

**PENGEMBANGAN BUKU *POP-UP* MATERI *DALHADHAMMA JĀTAKA*
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**

***DEVELOPMENT OF POP-UP BOOK THEORY DALHADHAMMA JĀTAKA
AS LESSON MEDIA EARLY CHILDHOOD EDUCATION PROGRAMS***

Sehati¹, Sukodoyo², Waluyo³

Pendidikan Keagamaan Buddha, Sekolah Tinggi Agama Buddha Syailendra
sehatiratanadevi9@gmail.com¹; sukodoyo@syailendra.ac.id²; waluyo@stabnsriwijaya.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pembuatan buku *Pop-up* materi *Dalhadhamma Jātaka* sebagai media pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* level empat. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, pembuatan buku *Pop-up* materi *Dalhadhamma Jātaka* terdiri dari beberapa tahap sebagai berikut: (a) *analyze*, pada tahap ini dilakukan observasi dan wawancara yang menyatakan bahwa guru membutuhkan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif berbasis tiga dimensi untuk mencapai aspek perkembangan. (b) *design*, langkah-langkah yang dilakukan adalah menentukan materi cerita, menentukan nilai moral yang akan disampaikan, dan pengubahan naskah agar dapat dipahami oleh anak usia dini. (c) *development*, pada tahap ini peneliti merancang ilustrasi sesuai dengan alur cerita dengan menggunakan beberapa teknik dalam membuat *Pop-up*. Produk yang dihasilkan dalam proses ini adalah dua seri buku *Pop-up* yang mengandung nilai moral berterima kasih dan menyayangi binatang. (d) *implement*, peneliti telah melakukan uji coba terbatas kepada tiga belas siswa TK dan empat guru TK Buddhis Kabupaten Semarang. (e) *evaluate*, evaluasi produk berupa saran yaitu perbaikan kualitas produk agar dapat bertahan lama.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Buku *Pop-up*, Pendidikan Anak Usia Dini.

Abstract

The goal of this research is to know the process of making Pop-up book theory Dalhadhamma Jātaka as lesson media for Early Childhood Education Programs. This research used the research and development methods in four-levels. Based on the research and discussion which have been done, the making of pop-up book theory Dalhadhamma Jātaka consists of steps as follows: (a) analysis, in this step observation and interview were done to state that the teacher needed innovative and interactive lesson media basic on three dimensions to reach developmental aspects. (b) design, the steps were done to determine the theory of story, and moral value to be delivered, and the script composing to be understood by early childhood. (c) development, at this step the researcher, made the illustration corresponding to the storyline by using many techniques on making Pop-up. The product resulting from this process was the two-book series contained being thankful and loving animal's moral value, (d) implementation, the researcher conducted limited trials to thirteen kindergarten students and four kindergarten Buddhist teachers in Semarang Regency (e) evaluation, the evaluation of the product was done in the form of suggestion in the sense of quality product improvement so that it can be long-lasting.

Keywords: Lesson Media, Pop-up Book, Early Childhood Education Programs

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memberikan rancangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014). Aspek perkembangan yang akan dicapai dalam jenjang ini yaitu nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni. Pendidikan keluarga yang diajarkan Buddha tertuang dalam *Sigalovada Sutta*, *Dīgha Nikāya* mengajarkan tentang kewajiban orang tua kepada anak untuk memberikan pengetahuan atau pendidikan yang layak. Terdapat lima cara mendidik anak menurut Buddha yaitu, mengarahkan anak pada pandangan benar, menerapkan *Pañcasīla* Buddha sejak dini, mengajarkan hukum karma menghormati pada yang patut dihormati, dan mengajarkan cinta kasih (Walshe, 1987: 491). Dari uraian tersebut orang tua harus mengarahkan anak pada pandangan benar untuk dapat mengetahui dan dapat membedakan hal yang baik dan benar.

Hal ini agar anak dapat menentukan setiap keputusan yang diambil serta menumbuhkan kebijaksanaan anak. menerapkan *Pañcasīla* Buddha yang terdiri dari tidak membunuh, tidak mencuri, tidak berzinah, tidak berbohong, dan tidak bermabuk-mabukan. Hal itu bertujuan agar anak selalu patuh terhadap aturan-aturan baik dan mempunyai perilaku yang tidak tercela. Setiap tindakan yang dilakukan anak akan menimbulkan sebuah akibat, penting untuk menanamkan pengertian hukum karma. Segala sesuatu yang didapat harus diterima karena merupakan hasil dari perbuatan masa lampau, sehingga selalu mempunyai rasa bersyukur, rasa berterima kasih, serta tidak mudah menyalahkan orang lain saat menerima musibah. Orang tua juga harus menanamkan pengetahuan terhadap anak tentang kedudukannya sebagai makhluk sosial yaitu tidak bisa hidup sendirian. Oleh karena itu orang tua harus mengajarkan anak untuk menghormati yang patut dihormati seperti orang tua, orang yang lebih dewasa, serta orang yang telah berjasa dalam kehidupannya. Hal mendasar lainnya yang perlu diterapkan sejak dini adalah rasa cinta kasih, saat anak dibiasakan untuk mempunyai rasa cinta kasih akan membawa dampak baik bagi anak seperti tidak mempunyai rasa dendam dan iri.

Guru menyampaikan materi menggunakan metode dan media agar dapat mencapai aspek perkembangan yang akan dicapai. Strategi maupun media yang digunakan akan membantu guru dalam menyampaikan tujuan pembelajaran. Penggunaan media dapat merangsang pemahaman anak dalam penyerapan informasi yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran hendaknya mampu mengikuti pola pikir anak yang akan diajar, hal ini agar media dapat menyampaikan materi sesuai dengan pola pikir siswa. Mempertimbangkan relevansinya agar guru mengetahui bahwa media tersebut masih layak dipakai atau tidak. Selain itu pembuatan media hendaknya mempertimbangkan minat siswa agar daya tarik siswa terhadap media tersebut tinggi.

Penggunaan media diselaraskan dengan metode yang akan digunakan saat mengajar. Banyak sekali metode pembelajaran yang digunakan misalnya ceramah, *student center*, studi kasus, eksperimen, dan sebagainya. Pendidikan yang berkembang di Indonesia saat ini lebih mengedepankan pendidikan karakter melalui kurikulum 2013. Hal tersebut membuat guru harus lebih inovatif dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran serta media yang digunakan.

Salah satu media yang dapat menarik perhatian anak adalah buku *Pop-up*. Media tersebut merupakan buku yang dapat menimbulkan efek tiga dimensi ketika dibuka. Buku *Pop-up* ini bisa menjadi salah satu media yang dapat menarik keaktifan serta kreativitas

anak. Buku ini banyak mengundang ketertarikan anak karena desain dan penampakan tiga dimensinya yang menarik. Buku *Pop-up* dapat menarik rasa penasarannya terhadap teknik yang digunakan untuk membuat *Pop-up* sehingga ketika buku *Pop-up* dibuka akan terdapat gambar yang timbul, selain itu buku *Pop-up* akan dapat membuat imajinasi anak menjadi terasah dan juga mendorong anak untuk dapat menemukan hal baru. Penggunaan buku *Pop-up* ini juga menjadi salah satu daya tarik bagi siswa untuk membiasakan budaya membaca sejak dini, dan akan menjadi kebiasaan serta membawa dampak baik bagi perkembangan anak. Selain itu media *Pop-up* belum banyak ditemukan di sekolah PAUD dan TK khususnya pada sekolah PAUD dan TK Buddhis.

Data yang diperoleh oleh peneliti pada saat observasi yaitu adanya sikap dari anak yang kurang baik di salah satu sekolah TK Buddhis di Kabupaten Semarang, seperti tidak menggunakan bahasa yang baik kepada guru, tidak mengucapkan terima kasih saat dibantu, tidak mendengarkan saat pelajaran, hingga perilaku tempertantrum.

Sikap kurang baik yang lain yaitu perilaku anak yang cenderung melakukan kekerasan. Berdasarkan observasi peneliti menemukan perilaku kekerasan antar siswa. Beberapa siswa berkelahi saat bermain pada jam istirahat. Perilaku tersebut mengakibatkan salah seorang siswa kesakitan dan menangis. Upaya yang dilakukan guru untuk mengatasi hal itu adalah dengan memisah kedua siswa tersebut dan memberi nasihat untuk tidak berkelahi.

Hal-hal tersebut menjadi faktor yang sangat memengaruhi sikap siswa saat mengikuti pembelajaran. Guru dituntut untuk menyampaikan tujuan pembelajaran tidak hanya untuk mencapai aspek pengetahuan namun juga aspek lainnya seperti aspek sikap moral siswa yang baik. Oleh karena itu, tugas guru dalam menanamkan nilai moral menjadi lebih berat.

Pembuatan *Pop-up* diharapkan dapat menjadi sebuah inovasi media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah PAUD. Pengembangan buku *Pop-up* ini akan dapat menjadikan media pembelajaran semakin variatif dan akan dapat menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa. Kelebihan dari media ini adalah belum banyak digunakan pada sekolah PAUD dan TK terutama pada sekolah PAUD dan TK Buddhis.

Pop-up Book merupakan buku yang bisa berpotensi gerak dan interaksi melalui penggunaan mekanisme kertas seperti lipatan, slide, gulungan, dan roda (Dzuanda 2011: 23). Menurut Ann Montanaro (Dzuanda, 2011:1) buku *Pop-up* memiliki kelebihan antara lain memberikan sebuah cerita yang menarik, memberikan sebuah kejutan, kesan yang disampaikan dalam sebuah cerita semakin kuat, membuat cerita seperti nyata.

Berdasarkan pendapat tersebut, buku *Pop-up* adalah buku yang dapat menimbulkan efek tiga dimensi ketika dibuka. Hal tersebut merupakan gabungan dari beberapa teknik seperti memotong kertas, menumpuk serta menempelkan berapa kertas sehingga terbentuk sebuah bangun di atas kertas. Beberapa hal yang menjadi kelebihan buku ini yaitu membuat cerita yang disampaikan oleh guru dapat menarik perhatian siswa, sehingga membuat siswa lebih antusias dalam mendengarkan cerita. Efek tiga dimensi yang ditimbulkan akan memberi siswa terkejut saat pertama kali melihatnya, hal ini membuat siswa semakin penasaran akan cerita yang dibawakan oleh guru. Dengan kejutan tersebut akan membuat anak mudah mengingat cerita yang disampaikan guru. Dengan demikian akan membawa kesan pada memori yang kuat kepada anak. selain itu cerita yang dibawakan oleh guru seakan-akan menjadi nyata meskipun media yang digunakan adalah buku. Hal ini menjadi

alasan buku *Pop-up* dapat menjawab tantangan sebagai media pembelajaran yang inovatif dan kreatif.

Jātaka merupakan salah satu kitab dalam agama Buddha yang mengisahkan kehidupan lampau Buddha Gotama. Kitab ini termasuk dalam bagian dari *Kanon Pāli* yang terdapat dalam *Khuddhaka Nikāya*. Isi dari kitab *Jātaka* merupakan kumpulan kisah kehidupan lampau Buddha yang berjumlah 557 cerita (U Ko lay, 2000: 231). *Jātaka* menceritakan kisah seorang *Bodhisattva* (calon Buddha) dalam menyempurnakan *Pāramittā* dan mencapai tingkat kesucian. *Paramitta* merupakan sifat luhur yang harus dimiliki oleh seorang calon Buddha. *Paramitta* terdiri dari *dāna* (kemurahan hati), *sīla* (kemoralan), *nekkhamma* (pelepasan), *paññā* (kebijaksanaan), *virīya* (ketekunan atau semangat), *khanti* (kesabaran), *sacca* (kejujuran), *adhiṭṭhāna* (kebulatan tekad), *mettā* (cinta kasih), *upekkhā* (keseimbangan batin). Dalam *Jātaka* ini *Bodhisattva* menyempurnakan *Pāramittānya* untuk mencapai tingkat kebuddhaan. Setiap cerita *Jātaka* dilatarbelakangi oleh salah satu *Pāramittā*, misalnya dalam satu *Jātaka* tersebut menceritakan kemurahan hati *Bodhisattva*, kesabaran *Bodhisattva* ataupun kebijaksanaannya.

Dalam penelitian ini dipilih *Dalhadhamma Jātaka* yang menceritakan seekor gajah istana yang gagah perkasa. Gajah tersebut memenangkan segala peperangan, berjasa dalam kejayaan kerajaan. Setelah gajah tersebut beranjak usia tua, gajah tersebut disisihkan di gudang dan hanya digunakan untuk membawa kotoran sapi yang akan dijadikan pot pada saat itu. Kemudian *Bodhisattva* yang pada saat itu terlahir menjadi menteri kerajaan bertemu dengan gajah tersebut. Gajah membicarakan kegelisahannya tersisih di usia yang sudah lanjut, kemudian memohon bantuan menteri untuk mengembalikan kehormatan gajah yang telah berjasa bagi kerajaan. Kemudian menteri bertemu raja untuk memberitahukan bahwa sudah sepantasnya menghargai mereka yang telah berjasa bagi kejayaan kerajaan. Setelah itu raja mengembalikan kehormatan gajah tersebut (Johan Wijaya, 2008: 535). Cerita *Dalhadhamma Jātaka* ini dipilih sebab dalam cerita ini tersirat nilai moral yaitu rasa syukur dan terima kasih pada sesuatu hal yang telah berjasa ataupun yang telah membantu kehidupan suatu makhluk.

Kedua nilai moral ini akan baik apabila diterapkan sejak dini. Melalui tokoh menteri, cerita ini menyampaikan pesan moral mengormati ia yang patut dihormati, seperti orang tua, orang yang lebih dewasa, dan orang yang telah berjasa dalam kehidupan kita. Dalam arti lain dapat menjadi *kalyanamitta* atau sahabat yang baik, dimana sahabat itu akan memperingatkan pada hal-hal yang merugikan dan mendukung pada hal-hal yang bermanfaat. Tokoh gajah, mengajarkan untuk tetap berbuat baik pada saat kondisi apapun dan pada siapapun. Beberapa nilai moral ini tentunya akan baik apabila disampaikan sejak dini, sebagai salah satu pembentukan karakter yang baik generasi bangsa. Guru dapat menanamkan rasa syukur dan terima kasih pada anak melalui buku *Pop-up* ini. Selain itu, cerita *Jātaka* ini belum banyak dikenal oleh masyarakat luas, sehingga melalui buku *Pop-up* ini maka diharapkan anak-anak Buddhis mengetahui cerita *Jātaka* yang belum banyak dijadikan media pembelajaran seperti gambar, musik, tari, maupun video pendek.

Penelitian Elisa Diah Masturah, Luh Putu Putrini Mahadewi, Alexander Hamonangan Simamora pada tahun 2018 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Pop-up Book* pada Mata Pelajaran IPA Kelas 3 Sekolah Dasar” dan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Belajar *Pop-up Book* pada Materi Minyak Bumi” pada tahun 2017. Kedua penelitian itu mengembangkan buku *Pop-up* sebagai media

pembelajaran. Hal ini memiliki kesamaan karena dengan menggunakan media *Pop-up* maka akan mempermudah menyampaikan materi yang sulit untuk dicerna oleh siswa.

Perbedaan dari penelitian ini adalah materi yang disampaikan dalam buku *Pop-up*. Buku *Pop-up* yang dikembangkan dalam penelitian ini menggunakan materi cerita *Jātaka*, hal ini dikarenakan cerita *Jātaka* menyampaikan nilai moral baik yang harus disampaikan sejak dini kepada anak. Nilai moral tersebut seperti cinta kasih, kesabaran, kebijaksanaan, serta ketekunan atau rasa semangat. Cerita *Jātaka* merupakan cerita yang berisi tentang ratusan cerita masa lampau kehidupan Buddha. Dari ratusan materi ini maka Peneliti dapat menentukan cerita yang cocok diceritakan pada anak PAUD. Cerita yang cocok untuk anak usia dini adalah cerita yang bernuansa binatang, maupun cerita fiksi tentang aksi heroik maupun petualangan. Selain mencari cerita yang cocok, peneliti juga mempertimbangkan desain menarik agar saat cerita dibawakan dapat diperhatikan oleh anak.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (RnD). Menurut Borg & Gall (Sugiyono, 2015: 28). Pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini termasuk dalam level 4. Peneliti akan melakukan penelitian untuk menciptakan produk baru, membuat produk, dan menguji keefektifan produk. Penelitian ini tidak sampai pada tahap diseminasi dan implementasi. Penelitian ini akan sampai pada tahap uji coba terbatas dikarenakan waktu yang dimiliki oleh peneliti hanya terbatas. Penelitian dan pengembangan ini didasarkan pada potensi dan masalah. Masalah yang ada di lapangan yakni masih terbatasnya media pembelajaran yang berbasis 3D seperti buku *pop up* dengan materi *Dalhadhamma Jātaka* sebagai media pembelajaran PAUD. Selain itu masih terbatasnya media pembelajaran yang dapat menyampaikan materi untuk mencapai aspek perkembangan yang harus dicapai dalam pembelajaran PAUD. Selanjutnya peneliti melakukan pengumpulan data dan studi literatur untuk mengetahui bahwa buku *Pop-up* materi *Jātaka* ini benar-benar dibutuhkan. Berdasarkan pengumpulan data dan studi literatur tersebut, selanjutnya peneliti membuat rancangan/desain produk berupa buku *Pop-up* yang berisikan materi *Jātaka* yaitu *Dalhadhamma Jātaka*. Desain produk tersebut kemudian divalidasi oleh orang yang dianggap ahli dalam membuat buku *Pop-up*. Validasi dilakukan dengan cara memberikan penilaian dan saran-saran perbaikan terhadap rancangan produk. Berdasarkan penilaian dan saran, kemudian memperbaiki desain produk tersebut. Setelah diperbaiki maka desain produk menjadi desain teruji secara internal yang selanjutnya dapat diujicobakan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi. Teknik angket akan diberikan kepada ahli saat akan melakukan validasi produk serta sebagai uji coba skala kecil. Wawancara kepada guru dan siswa dibutuhkan agar peneliti bisa mendapatkan informasi yang lebih mendalam terhadap produk yang dihasilkan. Dokumentasi diperlukan untuk menyimpan rekaman wawancara serta dokumentasi selama penelitian dilaksanakan. Instrumen yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data berupa angket, pedoman wawancara, dan lembar observasi. Angket akan diberikan kepada ahli materi, ahli desain dan untuk mendapatkan data validasi, saran, dan masukan. Wawancara ditujukan kepada guru PAUD dan siswa, untuk mengetahui tingkat keefektifan buku *Pop-up* sebagai media pembelajaran PAUD.

Analisis data merupakan pengolahan data yang telah diperoleh dalam sebuah penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti menganalisis data dengan menggunakan kualitatif deskriptif. Teknik ini digunakan untuk menganalisis data kebutuhan produk dengan

menyeleksi, memfokuskan, dan menyederhanakan data mentah sebagai bahan pembuatan produk.

Menurut Miles & Huberman teknik menganalisis data terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, serta pengambilan kesimpulan dan verifikasi (Sugiyono, 2015: 369-375). Setelah memperoleh data angket dari ahli maupun guru maka peneliti akan mengolah data dengan teori deskriptif persentase. Proses tersebut melalui beberapa tahap yaitu pertama mengkuantitatifkan data yang diperoleh sesuai dengan memberikan skor sesuai dengan bobot yang telah ditentukan. Hasil dari data tersebut kemudian dihitung persentasenya dengan menggunakan rumus statistik sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum X}{SMI} \times 100\%$$

Keterangan:

$\sum X$ = jumlah skor

SMI = Skor Maksimal Total

Selanjutnya untuk menghitung persentase keseluruhan subjek digunakan rumus:

$$\text{Persentase} = F:N$$

Keterangan:

F = jumlah persentase keseluruhan subjek

N = banyak subjek

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini bertujuan mengembangkan sebuah produk media pembelajaran berupa buku dengan efek tiga dimensi. Media tersebut mengambil tema dari cerita *Jātaka* tentang karakter berterima kasih dan menyayangi binatang. Kedua tema tersebut dipilih karena dapat membantu guru dalam menumbuhkan sikap yang baik kepada siswa, sehingga aspek moral dan agama akan dapat terpenuhi. Proses pembuatan buku dimulai pada bulan Januari hingga April tahun 2020. Langkah pertama yang dilakukan adalah dengan pengubahan naskah asli ke dalam cerita yang dapat dipahami oleh anak usia dini. Peneliti melakukan penyerapan aspek moral pada naskah asli yaitu nilai moral berterima kasih, saling membantu, saling menghormati, membalas jasa kebaikan orang lain, dan menyayangi binatang.

Penelitian ini bertujuan mengembangkan sebuah produk media pembelajaran berupa buku dengan efek tiga dimensi. Media tersebut mengambil tema dari cerita *Jātaka* tentang karakter berterima kasih dan menyayangi binatang. Kedua tema tersebut dipilih karena dapat membantu guru dalam menumbuhkan sikap yang baik kepada siswa, sehingga aspek moral dan agama akan dapat terpenuhi. Proses pembuatan buku dimulai pada bulan Januari hingga April tahun 2020. Langkah pertama yang dilakukan adalah dengan pengubahan naskah asli ke dalam cerita yang dapat dipahami oleh anak usia dini. Peneliti melakukan penyerapan aspek moral pada naskah asli yaitu nilai moral berterima kasih, saling membantu, saling menghormati, membalas jasa kebaikan orang lain, dan menyayangi binatang.

Buku tersebut juga menyajikan panduan menggunakan buku *Pop-up* yang terdiri dari contoh dialog yang ada pada setiap *scene* dan juga urutan cerita dan bagian-bagian yang dapat dimainkan oleh guru bersama anak. Adanya buku panduan tersebut dapat membantu

guru dalam menyampaikan cerita juga lebih mengetahui cara menggunakan buku *Pop-up*. Produk ini juga telah diuji oleh beberapa ahli materi yang terdiri dari guru PAUD dan ahli desain dengan data sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil Pengisian angket oleh ahli materi

No.	Pernyataan	Ahli 1	Ahli 2	Persentase
1.	Cerita ini diambil dari <i>Jātaka</i> yang belum familiar	5	4	90%
2.	Cerita diambil dari kehidupan keseharian	5	4	90%
3.	Cerita tidak mengandung konten dewasa	5	5	100%
4.	Cerita tidak mengandung unsur kekerasan pada makhluk lain	5	5	100%
5.	Cerita ditulis dengan Bahasa yang jelas (tidak menggunakan bahasa asing dll)	4	5	90%
6.	Cerita ditulis dengan Bahasa yang dapat dipahami oleh anak PAUD	5	5	100%
7.	Cerita menyampaikan pesan moral yang baik	5	5	100%
8.	Cerita menyampaikan pesan moral yang dapat dicerna anak PAUD	5	5	100%
9.	Buku dilengkapi dengan panduan sehingga memudahkan pengguna	4	5	90%
10.	Pesan moral yang disampaikan dapat mencapai salah satu aspek perkembangan dalam PAUD yaitu nilai moral dan agama	5	5	100%

Tabel 2 Hasil Pengisian Angket oleh Ahli Desain

No.	Pernyataan	Ahli 1	Ahli 2	Persentase
1.	Buku <i>Pop-up</i> ini menarik saat pertama kali dilihat	3	5	80%
2.	Buku <i>Pop-up</i> ini menumbuhkan rasa penasaran pada anak PAUD	3	5	80%
3.	Buku <i>Pop-up</i> ini menarik untuk dijadikan media penyampaian cerita	3	5	80%
4.	Warna yang digunakan sesuai dengan anak PAUD	2	5	70%
5.	Warna yang digunakan sesuai dengan gambar yang digunakan	3	4	70%
6.	Tulisan yang digunakan jelas dan bisa dibaca	5	4	90%
7.	Gambar yang digunakan sesuai dengan anak PAUD	4	5	90%

Uji Coba Produk

Tahap uji coba produk dilakukan secara *online* dan langsung. Hal tersebut dikarenakan seluruh Indonesia sedang menghadapi virus *covid 19*. Peneliti membuat rekaman bercerita menggunakan buku *Pop-up Dalhadhamma Jātaka* kemudian membagikan video tersebut melalui media sosial untuk uji coba *online*. Peneliti kemudian melakukan wawancara dengan guru dan siswa TK Buddhis di Kabupaten Semarang antara lain TK Wira Putra, TK Anathapindika, TK Vidya Dhamma, dan PAUD Vidya Nanda.

Revisi Produk








Revisi produk dilakukan oleh peneliti berdasarkan masukan dari ahli materi dan ahli desain. Hasil revisi tersebut yaitu sebagai berikut:

Tabel 3 Revisi Produk

1.		<p>Bagian ini direvisi untuk tulisan “Panduan <i>Pop-up Dalhadhamma Jātaka</i> Seri 1 nilai moral berterima kasih” tulisan tersebut kurang jelas dibaca sehingga harus ganti <i>font</i>.</p>
2.		<p>Bagian ini direvisi untuk tulisan “Panduan <i>Pop-up Dalhadhamma Jātaka</i> Seri 2 nilai moral berterima kasih” tulisan tersebut kurang jelas dibaca sehingga harus ganti <i>font</i>.</p>
3.		<p>Identitas buku menutupi gambar istana, sedangkan bagian lain masih ada yang kosong. Gambar batu terlalu besar hingga sangat menonjol, sehingga diperlukannya perbaikan.</p>
4.		<p><i>Font</i> judul buku masih terlalu formal tidak cocok untuk anak TK, antara gambar jalan dan gajah kurang bisa dibedakan warnanya, sehingga perlu diperbaiki.</p>
5.		<p><i>Scene</i> ini masih dipenuhi oleh langit, daratannya kurang luas sehingga tokohnya tidak terlalu kelihatan, perlu untuk diperbaiki.</p>
6.		<p>Tokoh gajah kurang kelihatan garis kontur ya, sehingga saat dari jarak jauh terlihat seperti burung hantu. Perlu untuk dipertebal garis konturnya.</p>



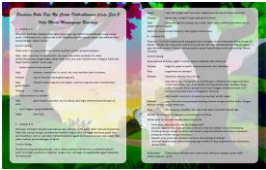



Produk Akhir

Tabel 4 Produk Akhir Buku *Pop-up Dalhadhamma Jātaka* Seri 1

1.		Sampul luar buku <i>Dalhadhamma Jātaka</i> seri 1 setelah revisi
2.		Sampul dalam buku <i>Dalhadhamma Jātaka</i> seri 1 setelah revisi. Sampul dalam buku berisi identitas buku.
3.		Panduan buku setelah revisi. Panduan ini berisi tentang contoh dialog dalam cerita yang dapat diimprovisasi oleh pengguna selama tidak berbeda jauh dari jalan cerita.
4.		<i>Scene 1</i> berisi tentang pengenalan tokoh dan nama kerajaan yaitu Raja Udena, Pelayan Dalhadhamma, Gajah Badhavattika, dan kerajaan Ghosita. Teknik yang digunakan dalam scene ini adalah <i>The Box</i> , <i>Pyramid</i> , dan <i>V Fold</i>
5.		<i>Scene 2</i> berisi tentang percakapan raja dan pelayan di taman kerjaan. Raja ingin pergi ke pasar namun jalan berlumpur akibat hujan semalaman, akhirnya mereka diantarkan gajah untuk pergi ke pasar. Teknik yang digunakan adalah <i>V Fold Acion</i> , <i>V Fold</i> , <i>The Box</i> , <i>Curved Shape</i> .
6.		<i>Scene 3</i> berisi tentang perjalanan menuju pasar kemudian melihat jembatan roboh, mereka memperbaiki jembatan dengan bantuan gajah. Teknik yang digunakan adalah <i>V Fold</i> dan <i>The Box</i> .
7.		<i>Scene 4</i> berisi tentang ajakan pelayan kepada raja dan rakyat untuk mengucapkan terima kasih kepada gajah yang telah membantu memperbaiki jembatan. Terdapat tiga putri yang memberikan dana kepada gajah sebagai ucapan terima kasih.

Teknik yang digunakan *V Fold*, *Moving*, dan *Rounded Curved Shape*

Tabel 5 Produk Akhir Buku *Pop-up Dalhadhamma Jātaka* Seri 2

1.		Sampul luar buku <i>Dalhadhamma Jātaka</i> seri 2 setelah revisi
2.		Sampul dalam buku <i>Dalhadhamma Jātaka</i> seri 1 setelah revisi. Sampul dalam buku berisi identitas buku.
3.		Panduan buku setelah revisi. Panduan ini berisi tentang contoh dialog dalam cerita yang dapat diimprovisasi oleh pengguna selama tidak berbeda jauh dari jalan cerita.
4.		<i>Scene 1</i> berisi tentang raja yang sedang melihat pemandangan dari jendela kerajaan, karena cuaca cerah raja mempunyai keinginan untuk pergi berjalan-jalan ke danau. Raja kemudian meminta pelayan dan gajah untuk mengantarkannya. Teknik yang digunakan adalah <i>V Folds</i> , <i>V Folds Acute Angle</i> , <i>Curved Shape</i> , <i>Full Tabs</i> , dan <i>Moving Arms</i> .
5.		<i>Scene 2</i> berisi tentang perjalanan mereka menuju danau, untuk sampai ke danau mereka harus melewati sebuah bukit. Gajah merasa kehausan dan kelelahan saat sampai di tengah perjalanan, namun raja tidak memperkenankan beristirahat karena tidak sabar untuk melihat pemandangan di danau. Teknik yang digunakan adalah <i>Curved Shape</i> dan <i>V Folds</i> .
6.		<i>Scene 3</i> menceritakan tentang gajah yang terjatuh sesampainya di danau. Rajapun panik melihat hal tersebut. Pelayan kemudian mengajak raja memberikan air. Setelah diberi air gajah bisa berdiri kembali, pelayan menasehati raja untuk tidak membiarkan binatang peliharaan merasakan kehausan, kelaparan atau kesakian. Teknik yang digunakan adalah <i>Moving Arms</i> , <i>The Box</i> , <i>V Folds</i> , dan <i>Curved Shape</i> .

Pembahasan

Pengembangan yang digunakan pada penelitian ini yaitu model *analyze, design, development, implement, and evaluate* (ADDIE) dengan pembahasan sebagai berikut:

Analyze, Fase yang pertama adalah *analyze* (analisis) dari data yang diperoleh oleh peneliti pada saat observasi yaitu adanya sikap dari anak yang kurang baik di salah satu sekolah TK Buddhis di Kabupaten Semarang, seperti tidak menggunakan bahasa yang baik kepada guru, tidak mengucapkan terima kasih saat dibantu, tidak mendengarkan saat pelajaran, hingga perilaku tempertantrum.

Berdasarkan data yang didapatkan peneliti, siswa berkomunikasi dengan guru seperti berbicara pada teman sebaya. Hal tersebut menunjukkan kurangnya pemahaman siswa mengenai budaya berbahasa yang baik menurut tradisi jawa. Apabila berbicara dengan orang yang lebih tua menggunakan bahasa jawa maka siswa seharusnya menggunakan bahasa jawa *krama* atau bahasa jawa *alus*. Hal membuat komunikasi pembelajaran tidak berjalan dengan baik sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai. Upaya yang telah dilakukan guru untuk mengatasi persoalan itu dengan mengajak siswa berbicara dengan bahasa indonesia. Namun upaya tersebut tidak sepenuhnya berhasil. Guru menyatakan bahwa sulit merubah kebiasaan yang telah tertanam. Siswa berada di sekolah hanya beberapa jam dibandingkan di rumah, sehingga butuh waktu dan juga kesabaran untuk menerapkan sikap yang baik kepada siswa. Upaya tersebut semakin sulit dilakukan karena siswa tidak mendengarkan saat pelajaran berlangsung.

Sikap kurang baik yang lain yaitu perilaku anak yang cenderung melakukan kekerasan. Berdasarkan observasi peneliti menemukan perilaku kekerasan antar siswa. Beberapa siswa berkelahi saat bermain pada jam istirahat. Perilaku tersebut mengakibatkan salah seorang siswa kesakitan dan menangis. Upaya yang dilakukan guru untuk mengatasi hal itu adalah dengan memisah kedua siswa tersebut dan memberi nasihat untuk tidak berkelahi.

Hal-hal tersebut menjadi faktor yang sangat memengaruhi sikap siswa saat mengikuti pembelajaran. Guru dituntut untuk menyampaikan tujuan pembelajaran tidak hanya untuk mencapai aspek pengetahuan namun juga aspek lainnya seperti aspek sikap moral siswa yang baik. Oleh karena itu, tugas guru dalam menanamkan nilai moral menjadi lebih berat.

Permasalahan pembelajaran juga dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Berdasarkan observasi peneliti menemukan bahwa guru masih kurang menarik dalam menyampaikan materi. Data yang ditemukan peneliti, saat pembelajaran berlangsung siswa tidak berkonsentrasi karena cara penyampaian cerita guru kurang menarik. Guru hanya menggunakan gambar berukuran sedang dalam menyampaikan cerita yang berdampak pada kurangnya ketertarikan siswa untuk mendengarkan cerita. Hal yang dilakukan guru untuk mengatasi hal tersebut yaitu dengan mengajak siswa tanya jawab mengenai cerita yang disampaikan guru. Namun siswa tidak dapat menjawab dengan baik karena tidak memahami cerita yang disampaikan oleh guru. Selain itu guru mengulang cerita agar siswa memahami, tetapi berakibat siswa menjadi bosan.

Ketidakberhasilan guru dalam menarik perhatian minat belajar siswa juga dipengaruhi oleh cara guru dalam menyampaikan materi. Guru menyampaikan materi dengan cara bercerita menggunakan media yang kurang memadai. Penggunaan media sebenarnya sangat

penting dalam proses pembelajaran. Media dapat meningkatkan efektivitas guru dalam menyampaikan materi, dan menarik perhatian siswa. Hal ini sesuai dengan yang dijelaskan oleh Mawarni, E., Mulyani, B dan Yamtinah, S., yang menyatakan bahwa Media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar (Mawarni, 2015: 29). Berdasarkan pendapat tersebut media merupakan salah satu hal penting dalam pembelajaran, digunakan sebagai salah satu perantara guru kepada siswa dalam berkomunikasi dalam menyampaikan materi pembelajaran. Penggunaan media dalam sebuah pembelajaran mendukung suatu metode yang diterapkan oleh guru. Hal ini akan meminimalisir terjadinya kesalahpahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi dibutuhkan sebuah media yang dapat membantu guru. Oleh karena peneliti melakukan observasi terhadap media pembelajaran yang ada di sekolah. Hasil observasi menunjukkan bahwa media yang ada masih terbatas jumlahnya. Adapun media yang tersedia kurang memadai untuk pembelajaran anak usia dini. Ukuran media yang terlalu kecil sulit menarik perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran. Beberapa media tidak digunakan karena sudah tidak layak digunakan. Oleh karena itu penelitian pengembangan ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran.

Design, Langkah selanjutnya peneliti menentukan materi yang digunakan dalam buku *Pop-up* yaitu mengambil dari buku cerita *Jātaka*. Peneliti memilih cerita *Jātaka* karena menganggap bahwa cerita tersebut cocok apabila menjadi materi dalam buku *Pop-up* untuk usia TK besar (5-6 tahun). Agar fokus untuk menyelesaikan permasalahan di kelas, materi dibuat untuk mencapai aspek perkembangan yaitu aspek Nilai Agama dan Moral khususnya berterima kasih dan menyayangi binatang. Kedua nilai moral tersebut sesuai dengan cerita *Dalhadhamma Jātaka*. Cerita ini mengisahkan pelayan raja yang sangat bijaksana mengingatkan raja tentang rasa berterima kasih, membalas jasa kebaikan, serta menghormati makhluk lain.

Dua nilai moral tersebut disampaikan dalam dua seri buku untuk mempermudah pemahaman siswa. Selain itu peneliti menyederhanakan bahasa dalam buku *Jātaka* menjadi bahasa yang mudah dipahami anak-anak. Peristiwa dalam cerita juga disesuaikan dengan keseharian anak, sehingga peluang tercapainya tujuan pembelajaran semakin besar. Beberapa upaya pengubahan tersebut dilakukan karena cerita asli *Dalhadhamma Jātaka* terlalu kompleks untuk anak TK besar.

Hasil pengubahan menghasilkan cerita baru dengan bentuk yang lebih sederhana. Seri pertama mengandung nilai moral berterima kasih. Bercerita tentang ajakan raja kepada pelayan untuk berjalan-jalan ke pasar. Peneliti memilih pasar karena pasar adalah tempat yang tidak asing oleh anak TK besar sehingga akan mudah untuk diingat. Karena jalanan becek akibat hujan maka raja dan pelayan diantarkan oleh gajah. Ketika dalam perjalanan mereka menemui kendala yaitu jembatan yang roboh. Gajah mempunyai inisiatif untuk memperbaiki jembatan itu dengan mencari batang kayu. Hal ini merupakan contoh pembelajaran yang baik untuk anak yaitu saling membantu, seperti yang dilakukan gajah saat membantu raja dalam mencapai kejayaan kerajaan di cerita *Dalhadhamma Jātaka* yang asli. Setelah gajah selesai memperbaiki jembatan, pelayan mengajak raja untuk mengucapkan terima kasih kepada gajah. Hal ini merupakan contoh yang baik untuk anak yaitu mengucapkan terima kasih kepada orang yang telah memberikan bantuan dan tidak melupakan jasa kebaikan orang lain. Sama halnya dengan cerita asli *Dalhadhamma Jātaka*, di mana pelayan menasehati raja untuk tidak melupakan jasa kebajikan gajah.

Seri kedua buku *Pop-up* ini bernilai moral menyayangi binatang. Buku ini merupakan kelanjutan dari seri pertama, menceritakan tentang perjalanan mereka pergi ke danau untuk melihat pemandangan. Dalam perjalanan gajah merasa haus dan lelah karena cuaca sedang terik, namun tidak diperbolehkan beristirahat oleh raja karena rasa tidak sabarnya untuk segera melihat pemandangan di danau. Sesampainya di danau gajah terjatuh hampir pingsan karena kehausan dan kelelahan. Raja dan pelayan yang panik kemudian memberikan air kepada gajah agar bisa pulih kembali. Pelayan mengingatkan raja untuk tidak membiarkan binatang peliharaan sampai merasa kehausan dan kelelahan, raja kemudian meminta maaf atas perlakuannya. Hal ini merupakan contoh yang baik untuk anak yaitu dengan mengajarkan bahwa hewan peliharaan juga makhluk hidup, juga memerlukan makanan dan minuman. Seperti halnya pelayan dicerita asli *Dalhadhamma Jātaka* yang memberi nasihat kepada raja untuk menghormati gajah kerajaan dengan tidak menempatkan di gudang yang kotor dan memperkerjakannya sebagai pengangkut kotoran sapi. Langkah selanjutnya adalah merancang adegan setiap *scene* atau *storyboard*. Rancangan ini mengacu pada penggubahan naskah yang berisi narasi maupun dialog dalam setiap *scene*. Kemudian peneliti menentukan adegan maupun posisi gambar.

Development, Fase ketiga adalah *development* atau pengembangan buku *Pop-up* yang didasarkan pada materi dan naskah yang telah diubah. Sebelum membuat desain *Pop-up* terlebih dahulu Peneliti mempelajari teknik-teknik dalam buku *Pop-up* melalui *chanel Youtube*. Berapa teknik yang dipelajari kemudian diterapkan peneliti untuk membuat desain *scene* mentah di kertas karton dan masih digambari manual antara lain: a) *V Folds*, teknik ini merupakan teknik untuk dapat menimbulkan efek kertas berbentuk V dan berdiri dengan derajat kemiringan sembilan puluh derajat dengan alas buku; b) *V Folds Acute Angle*, teknik untuk dapat menimbulkan efek kertas berbentuk V dan berdiri dengan derajat kemiringan 45 derajat dengan alas buku; c) *The Box*, teknik yang digunakan untuk dapat menimbulkan kubus maupun balok saat buku dibuka; d) *Pyramids*, teknik yang digunakan untuk membuat bangun piramida saat buku dibuka; e) *V Folds Action*, merupakan teknik variasi dari *V Folds* dengan menyusun ke atas dua hingga tiga *V Folds*; f) *Moving Arms*, sebuah teknik untuk membuat pergerakan dalam buku ketika di buka maupun dimainkan; g) *Curved Shape*, teknik yang digunakan untuk menimbulkan bangun ruang datar maupun kurva saat buku dibuka; h) *Rounded Curved Shape*, teknik ini merupakan variasi dari *Curved Shape* dengan menambahkan *V Fold* di bawah *Curved Shape*; i) *Full Tabs*, merupakan sebuah tarikan agar dapat menimbulkan efek dalam buku *Pop-up*. Tahap selanjutnya setelah semua *scene* selesai dibuat adalah proses mengambar di komputer.

Tahap selanjutnya adalah proses percetakan, pemotongan dan penyusunan bagian-bagian gambar menjadi sebuah *Pop-up* sesuai dengan *scene* yang telah dibuat oleh peneliti. Tahap terakhir adalah penjilidan produk dengan sampul luar dan sampul dalam. Produk yang dibuat oleh peneliti juga telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli desain untuk mengetahui tingkat kelayakan produk sebelum diuji coba kepada anak PAUD dan guru. Ahli materi terdiri dari dua guru PAUD sedangkan Ahli desain terdiri dari lulusan seni dan desain. Berikut hasil validasi produk oleh ahli:

1. Analisis dari ahli materi

Validasi ahli materi dilakukan dengan tujuan mengetahui kelayakan materi *Dalhadhamma Jataka* yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan anak TK. Berdasarkan hasil tabel diperoleh hasil validasi ahli materi memperoleh rata-rata 96%. Hal

itu menunjukkan bahwa materi yang digunakan layak dan sesuai dengan perkembangan anak usia dini.

2. Analisis dari ahli materi

Validasi ahli materi dilakukan dengan tujuan mengetahui kelayakan desain yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan anak TK. Berdasarkan hasil tabel diperoleh hasil validasi ahli materi memperoleh rata-rata 80%. Hal itu menunjukkan bahwa materi yang digunakan layak dan sesuai dengan perkembangan anak usia dini.

Implement, Fase keempat adalah *implement* (implementasi), pada tahap ini peneliti melakukan implementasi dengan uji coba terbatas pada empat sekolah TK Buddhis di Kabupaten Semarang. Uji coba tersebut dilakukan kepada empat guru dan tiga belas siswa TK B baik secara langsung maupun *online*. Uji coba *online* dilakukan dengan cara peneliti membuat rekaman penggunaan buku *Pop-up* kemudian membagikan kepada siswa dan guru. Setelah video ditonton peneliti melakukan wawancara kepada guru dan siswa secara online melalui media sosial. Sedangkan uji coba langsung dilakukan peneliti dengan mendatangi rumah maupun sekolah untuk bertemu dengan guru dan siswa.

Wawancara dilakukan terhadap tiga belas siswa dari keempat sekolah tersebut. Data yang diperoleh menunjukkan hanya satu siswa yang mengerti tentang buku *Pop-up* sebelumnya yaitu di televisi. Saat melakukan uji coba langsung peneliti melihat antusias mereka terhadap buku ini yang lumayan besar dilihat dari keaktifan anak saat mulai diperlihatkan sudah penasaran ingin membuka bagian-bagian yang ada dalam buku *Pop-up Dalhadhamma Jātaka*. Rata-rata mereka tertarik dengan buku tersebut karena gambar yang bagus serta dapat muncul efek tiga dimensi ketika buku dibuka. Tingginya antusiasme tersebut berdampak pada penguasaan materi yang disampaikan. Hal tersebut ditunjukkan dengan anak dapat mengingat nama tokoh, penokohan, alur cerita, dan pesan moral yang disampaikan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa buku *Pop-up* memiliki kelebihan Menurut Ann Montanaro (Dzuanda, 2011:1) antara lain memberikan sebuah cerita yang menarik, memberikan sebuah kejutan, kesan yang disampaikan dalam sebuah cerita semakin kuat, membuat cerita seperti nyata.

Data yang diperoleh dari empat guru semuanya belum pernah menggunakan media *Pop-up* sebelumnya. Semua guru berpendapat bahwa materi yang digunakan dalam buku ini tidak sulit dan dapat dipahami oleh anak TK B. Sehingga buku *Pop-up* ini dapat mencapai perkembangan siswa antara lain: a) Aspek Norma Agama dan Moral, aspek agama yang dapat dicapai adalah anak mampu berterimakasih, menyayangi binatang, dan saling membantu. b) Aspek Fisik dan Motorik, aspek motorik halus yang dapat dicapai dengan menggunakan buku *Pop-up* anak adalah anak mampu mengeksplorasi atau menggunakan buku *Pop-up* tersebut (dengan membuka buku, membuat jembatan, memutar huruf). c) Aspek Kognitif, aspek perkembangan yang dapat dicapai adalah anak mampu berpikir logis, dengan menggunakan buku *Pop-up* anak mampu mengurutkan bilangan. d) Aspek Sosial Emosional, aspek sosial emosional yang dapat dicapai anak mampu bermain bersama dan bekerjasama dalam menggunakan buku *Pop-up* tersebut. e) Aspek Bahasa, aspek perkembangan yang dapat dicapai adalah menambah kosa kata, anak mampu menceritakan kembali cerita yang disampaikan. f) Aspek Seni, aspek perkembangan yang dapat dicapai adalah anak mampu menghargai hasil karya.

Dampak positif yang diperoleh dari penggunaan buku *Pop-up* ini adalah perkembangan imajinasi anak dengan pembelajaran sambil bermain. Penyajian cerita dalam bentuk tiga dimensi juga dapat meningkatkan konsentrasi anak sehingga membantu guru

dalam menyampaikan cerita. Menambah kreatifitas anak serta mengembangkan jiwa seni anak. Mengajarkan nilai moral yang positif sejak dini. Hasil uji coba terbatas tersebut telah sesuai dengan manfaat media pembelajaran yang dikemukakan oleh Hamalik yaitu media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, serta meningkatkan pemahaman (Azhar Arsyad, 2015: 15). Beberapa pernyataan ini mendukung bahwa produk yang dihasilkan dapat membantu dalam proses pembelajaran.

Evaluate, Fase terakhir adalah *evaluate* (evaluasi), peneliti mendiskusikan, merefleksikan, dan membahas hasil uji coba dengan teman sejawat untuk mendapatkan evaluasi produk. Berdasarkan data dan hasil diskusi Peneliti dengan teman sejawat diperoleh evaluasi dan saran produk ini. Saran yang diberikan untuk buku *Pop-up* ini adalah untuk meningkatkan kualitas gambar sehingga lebih tahan lama. Selain kualitas gambar perlu perbaikan pada warna yaitu sebaiknya menggunakan warna primer yang sesuai dengan perkembangan anak TK. Pengembangan buku *Pop-up* pada materi lain misal macam-macam profesi, buah, sayur, kendaraan. Selain itu agar mencapai kriteria fisik motorik, dalam buku ini disisipkan praktik gerak seperti gajah dan sosio drama dari buku ini agar anak lebih aktif. Penambahan teknis pada panduan penggunaan buku agar lebih jelas. Pada bagian menanam pohon akan lebih baik jika ditambahkan beberapa tahap dalam menanam pohon. Seperti menyediakan lahan dengan menyangkul tanah, mempersiapkan peralatan seperti cangkul, ember untuk menyiram tanaman dan juga pupuk agar tanaman dapat tumbuh dengan subur.

Keterbatasan Produk

Proses penelitian ini terdapat beberapa hambatan serta kekurangan yang bersifat teknis maupun non teknis. Beberapa hambatan tersebut adalah:

Waktu dan kondisi

Hambatan waktu terjadi dari proses awal penelitian hingga akhir. Kurangnya manajemen waktu mengakibatkan produk tercipta dalam waktu yang lama. Uji coba terbatas yang dilakukan secara online memperoleh hasil yang kurang memuaskan, namun karena kondisi maka peneliti tetap melakukan uji coba walaupun secara online.

Ketahanan Produk

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah buku dari kertas jenis ivory 260. Kertas tersebut terhitung tebal namun masih rentan sobek sehingga akan mudah rusak apabila dimainkan tidak dengan hati-hati. Hal tersebut dikarenakan produk masih dalam tahap *prototype*. Namun tidak menutup kemungkinan untuk dapat diproduksi secara massal.

PENUTUP

Berdasarkan prosedur penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti maka proses pembuatan Buku *Pop-up* materi *Dalhadhamma Jātaka* kesimpulan yang dapat diambil oleh peneliti yaitu penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan *analyze, design, development, implement, and evaluate* (ADDIE). Tahap *analyze* peneliti melakukan observasi dan wawancara guru untuk mengetahui analisis kebutuhan. Hasil observasi dan wawancara guru membutuhkan media pembelajaran interaktif berbasis tiga dimensi yang dapat menyampaikan nilai moral kepada siswa. Kebutuhan tersebut menjadi dasar peneliti untuk menciptakan produk buku *Pop-up* materi *Dalhadhamma Jātaka*. Selanjutnya Tahap *design* dimulai dengan pengubahan naskah didasarkan pada nilai moral yang terdapat pada cerita. Pengubahan naskah tersebut bertujuan untuk penyesuaian dengan perkembangan anak usia dini. Peneliti memilih dua nilai moral yang disampaikan dalam dua seri cerita yaitu

berterima kasih dan menyayangi binatang. Peneliti membuat rancangan produk sesuai dengan penggubaaahan naskah.

Pada tahap *development* peneliti membuat *Pop-up* berdasarkan rancangan desain menggunakan teknik-teknik dalam *Pop-up*. teknik-teknik tersebut adalah *V Folds*, *V Folds Acute Angle*, *The Box*, *Pyramids*, *V Folds Action*, *Moving Arms*, *Curved Shape*, *Rounded Curved Shape*, *Full Tabs*. Peneliti membuat empat *scene* cerita pada buku pertama atau seri satu dengan nilai moral berterima kasih, dan tiga *scene* cerita pada buku seri dua dengan nilai moral menyayangi binatang. Buku yang tercipta sudah divalidasi oleh ahli materi dan ahli desain dengan hasil produk tersebut layak dijadikan media pembelajaran untuk anak usia dini. Peneliti telah melakukan uji coba terbatas baik secara langsung maupun *online* kepada empat sekolah TK Buddhis Kabupaten Semarang. Subyek uji coba empat guru dan tujuh belas siswa TK Besar pada tahap *implement*.

Tahap terakhir adalah *evaluate*, peneliti kemudian mendiskusikan hasil uji coba terbatas dengan teman sejawat untuk mendapatkan evaluasi berupa produk. Saran yang diberikan adalah untuk meningkatkan kualitas gambar sehingga lebih tahan lama. Pengembangan buku *Pop-Up* pada materi lain misal macam-macam profesi, buah, sayur, kendaraan. Selain itu agar mencapai kriteria fisik motorik, dalam buku ini disisipkan praktik gerak seperti gajah dan sosio drama dari buku ini agar anak lebih aktif. Penambahan teknis pada panduan penggunaan buku agar lebih jelas. Buku *Pop-up Dalhadhamma Jātaka* layak digunakam sebagai media pembelajaran anak usia dini. Memberikan manfaat dalam proses pembelajaran sehingga dapat membantu guru menyampaikan materi.

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti dapat mengambil implikasi bahwa buku *Pop-up* materi *Dalhadhamma Jātaka* dapat membawa hasil yang baik untuk hasil belajar siswa. 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 siswa dengan mengajak untuk bekerja sama dan bermain dalam cerita. Dengan demikian buku ini dapat membantu guru dalam pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini dalam mencapai aspek perkembangan.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan peneliti memberikan rekomendasi kepada beberapa pihak terkait penelitian ini, yaitu sebagai berikut: (1) Bagi guru PAUD untuk dapat memberikan cerita dengan buku ini sesuai dengan petunjuk penggunaan. Selain itu dengan adanya penelitian ini diharapkan guru mendapatkan inspirasi mengenai media pembelajaran untuk anak PAUD, sehingga akan menambah koleksi media pembelajaran yang interaktif dan berbasis tiga dimensi. Semakin banyak media pembelajaran yang interaktif maka peluang tercapainya aspek perkembangan anak akan semakin besar. (2) Bagi Peneliti selanjutnya, penelitian ini telah sampai pada level empat yaitu uji coba terbatas, oleh karena itu bagi peneliti selanjutnya yang akan meneliti tentang Buku *Pop-up* ataupun *Dalhadhamma Jātaka* diharapkan dapat menyempurnakan kekurangan penelitian sekarang ini. Peneliti selanjutnya dapat menyempurnakan produk *Pop-up* berdasarkan evaluasi maupun saran yang diberikan dalam penelitian ini. Penggunaan *Dalhadhamma Jātaka* untuk materi ada beberapa nilai moral yang belum digunakan yang dapat dikembangkan dalam penelitian selanjutnya.

DAFTAR RUJUKAN

Azhar Arsyad. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Dzuanda, B. (2011). Perancangan Buku Cerita Anak Pop-Up Tokoh-Tokoh Wayang Berseri “Gatotkaca”. Surabaya: Desain Produk Institut Teknik Surabaya.

Elisa Diah Masturah, Luh Putu Putrini Mahadewi, Alexander Hamonangan Simamora. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.

Johan Wijaya. (2008). *Suttapiṭaka Khuddhaka Nikāya Jātaka Volume III*. Medan: Indonesia Tipitaka Center.

Mawarni, E., Mulyani, B & Yamtinah, S. (2015). Penerapan *Peer Tutoring* Dilengkapi *Animasi Macromedia Flash* dan *Handout* untuk Meningkatkan Motivasi Berprestasi dan Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas XI IPA 4 SMAN 6 Surakarta Tahun Pelajaran 2013/2014 pada Materi Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan. *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*, 4(1):29-37.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Afabeta.

U Ko Lay. (2000). *Panduan Tipitaka Kitab Suci Agama Buddha*. Klaten: Vihara Bodhivamsa.

Walshe, Maurice. (1987). *The Long Discourses of the Buddha A Translation of the Digha Nikaya*. Sigalovada Sutta. Terj: Team Giri Mangala Publication. Surabaya: Team DhammaCitta Press.