media-media yang terdapat di lingkungan sekitar sebagai media pendukung kegiatan pembelajaran secara maksimal.

DAFTAR RUJUKAN

- Ayuvadhana, N., Widiyono, W., & Parsiyono, P. (2022). Pengembangan Buku Komik Berbasis Cerita *Jātaka* untuk Sekolah Minggu Buddha Jenjang SD. *Jurnal Pencerahan*, 15(2), 1-14. <https://doi.org/10.58762/jupen.v15i02.101>
- Borg, W.R., & Gall, M.D. (1983). *Educational research: An introduction*. (4thed). New York & London: Longman.
- Buddhadatta, A.P. (1955). *Concise Pali-English Dictionary*. Ceylon.
- Jr, Robert E. Buswell (Ed). (2004). *Encyclopedia of Buddhism*. USA: Macmillan Reference.
- Laksana, Dwi Sigit. (2021). Pentingnya Pendidikan Karakter dalam Menghadapi Education Technology The 21th Century. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, Vol. 1, No 1. Diakses pada 06 Juli 2023. <https://journal.iaimnumetrolampung.ac.id/index.php/jtep>.
- Lanmai, Stefen Res., dkk. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Visual untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pelajaran IPS di Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, Vol. 5, No. 11. Diakses pada 06 Juli 2023. <http://Jiip.stkipyapisdompnu.ac.id>.
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2016). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 18 Tahun 2016 tentang Buku yang Digunakan oleh Satuan Pendidikan. Jakarta: Balai Sanggar PT Ditulis Namanya, Tbk.

- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2018). Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah. Jakarta: Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Pangestu, Widya Trio. (2014). Pengembangan Buku Ajar Berorientasi Pendidikan Karakter pada Mata Kuliah Pembelajaran PKN SD di Program Studi S1 PGSD. *Jurnal Premiere Educandum*, Volume 4 Nomor 1, Juni 2014, 104-118. Diakses pada 06 November 2022. <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/PE/article/view/311>
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, R&D dan Penelitian Tindakan)*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi, Arikunto. 2009. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sukodoyo, S. (2018). Teachers Love as a Predictor of Buddhist Students Moral Action in Central Java. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 37 (1) 15, 127-138. <https://doi.org/10.21831/cp/v37i1.17855>
- Suwartini, Sri. 2018. Pengembangan Buku Ajar Pendidikan Karakter dengan Pendekatan Pembelajaran Berbasis *Soft Skill* pada Siswa SD Kelas II. *EDUCHILD* Vol. 7 No. 2. Diakses pada 04 Desember 2022. <https://educhild.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPSBE/article/viewFile/6520/5878>
- Vijjananda, Handaka (Ed). 2009. *Suttapiṭaka Khuddakanikāya Cariyāpitaka*. Medan: Indonesia Tipitaka Center.
- Wahid, Abdul. 2001. Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Jurnal Istiqra*, Vol. 5, No. 2. Diakses pada 06 Juli 2023.