

Pengembangan Media Pembelajaran menggunakan Komik Berbasis Budaya Lokal untuk Penguatan Karakter Sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila Jenjang SD

Nur Ngazizah¹, Tasya Laititia²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Purworejo

Email: ngazizah@umpwr.ac.id.

Abstrak

Perkembangan teknologi yang pesat membuat karakter anak bangsa berangsur berkurang. Karakter budaya lokal dapat diterapkan melalui pengenalan budaya lokal yang dimiliki. Purworejo memiliki keberagaman budaya lokal seperti tempat bersejarah, seni, pahlawan nasional, bedhuk terbesar di dunia, alun-alun terbesar di Asia, dan aneka makanan dan minuman khas Purworejo. Penelitian ini menggunakan model ADDIE dalam melakukan pengembangan media komik. Langkah-langkah model ADDIE yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Subjek dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas III SD Negeri Loano Kabupaten Purworejo. Penelitian ini bertujuan yaitu (1) Mengembangkan Media Pembelajaran Menggunakan Komik Berbasis Budaya Lokal untuk Penguatan Karakter sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila Jenjang SD; (2) Mengetahui kelayakan dan kepraktisan Media Pembelajaran Menggunakan Komik Berbasis Budaya Lokal untuk Penguatan Karakter sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila Jenjang SD; (3) Mengetahui penguatan karakter pelajar pancasila. Hasil Penelitian yaitu 1) Pengembangan Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Komik Berbasis Budaya Lokal Untuk Penguatan Karakter Sesuai Dengan Profil Pelajar Pancasila Jenjang SD telah menghasilkan produk berupa media pembelajaran komik yang dapat digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran serta menumbuhkan sikap semangat dan kerja sama kepada peserta didik kelas V Sekolah Dasar. 2) Kelayakan alat peraga *Smart Joglo* pada aspek kevalidan mendapat persentase dari ahli media tahap I 70,58 % tahap II 83,82 %, ahli penilaian tahap I 62,5 % tahap II 77,5% dan ahli praktisi 90 % dengan kategori sangat valid. Pada aspek kepraktisan dari hasil respon oleh peserta didik mendapat kriteria sangat praktis dan hasil respon oleh observer mendapat kriteria sangat praktis. Berdasarkan data hasil kevalidan dan kepraktisan maka Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Komik dapat dikatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran. 3) Karakter Pelajar Pancasila meliputi; 1) Beriman, bertaqwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia, 2) Berkebinekaan Global, 3) Mandiri, 4) Gotong Royong, 5) Bernalar Kritis, dan 6) Kreatif, telah tercapai dengan kategori baik.

Kata Kunci: *Perkembangan Teknologi, Media Pembelajaran Komik.*

Abstract

The rapid development of technology makes the character of the nation's children gradually diminish. Local cultural characters can be applied through the introduction of their local culture. Purworejo has a variety of local cultures such as historical places, arts, national heroes, the largest bedhuk in the world, the largest square in Asia, and various foods and drinks typical of Purworejo. This study uses the ADDIE model in developing comic media. The steps of the ADDIE model are *analysis, design, development, implementation, and evaluation*. The subjects in this study were third grade students at SD Negeri Loano, Purworejo Regency. The aims of this study are (1) to develop learning media using comics based on local culture for character strengthening according to the profile of Pancasila students at the elementary level; (2) Knowing the feasibility and practicality of Learning Media Using Local Culture-Based Comics for Character Strengthening in accordance with the Profile of Pancasila Students at the Elementary Level; (3) Knowing the strengthening of the character of Pancasila students. The results of the research are 1) Development of Learning Media Development Using Local Culture-Based Comics for Character Strengthening According to the Profile of Pancasila Students at Elementary School has produced a product in the form of comic learning media that can be used as a medium in the learning process and foster an attitude of enthusiasm and cooperation to class students V Elementary School. 2) The feasibility of *Smart Joglo* props on the aspect of validity received

a percentage of media experts from stage I 70.58% stage II 83.82%, stage I assessment experts 62.5% stage II 77.5% and expert practitioners 90% in the very category valid. In the practical aspect, the results of the responses by students received very practical criteria and the results of responses by observers received very practical criteria. Based on the data from the results of the validity and practicality, the Development of Learning Media Using Comics can be said to be suitable for use in the learning process. 3) Pancasila Student Characters include; 1) Faith, fear of God Almighty, and noble character, 2) Global Diversity, 3) Independent, 4) Mutual Cooperation, 5) Critical Reasoning, and 6) Creative, have been achieved with good categories.

Keywords: *Technology Development, Comic Learning Media.*

PENDAHULUAN

Kebijakan pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Diseases (Covid-19), berdampak pada sistem pembelajaran di Sekolah maupun Perguruan Tinggi. Perubahan sistem pembelajaran tersebut berpengaruh terhadap proses pembelajaran yang meliputi kesiapan guru, model pembelajaran serta infrastruktur yang ada di sekolah, dan peserta didik terutama terkait karakter. Kondisi peserta didik pada saat ini dirasa masih kurang dalam penanaman pendidikan karakter profil pelajar Pancasila.

Karakter profil pelajar pancasila, beriman bertakwa kepada Tuhan YME dan berakhlak mulia, berkebinekaan global, bergotong royong, kreatif, bernalar kritis, mandiri, dapat dibentuk sejak usia dini sehingga memiliki karakter lokal dan berwawasan global. Karakter secara koheren memancarkan hasil olah pikir, olah hati, olahraga, olah rasa dan karsa seseorang atau sekelompok orang. Karakter merupakan ciri khas seseorang atau sekelompok orang yang mengandung nilai, kemampuan, kapasitas moral dan ketegaran dalam menghadapi kesulitan dan tantangan (Ngazizah, 2021). Karakter lokal dapat diterapkan melalui pengenalan budaya lokal yang dimiliki. Purworejo memiliki keberagaman budaya lokal seperti tempat bersejarah, seni tari ndolalak, pahlawan nasional seperti Kasman Singodimedjo, Ahmad Yani, W. R. Supratman, Sarwo Edhie Wibowo, Bedhuk terbesar di dunia, Alun-alun terbesar di Asia, dan aneka makanan dan minuman seperti gebleg, clorot, kue lompong, manggis, durian, dan dawet ireng.

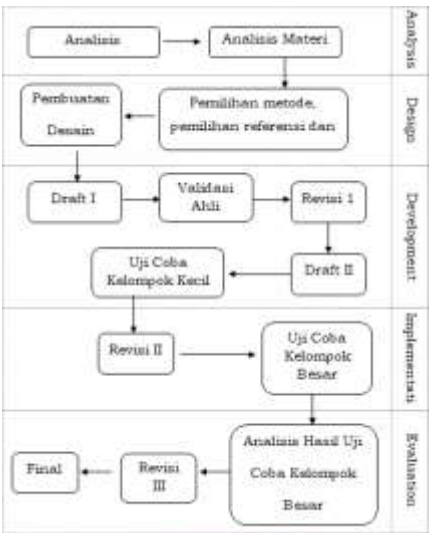
Menurut Asyhari et al (2016:3); Mustaqim et al (2017:42); dan Khairani M (2016:96) media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan guru untuk memudahkan dalam penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik. Kata media berasal dari bahasa latin "medius" yang secara harfiah berarti tengah perantara atau pengantar (Khasanah, 2021). Menurut Kartini (2016:92); Putra et al (2018:8); Adiyah et al (2018:50) komik merupakan media komunikasi bergambar dengan warna yang menarik serta ilustrasi tokoh, bahasa sederhana yang terletak di dalam balloons kata untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik. Komik dapat dijadikan media alternatif untuk menyampaikan pesan karakter profil pelajar Pancasila. Penelitian yang dilakukan oleh Lubis et al (2018); Syukri et al (2018) hanya mengembangkan komik berbasis problem based learning, sehingga perlu dikembangkan komik berbasis budaya lokal untuk memunculkan serta menguatkan karakter pelajar pancasila pada peserta didik yang meliputi rasa nasionalisme, cinta budaya, bernalar kritis, kreativitas, gotong – royong, mandiri, dan berkebhinekaan global. Berdasarkan hal tersebut, perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran melalui komik berbasis budaya lokal untuk penguatan profil pelajar Pancasila jenjang SD.

Komik dapat dijadikan media alternatif untuk menyampaikan pesan karakter profil pelajar Pancasila. Penelitian yang dilakukan oleh Lubis et al (2018); Syukri et al (2018) hanya mengembangkan komik berbasis problem based learning, sehingga perlu dilakukan penelitian pengembangan komik berbasis budaya lokal untuk memunculkan serta menguatkan karakter pelajar pancasila pada peserta didik. Sains merupakan bentuk pengindonesiaan kata bahasa inggris "science" yang artinya ilmu "ilmu". Dalam perkembangannya kata sains digunakan untuk ilmu-ilmu alamiah, misalnya biologi, fisika dan kimia. Sains bukan hanya sekumpulan fakta, konsep prinsip, hukum dan teori tetapi juga mencakup proses dan sikap (Pambudi, 2018).

Berdasarkan latar belakang di atas, maka perlu dilakukan penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Komik Berbasis Budaya Lokal Untuk Penguatan Karakter Sesuai Dengan Profil Pelajar Pancasila Jenjang SD.

METODE

Pengembangan media pembelajaran komik ini menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D) atau penelitian pengembangan. Penelitian ini mengacu pada model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu: Analysis (Analisis), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi) dan Evaluation (Evaluasi).



Gambar 2. Prosedur Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil uji coba penelitian pengembangan media pembelajaran komik berbasis budaya lokal meliputi kelayakan pengembangan media pembelajaran komik dan respon peserta didik. Berikut hasil data uji coba pengembangan media pembelajaran komik:

a. Kevalidan Media Pembelajaran Komik

Data hasil validasi media pembelajaran komik berbasis budaya untuk penguatan karakter sesuai dengan profil pelajar pancasila disajikan pada tabel untuk validasi ahli media, dan tabel untuk validasi ahli materi. Berikut merupakan hasil analisis validasi yang dilakukan oleh dua validator yaitu ahli media dan ahli materi terhadap media pembelajaran komik berbasis budaya untuk penguatan karakter sesuai dengan profil pelajar pancasila:

Tabel 1.
Hasil Validasi Ahli

No	Validator	Skor		Persentase		Rata-Rata		Kriteria
		Tahap 1	Tahap 2	Tahap 1	Tahap 2	Tahap 1	Tahap 2	
1	Ahli Materi	48	57	70,58%	83,82%	2,82	3,35	Valid
2	Ahli Penilaian	25	31	62,5%	77,5%	2,5	3,1	Valid
3.	Ahli Praktisi	54	-	90%	-	3,6	-	Sangat Valid

b. Kepraktisan Media Pembelajaran Komik

1) Analisis Respon Oleh Peserta Didik

Tabel 2.
Data hasil respon peserta didik

Pernyataan	S1	S2	S3	S4	S5
Saya senang menggunakan penilaian karakter sains karena penilaian tersusun rapi	4	2	4	3	3
Saya mudah memahami bahasa yang ada dalam penilaian karakter sains	3	2	2	4	3
Saya senang karena penilaian	3	3	3	4	3

Pernyataan	S1	S2	S3	S4	S5
karakter sains menilai tentang sikap					
Saya dapat mengerjakan soal-soal evaluasi	4	4	4	4	4
Saya dapat melakukan pengamatan langsung	4	4	2	3	4
Saya senang dapat melakukan eksperimen	3	4	3	3	4
Saya memahami pengertian gaya	4	4	4	3	4
Saya memahami macam-macam gaya	4	4	3	4	4
Saya memahami manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari	3	4	2	2	4
Saya bersikap jujur dan bertanggung jawab atas apa yang dikerjakan	3	4	2	3	2
Saya tidak bergantung kepada orang lain	4	4	1	2	2
Saya dapat bekerjasama dengan teman	3	4	1	3	4
Saya berani tampil percaya diri	3	2	1	2	2
Saya mengerti penyelesaian sebuah permasalahan atau soal	4	2	3	3	3
Saya dapat mengembangkan informasi yang telah didapat	3	2	2	3	4
Jumlah	49	49	37	45	50
Rata-rata	3,2	3,2	2,4	3	3,3
Kriteria	Sangat praktis	Sangat praktis	Praktis	Praktis	Sangat praktis

Keterangan S = Subyek

Berdasarkan tabel data hasil respon peserta didik terhadap produk dari 5 subyek diperoleh 3 berkriteria sangat praktis dan 2 berkriteria praktis. Hasil lengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

2) Analisis Respon Peserta Didik Oleh Observer

Tabel 3.
Data Hasil Respon Peserta Didik oleh Observer

Pernyataan	S1	S2	S3	S4	S5
Saya senang menggunakan penilaian komik karena penilaian tersusun rapi	4	2	4	3	3
Saya mudah memahami bahasa yang ada dalam penilaian karakter sains	3	2	2	4	3
Saya senang karena penilaian karakter sains menilai tentang sikap	3	3	3	4	3
Saya dapat mengerjakan soal-soal evaluasi	4	4	4	4	4
Saya dapat melakukan pengamatan langsung	4	4	2	3	4
Saya senang dapat melakukan eksperimen	3	4	3	4	3
Saya memahami pengertian gaya	4	4	4	4	3
Saya memahami macam-macam gaya	4	4	3	4	3
Saya memahami manfaat gaya	4	3	3	2	4

Pernyataan	S1	S2	S3	S4	S5
dalam kehidupan sehari-hari					
Saya bersikap jujur dan bertanggung jawab atas apa yang dikerjakan	3	4	2	3	2
Saya tidak bergantung kepada orang lain	4	4	1	3	2
Saya dapat bekerjasama dengan teman	3	4	1	3	3
Saya berani tampil percaya diri	3	2	1	2	2
Saya mengerti penyelesaian sebuah permasalahan atau soal	4	2	3	3	3
Saya dapat mengembangkan informasi yang telah didapat	3	2	2	3	4
Jumlah	50	48	38	48	46
Rata-rata	3,3	3,2	2,5	3,2	3
Kriteria	Sangat praktis	Sangat praktis	Praktis	Sangat Praktis	Praktis

Keterangan S = Subyek

Berdasarkan tabel data hasil respon peserta didik oleh observer, 3 ber kriteria sangat praktis dan 2 ber kriteria praktis. Hasil lengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Komik Berbasis Budaya Lokal Untuk Penguatan Karakter Sesuai Dengan Profil Pelajar Pancasila Jenjang SD, diperoleh kesimpulan:

1. Pengembangan Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Komik Berbasis Budaya Lokal Untuk Penguatan Karakter Sesuai Dengan Profil Pelajar Pancasila Jenjang SD telah menghasilkan produk berupa media pembelajaran komik yang dapat digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran serta menumbuhkan sikap semangat dan kerja sama kepada peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Komik Berbasis Budaya Lokal Untuk Penguatan Karakter Sesuai Dengan Profil Pelajar Pancasila Jenjang SD memuat aspek-aspek budaya lokal dan dan karakter. Tahapan dalam pengembangan ADDIE tersebut meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*.
2. Kelayakan Media Pembelajaran Menggunakan Komik pada aspek kevalidan mendapat persentase dari ahli media tahap I 70,58 % tahap II 83,82 %, ahli penilaian tahap I 62,5 % tahap II 77,5% dan ahli praktisi 90 % dengan kategori sangat valid. Pada aspek kepraktisan dari hasil respon oleh peserta didik mendapat kriteria sangat praktis dan hasil respon oleh observer mendapat kriteria sangat praktis. Berdasarkan data hasil kevalidan dan kepraktisan maka Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Komik dapat dikatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Simpulan menyajikan ringkasan dari uraian mengenai hasil dan pembahasan, mengacu pada tujuan penelitian. Berdasarkan kedua hal tersebut dikembangkan pokok-pokok pikiran baru yang merupakan esensi dari temuan penelitian.
3. Karakter Pelajar Pancasila meliputi; 1) Beriman, bertaqwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia, 2) Berkebinekaan Global, 3) Mandiri, 4) Gotong Royong, 5) Bernalar Kritis, dan 6) Kreatif, telah tercapai dengan kategori baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiyah, T. Al, Ahied, M., Wulandari, A. Y. R., & Yunin Hidayati. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komik " The Light Of Life ". Jurnal Of Natural Science Education Reseach, 1(1), 49– 57.
- Asyari, A., & Silvia, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran IPA Terpadu. Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni. Vol5, No. 1, 3.
- Azizi, M., & Prasetyo, S. (2017). Kontribusi Pengembangan Media Komik IPA Bermuatan Karakter pada Materi

- Sumber Daya Alam untuk Siswa MI/SD. Al- Bidayah. Jurnal Pendidikan Dasar Islam, 9(2), 75–83.
https://cerdasberkarakter.kemdikbud.go.id/?page_id=2817(diakses pada senin, 26 April 2021 pukul 14.00)
<https://kbbi.web.id/komik> [online] (diakses pada senin, 26 April2021 pukul 13.30)
- Kartini. (2016). Penggunaan Media Komik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mengarang Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VI pada MIN Uteun Gathom. Jurnal Lentera, Vol. 16. No. 19, 91–97.
- Khairani, M. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Macromedia Flash Materi Tabung Untuk Smp Kelas
- Khasanah, N., Ngazizah, N., & Anjarini, T. (2021). Pengembangan Media Komik Dengan Model Problem Based Learning Pada Materi Daur Hidup Hewan Kelas IV SD. Jurnal Pendidikan Dasar, 2(1), 25-35.
- Lubis, M. A., Perangin-angin R. B. Br., Setiawan, D. (2018). Pengembangan Komik Berbasis Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN Siswa Kelas V MIN Medan Sunggal. Jurnal Tematik, Vol. 8, No. 3.
- Lubis, M. A., Sari, M., & Yunita, I. (2017). Kualitas Bahan Ajar Komik dalam Tingkat Pemahaman Belajar Peserta Didik. 45– 50.
- Mulyatiningsih, Endang. 2013. “Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan”. Bandung: Alfabeta.
- Mustaqim, I. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. Jurnal Edukasi Elektro, Vol. 1, No. 1, 42.
- Ngazizah, N., Saputri, D. R., Prahastiwi, F. A., Maulannisa, D., & Safitri, D. (2021). Pengembangan perangkat pembelajaran berbasis keterampilan generik sains terintegrasi karakter tema 6 Kelas III Sekolah Dasar. Jurnal Cakrawala Pendas, 7(1), 81-89
- Pambudi, B., Efendi, R. B., Novianti, L. A., Novitasari, D., & Ngazizah, N. (2019). Pengembangan alat peraga IPA dari barang bekas untuk meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa sekolah dasar. Indonesian Journal of Primary Education, 2(2), 28-33.
- Peraturan Pemerintah No 14 Tahun 2020
- Purwanto, Ngalim. 2012. Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluatif Pengajaran. Bandung:PT Remaja Rosdakarya
- Putra, A., Syafwan., & Trinanda, R. (2018). Perancang KomikEdukasi Retak. jurnail, hlm. 1-23.
- Sudjana, N., & Rivai, A. 2019. Media Pembelajaran. Bandung: SBAIgensindo
- Sukri, R., Winarni, S., & Hidayat, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Matematika Berbasis Problem Based Learning dengan Manga Studio V05 dan Geogebra. Jurnal Pendidikan Matematika, Vol. 8, No. 2.
- Suparmi. (2018). Penggunaan Media Komik dalam Pembelajaran IPA Sekolah. Journal of Natural Science, Vol.1, No. 1, 62-68.
- Trianto.2012. Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Utari, Unga, et.al.2016. Pembelajaran Tematik Berbasis Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar Dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi Asean (MEA). Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS . 1(1)