

**PENGEMBANGAN BUKU MENGGAMBAR DAN MEWARNAI
BERBASIS CARIYĀPIṬAKA UNTUK ANAK PAUD**

***THE DEVELOPMENT OF CARIYĀPIṬAKA-BASED DRAWING AND COLORING BOOKS
FOR EARLY CHILDHOOD EDUCATION STUDENTS***

Panna Setiawan¹, Parsiyono², Widiyono³

Pendidikan Keagamaan Buddha, Sekolah Tinggi Agama Buddha Syailendra

pannasetiawan274@gmail.com¹; parsiyono@syailendra.ac.id²; widiyono@syailendra.ac.id³

Abstrak

Penelitian tentang pengembangan buku Menggambar dan Mewarnai berbasis *Cariyāpiṭaka* sebagai bahan ajar peserta didik PAUD Tingkat B di TK Vidyananda dan Vidya Dhamma dilakukan karena masih sedikitnya sumber belajar bagi anak usia PAUD dan TK yang berbasis cerita Buddhis. Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti merupakan penelitian dan pengembangan dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti 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, serta pengambilan kesimpulan. Sedangkan untuk data kuantitatif dianalisis dengan teori deskriptif persentase. Berdasarkan hasil penelitian kelayakan dari para ahli, buku Menggambar dan Mewarnai berbasis *Cariyāpiṭaka* mendapat persentase kelayakan sebesar 86,1% dari ahli materi, 85,62% dari ahli media, dan 89,95% untuk efektifitas. Selain itu respons peserta didik sangat antusias adanya buku menggambar dan mewarnai berbasis *Cariyāpiṭaka*. Berdasarkan hasil persentase penilaian respons dari subjek uji coba, dapat dikatakan bahwa buku Menggambar dan Mewarnai berbasis *Cariyāpiṭaka* sangat layak sebagai bahan ajar peserta didik PAUD Tingkat B di TK Vidyananda dan Vidya Dharma. Pesan moral yang terdapat pada cerita (1) Ruru Raja Rusa, Rusa yang bijak ini memiliki pesan moral tidak mengingkari janji, (2) Raja Banteng yang bijak ini memiliki pesan moral melatih kesabaran.

Kata kunci: Pengembangan model ADDIE, Anak PAUD, *Cariyāpiṭaka*, Buku Menggambar dan Mewarnai

Abstract

Research on the development of Cariyāpiṭaka-based drawing and coloring books as teaching materials for early childhood education students level B students at Vidyananda and Vidya Dhamma Kindergartens was carried out because there are still very few learning resources for early childhood education programs (PAUD) and Kindergarten aged children based on Buddhist stories. The type of research used by researchers is research and development with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) development model. Data collection techniques used by researchers include observation, interviews, questionnaires and documentation. Data credibility is assessed by transferability, dependability, and confirmability. The data analysis techniques used for qualitative data are reduction, presentation and drawing conclusions. Meanwhile, quantitative data was analyzed using descriptive percentage theory. Based on the results of feasibility research from experts, the Cariyāpiṭaka-based Drawing and Coloring book received a feasibility percentage of 86.1% from material experts, 85.62% from media experts, and 89.95% for effectiveness. Apart from that, the students' response was very enthusiastic about the Cariyāpiṭaka-based drawing and coloring book. Based on the results of the percentage of response assessments from test subjects, it can be said that the Cariyāpiṭaka-based Drawing and Coloring book is very suitable as teaching material for Level B PAUD students at Vidyananda and Vidya Dharma Kindergartens. Moral messages contained in the story (1) Ruru Raja Deer, this wise Deer has a moral message of not breaking promises, (2) This wise Bull King has a moral message of practicing patience.

Keywords: ADDIE Model Development, Early Childhood Education, *Cariyāpiṭaka*, Drawing and Coloring Books

PENDAHULUAN

Pendidikan sering diartikan sebagai perubahan perilaku seseorang agar seseorang memiliki perilaku yang baik. Namun masyarakat sering mengartikan bahwa pendidikan adalah sekadar pemberian pelajaran terhadap kelompok tertentu. Pendidikan tidak terlepas dari kegiatan pembelajaran. Proses pendidikan memerlukan proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar guru dituntut untuk dapat mewujudkan dan menciptakan situasi yang memungkinkan peserta didik untuk aktif, kreatif, dan tidak bosan. Sistem ini diharapkan peserta didik dapat secara optimal melaksanakan aktivitas belajar sehingga tujuan instruksional yang telah ditetapkan dapat tercapai secara maksimal.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) tingkat B ditujukan kepada anak usia lima sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Masa anak usia dini merupakan masa emas perkembangan, banyaknya pengalaman yang diperoleh anak melalui panca indera akan membuat otaknya menjadi subur dan berkembang. Kualitas otak anak dipengaruhi oleh faktor kesehatan, gizi, dan stimulasi atau rangsangan yang diterima anak setiap hari melalui panca inderanya. Rangsangan yang diterima oleh program PAUD tingkat B membuat anak siap mengikuti pendidikan selanjutnya.

Untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan peserta didik PAUD tingkat B, maka dibutuhkan buku yang mampu menunjang keterampilan tersebut. Pembelajaran yang berada pada PAUD memiliki buku menggambar dan mewarnai yang berbasis umum. Buku tersebut berasal dari dinas pendidikan. Pada dasarnya buku yang berasal dari dinas pendidikan merupakan buku yang sudah disesuaikan dengan kurikulum dan tema yang berlaku. Buku tersebut bermacam-macam isinya dan tema yang diambil dari kurikulum yang ada. Berdasarkan hal tersebut maka peneliti membuat sebuah produk yang nantinya akan digunakan untuk Guru PAUD tingkat B untuk menambah media pembelajaran Guru PAUD tingkat B. Produk yang dibuat peneliti adalah buku menggambar dan mewarnai berbasis *Cariyāpiṭaka* sebagai media pembelajaran Anak PAUD tingkat B di Kecamatan Getasan. Buku yang dikembangkan berisikan sebuah cerita yang berasal dari *Cariyāpiṭaka* kemudian isi dari buku tersebut berisikan cerita tentang hewan-hewan yang biasanya disukai oleh banyak anak-anak.

Pengembangan buku menggambar dan mewarnai ini didasari oleh saran dari guru PAUD tingkat B di Kecamatan Getasan, di mana buku tersebut dibuat berdasarkan kurikulum yang ada. Peneliti melakukan pengembangan didasari kurangnya media menggambar dan mewarnai berbasis Buddhis, yang ditujukan kepada guru PAUD tingkat B di Kecamatan Getasan. Adanya produk ini diharapkan guru PAUD tingkat B mengenal cerita yang berada di *Cariyāpiṭaka* dan produk yang dibuat bermanfaat bagi pendidikan pada PAUD tingkat B di Kecamatan Getasan.

Pengembangan ini dilakukan untuk anak PAUD sebagai sumber belajar. Pengembangan ini juga mengondisikan perkembangan ranah afektif, kognitif, dan psikomotor untuk anak PAUD tingkat B. Kemudian, cerita yang terdapat pada pengembangan berbasis *Cariyāpiṭaka* ini tentang perilaku raja banteng dan perilaku Ruru Raja Rusa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan buku menggambar dan mewarnai berbasis *Cariyāpiṭaka* sebagai media belajar anak PAUD tingkat B di Kecamatan Getasan dan menghasilkan efektivitas buku menggambar dan mewarnai berbasis *Cariyāpiṭaka* sebagai media belajar anak PAUD tingkat B di Kecamatan Getasan.

Penelitian relevan Murti dan Sri (2022) dengan judul “Perancangan Buku Menggambar dan Mewarnai Bertema Batik Sebagai Media Pembelajaran Batik Untuk Anak Usia 4-6 Tahun”, Mahmudah (2017) dengan judul “Pengembangan Buku Panduan Menggambar dan Mewarnai Ragam Hias dengan Teknik Gradasi pada Peserta didik Kelas V SDN Kajar 01 Pati”, dan Laili dari UNESA pada tahun 2012 dengan judul “Pengaruh Latihan 9 Motorik Halus Terhadap Keterampilan Mewarnai Bagi Anak Kelompok A di TK Aisyiyah 17 Surabaya”. Persamaan ketiga penelitian ini adalah melakukan pengembangan berdasarkan media cetak berupa buku.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan *Research & Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2015: 29), penelitian dan pengembangan adalah kajian yang sistematis tentang bagaimana membuat rancangan suatu produk, mengembangkan atau memproduksi rancangan tersebut, dan mengevaluasi kinerja produk tersebut, dengan tujuan dapat diperoleh data empiris yang dapat digunakan sebagai dasar untuk membuat produk, alat-alat dan model yang dapat digunakan dalam

pembelajaran atau nonpembelajaran. Metode penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan.

Prosedur pengembangan ini berdasarkan skema pengembangan ADDIE. Menurut langkah-langkah pengembangan produk, model penelitian dan pengembangan ini lebih rasional dan lebih lengkap. Selain itu, perencanaan dan penelitian pengembangan, berusaha mengembangkan ilmu secara sistematis berdasarkan data dari praktik. Proses yang dilakukan untuk mendapatkan data yaitu dengan menganalisis data.

Data yang diperoleh dari tahap pengumpulan data yang dilakukan disebut dengan analisis data. Analisis data ini menggunakan metode ganda atau kombinasi tipe *Exploratory Sequential Mixed Methods*. Sugiyono (2015: 387) menjelaskan bahwa metode kombinasi ini dilakukan dengan dua tahap. Tahap pertama menggunakan metode kualitatif dan sedangkan pada tahap kedua menggunakan metode kuantitatif. Pengujian yang dilakukan pada tahap ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif dengan mengedarkan angket. Data dari hasil penyebaran angket akan dihitung dengan cara dijumlahkan kemudian skor akan di presentasikan. Angka persentase tersebut selanjutnya dikelompokkan menjadi lima kategori pada tabel 1 seperti berikut:

Tabel 1 Lima kategori persentase keberhasilan

Interval	Kategori
81 – 100%	Sangat Baik
61 – 80%	Baik
41 – 60%	Cukup
21 – 40%	Kurang
1 – 20%	Sangat Kurang

Berdasarkan katogeri persentase di tabel 1, maka hasil uji validasi pengembangan buku menggambar dan mewarnai berbasis *Cariyāpiṭaka* (Vijjananda, 2009) untuk anak PAUD Tingkat B dikatakan layak untuk diuji cobakan apabila angka rata-rata presentase minimal mencapai katagori baik (>60%). Hasil angket yang berisi masukan dan saran dari para ahli kemudian dicocokkan dengan masukan dan saran dari ahli yang lain. Pencocokan dari beberapa ahli ini digunakan untuk merevisi produk yang dikembangkan oleh peneliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan dengan model ini memungkinkan peneliti menggarap produk, melakukan perbaikan, dan pemantapan produk. Peneliti melakukan penelitian hanya sebatas pengembangan dan menghasilkan produk yang dapat digunakan dalam proses pendidikan. Bahan ajar yang dibuat merupakan bahan ajar yang sudah melakukan proses validasi untuk mengetahui kelayakan buku yang dibuat dan materi yang ada dalam buku tersebut cocok sebagai bahan ajar.

Media yang dikembangkan merupakan berbentuk buku menggambar dan mewarnai berbasis *Cariyāpiṭaka* untuk anak PAUD Tingkat B. Media ini berisikan dua tema dari Kitab *Cariyāpiṭaka* tentang ruru raja rusa dan raja banteng. Kedua tema tersebut diambil karena di dalamnya mengandung makna yang diperlukan untuk membentuk karakter pada anak PAUD Tingkat B. Pengembangan yang dilakukan oleh peneliti ini dari bulan Januari tahun 2023 di mana pengembangan ini menggunakan metode *ADDIE*.

1. Tahap Analisis (*Analysis*)
 - a) Analisis Kebutuhan

Proses awal yang dilakukan peneliti dalam penelitian adalah tahap analisis. Pada tahap analisis peneliti melakukan pengamatan terhadap pembelajaran yang dilakukan pada TK Vidya Dharma dan TK Vidyananda pada tanggal 28 September 2023, pada TK Vidya Dharma untuk media menggambar masih sangat kurang sedangkan pada TK Vidyananda untuk kegiatan menggambar dan mewarnai belum memiliki buku untuk peserta didik. *Cariyāpiṭaka* ini berisikan beberapa cerita yang hampir mirip dengan kisah Jataka di mana cerita yang ada di dalamnya mengandung pesan moral yang dapat membentuk karakter pada peserta didik.

b) Analisis Kurikulum TK

Pengembangan buku menggambar dan mewarnai berbasis *Cariyāpīṭaka* ini terpaku pada kurikulum yang ada. Pada pembelajaran yang dilakukan terdapat Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar ((KD) yang menjadi standar pencapaian peserta didik PAUD.

2. Tahap Desain (*Design*)

Desain yang dibuat oleh peneliti adalah pembuatan *prototype* produk yang akan dikembangkan oleh peneliti berdasarkan kurikulum yang ada pada pendidikan PAUD Tingkat B Kurikulum 2013. Namun sebelum peneliti melakukan desain, peneliti menentukan cerita yang terdapat pada *Cariyāpīṭaka* yang sesuai dengan kurikulum 2013. Pembuatan *prototype* ini disesuaikan dengan beberapa masukan yang diberikan oleh guru PAUD Tingkat B.

Pada tahap desain ini, peneliti melakukan uji validasi terhadap *prototype* yang telah dibuat sebelum dikembangkan menjadi produk jadi. Produk *prototype* ini di uji validasi oleh beberapa ahli seperti, ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Pengujian ini berguna untuk memperbaiki produk dan membuat pengembangan menjadi lebih baik. Hasil dari validasi ini akan digunakan sebagai bahan pertimbangan perbaikan produk yang akan dikembangkan. Namun jika produk tidak ada masukan dari para ahli, maka pengerjaan produk akan berlanjut ke tahap berikutnya.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Peneliti akan memaparkan pengembangan Buku Menggambar dan Mewarnai berbasis *Cariyāpīṭaka* untuk Anak PAUD Tingkat B. Pemaparan ini berkaitan dengan Buku Menggambar dan Mewarnai berbasis *Cariyāpīṭaka* untuk mengasah kemampuan peserta didik PAUD Tingkat B seperti kemampuan afektif, kognitif, dan psikomotor. Pengembangan ini dilakukan melalui beberapa tahap seperti, validasi, uji coba produk, revisi produk, hingga menjadi produk akhir. Berikut tahap yang dilakukan oleh peneliti:

1) Tahap Validasi Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk mengetahui dan memastikan bahwa buku menggambar dan mewarnai berbasis *Cariyāpīṭaka* yang telah dikembangkan sesuai dengan tahap perkembangan anak PAUD Tingkat B. Pada tahap validasi ini, peneliti menunjuk Tukiyeem, Sri Siyami, S.Pd.B., S.Pd., dan Sukhitta Dewi, S.Pd.B., M.Pd. sebagai ahli materi. Ahli materi yang di tunjuk merupakan pengajar di masing-masing instansi pendidikan. Penilaian ini dilakukan secara langsung menggunakan media cetak di mana produk tersebut disusun dan diberikan kepada para ahli beserta lembar validasi. Hasil dari penilaian ini digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk yang dikembangkan. Skor tertinggi dalam setiap pertanyaan adalah 5 dan skor yang paling rendah adalah 1.

Tabel 2 Validasi Materi

No.	Pertanyaan	Ahli	Ahli	Ahli
		Materi	Materi	Materi
		1	2	3
1.	Ketepatan pemilihan materi berdasarkan KI dan KD	5	5	5
2.	Kejelasan uraian materi berdasarkan kurikulum	4	5	5
3.	Keruntutan penyajian materi	4	4	4
4.	Kelengkapan materi	4	4	4
5.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran berdasarkan kurikulum	4	4	4
6.	Kesesuaian ilustrasi dengan materi	4	5	4
7.	Penggunaan bahasa dalam penyajian materi dapat dipahami	4	5	5
8.	Kesesuaian materi dengan kebutuhan anak PAUD Tingkat B	4	4	5
9.	Kesesuaian judul dengan materi yang disajikan	4	5	5
10.	Kesesuaian konsep materi	4	4	4
11.	Sistematis penyajian logis	3	4	4
12.	Materi sesuai dengan kebutuhan anak PAUD Tingkat B	4	4	5
13.	Ketepatan pemilihan gambar untuk memperjelas isi materi	5	4	5
14.	Materi disajikan secara sederhana dan jelas	4	4	4
	Jumlah	57	61	63
	Rata-rata	4,07	4,35	4,5
	Presentase	81,4%	87,1%	90%

Hasil validasi dari ketiga ahli materi pada tabel 2 menunjukkan persentase sebesar 81,4% untuk ahli materi I, 87,1% untuk ahli materi II, dan 90% untuk ahli materi III. Rata-rata persentase dari ketiga ahli materi tersebut adalah 86,1%. Jumlah persentase tersebut menunjukkan bahwa materi dari produk

yang dikembangkan dikategorikan sangat baik. Meskipun demikian pada kolom komentar terdapat beberapa masukan dari ahli materi. Masukan dari ahli materi I mengenai pengembangan buku menggambar dan mewarnai ini untuk menambahkan aktivitas seperti aspek bahasa dan kognitif dan di akhir cerita ditambah kesimpulan dari cerita. Masukan dari ahli materi II yaitu untuk memperjelas tulisan dalam gambar dan untuk memperhatikan jenis dan ukuran tulisan. Komentar dari ahli materi III bahwa pengembangan ini telah sesuai dengan pelajaran sangat bagus untuk pengembangan karakter bagi anak, dan gambar serta materi yang mudah dipahami anak sangat bagus.

2) Validasi Ahli Media

Ahli media merupakan ahli yang diperlukan pada pembuatan buku menggambar dan mewarnai berbasis *Cariyāpiṭaka*. Pemilihan ahli media ini sangat penting dalam pengembangan buku menggambar dan mewarnai berbasis *Cariyāpiṭaka*. Peneliti memilih Didik Susilo, S.Pd. sebagai ahli media 1 dan Herman, S.Pd., M.Pd. sebagai ahli media 2. Pemilihan ahli ini didasari oleh pendidikan yang dilakukannya dan karya yang telah dibuatnya melalui bidang *R&D*. Proses yang dilakukan dalam validasi ahli media ini dengan mengirimkan buku menggambar dan mewarnai berbasis *Cariyāpiṭaka* serta melampirkan angket yang nantinya akan di isi oleh ahli media. Skor tertinggi dalam pertanyaan yang dibuat oleh peneliti adalah 5 dan skor terendah dalam pertanyaan peneliti adalah 1. Penyertaan kolom komentar atau kolom masukan juga diperlukan untuk pengembangan produk. Hasil dari validasi serta masukan akan digunakan sebagai acuan dalam perbaikan produk.

Tabel 3 Validasi Media

No.	Pernyataan	Ahli Media 1	Ahli Media 2
1.	Kemenarikan gambar dalam cover buku	5	4
2.	Kesesuaian letak teks pada cover buku	5	4
3.	Ketepatan <i>font</i> pada cover buku	5	4
4.	Kesamaan tokoh pada cover buku	4	5
5.	Penyajian gambar pada buku menarik	5	4
6.	Relevansi gambar dengan tema	5	4
7.	Penempatan gambar sesuai dengan cerita	5	4
8.	Kesesuaian <i>font</i> pada isi buku	5	4
9.	Kesesuaian awan percakapan pada gambar	4	5
10.	Ketepatan tata letak teks pada percakapan	5	4
11.	Kesesuaian halaman percakapan pada buku	5	2
12.	Keterbacaan teks pada buku	5	2
13.	Ukuran buku menggambar dan mewarnai sudah sesuai	4	4
14.	Buku menggambar dan mewarnai mudah digunakan	4	4
15.	Berat dan ketebalan buku menggambar	4	4
16.	Media buku menarik perhatian peserta didik	5	4
	Jumlah	75	62
	Rata-rata	4,6	3,87
	Presentase	93,75%	77,5%

Hasil validasi dari ahli media pada tabel 3 menunjukkan persentase sebesar 93,75% dari ahli media pertama dan 77,5% dari ahli media kedua. Rata-rata persentase dari kedua ahli media yaitu 85,62%. Hasil rata-rata dari kedua ahli media pada produk menggambar dan mewarnai berbasis *Cariyāpiṭaka* yang telah di kembangkan oleh peneliti mendapat kategori sangat baik dengan revisi seperlunya.

3) Hasil Uji Coba

Proses uji coba dilakukan di PAUD Vidya Nanda dan PAUD Vidyadharm. Pada proses uji coba ini, peneliti memfokuskan uji coba produk kepada anak PAUD Tingkat B. Selama anak PAUD Tingkat B mendengarkan cerita yang dibacakan oleh gurunya, anak PAUD Tingkat B tersebut mendengarkan dengan tenang dan sesekali menunjuk gambar hewan yang berada pada buku yang dibacakan oleh guru. Setelah guru selesai membacakan cerita yang ada pada buku menggambar dan mewarnai tersebut, guru memberikan beberapa pertanyaan mengenai pesan moral yang berada pada cerita tersebut. Setelah itu, peserta didik diminta untuk melakukan kegiatan yang berada di buku menggambar dan mewarnai tersebut.

Tabel 4 Hasil Observasi Anak PAUD Vidyananda dan PAUD Vidya Dharma Tingkat B

No.	Hal yang Diamati	Ya	Tidak
1.	Peserta didik mendengarkan cerita yang dibacakan oleh guru.	√	
2.	Peserta didik merespons pertanyaan yang dilontarkan oleh guru.	√	
3.	Peserta didik dapat membedakan karakter yang ada di buku menggambar dan mewarnai.	√	
4.	Peserta didik mampu memahami pesan moral yang disampaikan melalui buku menggambar dan mewarnai.	√	
5.	Peserta didik mampu mengerjakan tugas yang ada di buku menggambar dan mewarnai.	√	

Tabel 5 Hasil Observasi Guru PAUD Vidyananda dan PAUD Vidya Dharma Tingkat B

No.	Hal yang Diamati	Ya	Tidak
1.	Media yang dikembangkan mudah digunakan oleh guru.	√	
2.	Guru menggunakan buku menggambar dan mewarnai untuk berinteraksi dengan peserta didik.	√	
3.	Guru menggunakan buku menggambar dan mewarnai dengan semangat.	√	
4.	Guru menyampaikan pesan moral yang ada pada buku menggambar dan mewarnai.	√	
5.	Guru melakukan improvisasi untuk menarik perhatian peserta didik dan berkomunikasi.	√	
6.	Guru melakukan pembelajaran mengacu pada buku menggambar dan mewarnai.	√	

Data observasi pada tabel 4 dan tabel 5 didapat melalui pengamatan aktivitas peserta didik dan guru PAUD Tingkat B selama menggunakan buku menggambar dan mewarnai berbasis *Cariyāpiṭaka*. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti dapat diketahui informasi bahwa sebagai berikut: 1) peserta didik terlihat tertarik dan antusias terhadap buku menggambar dan mewarnai berbasis *Cariyāpiṭaka*; 2) peserta didik mendengarkan cerita yang diberikan oleh guru dengan cermat; 3) peserta didik mampu memahami pesan moral yang ada pada buku menggambar dan mewarnai; 4) peserta didik mampu mengerjakan tugas yang berada di buku menggambar dan mewarnai. Pada saat melakukan uji coba produk, peserta didik langsung tertarik dan mulai membentuk lingkaran dan duduk di kursi masing-masing untuk mendengarkan guru bercerita. Antusias peserta didik juga dapat dilihat ketika guru mulai membacakan cerita yang berada pada buku menggambar dan mewarnai.

Hasil observasi menunjukkan bahwa tidak terdapat kendala dalam penggunaan buku menggambar dan mewarnai *Cariyāpiṭaka* selama uji coba. Respons yang diberikan oleh guru dan peserta didik menunjukkan bahwa buku menggambar dan mewarnai *Cariyāpiṭaka* diterima dengan baik sebagai media pembelajaran PAUD Tingkat B. Selain itu, peneliti juga mendapat respons dan masukan dari guru PAUD Tingkat B yaitu: 1) buku menggambar dan mewarnai *Cariyāpiṭaka* yang telah dikembangkan oleh peneliti dapat membantu pembelajaran. Guru menyampaikan kepada peneliti bahwa dengan adanya buku menggambar dan mewarnai *Cariyāpiṭaka* dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi; 2) buku menggambar dan mewarnai dapat menumbuhkan karakter yang ada pada peserta didik sesuai dengan pesan moral yang ada pada buku menggambar dan mewarnai *Cariyāpiṭaka*. Guru juga menyampaikan bahwa buku menggambar dan mewarnai *Cariyāpiṭaka* mampu menyajikan pesan moral dan mendorong peserta didik untuk melakukan perbuatan yang berada pada isi buku menggambar dan mewarnai *Cariyāpiṭaka* tersebut; dan 3) tampilan serta materi yang ada pada buku menggambar dan mewarnai *Cariyāpiṭaka* dapat menarik antusias peserta didik. Visual yang menarik dapat mendorong peserta didik untuk memahami isi dari buku menggambar dan mewarnai *Cariyāpiṭaka*. Guru juga menjelaskan bahwa peserta didik sangat antusias terhadap cerita yang memiliki visual yang menarik (Tukiyem dan Sri Siyami, S.Pd.B., S.Pd., wawancara Senin-Selasa, 29-30 Mei 2023). Selain respons, guru PAUD Tingkat B juga memberikan masukan kepada peneliti.

Tabel 6 Efektifitas Penggunaan Produk

No.	Pernyataan	Guru Vidyananda	Guru Vidya Dharma
1.	Media yang dikembangkan mudah digunakan oleh guru.	5	4
2.	Guru menggunakan buku menggambar dan mewarnai untuk berinteraksi dengan peserta didik.	5	4
3.	Guru menggunakan buku menggambar dan mewarnai dengan semangat.	5	4
4.	Guru menyampaikan pesan moral yang ada pada buku menggambar dan mewarnai.	4	5
5.	Guru melakukan improfisasi untuk menarik perhatian peserta didik dan berkomunikasi.	5	4
6.	Buku menggambar dan mewarnai berbasis <i>Cariyāpiṭaka</i> ini mudah digunakan dan mudah dibawa.	5	4
	Jumlah	29	25
	Rata-rata	4,8%	4,7%
	Presentase	96,6%	83,3%

Berdasarkan data di tabel 6, persentase efektifitas pada guru PAUD Vidyananda memperoleh 96,6% dan PAUD Vidya Dharma memperoleh persentase sebesar 83,3%. Rata-rata dari jumlah kedua guru ini memperoleh persentase 89,95%. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa buku menggambar dan mewarnai berbasis *Cariyāpiṭaka* ini sangat efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil penelitian Sukodoyo (2018), media pembelajaran yang baik sangat mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang diajarkan dengan menerapkan cinta kasih dan kasih sayang membawa ketenangan dan kedamaian bagi peserta didik dalam belajar. Sejalan dengan penelitian Wijayanto et al. (2021) melalui media pembelajaran peserta didik menjadi lebih semangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran merupakan indikasi bahwa pesan moral yang ingin disampaikan melalui video wayang *Jātaka* telah tersampaikan dengan baik. Pengembangan buku menggambar dan mewarnai berbasis *Cariyāpiṭaka* ini sangat efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran di PAUD.

Hasil penelitian Purnama at al. (2022) menyatakan bahwa LKPD ini dapat memotivasi peserta didik untuk mempelajari materi. LKPD ini memuat soal yang mengarahkan peserta didik untuk memberikan tanggapan/pendapat dan identifikasi dari gambar dan tabel yang disajikan yang dapat meningkatkan aspek kognitif analitis. Selain itu, LKPD ini juga dapat meningkatkan aspek afektif pada soal yang menginstruksikan peserta didik untuk membuat cerita pengalaman yang mencerminkan sikap melestarikan candi-candi Buddhis dan penerapan praktik *Brahmāvihāra*. LKPD ini juga menuntun peserta didik untuk membaca sehingga dapat melatih literasi. Manfaat lain dari penggunaan LKPD ini adalah dapat melatih kemandirian peserta didik sehingga belajar tetap dapat dilakukan sekalipun tidak ada guru atau pembimbing. Dengan demikian, LKPD dan buku menggambar dan mewarnai berbasis *Cariyāpiṭaka* ini dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman materi dan menambah sumber belajar lain bagi guru. Berkaitan dengan pengembangan produk selanjutnya, guru dapat menggunakan *google sites* sebagai ruang kerja kolaborasi dengan beberapa pengembang media, seperti pembuat game, video, dan media lainnya untuk melengkapi konten yang kosong (Listyo et al., 2022). Buku menggambar dan mewarnai berbasis *Cariyāpiṭaka* dapat dimasukkan dalam *google sites* atau digital guna mempermudah peserta didik dalam belajar menggunakan media digital yang kekinian.

Berdasarkan penelitian Sehati et al. (2020) bahwa media belajar yang baik membawa hasil yang baik untuk hasil belajar peserta didik. Pesan moral berterima kasih dan menyayangi binatang membantu guru dalam mencapai aspek nilai moral dan agama. Beberapa permainan seperti mengurutkan bilangan dan menyusun huruf menjadi kata yang disisipkan menjadikan buku ini interaktif juga dapat membantu anak untuk mencapai aspek kognitif dan fisik motorik. Aspek lain yang dapat dicapai yaitu sosial emosional peserta didik dengan mengajak untuk bekerja sama dan bermain dalam cerita. Sedangkan berdasarkan hasil penelitain Ratana et al. (2020) dalam pendidikan di PAUD perkembangan karakter yang diperoleh anak melalui (1) kerja sama, tanggung jawab, kesabaran, disiplin, budi pekerti, mau berbagi, kepedulian terhadap kebersihan, kemandirian; (2) Bagaimana mengembangkan karakter guru melalui keteladanan dan bimbingan; dan (3) Pengaruh

terhadap perkembangan karakter pada anak yang mampu bekerjasama dalam keluarga dan masyarakat, bertanggung jawab, sabar, disiplin, berperilaku baik, berbagi, menjaga kebersihan, dan mandiri. Dengan demikian buku ini dapat membantu guru dalam pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini dalam mencapai aspek perkembangan moral dan sosial emosional.

PENUTUP

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti ini mendapatkan kesimpulan. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk yang berupa buku menggambar dan mewarnai berbasis *Cariyāpīṭaka* dalam bentuk cetak berdasarkan model pengembangan ADDIE. Cerita yang digunakan dalam pembuatan buku menggambar dan mewarnai ini menggunakan Kitab *Cariyāpīṭaka* yang mengandung pesan moral mengenai tidak mengingkari janji dan melatih kesabaran. Tahap pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti yaitu; 1) proses analisis (*analysis*) yang berupa menganalisis kebutuhan, kurikulum, dan Kitab *Cariyāpīṭaka*, 2) tahap desain (*design*) dengan melakukan pembuatan sketsa dan *story board*, 3) tahap pengembangan (*development*) dengan membuat produk dan melakukan validasi terhadap beberapa ahli, 4) tahap implementasi (*implementation*) berupa ujicoba produk kepada pengguna, dan 5) tahap evaluasi (*evaluation*) berupa evaluasi terhadap buku menggambar dan mewarnai berbasis *Cariyāpīṭaka* yang dikembangkan. Berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media mendapatkan jumlah presentase sebesar 86,1% untuk ahli materi dan 85,62% untuk ahli media. Sedangkan persentase efektifitas pada guru PAUD Vidyananda memperoleh 96,6% dan PAUD Vidya Dharma memperoleh persentase sebesar 83,3%. Rata-rata dari jumlah kedua guru ini memperoleh persentase 89,95%. Hasil presentase tersebut menunjukkan bahwa buku menggambar dan mewarnai berbasis *Cariyāpīṭaka* ini dalam kategori sangat baik secara segi isi, sangat baik secara segi tampilan, dan penggunaan buku menggambar dan mewarnai berbasis *Cariyāpīṭaka* ini sangat efektif. Sehingga produk buku menggambar dan mewarnai ini dinyatakan layak sebagai bahan ajar bagi peserta didik khususnya PAUD Tingkat B.

DAFTAR RUJUKAN

- Laili, Rizqi Nur. (2012). *Pengaruh Latihan 9 Motorik Halus Terhadap Keterampilan Mewarnai Bagi Anak Kelompok A di TK Aisyiyah 17 Surabaya*. UNESA.
- Listyo, D., Sukodoyo, S., & Waluyo, W. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website *Google Sites* untuk Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti Smp Kelas VIII pada Masa Pandemi. *Jurnal Pencerahan*, 15(1), 7-24. <https://doi.org/10.58762/jupen.v15i1.65>
- Mahmudah, Nurul. (2017). *Pengembangan Buku Panduan Menggambar dan Mewarnai Ragam Hias dengan Teknik Gradasi pada Peserta didik Kelas V SDN Kajar 01 Pati*.
- Murti, Daru Anggara Murti & Sri Puji Astuti. (2022). *Perancangan Buku Menggambar dan Mewarnai Bertema Batik Sebagai Media Pembelajaran Batik untuk Anak Usia 4-6 Tahun*. *Jurnal PENA* Vol. 36 Edisi Khusus Unikal. Diambil 04 Desember 2022.
- Paud Admin. (2016). *Memahami Pendidikan Anak Usia Dini*. <http://paud.kemdikbud.go.id/2016/03/30/memahami-pendidikan-anak-usia-dini/>. (diakses pada 30 November 2022).
- Paud Jateng. (2015). *Pengertian Pembelajaran Seni Anak Usia Dini (PAUD)*. <https://www.paud.id/pengertian-pembelajaran-seni-anak-usia-dini/>. (diakses pada 30 November 2022).
- Purnama, I., Sukodoyo, S., & Waluyo, W. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Lembar Kerja Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Buddha Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pencerahan*, 15(2), 15-32. <https://doi.org/10.58762/jupen.v15i02.110>
- Ratana, V., Sukodoyo, S., & Dewi, S. (2020). The Establishment of Ethics in the Kindergarten of Vidya Dharma in Semarang District. *Jurnal Pencerahan*, 13(1), 1-11. <https://doi.org/10.58762/jupen.v13i1.46>
- Sehati, S., Sukodoyo, S., & Waluyo, W. (2020). Development of Pop-Up Book Theory Dalhadhamma Jātaka as Lesson Media Early Childhood Education Programs. *Jurnal Pencerahan*, 13(2), 1-17. <https://doi.org/10.58762/jupen.v13i2.47>
- Sugiyono. (2015a). *Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif dan R&D*. Bandung (ID): Alfabeta 29.

Sugiyono. (2015b). *Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif dan R&D. Bandung (ID):* Alfabeta 387.

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>

Vijjananda, Handaka (Ed). (2009). *Suttapiṭaka Khuddakanikāya Cariyāpitaka*. Medan: Indonesia Tipitaka Center.

Wijayanto, G., Sukodoyo, S., & Endah Ekowati, W. (2021). Development Of Jātaka Puppet Videos As Learning Media For Adi Sekha Students At Adhicitta Buddhist Sunday School. *Jurnal Pencerahan*, 14(2), 13-28. <https://doi.org/10.58762/jupen.v14i2.61>