

**PENGEMBANGAN BUKU *GAMES OF MORAL STORIES (GMS)*
BERBASIS RELIEF BOROBUDUR UNTUK SISWA SEKOLAH MINGGU
BUDDHA JENJANG SEKOLAH DASAR**

***DEVELOPMENT OF GAMES OF MORAL STORIES (GMS) BOOK BASED
ON BOROBUDUR RELIEF FOR BUDDHIST SUNDAY SCHOOL STUDENTS
AT ELEMENTARY SCHOOL***

Asa Murti Suryaning Ratri¹, Nandiya Ayuvadhana²,
Citta Ariya Puja Setia Wati³, Suranto⁴

Pendidikan Keagamaan Buddha Sekolah Tinggi Agama Buddha Syailendra
asadhammaetti@gmail.com¹; nandiyavadhana23@gmail.com²; citta.aps@gmail.com³;
suranto@syailendra.ac.id⁴

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan Buku *Games of Moral Stories* berbasis relief Borobudur dan mengetahui efektivitas buku kepada anak Sekolah Minggu Buddha jenjang Sekolah Dasar. Metode penelitian yang digunakan yaitu jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah metode angket, dokumentasi, observasi, dan wawancara. Teknik analisis data yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Hasil dari penelitian ini adalah terciptanya buku *Games of Moral Stories* berbasis Relief Borobudur untuk siswa Sekolah Minggu Buddha Jenjang Sekolah Dasar. Buku *Games of Moral Stories* mendapat hasil validasi ahli materi 80% dan ahli media 86%. Berdasar pada hasil penilaian ahli, buku *Games of Moral Stories* layak sebagai media pembelajaran siswa SMB khususnya jenjang SD.

Kata kunci: Pengembangan, Buku GMS, SMB

Abstract

This study aims to develop Games of Moral Stories (GMS) book based on Borobudur relief and knowing book effectiveness for a student at Buddhist Sunday School (BSS) for the elementary school level. The research method used is the type of research and development (R&D) with the ADDIE development model. Data collection techniques used are questionnaires, documentation, observation, and interview methods. The data analysis technique used is descriptive qualitative. The result of this research is the creation of a book Games of Moral Stories based on Borobudur Relief for Buddhist Sunday School students at Elementary School. Games of Moral Stories book got a feasibility percentage of 80% from material expert dan 86% from media experts. Based on the results of expert validation, the Games of Moral Stories book is appropriate to be used as a medium for BBS learning elementary school level.

Keywords: Development, GMS book, BSS

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha seseorang atau sekelompok orang untuk memberikan pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman melalui pengajaran, pelatihan,

atau penelitian. Pendidikan dapat dilakukan di bawah bimbingan orang lain, tetapi juga memungkinkan secara autodidak. Begitu juga dengan pendidikan Sekolah Dasar dimana pada masa ini anak sedang mengembangkan potensi yang dimiliki, mengembangkan pengetahuan, keterampilan, mengendalikan diri serta kepribadian.

Berdasarkan pada pengamatan yang dilakukan di SMB Dhamma Metta, ditunjukkan bahwa siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan beberapa contoh seperti siswa yang bermain sendiri, bercanda dengan teman, susah diatur oleh guru, dan enggan untuk mengikuti pembelajaran. Sikap kurang aktif yang ditunjukkan siswa secara tidak langsung memengaruhi hasil belajar siswa. Banyak siswa yang kurang peduli dengan teman, melawan pada orang tua, dan berkelahi. Hal ini menunjukkan ketidaktercapaian pada ranah perkembangan moral. Padahal aspek moral merupakan aspek yang penting dalam perkembangan anak dalam menjalani hidup bersama lingkungan masyarakat.

Buku *GMS* dapat membantu dalam menyampaikan pengetahuan kepada anak-anak. *GMS* terdapat gambar cerita dan *games* yang membuat anak tertarik dan menyenangkan bagi anak. Pengembangan *GMS* berbasis Relief Borobudur untuk menjadi media pembelajaran bagi anak Sekolah Minggu Buddha perlu dikembangkan, untuk menjadi variasi dalam mengajar anak Sekolah Minggu Buddha jenjang Sekolah Dasar (SD). Buku tersebut bisa dilengkapi dengan cerita-cerita, disertai gambar, penjelasan mengenai Relief Borobudur, serta pertanyaan yang akan disajikan melalui *games*. *Games* yang disediakan memiliki jenis yang berbeda-beda setiap level dan tingkatan kelas siswa, terdapat enam tingkatan, yaitu: untuk kelas 1, 2, 3, 4, 5, 6, yang akan mengasah kemampuan anak tingkat sekolah dasar untuk kemampuan anak dalam berpikir konkret. Hal ini berguna untuk menstimulasi keterampilan anak untuk belajar dan mengenal berbagai macam hal. Contohnya anak dapat mengenal Candi Borobudur serta edukasi untuk anak SD mengenai relief Candi Borobudur. Oleh sebab itu, peneliti berniat untuk melakukan pengembangan *GMS* berbasis relief Candi Borobudur.

Penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah “Pengembangan *Electronic Comic Book (ECOBO)* Berbasis Cerita *Jātaka* Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Buddha pada Materi Kisah Persahabatan untuk SD Kelas II Semester Ganjil” yang dilakukan oleh Didik Susilo pada 2016. Penelitian ini memiliki beberapa kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan, yaitu: 1) jenis penelitian yang dipakai adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan metode penelitian yang dipakai adalah ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*); 2) produk yang dihasilkan sama-sama berupa buku digital dan cetak; 3) isi materi yang dikembangkan sama-sama berdasarkan *Jātaka* dengan tujuan untuk menyampaikan nilai moral yang terkandung didalamnya, dan 4) subjek penelitiannya sama ditujukan untuk siswa jenjang SD.

Jenis penelitian yang dipakai adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) R&D dengan metode penelitian yang dipakai adalah ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Isi materi yang dikembangkan sama-sama berdasarkan *Jātaka* dengan tujuan untuk menyampaikan nilai moral yang terkandung didalamnya,

Penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti menggunakan jenis penelitian *research and development* model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dengan tujuan untuk menghasilkan produk teruji berupa buku *GMS* dengan berdasarkan relief *Jātaka* yang terdapat di Candi Borobudur.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan *Research and Development (R&D)*. Penelitian dan pengembangan merupakan proses atau metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk (Borg and Gall dalam Sugiyono, 2015:28). Model pengembangan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah model ADDIE. Fase-fase dalam model pengembangan ADDIE meliputi *Analyze* (analisis), *Design* (rancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (penerapan), dan *Evaluation* (penilaian). Adapun produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah buku *GMS* yaitu buku cerita yang mengandung moral sekaligus buku permainan berbasis cerita Jātaka yang terdapat di relief Borobudur untuk Siswa SMB jenjang SD.

Tabel 1. Langkah dan Tahapan Pengembangan

No.	Tahapan	Langkah-langkah
1	<i>Analysis</i>	Analisis potensi dan masalah: <ol style="list-style-type: none"> a. Melakukan studi awal dan wawancara guna mengetahui masalah dan kebutuhan yang terjadi pada beberapa Sekolah Minggu Buddha se-Kecamatan Kaloran. b. Menganalisis dan mencari cerita di relief Borobudur dan permainan yang akan digunakan dalam <i>GMS</i>
2	<i>Design</i>	Memilih cerita dan permainan yang akan digunakan sebagai sketsa/ilustrasi, sketsa gambar, dan menyederhanakan narasi.
3	<i>Development</i>	<ol style="list-style-type: none"> a. Menyederhanakan narasi dan menyesuaikan dengan tahap perkembangan siswa Sekolah Dasar. b. Mengubah sketsa gambar dari gambar tangan menjadi gambar digital. c. Menyusun konten, permainan, dan petunjuk penggunaan. d. Cetak produk. e. Review dan revisi produk.
4	<i>Implementation</i>	<ol style="list-style-type: none"> a. Mendemonstrasikan penggunaan buku <i>GMS</i> kepada teman sejawat dan pengguna. b. Penilaian produk oleh ahli materi dan ahli media yang akan digunakan sebagai acuan evaluasi dalam memperbaiki produk yang dikembangkan.
5	<i>Evaluation</i>	Melakukan evaluasi berkaitan dengan tahapan pengembangan untuk memperbaiki produk yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

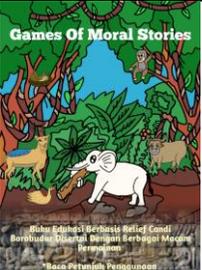
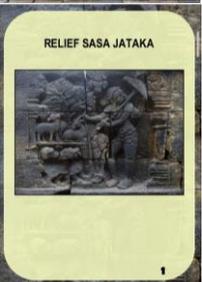
Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan produk media pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan yang anak miliki, kemampuan anak dalam menyelesaikan masalah dan menembngkan pemikiran yang konkret, buku ini juga dapat digunakan sebagai media pengembangan keterampilan motorik halus anak. produk yang dihasilkan berupa buku yang berisi cerita *Jātaka* yang terdapat atau berbasis relief yang ada di candi Borobudur, media permainan yang disesuaikan untuk anak Sekolah Minggu Buddha Jenjang Sekolah Dasar. Hasil akhir dari penelitian adalah terciptanya buku *Games of Moral Stories* atau yang disebut juga buku GMS.

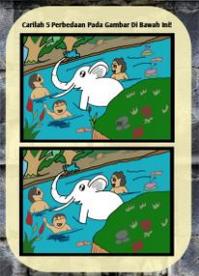
Langkah pertama dalam pembuatan buku GMS adalah dengan menentukan komponen penyusun buku, membuat rancangan desain buku, membagi cerita menjadi lebih sederhana, dan merancang desain permainan. setelah rancangan tersebut disusun kemudian dilanjutkan dengan menghubungkan poin-poin cerita dengan desain buku dengan menggunakan Ibis paint x, pixellab, dan CorelDraw. Buku yang sudah didesain tersebut selanjutnya dicetak menggunakan kertas HVS A4.

Produk Akhir

Produk yang dihasilkan yaitu buku GMS. Cerita *Jātaka* yang dimasukkan dalam buku GMS berjumlah 5, yaitu *Sasa Jātaka*, *Alinacitta Jātaka*, *Mahisa Jātaka*, *Hamsa Jātaka*, dan *Ruru Jātaka*. Berikut adalah contoh tampilan buku GMS:

Tabel 2 Tampilan Buku GMS

No.	Gambar	Deskripsi
1.		Tampilan sampul depan buku GMS.
2.		Tampilan relief yang digunakan sebagai acuan untuk memasukkan cerita <i>Sasa Jātaka</i>

3.		Tampilan halaman kisah <i>Mahisa Jātaka</i>
4.		Tampilan <i>game</i> dari buku GMS yang disesuaikan dengan cerita <i>Jātaka</i> yang dipilih.

Pembahasan

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang menghasilkan pembelajaran berupa buku GMS. Pengembangan buku GMS terinspirasi dari buku cerita dan permainan yang umumnya hanya membahas tentang lingkungan yang kemudian dimodifikasi dan menghasilkan buku baru. Konten pada buku GMS ini berisi tentang pengenalan cerita *Jātaka* yang terdapat di relief candi borobudur, media untuk buku permainan yang berbasis dengan cerita moral. Sasaran dari pengembangan buku GMS ini adalah anak-anak SMB jenjang Sekolah Dasar. Penentuan subjek ini didasarkan pada hasil diskusi antara tim peneliti bersama pembimbing, bahwa pengenalan buku cerita dan permainan yang latihan motorik halus dan keterampilan anak dalam menyelesaikan masalah ditanamkan sejak usia sekolah dasar dengan mempertimbangkan karakter dan psikologi anak.

Buku GMS merupakan buku yang baru karena memodifikasi dan mengkombinasikan dua jenis media pembelajaran, yaitu buku cerita serta kegiatan permainan untuk mengembangkan keterampilan berpikir anak, motorik halus anak dan menambah pengetahuan anak.

Prosedur penelitian ini berdasarkan skema model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Model pengembangan ini terdiri dari lima komponen yang saling berkaitan dan terstruktur serta tidak bisa diurutkan secara acak.

Tahap *Analysis*

Kegiatan yang dilakukan pada tahap analisis meliputi studi awal di lapangan untuk mengetahui permasalahan serta informasi-informasi yang berkaitan dengan penelitian ini. Studi pendahuluan dilakukan di Kecamatan Kaloran, Kabupaten Temanggung, dengan subjek/sasaran guru SMB yang berada di Kecamatan Kaloran. Pencarian data ini meliputi keberadaan media pembelajaran bagi anak SMB jenjang Sekolah Dasar. Hasil dari studi pendahuluan ini diketahui bahwa guru SMB di Kecamatan Kaloran belum menggunakan dan

mengenal buku permainan yang dikombinasikan dengan pengenalan cerita *Jātaka* yang berbasis relief candi Borobudur. Selain itu, tim peneliti juga mencari informasi mengenai kendala yang dialami guru SMB saat mengajar anak-anak usia Sekolah Dasar.

Wawancara dilakukan kepada guru SMB mengenai media yang mereka gunakan untuk mengajar anak SMB jenjang PAUD dan kendala yang mereka hadapi saat mengajar. Dari 6 orang narasumber, mereka menyatakan bahwa mereka belum menggunakan media pembelajaran berupa buku permainan yang dikombinasikan dengan cerita *Jātaka* berbasis relief candi Borobudur. Guru SMB masih menggunakan metode pembelajaran ceramah, menonton video, mewarnai, dan menempel lembar kerja. Kendala yang mereka alami yaitu kurangnya kreativitas, variasi materi, dan kekurangan sarana dan prasarana.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti melakukan penelitian dan pengembangan buku GMS Berbasis Cerita *Jātaka* yang terdapat di Candi Borobudur di relief *Jātakamala*. Pada tahap ini, peneliti melakukan dua analisis, yaitu kebutuhan dan analisis materi. Kedua analisis tersebut nantinya akan menjadi dasar pengembangan produk yang akan dikembangkan.

Analisis Kebutuhan

Berdasarkan data yang diperoleh mengenai media pembelajaran dan materi yang mereka gunakan untuk mengajar anak SMB dengan kendala yang berbeda-beda. Hal ini memantik peneliti untuk merancang sebuah buku yang dapat digunakan untuk memberikan pengetahuan, mengembangkan keterampilan berpikir dan melatih motorik halus anak sejak kecil, yaitu buku GMS berbasis cerita *Jātaka* yang ada di relief Candi Borobudur. Yang digunakan sebagai variasi mengajar anak SMB jenjang Sekolah Dasar.

Analisis Materi

Materi yang terdapat dalam buku GMS terdiri dari cerita *Jātaka* yang berbasis relief di candi Borobudur yang di setiap ceritanya akan terdapat lembar tersendiri untuk lembar petunjuk permainan dan permainan. Selain itu juga terdapat pengenalan nilai moral yang terkandung dalam cerita dan permainan.

Tahap *Design*

Perancangan Desain Media

Konsep awal buku *Games of Moral Stories* atau buku GMS ini terinspirasi dari buku cerita dan permainan yang bisa digunakan oleh anak-anak. Tetapi, pada buku GMS ini terdapat beberapa komponen yang ditambah dan dimodifikasi sehingga memiliki fungsi dan tujuan yang berbeda agar sesuai dengan materi yang dikembangkan dan juga pada buku GMS ini terdapat lembar permainan. Perancangan desain tersebut sebagai dasar pembuatan produk buku GMS.

Penyusunan Penggunaan Buku

Pada tahap ini peneliti menyusun penggunaan buku GMS, dengan mengenalkan isi dari buku yang mengandung cerita *Jātaka* berbasis relief candi Borobudur dan sedikit menambahkan beberapa media yang ada. Dasar dari penggunaan buku ini adalah dengan menceritakan terlebih dahulu cerita *Jātaka* yang sudah ada, kemudian dilanjutkan dengan permainan yang sudah ada dan di setiap cerita memiliki permainan yang berbeda. Dan dalam setiap lembar permainan terdapat petunjuk bagaimana memainkan setiap permainan.

Pemberian permainan dalam buku ini adalah untuk meningkatkan kreativitas berpikir anak dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi. dan juga untuk melatih motorik halus yang dimiliki anak.

Tahap Development

Tahap awal pengembangan dilakukan dengan menggambar sketsa buku secara manual. Hasil sketsa kemudian discan dan digambar ulang menggunakan aplikasi Ibispaint dan phothoshop untuk menghasilkan gambar digital. Setelah gambar digital selesai dibuat selanjutnya ditambah dengan narasi cerita *Jātaka* sesuai dengan gambar. Setelah bagian cerita, terdapat lembar kegiatan siswa berupa halaman untuk menaruh petunjuk permainan dan permainan.

Tahap pengembangan selanjutnya yaitu mencetak produk. Produk yang telah dicetak selanjutnya divalidasikan kepada ahli materi dan ahli media dengan menggunakan instrumen angket validasi. Angket validasi ahli media meliputi aspek kesesuaian gambar dengan pewarnaan, kemudahan penggunaan media, dan daya tarik gambar. Angket validasi ahli materi terdiri dari aspek kesesuaian gambar dengan pemahaman siswa jenjang Sekolah Dasar, kesesuaian narasi dengan pemahaman siswa jenjang Sekolah Dasar, daya tarik gambar, daya tarik cerita, permainan dan kemudahan penggunaan media.

Apabila penilaian dari ahli menunjukkan hasil yang rendah maka produk yang dikembangkan tidak layak untuk diujicobakan. Begitu juga sebaliknya, jika produk mendapat penilaian yang baik maka produk atau media layak untuk diujicobakan dan dipublikasi. Berikut adalah hasil uji kelayakan dari ahli media dan materi terhadap buku GMS:

Validasi Media

Validator media adalah seorang ahli dalam bidang media pembelajaran yaitu, Bapak Parsiyono, M. Kom. Berikut ini adalah hasil penilaian dari ahli media:

Tabel 3 Hasil Validasi Ahli Media

No.	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Gambar mudah dipahami				√	
2.	Gambar yang dibuat menarik untuk siswa SD				√	
3.	Warna yang digunakan sesuai dan menarik bagi siswa SD			√		
4.	Kesesuaian gambar dengan pewarnaan			√		
5.	Buku yang dikembangkan mudah digunakan			√		

Validasi Materi

Validator materi adalah seorang yang ahli yang merupakan dosen Analisis Pembelajaran SMB. Berikut ini hasil penilaian dari ahli materi:

Tabel 4 Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Pernyataan	Skor
-----	------------	------

		1	2	3	4	5
1.	Gambar yang sesuai dengan perkembangan dan pemahaman siswa usia SD				√	
2.	Materi sesuai dengan kurikulum SMB jenjang SD					√
3.	Gambar yang dibuat menarik untuk siswa jenjang SD					√
4.	Narasi yang dikembangkan mudah dipahami siswa				√	
5.	Buku yang dikembangkan mudah digunakan				√	

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil penilaian dari ahli media sebesar 80% dan ahli materi 86%. Berdasarkan pada persentase hasil penilaian tersebut, maka buku GMS layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Tahap *Implementation*

Produk yang telah diujikan kepada ahli dan diperbaiki selanjutnya diuji cobakan terhadap subyek penelitian, dalam hal ini subyek terdiri dari guru dan siswa SMB jenjang SD. Tahap implementasi dilakukan di beberapa wihara di Kecamatan Kaloran. Saat uji coba dilakukan, siswa tampak antusias dalam mencoba buku GMS. Berdasarkan implementasi yang dilakukan para siswa bisa menggunakan media dengan baik. Peneliti memberikan petunjuk kepada guru SMB mengenai penggunaan buku, sehingga guru dapat menggunakan buku GMS sebagai media pembelajaran dengan baik.

Tahap *Evaluation*

Tahap evaluasi adalah tahap untuk menganalisis media pada tahap implementasi untuk mengetahui kelemahan dan kekurangan produk pada tahap implementasi. Tahap evaluasi dilakukan dengan mendiskusikan media buku GMS, diskusi ini dilakukan oleh peneliti bersama guru SMB. Hasil dari diskusi tersebut antara lain menambah jumlah cerita dan permainan yang dimainkan siswa. Hasil dari evaluasi ini dapat digunakan sebagai dasar perbaikan produk pada masa yang akan datang. Namun, secara keseluruhan produk buku GMS mudah diterima oleh anak-anak dan materi yang terkandung di dalamnya juga sudah diatur sedemikian rupa agar para pengguna mudah untuk memahaminya.

Pendidikan moral dengan menggunakan media pembelajaran sangat mendukung keberhasilan belajar siswa. Hasil penelitian Sehati, Sukodoyo, dan Waluyo (2020) relevan dengan hasil penelitian ini karena cerita *Jātaka* yang diajarkan melalui media pembelajaran mempermudah pemahaman siswa. Peneliti menyederhanakan bahasa dalam buku *Jātaka* menjadi Bahasa yang mudah dipahami siswa. Peristiwa dalam cerita juga disesuaikan dengan keseharian siswa, sehingga peluang tercapainya tujuan pembelajaran semakin besar.

Pembelajaran menggunakan media pembelajaran harus disesuaikan dengan fase perkembangan siswa. Penelitian Sukodoyo (2018) guru harus mampu mengajarkan nilai-nilai Buddhis dari hal-hal yang mudah kemudian dilanjutkan kepada hal-hal yang sulit. Model bertahap tersebut seperti yang dilakukan pembelajaran oleh Buddha pada saat mengajarkan *anupubbikathā* yang diawali dari kemurahan hati, kemoralan, kebahagiaan alam surga, bahaya di dalam kesenangan indra, dan manfaat meninggalkan kesenangan

indra. Dalam mengajar guru harus mampu memilih dan mengidentifikasi materi dan cerita yang cocok bagi siswa. Latar belakang usia dan kemampuan siswa dapat dijadikan sebagai salah satu acuan dalam mengajar. *Games of Moral Stories* melalui cerita *Jātaka* berbasis relief Candi Borobudur dibuat dan digunakan sebagai sarana permainan yang menyenangkan menjadi upaya pendidikan karakter yang mudah sesuai kemampuan siswa.

PENUTUP

Berdasarkan hasil validasi, buku *GMS* layak digunakan sebagai media pembelajaran dibuktikan dengan hasil validasi ahli materi dengan presentase sebesar 80% dan ahli media sebesar 86%. Hasil presentase tersebut membuktikan bahwa tingkat pencapaian buku *GMS* pada kriteria sangat baik. Respon guru dan siswa tampak antusias dalam menggunakan buku *GMS*. Dengan demikian maka buku *GMS* layak digunakan sebagai media pembelajaran SMB khususnya bagi anak-anak jenjang Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil penelitian dapat disarankan untuk penelitian selanjutnya beberapa hal, sebagai berikut: (1) Materi pada buku *GMS* dapat ditambah lagi, sehingga pengetahuan dan isi yang di sajikan lebih luas dan lebih variatif; (2) Kualitas gambar diperbaiki, agar lebih menarik dan representative; (3) Narasi yang digunakan lebih memperhatikan perkembangan siswa SMB jenjang; dan (4) Menambah jenis permainan yang dimasukkan dalam buku *GMS*.

DAFTAR RUJUKAN

- 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.
- Sukodoyo, S. (2018). Teachers Love as a Predictor of Buddhist Students Moral Action in Central Java. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 37(1).
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: ALFABETA.
- Susilo, Didik. (2016). *Pengembangan Electronic Comic Book (ECOBO) Berbasis Cerita Jātaka Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Buddha Pada Materi Kisah Persahabatan untuk Sekolah Dasar (SD) kelas II semester ganjil. Prosiding Penelitian Dosen*, Jakarta: Direktorat Jendral Bimbingan Masyarakat Buddha Kementerian Agama Republik Indonesia. Hal. 83-106