

Pengembangan Media E-Comic Profil Berkebinekaan Global Untuk Mata Pelajaran PPKN Fase C Sekolah Dasar

Nalita Oktaviana,[✉] Suprayekti², Erry Utomo³

¹ Teknologi Pendidikan FIP UNJ, Jakarta, Indonesia.

² Teknologi Pendidikan FIP UNJ, Jakarta, Indonesia.

³ Teknologi Pendidikan FIP UNJ, Jakarta, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.21009/JPI.071.03>

Article History

Submitted : 2023

Accepted : 2024

Published : 2024

Keywords

Pengembangan; E-comic; Berkebinekaan Global; Pendidikan Pancasila; Sekolah Dasar.

Abstrak

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media berupa e-comic yang dapat dimanfaatkan untuk bahan belajar peserta didik SD sebagai upaya penguatan karakter profil berkebinekaan global. Model interactive multimedia (IMM) oleh Rob Phillips terdiri dari empat tahapan yaitu *design*, *development*, *evaluation*, dan *implementation*. Evaluasi produk melibatkan satu ahli materi dan satu ahli media dengan hasil layak digunakan. Implementasi dilakukan dengan skala sikap awal dan skala sikap akhir oleh 26 peserta didik kelas V sekolah dasar. Hasil skala sikap awal adalah 42,62 dan skala sikap akhir 48 dari skor maksimal 50. Peningkatan hasil skala sikap kebinekaan global didapatkan dari hasil uji normalitas gain (n-gain) dengan hasil 0,744 kategori tinggi atau sebesar 74,4% pada kategori cukup efektif. Berdasarkan proses dan prosedur pengembangan yang telah dilakukan, dapat dinyatakan bahwa media e-comic profil berkebinekaan global memiliki kualitas yang baik (layak) dan cukup efektif untuk digunakan sebagai penunjang dalam penguatan nilai karakter sikap kebinekaan global.

Abstract

This development research aims to produce a media of e-comic that can be used as learning materials for elementary school students to strengthen the character profile of global diversity. The interactive multimedia (IMM) model by Rob Phillips consists of four stages, namely design, development, evaluation, and implementation. Product evaluation involves one material expert and one media expert with results worth using. The implementation was carried out with an initial attitude scale and a final attitude scale by 26 grade V elementary school students. The result of the initial attitude scale was 42.62 and the final attitude scale was 48 from a maximum score of 50. The increase in the results of the global diversity attitude scale was obtained from the results of the normality gain (n-gain) test with results of 0.744 in the high category or 74.4% in the moderately effective category. Based on the development processes and procedures that have been carried out, it can be stated that the e-comic media profile of global diversity has good quality (decent) and is quite effective.

PENDAHULUAN

Pendidikan pada jenjang sekolah dasar menjadi tempat yang strategis dalam menanamkan karakter, selain di rumah atau lingkungan keluarga. Pendidikan di sekolah dasar juga menjadi bagian yang tak terpisahkan dalam membangun karakter Bangsa di tanah Indonesia dalam pentingnya pelaksanaan untuk melahirkan generasi yang berkarakter, unggul dan mandiri serta berkualitas. Selain itu, jenjang pendidikan dasar menjadi landasan untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan ke tingkatan lebih tinggi, sehingga perlu adanya penanaman nilai karakter pada usia sekolah dasar agar peserta didik dapat tumbuh menjadi pribadi yang kompeten, berkarakter, dan berperilaku sesuai nilai-nilai Pancasila seperti yang tercantum dalam profil pelajar Pancasila.

Hasil asesmen nasional 2021 pada data rapor pendidikan Kemendikbudristek menunjukkan bahwa Indonesia memiliki 3 permasalahan utama dalam bidang pendidikan, yaitu rendahnya kemampuan literasi, numerasi dan karakter. Berdasarkan capaian hasil belajar pada asesmen nasional 2021, kompetensi literasi hanya mencapai 55%. Sedangkan, pada kemampuan numerasi berada pada angka 27,40%, yang berarti bahwa kemampuan numerasi peserta didik di Indonesia jauh di bawah angka kompetensi minimum. Selain itu, indeks karakter peserta didik sekolah dasar berada di angka 58,20% yang saat ini berada pada tahap berkembang.

Survei karakter pada asesmen nasional (AN) merupakan survei terhadap sikap, nilai, dan kebiasaan yang mencerminkan profil pelajar Pancasila. Survei karakter didasarkan bahwa basis untuk tumbuh kembang peserta didik secara utuh tidak hanya berfokus pada kognitif. Ketua Pokja Kurikulum Direktorat Sekolah Dasar dalam hasil wawancara tidak terstruktur pada tanggal 22 Februari 2023 juga mengungkapkan bahwa pembentukan karakter juga menjadi basis utama dalam proses belajar peserta didik. Menurutnya, pendidikan karakter sangatlah penting dan perlu porsi yang besar bagi peserta didik sekolah dasar. Jika peserta didik memiliki karakter yang kuat, maka peserta didik akan menerapkan ilmu yang dimilikinya dengan karakter yang baik.

Namun pada kenyataannya, hasil survei karakter jenjang SD/MI/ sederajat pada hasil AN masih relatif rendah dari yang diharapkan. Berdasarkan hasil survei karakter jenjang sekolah dasar tahun 2021, iman, taqwa dan akhlak mulia (49%) dan kreativitas (55%) merupakan aspek yang paling menonjol dari peserta didik, meskipun sarana untuk menyalurkan kreativitas tersebut masih terbatas di satuan pendidikan. Nalar kritis menempati persentase 51%. Selanjutnya gotong royong 28%. Sedangkan, kemandirian (10%) dan kebinekaan global (5%) merupakan aspek yang relatif paling rendah dari peserta didik sekolah dasar di Indonesia. Hal ini menunjukkan bahwa karakter peserta didik sekolah dasar membutuhkan perhatian lebih, khususnya pada sikap kebinekaan global yang erat kaitannya dengan toleransi.

Dalam upaya penanaman karakter peserta didik, salah satunya dapat memberikan contoh karakter atau sikap baik yang disajikan dalam bentuk media. Terdapat berbagai macam media pembelajaran, termasuk media digital yang sudah banyak digunakan saat ini. Kini, pemanfaatan teknologi digital sebagai media pembelajaran dapat menjadi alternatif untuk upaya penguatan karakter. Salah satunya dengan memanfaatkan media komik pembelajaran digital yang mencerminkan sikap pelajar Pancasila. Kelebihan dari penggunaan bahan ajar digital adalah menyajikan pengalaman belajar yang kaya, sehingga pembelajaran dengan menggunakan media *e-comic* diharapkan belajar akan terasa lebih bermakna (Kosasih, 2020).

Media *e-comic* dapat mengaktifkan keseriusan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, sifat media komik yang menghibur membuat siswa cenderung lebih menyenangi membaca komik dibandingkan menggunakan waktu mereka untuk membaca buku pelajaran sekolah (Abdurrohman, 2020). Media komik juga lebih efektif digunakan dalam pembelajaran karena dapat menumbuhkan motivasi belajar dan mampu merangsang keinginan siswa untuk menyukai kegiatan membaca (Hidayah & Ulva, 2017). Media *e-comic* perlu dikembangkan agar dapat memfasilitasi peserta didik usia sekolah dasar yang memiliki kemampuan berpikir operasional konkret, seperti konten edukasi

e-comic tentang toleransi sehingga peserta didik dapat memiliki pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Berdasarkan permasalahan kurangnya nilai karakter kebinekaan global yang telah dijelaskan di atas, perlu adanya suatu media yang menggambarkan contoh sikap dari implementasi nilai profil pelajar Pancasila untuk menguatkan nilai-nilai karakter pada peserta didik. Oleh karena itu, peneliti berupaya mengembangkan media pembelajaran *e-comic* untuk memfasilitasi penjelasan dan contoh sikap profil berkebinekaan global. E-comic ini tidak hanya dapat digunakan sebagai bahan bacaan oleh peserta didik, tetapi dapat digunakan oleh guru sebagai bahan ajar dalam pembelajaran PPKN di kelas. Media ini diharapkan dapat menjadi upaya atau alternatif dalam penguatan profil pelajar Pancasila fase C jenjang Sekolah Dasar, khususnya dimensi berkebinekaan global.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan produk. Penelitian pengembangan ini menggunakan model *Interactive Multimedia* (IMM) oleh Rob Phillips. Model ini memiliki 4 tahapan, yaitu: 1) *Design*; 2) *Development*; 3) *Evaluation*; dan 4) *Implementation*.

Sasaran pengguna pada penelitian ini adalah siswa fase c (kelas V dan VI) di SDN Babakan 02 Tangerang Selatan. Pelaksanaan penelitian pengembangan ini dilakukan dari bulan Januari 2023 hingga Juni 2023.

Produk e-comic dikembangkan melalui evaluasi formatif dengan *expert review* yang melibatkan satu ahli materi dan satu ahli media. *Expert review* dilakukan dengan teknik wawancara untuk mengetahui lebih dalam terkait produk yang telah dikembangkan. Sedangkan, pada tahap implementasi dilakukan skala sikap awal dan skala sikap akhir pada satu kelompok untuk melihat adanya pengaruh dari media yang dikembangkan. Lembar skala sikap menggunakan skala Likert 1-5 dengan teknik analisis data menggunakan uji normalitas gain (n-gain). Uji N-Gain dilakukan untuk melihat adanya perubahan atau peningkatan sebelum dan setelah diberikan perlakuan media e-comic.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan selama 6 bulan, yaitu sejak bulan Januari hingga Juni 2023. Pengembangan ini menggunakan model *Interactive Multimedia* (IMM) oleh Rob Phillips (1997). Berikut adalah tahapan pengembangannya:

A. *Design*

Tahap *Design* yakni menentukan atau merencanakan hal-hal yang dibutuhkan dalam media *e-comic* yang akan dikembangkan. Berikut hal-hal yang dilakukan dalam tahap desain.

a) Menentukan Tema Cerita

Tema cerita dalam e-comic ini mengangkat tentang toleransi. Hal ini disesuaikan dengan dimensi berkebinekaan global pada profil pelajar Pancasila yang erat kaitannya dengan toleransi. Penentuan tema ini dilakukan dengan diskusi bersama Tim GIAT dan kepala kurikulum Direktorat Sekolah Dasar. Penentuan tema didasarkan pada subelemen dalam dimensi kebinekaan global dan disesuaikan dengan capaian pembelajaran kebinekaan global yang ketika dianalisis mengarah pada sikap toleransi. Selain itu, tema toleransi ini juga disarankan oleh beberapa pihak dari Direktorat Sekolah Dasar, dimana salah satunya menyarankan untuk mengangkat konflik perundungan.

b) Menentukan Latar/Setting Cerita

Latar cerita dalam e-comic yang dikembangkan adalah latar sekolah atau kelas. Dimana, latar kelas ini merupakan tempat keseharian siswa untuk belajar dan bertemu dengan teman-temannya. Pemilihan latar ini juga dikarenakan sekolah sangat dekat dengan keseharian siswa sehingga lebih mudah untuk memberikan contoh sikap toleransi di lingkungan sekolah yang beragam.

c) Menentukan Ukuran E-Comic

Sebelum menentukan ukuran e-comic yang dibuat, dilakukan survei pada beberapa komik anak-anak untuk melihat ukuran yang digunakan. Kebanyakan komik untuk anak-anak di Indonesia menggunakan ukuran A4. Selain itu, berdasarkan hasil diskusi dengan Tim GIAT SD, ukuran yang disarankan adalah A4 karena gambar dan tulisan bisa lebih besar dan jangkauan pandangan bisa lebih luas. Oleh karena itu, pengembang menggunakan ukuran A4.

d) Menentukan Isi Media E-Comic

Langkah ini bertujuan menentukan apa saja yang ada di media e-comic selain cerita. Isi media dalam e-comic profil pelajar Pancasila ini terdiri dari tujuan media, definisi profil pelajar Pancasila, definisi dan elemen kunci dimensi keberbinekaan global, sinopsis, cerita komik tentang toleransi, dan pengenalan karakter.

e) Menentukan Alat Dan Media

Alat utama yang diperlukan adalah pensil untuk membuat sketsa. Kemudian penghapus diperlukan jika terdapat kesalahan dalam menggambar dan penggaris sangat dibutuhkan untuk membuat panel agar terlihat lebih rapih. Media yang digunakan dalam membuat e-comic yaitu buku sketsa (*sketchbook*) untuk media gambar atau sketsa manual. Sedangkan, media yang diperlukan untuk menggambar digital adalah *smartphone* dan *stylush pen* (pulpen digital), serta laptop.

f) Menentukan Software Dalam Pembuatan E-Comic

Software utama yang digunakan adalah MedibangPaint, yaitu aplikasi yang dirancang khusus untuk menggambar digital dan tersedia untuk android. Aplikasi yang juga dibutuhkan adalah CamScanner, yaitu aplikasi untuk scan dokumen atau gambar via *smartphone* dengan hasil yang jernih (HD) agar lebih mudah untuk gambar digital atau melakukan penebalan (*tracing*).

Software lain yang diperlukan yaitu Canva untuk menambahkan balon teks dan elemen-elemen gambar, serta membuat halaman tambahan. Canva juga digunakan untuk menggabungkan beberapa halaman menjadi satu, termasuk halaman cover. Selain itu juga digunakan untuk menambahkan media beserta link media tersebut. Canva memudahkan pengembang karena produk yang sudah jadi dapat diunduh dengan berbagai format, seperti dokumen PDF, JPG, PNG, dan banyak format lainnya. Terakhir, setelah diunduh dalam bentuk PDF, maka dokumen e-comic siap untuk dijadikan flipbook dengan memanfaatkan website Visual Paradigma.

g) Membuat Garis Besar Isi Media (GBIM)

Pembuatan garis besar isi media (GBIM) dalam tahapan ini dimulai dari menentukan tujuan media, sasaran komik pembelajaran, ahli materi, ahli media, sumber bahan, beserta materi yang dibahas pada komik. GBIM yang sudah jadi terlampir pada lampiran 1.

h) Ilustrasi Sinopsis

Sinopsis cerita adalah gambaran garis besar cerita yang diangkat dalam komik. Sinopsis berfungsi untuk memberikan gambaran garis besar cerita sebelum pembaca masuk ke dalam cerita. Sinopsis dibuat dalam 1 paragraf yang terdiri dari 63 kata.

i) Membuat *Storyline*

Storyline pada dasarnya adalah membuat rancangan dalam bentuk tulisan tentang apa saja yang akan dituangkan dalam komik, baik itu teks maupun ilustrasinya. Dalam bahasa lain, *storyline* juga berarti penataan adegan dalam panel-panel (kotak gambar) namun masih dalam bentuk uraian tertulis. Berikut adalah contoh tabel *storyline*.

STORYLINE E-COMIC PROFIL PELAJAR PANCASILA

Judul : Toleransi Dalam Keberagaman di Sekolah
 Sasaran : Fase C Sekolah Dasar
 Materi : Berkebinekaan Global Profil Pelajar Pancasila

Halaman 1		Deskripsi Visual
Panel 1	--	Long shoot Gambar plang sekolah "SDN 01 CERIA JAKARTA"
Panel 2	Baloo kata Kringggg!!!	Close-up Terlihat bel berburui di depan kelas.
Panel 3	Baloo kata Ketua kelas (Lisa) : Ucapan Salam	Long shoot Terlihat guru berjalan memasuki kelas.
Panel 4	Baloo kata Seluruh siswa : Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarokatuh.	Long shoot Siswa bersama-sama mengucapkan salam.
Panel 5	Baloo kata Guru : Wa'alaikumussalam warahmatullahi wabarokatuh. Selamat	Close-up Guru menjawab salam siswa, kemudian memberikan salam sapa kepada siswa.

Gambar 1 Pembuatan *Storyline*

j) Membuat Karakter Tokoh Verbal

Karakter tokoh verbal adalah bagaimana seorang komikus menjelaskan dalam bahasa tulisan tokoh-tokoh yang terlibat dalam cerita yang sedang dibuat, meliputi sifat-sifat fisik maupun nonfisik. Dalam cerita terdapat tokoh utama dan tokoh pendukung. Tokoh utama dalam cerita menggunakan tokoh profil pelajar Pancasila yang sudah ada di Direktorat Sekolah Dasar. Sedangkan tokoh pendukung, pengembang membuat sendiri. Berikut adalah karakter tokoh verbal yang terdapat dalam e-comic profil pelajar Pancasila.




Tabel 1 Pembuatan Karakter Tokoh Verbal

Nama Tokoh	Karakter Tokoh
Tokoh Utama	
Meylan	Meylan merupakan tokoh keturunan <i>Chinese</i> yang memiliki ciri-ciri fisik warna kulit sangat putih, mata sipit, dan rambut yang diikat dua (cepol).
Lisa	Lisa memiliki ciri-ciri fisik kulit putih, mata yang lebar, dan rambut lurus yang terurai panjang serta senang menggunakan bandana.
Ratna	Ratna memiliki ciri-ciri fisik kulit tidak terlalu putih, mata yang lebar, dan menggunakan jilbab.
Tangguh	Tangguh memiliki ciri-ciri fisik warna kulit yang sedikit gelap, mata agak sipit, rambut lurus, dan memakai tongkat di lengan kanan.
Yafi	Yafi memiliki ciri-ciri fisik warna kulit sedikit gelap, mata yang lebar, berbadan gemuk, dan senang memakai topi.

Markus	Markus memiliki ciri-ciri fisik warna kulit yang gelap (cokelat), rambut ikal (keriting), dan mata yang lebar.
---------------	--

k) Membuat Karakter Visual

Karakter visual adalah pembuatan sketsa model karakter berdasarkan deskripsi verbalnya. Berdasarkan karakter verbalnya, karakter visual tokoh dalam e-comic profil pelajar Pancasila digambarkan sebagai berikut.

Nama Tokoh	Visual
Meylan	
Markus	
Lisa	

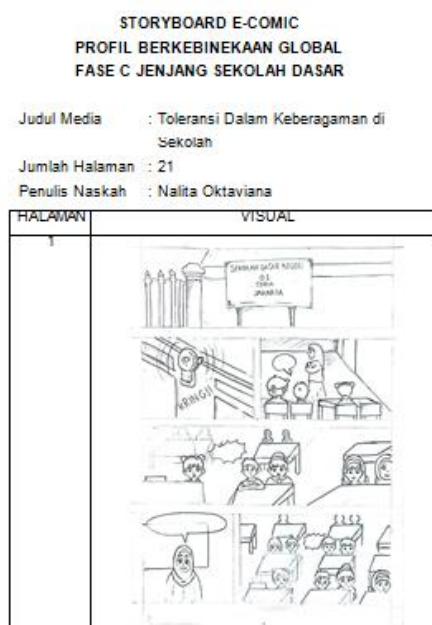
Gambar 2 Pembuatan Karakter Tokoh Visual

B. Development

Tahap *Development* yakni memproduksi atau mengembangkan media *e-comic* sesuai dengan tahap perencanaan. Tahap pengembangan dimulai dari membuat acuan produk yang disebut storyboard.

a) Membuat Layout Panel, Ilustrasi, dan Balon Teks (*Storyboard*)

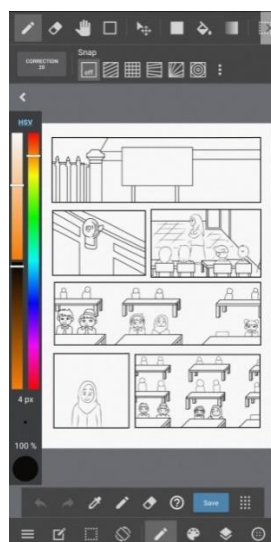
Tahap ini merupakan visualisasi dengan sketsa berdasarkan *storyline* yang sudah dibuat. Tahapan ini juga disebut juga pembuatan *storyboard*. Deskripsi verbal panel dalam tiap halaman divisualisasikan dengan sketsa pensil hitam putih menjadi ilustrasi. Setelah itu, pada gambar sketsa yang sudah jadi dilakukan pemindaian (*scanning*) dengan menggunakan aplikasi CamScanner. Hasil scan tersebut dapat diunduh dengan format .jpg dan akan masuk ke galeri *Smartphone*. Berikut adalah hasil storyboard yang telah pada pengembangan *e-comic* profil pelajar Pancasila.



Gambar 3 Pembuatan *Storyboard*

b) Tahap Penebalan (*Tracing*)

Tahap ini merupakan tahapan penebalan gambar secara digital agar dapat memudahkan pengembang dalam proses pewarnaan. Penebalan dilakukan pada sketsa (*storyboard*) yang telah dibuat dengan menggunakan aplikasi MedibangPaint di *Smartphone*. Gambar yang sudah ditebalkan secara digital kemudian dapat diunduh dengan format .png dan masuk ke galeri *Smartphone*. Berikut adalah proses penebalan (*tracing*) pada pengembangan e-comic.

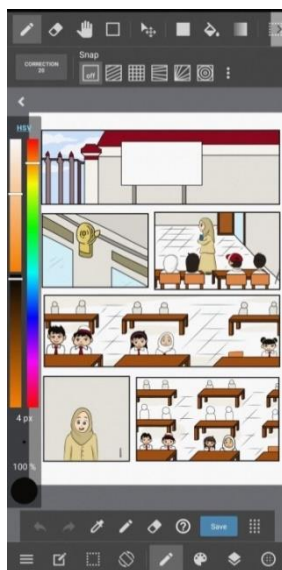


Gambar 4 Proses Penebalan

c) Tahap Pewarnaan

Tahap ini merupakan pewarnaan digital. Gambar yang sudah ditebalkan lalu diberi warna dengan menggunakan program pengolah gambar MedibangPaint. Tahap penebalan dan pewarnaan dilakukan dengan menggunakan *stylush pen* atau bisa juga dengan menggunakan jari. Hasil dari

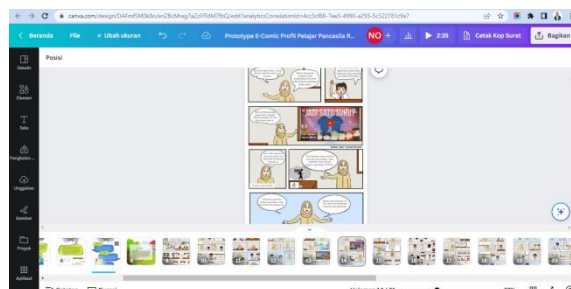
pewarnaan yang sudah selesai kemudian dapat diunduh dalam format .png. Berikut adalah hasil tahap pewarnaan (*coloring*).



Gambar 5 Proses Pewarnaan

d) Tahap Pembuatan Balon Teks Beserta Isinya

Tahap ini merupakan pembuatan balon teks beserta kata-kata yang dimuat di dalamnya. Pengisian teks dilakukan dengan memanfaatkan Canva. Setelah balon kata dipilih, selanjutnya dimasukkan teks dialog dari cerita yang sudah ada. Berikut adalah proses pembuatan balon teks.



Gambar 6 Proses Pembuatan Balon Teks

e) Pembuatan Cover

Cover merupakan ilustrasi yang mewakili keseluruhan cerita yang ada di dalam komik. Judul merujuk pada tema yang diangkat dalam cerita komik sedangkan ilustrasi merujuk pada ilustrasi dalam panel yang merupakan inti dari keseluruhan cerita komik. Dalam pembuatan cover ini, judul yang digunakan adalah Toleransi dalam Keberagaman di Sekolah dengan menggunakan font comica. Ilustrasi yang digunakan adalah 6 tokoh pelajar Pancasila yang saling merangkul. Latar belakang yang digunakan adalah halaman sekolah dengan padang rumput yang luas. Ilustrasi digambar secara manual di buku sketsa, kemudian discan dan diberikan pewarnaan digital. Tahap selanjutnya pemberian judul dilakukan di Canva. Berikut adalah hasil akhir cover e-comic.



Gambar 7 Hasil Pembuatan Cover

f) *Layout E-Comic*

Layout buku komik berarti format yang dipakai dalam pembuatan komik. Termasuk dalam tahap ini adalah penentuan komposisi penempatan unsur-unsur yang ada dalam cover sekaligus isi dari bentuk komik tersebut. Setelah proses pengeditan dan pemberian teks selesai, maka tahap selanjutnya yaitu pengaturan tata letak komik serta penambahan elemen-elemen, halaman tambahan, dan mencantumkan media beserta linknya sebelum dijadikan dokumen pdf.

g) *Finishing*

Tahap finishing yaitu proses pemeriksaan seluruh teks dan ilustrasi yang sudah dibuat sekaligus cover dan bentuk kemas komik. E-comic dikemas dalam bentuk flipbook dengan memanfaatkan website visual paradigma. Hasil dokumen PDF e-comic yang sudah jadi kemudian diunggah ke website visual paradigma untuk dijadikan bentuk flipbook dan dipublikasikan sehingga didapatkan hasil dengan akses link <https://online.visual-paradigm.com/share/book/produk-e-comic-ift8ouoqz6>.

C. Evaluation

Tahap Evaluation yakni tahap penilaian media. Pada tahap ini evaluasi dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan tim pengembang. Tahap ini dilakukan dengan hasil wawancara terlampir.

a) *Tim Pengembang*

Review tim pengembang dilakukan oleh pegawai Direktorat Sekolah Dasar pada divisi media center (Tim GIAT SD). Review dilakukan oleh tim pengembang pada 12 Juni 2023. Berikut hasil masukan dari tim pengembang.

Tabel 2 Saran dan Komentar Tim Pengembang

Validator	Komentar dan Saran
Tim GIAT SD	<ul style="list-style-type: none"> • Visual sudah bagus, tapi ada salah satu siswa yang wajahnya sama dengan guru. • Ada bagian yang belum diwarnai. • Belum diberi logo tut wuri handayani dan logo SD pada seragam sekolah.

b) *Ahli Materi*

Review ahli materi merupakan tahap validasi yang berfungsi untuk mengetahui tingkat kelayakan produk dari segi isi materi yang disampaikan dalam e-comic. Validasi ahli materi

dilakukan oleh dosen program studi PGSD Universitas Negeri Jakarta bidang Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan bernama Dr. Nina Nurhasanah, M.Pd. pada 16 Juni 2023.

Tabel 3 Saran dan Komentar Ahli Materi

Validator	Komentar dan Saran
Ahli Materi	<ul style="list-style-type: none"> • Perlu identitas e-comic di halaman cover agar pembaca tahu e-comic ditujukan untuk siapa. • Tujuan perlu disesuaikan dengan capaian pembelajaran yang ada di kurikulum Kemendikbud. • Tambahkan halaman judul yang berisi nama penulis, editor, dll. • Materi sudah valid, tetapi ada penggunaan kata bahasa yang perlu diubah. Hindari bahasa yang sulit dipahami oleh anak.

c) Ahli Media

Review ahli media merupakan tahap validasi yang berfungsi untuk mengetahui tingkat kelayakan produk dari segi media yang disajikan. Review ahli media dilakukan oleh dosen program studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, yaitu Kunto Imbar Nursetyo, S.Pd., M.Pd. Pada tanggal 20 Juni 2023. Berdasarkan hasil wawancara yang terlampir, didapatkan komentar dan saran perbaikan sebagai berikut.

Tabel 4 Saran dan Komentar Ahli Media

Validator	Komentar dan Saran
Ahli Media	<ul style="list-style-type: none"> • Tambahkan elemen visual, misal kata kunci diberi elemen kunci. • Tambahkan keterangan (<i>learning guide</i>) pada barcode, icon video maupun audio. • Panel lebih bervariasi agar tidak monoton. • Warna <i>line</i> balon kata jangan hitam pekat. • Beri visualisasi saat guru menjelaskan. • Gambar profil pelajar Pancasila blur, bisa diubah.

Seluruh masukan dari tim pengembang, ahli materi, dan ahli media ditindaklanjuti dengan revisi. Hasil setelah revisi ahli media merupakan hasil akhir dari media e-comic profil berkebinekaan global yang sudah matang dan siap diimplementasikan oleh peserta didik fase C sekolah dasar dengan tautan <https://online.visual-paradigm.com/share/book/e-comic-profil-berkebinekaan-global-2--ihjn8qoxy> atau dengan *barcode* sebagai berikut.



Gambar 8 Hasil Akhir E-Comic

D. Implementation

Tahap Implementation yakni tahap implementasi media oleh siswa. Tahap ini dilakukan dalam satu kelas fase C, yaitu kelas V di SDN Babakan oz, Tangerang Selatan. Implementasi hanya

dilakukan di kelas V karena pada saat melakukan implementasi, kelas VI sudah lulus dan tidak bisa dijadikan sebagai responden. Oleh karena itu, guru dan kepala sekolah menyarankan agar implementasi dilakukan di kelas V aja. Dalam satu kelas, responden terdiri dari 26 siswa pilihan guru. Tahap implementasi telah dilakukan pada 22 Juni 2023 dengan hasil sebagai berikut.

a) Skala Sikap Awal

Skala Sikap Awal dilakukan sebelum diberikan perlakuan e-comic, untuk mengetahui adanya perbandingan sebelum dan setelah diberikan perlakuan. Implementasi diawali dengan pemberian skala sikap awal sikap kebinekaan global. Lembar survei berbentuk cetak yang terdiri dari 3 halaman seperti tercantum pada lampiran. Skor maksimal yang dapat diperoleh siswa adalah 50. Dihitung berdasarkan jumlah pernyataan, yaitu 10 dikalikan dengan skor tertinggi skala likert, yaitu 5. Hasil skala sikap awal sikap kebinekaan global peserta didik kelas V di SDN Babakan 02 terlampir pada lampiran.

b) Implementasi Media E-Comic

Implementasi atau perlakuan media e-comic diawali dengan pemberian tautan (*link*) kepada ketua kelas V. Selanjutnya, ketua kelas membagikan *link* ke dalam grup kelas melalui *Whatsapp Group* agar seluruh siswa dapat mengaksesnya. Setelah semua siswa mengakses link dan media e-comic sudah terbuka, maka seluruh siswa diperkenankan untuk membaca dan mempelajari e-comic secara mandiri. Namun sebelum itu, peneliti memberikan sedikit arahan terkait panduan membaca e-comic dan memperkenankan siswa untuk bertanya dan meminta bantuan apabila masih belum mengerti.

c) Skala sikap akhir

Skala sikap akhir dilakukan untuk melihat adanya pengaruh setelah diberikan perlakuan media e-comic. Tahap selanjutnya setelah perlakuan media e-comic adalah melakukan skala sikap akhir. Lembar survei akhir dibagikan kepada siswa ketika siswa telah menyelesaikan membaca e-comic hingga akhir. Hasil skala sikap akhir sikap kebinekaan global peserta didik kelas V di SDN Babakan 02 terlampir pada lampiran 8.

d) Kuis Lisan

Setelah seluruh siswa menyelesaikan lembar skala sikap akhir sikap kebinekaan global, peneliti menanyakan secara lisan terkait kemenarikan produk e-comic sebagai bahan bacaan. Rata-rata siswa menjawab menarik dan bagus karena memiliki pesan moral. Kemudian, peneliti mengadakan kuis secara lisan untuk mengetahui pemahaman siswa terkait media e-comic yang telah dibaca. Kuis terdiri dari lima pertanyaan sebagai berikut: 1) Apa pesan moral yang terdapat dalam e-comic?; 2) Apa arti toleransi?; 3) Mengapa toleransi itu penting?; 4) Mengapa kita perlu mempelajari budaya?; 5) Apakah perundungan (*bullying*) boleh untuk dilakukan?(jawab beserta alasan).

Lima pertanyaan kuis tersebut berhasil dijawab oleh lima siswa yang berbeda dengan sistem '*siapa cepat dia dapat*'. Seluruh siswa sangat antusias untuk menjawab pertanyaan. Siswa yang tunjuk tangan atau mengangkat tangan tercepat diperkenankan untuk maju dan menjawab pertanyaan di depan kelas. Setelah menjawab pertanyaan dengan benar, siswa tersebut diberikan hadiah. Tahap implementasi kemudian ditutup dengan sesi foto bersama.

e) Analisis Data Survei

Teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas gain (N-Gain). Uji N-Gain dilakukan untuk melihat adanya perubahan atau peningkatan sebelum dan setelah diberikan perlakuan media e-comic. Uji N-Gain dipilih untuk melihat adanya pengaruh atau peningkatan dari skala sikap awal dan skala sikap akhir pada satu kelompok objek penelitian. Media e-comic dikatakan efektif atau cukup efektif apabila terdapat peningkatan yang cukup signifikan antara skala sikap awal dan skala sikap akhir.

Hasil survei yang telah dihitung dengan rumus N-Gain terdapat pada lampiran. Berdasarkan lampiran tersebut, diperoleh data bahwa sebanyak 14 siswa atau 53,85% siswa yang mengalami peningkatan survei skala sikap kebinekaan global pada kategori tinggi, dan sebanyak 12 siswa atau 46,15% siswa mengalami peningkatan pada kategori sedang. Nilai rata-rata N-Gain secara keseluruhan sebesar 0,744 atau peningkatan hasil belajar berada pada **kategori tinggi**. Jika diubah menjadi persentase, maka hasilnya adalah 74,4%.

Apabila berpedoman menggunakan standar tafsiran efektivitas N-Gain dengan kategori (%) seperti yang digunakan (Hake R.R, 1999), maka tabelnya sebagai berikut.

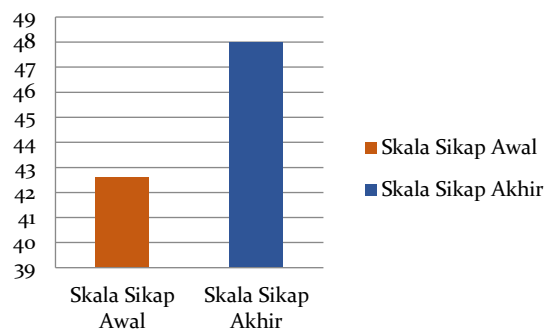
Tabel 5 Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain

Persentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 - 55	Kurang Efektif
56 - 75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

(Hake, R.R, 1999)

Dengan demikian, merujuk dari standar efektivitas N-Gain (%) seperti pada tabel 5, maka hasil uji N-Gain masuk dalam kategori **cukup efektif** dengan persentase 74,4%. Jika dilihat pada standar tafsiran di atas, berada pada interval 56 - 75%. Dengan uji n-gain tersebut, maka dapat diketahui adanya peningkatan hasil antara Skala Sikap Awal dan skala sikap akhir. Peningkatan hasil survei kebinekaan global dapat dilihat pada grafik berikut.

Rata-Rata Hasil Survei



Berdasarkan grafik di atas, terdapat peningkatan yang cukup signifikan antara skala sikap awal dan skala sikap akhir. Rata-rata hasil skala sikap awal adalah 42,62 (85,24%) dan skala sikap akhir 48 (96%) dari skor maksimal 50 (100%). Dalam peningkatan tersebut diketahui nilai n-gain sebesar 0,744 atau jika dipersentasekan sebesar 74,4% dengan kategori tafsiran cukup efektif. Hal ini menunjukkan bahwa media e-comic profil pelajar Pancasila cukup efektif untuk menanamkan dan meningkatkan nilai-nilai sikap berkebinekaan global peserta didik fase C (kelas tinggi) jenjang sekolah dasar.

SIMPULAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media komik digital (*e-comic*) profil pelajar Pancasila dimensi berkebinekaan global untuk peserta didik fase C jenjang sekolah dasar. Pengembangan e-comic ini dilakukan secara sistematis dengan menggunakan model *interactive multimedia* (IMM), yang mencakup empat tahapan besar, yaitu tahapan *design*, *development*, *evaluation*, dan *implementation*. Evaluasi produk melibatkan satu ahli materi dan satu ahli media dengan hasil layak digunakan. Hasil produk akhir media e-comic ini adalah hasil setelah revisi ahli media dengan <https://online.visual-paradigm.com/share/book/e-comic-profil-berkebinekaan-global-2--ihjn8qoxy>.

Implementasi dilakukan dengan skala sikap awal dan skala sikap akhir oleh 26 peserta didik kelas V sekolah dasar. Hasil skala sikap awal adalah 42,62 dan skala sikap akhir 48 dari skor maksimal 50. Peningkatan hasil skala sikap kebinekaan global didapatkan dari hasil uji normalitas gain (n-gain) dengan hasil 0,744 kategori tinggi atau sebesar 74,4% pada kategori cukup efektif. Berdasarkan proses dan prosedur pengembangan yang telah dilakukan, dapat dinyatakan bahwa media e-comic profil berkebinekaan global memiliki kualitas yang baik (layak) dan cukup efektif untuk digunakan sebagai penunjang dalam penguatan nilai karakter sikap kebinekaan global.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Ibu Suprayekti dan Bapak Erry Utomo selaku dosen pembimbing yang telah mencurahkan ilmu, arahan, bimbingan, motivasi dan semangat selama berlangsungnya penelitian ini. Terima kasih kepada Tim GIAT SD Kemendikbudristek, ahli materi, ahli media, dan dosen penguji atas segala masukan yang diberikan sehingga penelitian dan produk e-comic ini bisa menjadi lebih baik lagi. Terima kasih penulis ucapkan juga kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dan memberikan dukungan serta do'a sehingga penelitian ini dapat terselesaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Badan Standar, K. d. (2022). *Panduan Penguatan Projek Profil Pelajar Pancasila*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Direktorat Sekolah Dasar. (2020). *Majalah Sekolah Dasar Cerdas Berkarakter: Pelajar Pancasila Membangun Karakter Anak Indonesia. Edisi XX*.
- Direktorat Sekolah Dasar. (2021). *Rencana Strategis Direktorat Sekolah Dasar 2021-2024*. Jakarta: Direktorat Sekolah Dasar.
- Direktorat Sekolah Dasar. "Profil Pelajar Pancasila", (<https://ditpsd.kemdikbud.go.id/hal/profil-pelajar-pancasila>, 07 Januari 2023).
- Hendarman. (2021). Paparan Webinar : Wujudkan Profil Pelajar Pancasila, Munculkan Lingkungan Belajar Asyik. Jakarta : Pusat Penguatan Karakter Kemendikbudristek.
- Kemendikbudristek. (2022). *Paparan Final Mendikbudristek Merdeka Belajar Episode 19 : Rapor Pendidikan Indonesia*. Jakarta : Kemendikbudristek.
- Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Nomor 009/H/Kr/2022 Tentang Dimensi, Elemen, Dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila Pada Kurikulum Merdeka
- Kosasih, E. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenadamedia.
- Ngazizah, N., & Laititia, T. "Pengembangan Media Pembelajaran menggunakan Komik Berbasis Budaya Lokal untuk Penguatan Karakter Sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila Jenjang SD". *Jurnal Pendidikan dan Konseling* Vol.4 No.4 (Purworejo: 2022)
- Nurjanah, & Yurdayanti. "Pengembangan Cerita Rakyat Tanjung Tedung Berbasis E-Comic Untuk Penanaman Kemampuan Literasi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar". *Sirok Bastra* Vol.10 No.1, (Bangka Belitung: 2022)
- Qoiruni, S. "Pengembangan Komik Digital Untuk Materi Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila Dalam Permainan Tradisional Kelas V SD". *JPGSD* Vol.10 No.04, (Surabaya: 2022)
- Rachma, F.N., & Rezanita, V. "Pengembangan Media E-comic Pada Materi IPS Kelas 5 Sekolah Dasar". *Seminar Nasional Paedagogia* Vol.2 (Mataram: 2022)
- Smaldino dkk. (2011). *Instructional Technology & Media For Learning. (Arif Rahman, Terjemahan)* Edisi Kesembilan. Jakarta: Kencana Prenadamedia
- Ulva, R.K., & Hidayah, N. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran". *Jurnal Terampil Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* Vol. 4 No. 1 (Lampung: 2017)
- Wijayanti, C. P., & Uswatun, A. T. "Perangi Tindak Perundungan (Bullying) Dengan Penanaman Pendidikan Karakter Sejak Dini Pada Peserta Didik Sekolah Dasar". *Seminar Nasional PPDN*. (2019)

Wulandari, L.P.M., & Suniasih, N.W. "Media Komik Literasi Berbasis Kontekstual Materi Hak dan Kewajiban Muatan PPKn Kelas V Sekolah Dasar". *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran* Vol. 5 No.1, (Singaraja: 2022)

Yaumi, M. (2017). *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran, Edisi Kedua*. Jakarta: Kencana.