

ARTIKEL

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK UNTUK
PENGUATAN KARAKTER KEBINEKAAN GLOBAL SESUAI
DENGAN PROFIL PELAJAR PANCASILA PADA
SISWA KELAS IV SDN STUTA JANAPRIA**



**Oleh:
PARIDA ZOHRIATIN
190102015**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR (PGSD)
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN (FIP)
UNIVERSITAS HAMZANWADI
2023**

**LEMBAR PENGESAHAN
ARTIKEL**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK UNTUK
PENGUATAN KARAKTER KEBINEKAAN GLOBAL SESUAI
DENGAN PROFIL PELAJAR PANCASILA PADA
SISWA KELAS IV SDN STUTA JANAPRIA**



**Oleh:
PARIDA ZOHRIATIN
190102015**

Pembimbing I



**Yul Alfian Hadi, M. Pd
NIDN. 0826038601**

Pembimbing II



**Iwan Usma Wardani, M. Pd
NIDN. 0806029301**

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK UNTUK PENGUATAN KARAKTER
KEBINEKAAN GLOBAL SESUAI DENGAN PROFIL PELAJAR
PANCASILA PADA SISWA KELAS IV SDN STUTA JANAPRIA**

Parida Zohriatin¹ Yul Alfian Hadi² Iwan Usma Wardani³
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Hamzanwadi
zohriatinparida@gmail.com

ABSTRAK

Parida Zohriatin, NPM 190102015 (2023), Pengembangan Media Pembelajaran Komik Untuk Penguatan Karakter Kebinekaan Global Sesuai Dengan Profil Pelajar Pancasila Pada Siswa Kelas IV SDN Stuta Janapria, Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Hamzanwadi.

Pembimbing I: Yul Alfian Hadi, M.Pd. Pembimbing II: Iwan Usma Wardani, M.Pd

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengembangkan Media Pembelajaran Komik Untuk Penguatan Karakter Kebinekaan Global Sesuai Dengan Profil Pelajar Pancasila Pada Siswa Kelas IV SDN Stuta Janapria dengan menggunakan desain penelitian *Brog and Gall* yang terdiri dari 10 langkah kemudian disederhanakan menjadi 8 langkah yaitu: (1) penelitian dan pengumpulan data, (2) perencanaan, (3) pengembangan produk awal, (4) pengujian terbatas, (5) revisi hasil uji produk, (6) uji produk utama, (7) revisi produk akhir, (8) uji pelaksanaan lapangan. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV dengan jumlah 19 siswa. Instrumen penelitian dan pengembangan ini menggunakan lembar validasi dan angket respon siswa. Hasil uji validasi ahli materi dengan jumlah skor 46 berada pada rentang $X > 41,88$ dengan kategori “sangat baik”. Hasil uji coba validasi ahli media dengan jumlah skor 39 berada pada rentang skor $33,96 < X \leq 41,88$ dengan kategori “baik”. Hasil dari angket respon siswa terhadap kevalidan dan kepraktisan penggunaan modul yang dikembangkan mendapatkan skor rata-rata 4,5 sehingga berada pada rentang $X > 41,88$ dengan kategori (sangat baik). Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik untuk penguatan karakter kebinekaan global sesuai dengan profil pelajar pancasila pada siswa kelas IV SDN Stuta Janapria sudah valid dan praktis digunakan sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran di sekolah.

Kata Kunci: Penguatan Karakter Kebinekaan Global.

**DEVELOPMENT OF COMICS MEDIA TO STRENGTHEN GLOBAL
DIVERSE CHARACTER IN ACCORDANCE WITH
PANCASILA STUDENT PROFILES IN CLASS IV
STUDENTS OF STUTA JANAPRIA SDN**

Parida Zohriatin¹ Yul Alfian Hadi² Iwan Usma Wardani³
Primary School Teacher Education Study Program
Hamzanwadi University
zohriatinparida@gmail.com

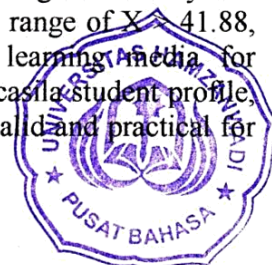
ABSTRACT

Parida Zohriatin, NPM 190102015 (2023), Development of Comic Learning Media for Strengthening Global Diversity Character in Accordance with the Pancasila Student Profile for fourth Grade Students at SDN Stuta Janapria, Thesis, Elementary School Teacher Education Program, Faculty of Education (FIP) at Hamzanwadi University.

Adviosor I: Yul Alfian Hadi, M.Pd. Advisor II: Iwan Usma Wardani, M.Pd

This research aims at developing a Comic Learning Media for Global Diversity Character Strengthening in accordance with the Pancasila Student Profile for fourth grade students at SDN Stuta Janapria. The research design employed Brog and Gall's approach, which consists of 10 steps, but was simplified to 8 steps, including: (1) research and data collection, (2) planning, (3) initial product development, (4) limited testing, (5) revising test product results, (6) main product testing, (7) final product revision, and (8) field implementation testing. This study involved 19 4th-grade students. Research and development instruments used validation sheets and student response questionnaires. The results of the expert content validation scored 46, which falls within the range of $X > 41.88$, categorized as "very good". The expert media validation resulted in a score of 39, within the range of $33.96 < X \leq 41.88$, categorized as "good". The average score from the student response questionnaire regarding the validity and practicality of the developed module is 4.5, placing it in the range of $X > 41.88$, categorized as "very good". In conclusion, the comic learning media for strengthening global diversity character, in line with the Pancasila student profile, for 4th-grade students at SDN Stuta Janapria is considered valid and practical for use as a teaching material in the school learning process.

Keywords: Global Diversity Character Strengthening.



PENDAHULUAN

Indonesia adalah Negara yang memiliki kekayaan yang tersebar mulai dari sabang sampai merauke, dengan beragam suku, ras, etnik, agama, budaya, Bahasa, dan adat istiadat sehingga menghasilkan kebudayaan yang beraneka ragam. Perbedaan yang dimiliki bangsa Indonesia sesungguhnya merupakan asset bangsa yang tak ternilai harganya.

Profil pelajar Pancasila merupakan salah satu usaha dalam meningkatkan kualitas Pendidikan di Indonesia yang mana mengedepankan pada pembentukan karakter. Pada era kemajuan teknologi globalisasi saat ini, peran pendidikan nilai dan karakter sangat dibutuhkan demi memberikan keseimbangan antara perkembangan teknologi dan perkembangan manusianya (Faiz & Kurniawaty, 2022).

Media pembelajaran merupakan segala bentuk sesuatu yang bisa digunakan untuk mengirimkan pesan dari pengirim terhadap penerima pesan. Berbicara tentang media pembelajaran, ini sangat berkaitan dengan desain pembelajaran (Sadiman, 2008); (Abdul, 2018).

Komik merupakan cerita bergambar yang terdiri dari teks bacaan serta dialog singkat. Hal tersebut tentu akan memudahkan pembaca dalam memahami suatu cerita. Penggunaan media komik dalam proses belajar dengan peserta didik tentu akan lebih menarik minat peserta didik dan komik memiliki sifat yang sederhana (Rohmawati at el., 2017).

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti di SDN Stuta Janapria proses pembelajaran masih belum terlalu efektif, hal ini disebabkan karena kurangnya media yang digunakan sebagai penunjang dalam proses pembelajaran.

Terbatasnya media pembelajaran yang menyebabkan anak kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan yaitu dengan desain penelitian pengembangan Brog and Gall terdiri dari 10 tahapan akan tetapi disederhanakan menjadi 8 tahapan yaitu meliputi:

1. Penelitian dan pengumpulan data (*Research and information collecting*) pada tahap awal ada beberapa hal yang diperlukan peneliti diantaranya ialah:
 - a. Menganalisis beberapa sarana dan prasarana yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran di SDN Stuta Janapria, salah satu dari penunjangnya adalah media cetak yang sering digunakan seperti buku paket, dan yang lainnya, ternyata bahan bacaan yang digunakan masih seadanya yaitu berupa buku paket dan buku bacaan umum saja.
 - b. Mengumpulkan data dengan mewancarai guru tentang ketersediaan buku dan media yang ada apakah siswa tertarik dan ingin membacanya.
 - c. Dibutuhkan adanya bahan bacaan penunjang membaca yang menarik dan relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.
2. Perencanaan (*Planning*)

Selanjutnya dalam tahapan ini, setelah melihat hasil analisis yang dibutuhkan, bahwasanya peneliti ingin mengembangkan media komik sebagai penunjang proses pembelajaran, berikut perencanaan yang dilakukan peneliti:

- a. Peneliti memilih bahasa yang santun dalam kehidupan sehari-hari peserta didik yang kemudian akan dikembangkan.
- b. Peneliti kemudian menentukan karakter dan nama-nama tokoh dalam komik tersebut.

- c. Selanjutnya, setelah menentukan nama dan karakter tokoh pada komik, peneliti menyiapkan alat bantu yang akan mendukung proses pembuatan komik.
 - d. Pembuatan alur cerita untuk mempermudah komik.
3. Pembuatan Produk Awal (*Develop of Form of Product*)

Tahap ketiga adalah tahap pengembangan. Pada tahap ini peneliti mengembangkan komik sesuai dengan spesifikasi produk yang telah dibuat. Pada tahap ini juga peneliti melakukan pembuatan sampul, kata pengantar, dan biodata penulis.

4. Pengujian Terbatas (*Freliminary Field Testing*)

Pengujian terbatas dilakukan dengan validasi produk yang telah dibuat oleh peneliti. Adapun dalam proses validasi peneliti menggunakan validasi ahli materi dan ahli media.

a. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi adalah syarat sebelum di uji cobakan pada produk pengguna. Validasi ahli materi dilakukan oleh guru ahli yang memiliki kompetensi dan pemahaman yang luas terkait isi bahan bacaan untuk anak usia sekolah dasar. Apakah media komik layak untuk diberikan pada anak sekolah dasar.

b. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh guru ahli dalam pembuatan media dan bahan ajar adapun beberapa komponen yang dinilai oleh ahli

media, yaitu terkait dengan tampilan, bentuk dan beberapa hal penting terkait bahan bacaan yang dikembangkan oleh peneliti.

c. Revisi Hasil Uji Produk

Tahap selanjutnya adalah revisi hasil uji validasi produk. Pada tahap ini peneliti akan menyempurnakan produk yang dikembangkan berdasarkan pada hasil penelitian oleh validator. Setelah melalui tahap ini maka produk akan diuji coba kepada peserta didik di sekolah yang sudah ditentukan.

d. Uji Produk Utama (*Main Field Testing*)

Uji coba produk utama merupakan sebuah tahap menguji cobakan produk yang sudah dikembangkan oleh peneliti. Tahap ini merupakan tahap uji coba lapangan dengan melibatkan penilaian produk oleh peserta didik. Peserta didik akan disajikan angket penilaian produk yang telah dikembangkan. Pengisian angket oleh peserta didik bertujuan untuk mengetahui respon (ketertarikan) peserta didik terhadap komik bergambar yang dikembangkan oleh peneliti.

e. Revisi Produk Akhir (*Final Produk Revision*)

Selanjutnya, tahap revisi produk akhir dilakukan berdasarkan komentar dari validator ahli media, validator ahli materi, dan hasil respon peserta didik. Apabila hasil dari tahap uji produk utama sudah memenuhi kriteria kelayakan produk, maka pada tahap ini tidak perlu dilakukan revisi lagi. Namun, jika pada tahap ini produk utama masih belum memenuhi

standar kelayakan produk, maka peneliti akan melakukan penyempurnaan lagi terhadap komik yang dikembangkan.

f. Uji Pelaksanaan Lapangan (*Operasional Field Testing*)

Tahap ini merupakan tahap terakhir dalam pengembangan media pembelajaran komik yang dilakukan oleh peneliti. Tahap uji coba lapangan dilakukan di kelas IV SDN Stuta Janapria atau sekolah tempat meneliti dengan melibatkan semua peserta didik yang berjumlah 20 orang. Peserta didik akan disajikan produk komik yang telah dikembangkan peneliti yang kemudian dibaca secara berkelompok oleh peserta didik.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini berbentuk kualitatif dan kuantitatif. Sedangkan instrumen pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah lembar angket validasi dari ahli materi, ahli media, dan angket siswa. Data validasi yang diperoleh diolah dengan analisis data statistic deskriptif kuantitatif menggunakan skala likert. Tingkat kelayakan atau kevalidan produk didapatkan, kemudian data kuantitatif yang di peroleh dari lembar lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media dan angket respon siswa selanjutnya dikonersikan ke dalam bentuk data kualitatif dengan skala 5 (skala likert) yang mengacu pada Penilaian Acuan Patokan (PAP).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa komik untuk penguatan kebinekaan global sesuai dengan profil pelajar Pancasila pada siswa SDN Stuta Janapria. Pada penelitian pengembangan komik, peneliti menggunakan aplikasi *canva* dalam membuat komik dengan materi kebinekaan global yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Pengembangan komik tersebut dilakukan dengan mengikuti Langkah-langkah penelitian brog and gall yang sudah disederhanakan oleh peneliti menjadi delapan tahapan. Adapun delapan tahapan yang sudah disederhanakan tersebut, adalah:

Penelitian Dan Pengumpulan Data

Tahapan pertama peneliti melakukan analisis kebutuhan. Tahapan ini dilakukan dengan observasi secara struktur selama satu minggu. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan bahwa selama proses pembelajaran guru masih menggunakan media yang disediakan oleh sekolah saja. Tidak semua guru menggunakan media yang dibuat oleh guru sehingga siswa tidak terlalu tertarik dengan media tersebut.

Perencanaan

Tahapan selanjutnya yaitu tahapan perencanaan. Pada tahapan ini peneliti memilih penguatan karakter kebinekaan global sesuai profil pelajar Pancasila yang akan dikembangkan. Adapun karakter yang diangkat dalam pengembangan komik yakni kebinekaan global sesuai dengan profil pelajar Pancasila di sekolah dasar janapria. Pesan dalam komik yang peneliti sampaikan adalah agar peserta didik bisa menghargai dan paham budaya lain dan mampu berintraksi, berempati dan terhindar dari prasangka terhadap budaya. Peneliti kemudian menentukan karakter dan nama-nama tokoh dalam komik tersebut.

Pembuatan Produk Awal

Tahap ketiga adalah tahap pengembangan. Pada tahap ini peneliti mengembangkan komik untuk penguatan karakter kebhinekaan global sesuai profil pelajar Pancasila sesuai dengan spesifikasi produk yang telah dibuat. Pada tahap ini peneliti juga melakukan pembuatan sampul, dimensi, elemen dan subelemen, dan biodata penulis.

Pengujian Terbatas

Berdasarkan penelitian yang sudah dilaksanakan hasil yang dapat diperoleh dalam penelitian ini adalah mendapatkan kategori sangat baik dari validasi ahli materi, dan dari validasi ahli media mendapatkan kategori baik., produk yang dikembangkan dikatakan efektif untuk diuji cobakan dengan beberapa saran perbaikan pada tampilan gambar. Tahap selanjutnya adalah melaksanakan uji coba produk dengan melibatkan siswa untuk memberikan respon ketertarikan terhadap media yang dikembangkan peneliti.

Revisi Hasil Uji Produk

Selanjutnya pada tahap ini peneliti melakukan penyempurnaan produk yang dikembangkan berdasarkan hasil penilaian oleh validator. Setelah melalui tahap ini maka produk akan di uji cobakan kepada peserta didik di sekolah yang sudah ditentukan.

Uji Produk Utama

Tahapan selanjutnya adalah tahapan menguji cobakan produk yang sudah dikembangkan oleh peneliti. Pada tahapan ini merupakan tahap uji coba lapangan yang di uji cobakan oleh peserta didik kelas IV SDN Stuta Janapria. Pada

tahap ini peserta didik disediakan angket penilaian produk. Pengisian angket ini untuk mengetahui respon (ketertarikan) terhadap media yang dikembangkan oleh peneliti.

Revisi Produk Akhir

Tahap selanjutnya adalah tahap uji coba produk dianalisis oleh peneliti untuk mengetahui apakah perlu direvisi Kembali atau tidak. Setelah melakukan analisis, maka diperoleh data bahwa produk yang dikembangkan oleh peneliti mendapatkan penilaian ketertarikan siswa dengan kategori baik sehingga peneliti tidak perlu melakukan revisi lagi pada produk.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil data yang dikumpulkan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa penilaian yang diberikan oleh ahli materi memperoleh jumlah skor sebanyak 46 dan berada pada rentang skor $X > 41,88$ dengan kategori “Sangat Baik. Hasil dari validasi ahli media mendapat skor sejumlah 39 vberada pada $33,96 < X \leq 41,88$ dengan kategori “Baik”. Hasil angket respon siswa terhadap kepraktisan penggunaan modul yang dikembangkan peneliti memperoleh skor sebanyak 865 dari skor keseluruhan responden (19 orang) sebanyak 45,5 dan berada pada rentang $19 > 45,5$ dengan kategori “Sangat Baik”

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Azhar,. (2011) “Media pembelajaran.”

Azhar, Arsyad. (2013). Media Pembelajaran.

Chasshidi, T. A., & Mulyana, A. R. (2022). Perancangan Web Komik Sebagai Media Untuk Memperkenalkan Bagaimana Berkarir Menjadi Seorang Kreator Komik.

- Fonao, T. (2018). Peranan Medi Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa
- Hamka, Rusyi. (2018) Pribadi dan Martabat Buya Hamka.
- Kustandi, Cecep., dan Dermawan, Daddy. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat.
- Mayadiyantoro, A. (2021). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Devloment). JURNAL PENGEMBANGAN PROFESI PENDIDIK INDONESIA (JPPPI).
- Nugraheni, rachmawati, et al. “Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dalam Implementasi Kurikulum Prototipe di Sekolah Penggerak Jenjang Sekolah Dasar” *Jurnal Basicedu* 6.3 (2022): 3613-3625.
- Putra, dkk. “Systematic literature review: Media komik dalam pembelajaran matematika.” *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika* 3.1 (2021): 3043.
- Rahmawati, Melita, et al. “Pengembangan Media Pembelajaran Teorema Phytagoras Menggunakan E-Comic Berbantuan Pixton.” *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika* 6.1 (2023): 155-163.
- Rayanto, Y. H. (2020) *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute, 2020.
- Sabanil, Syahrul, Iva Sarifa, and Imanigtyas Imaningtyas. “Peran Guru dalam Pelaksanaan Hidden Curriculum untuk Menumbuhkan Karakter Kebhinekaan Global Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 6.4 (2022): 6567-6579.
- Satrianawati, M. P. (2018). Media dan Sumber Belajar.
- Setyosari, Punaji. (2010). Metode Penelitian dan Pengembangan.
- Sugiyono (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.
- Sumardi, Lalu, and Dwi Wahyudiati. “Beguru: Menggali Prinsip-Prinsip Penyiapan Sarana dan Prasarana Pendidikan dalam Kearifan Lokal Sasak.” *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan* 7.6 (2022).

Tuckman, B.W. (1988). *Conducting Educational Research*.

Wibawanto, W (2017). *Desain dan Pemograman Multimedia pembelajaran*.

Widyoko, Eko Putro. (2016). *Teknik-Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*.