

Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Budaya Lokal Minangkabau untuk Penguatan Karakter Pelajar Pancasila

Enjoni¹, M. Sayuti², Eni Desfitri³, Heri Effendi^{4*}

^{1,3,4} Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Bung Hatta, Indonesia

² Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Bung Hatta, Indonesia

*Email: herieffendi@bunghatta.ac.id

ABSTRACT

This research is entitled Development of Learning Media Using Comics Based on Local Minangkabau Culture to Strengthen Character According to Pancasila Student Profiles of Grade V Students at Elementary School in Padang City. This research was carried out in three stages, namely: Preliminary Research, Prototyping Phase and Assessment Phase. The subjects of this research data trial were fifth grade elementary school students, totaling 52 students, obtained by observation, assessment sheets, observations, tests and questionnaires. Field trials were carried out by 3 validators who were considered experts. The practicality of teacher and student responses was tested with three school categories namely: High, Medium and Low. Data analysis in the form of a questionnaire was carried out descriptively about the impact of local culture-based comic media. Test analysis using Anava. The analysis phase begins with a review with pedagogical experts, linguists and media design experts, as well as field trials with large groups. Expert validation results with very valid categories with an average of 94.99%. Meanwhile, according to the teacher, the practicality aspect is in the very practical category with a percentage of 93.33%. While the practicality test according to students is in the very practical category with an average of 89.51% in the three schools. Thus this research is included in the category of valid, practical and effective.

Keywords: *Media comic, local culture, character strengthening, Pancasila, elementary school student*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan komik berbasis budaya lokal Minangkabau. Hal ini dilakukan untuk menguatkan karakter siswa yang sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila Siswa Kelas V di Kota Padang. Penelitian ini dilaksanakan dengan tiga tahap, yaitu: *Preliminary Research, Prototyping Phase dan Assessment Phase*. Subjek uji coba data penelitian ini adalah siswa siswa Kelas V SD yang berjumlah 52 siswa, yang diperoleh dengan observasi, lembar penilaian, pengamatan, tes dan angket. Uji coba lapangan dilakukan oleh 3 orang validator yang dianggap ahli. Praktikalitas pada respon guru dan siswa diuji dengan tiga kategori sekolah yaitu: Tinggi, Sedang dan Rendah (TSR). Analisis data berupa angket dilakukan secara deskriptif tentang dampak media komik berbasis budaya lokal. Analisis pengujian menggunakan faktorial 2 x 3 dengan Anova dua arah. Tahapan analisis dimulai dengan review bersama ahli pedagogi, ahli

bahasa dan ahli desain media, serta uji coba lapangan dengan kelompok besar. Hasil validasi ahli dengan kategori sangat valid dengan rata-rata 94,99%. Sedangkan pada aspek kepraktisan menurut guru berada pada kategori sangat praktis dengan persentase 93,33%. Sedangkan uji kepraktisan menurut siswa berada pada kategori sangat praktis dengan rata-rata 89,51% di ketiga sekolah tersebut. Kemudian pada aspek keefektifan diperoleh hasil bahwa terdapat perbedaan yang signifikan penggunaan Komik Berbasis Budaya Lokal di beberapa SD Kota Padang pada ($p=0,001$) dengan kategori sangat efektif. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini termasuk dalam kategori valid, praktis dan efektif.

Kata kunci: *Media Komik, Budaya Lokal, Penguatan Karakter, Pancasila, Siswa sekolah dasar*

This work is licensed under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License. ©2023 by the author(s).



Received: 3 July 2023

Revised: 15 July 2023

Accepted: 30 July 2023

PENDAHULUAN

Tantangan Abad ke-21 saat ini membuktikan bahwa dunia semakin terhubung satu sama lain dan tidak mengenal batas-batas wilayah negara. Hal ini semakin membuka peluang bagi setiap orang belajar dari negara dan budaya yang berbeda. Menjadi warga dunia bukan semata menjadi bagian dari dunia nyata, tetapi juga menjadi bagian dari masyarakat digital, termasuk dalam perkembangan teknologi pada dunia pendidikan. Menurut (Hanafiah, 2022) teknologi pendidikan dapat menjadi pendukung dalam penyelenggaraan pendidikan di era digital.

Di sisi lainnya, pendidikan diharapkan dapat membangun wawasan, pengetahuan, keterampilan dan karakter yang dibutuhkan untuk mewujudkan keadilan sosial, perdamaian dan kolaborasi dalam kebhinekaan global. Kajian yang dilakukan (MGIEP, 2017) menunjukkan bahwa banyak strategi yang dapat dilakukan di negara-negara Asia, termasuk Indonesia, diantaranya adalah reformasi kurikulum serta kebijakan lainnya yang menguatkan prinsip-prinsip kesetaraan dan keadilan sosial. Anjuran ini selaras dengan cita-cita bangsa yang termuat dalam Pancasila, yaitu keadilan sosial bagi seluruh bangsa Indonesia. Dengan kata lain, orientasi tujuan global tersebut sama sekali tidak bertentangan dengan pendidikan yaitu untuk memajukan nilai dan budaya luhur bangsa.

Sejalan dengan hal tersebut, falsafah Pancasila juga berorientasi pada nilai-nilai kemanusiaan serta kesejahteraan dan keadilan sosial. Sistem pendidikan nasional yang transformatif, diharapkan dapat menghasilkan warga negara yang mampu melakukan perubahan serta memiliki kapabilitas untuk meningkatkan kualitas hidup bangsa. Pendidikan yang mengolah daya

pikir, rasa, karsa dan raga seseorang diharapkan dapat membangun serta memperkaya kebudayaan bangsa, yakni sistem nilai, sistem pengetahuan, dan sistem perilaku bersama (Yudi, 2020).

Era revolusi 4.0 memerlukan perubahan cara pandang pendidikan tinggi yang bersifat mendasar (Asmawi, 2018). Salah satu perubahan itu adalah cara pandang dari kehidupan masyarakat lokal menjadi masyarakat global melalui pendidikan (Nursalam, 2022). Di Indonesia, perubahan paradigma ini dilakukan melalui Profil Pelajar Pancasila (PPP) di semua jenjang pendidikan. Kondisi peserta didik pada saat ini dirasa masih kurang dalam penanaman pendidikan karakter profil pelajar Pancasila. Hal ini memerlukan strategi yang harus dilakukan oleh guru untuk dapat menyesuaikan perubahan paradigma ini. Karakter PPP yang terdiri dari: 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.

Dimensi PPP mencakup enam keterampilan yaitu: iman, ketuhanan Yang Maha Esa, kebinekaan global, gotong royong, kreativitas, refleksi berpikir kritis, dan kemandirian. Ciri-ciri tersebut menunjukkan bahwa PPP tidak hanya mementingkan kemampuan kognitif, tetapi juga sikap dan perilaku yang sesuai dengan identitas diri sebagai bangsa Indonesia dan warga dunia (Lestari, 2021). Hal ini sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2020 tentang pelajar Pancasila. Menurut (Wijayanti, 2022) program PPP dalam kurikulum merdeka berupaya meningkatkan pendidikan karakter melalui budaya, intrakurikuler, proyek, dan kegiatan ekstrakurikuler yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

Sementara itu, pembentukan dan penguatan karakter perlu ditanamkan sejak dini sehingga kelak menjadi manusia Indonesia yang memiliki karakter lokal dan berwawasan global (Irawati, 2022). Pada tingkat Sekolah Dasar, penggunaan komik dapat dijadikan salah satu media alternatif untuk menyampaikan pesan karakter PPP. Komik melalui gambar dan bahasa yang sederhana hadir tanpa menggurui pembacanya. Hal ini penting karena selama ini penggunaan media pembelajaran di sekolah belum optimal. Tidak jarang guru hanya menggunakan metode ceramah, padahal siswa menyukai pembelajaran menggunakan media lainnya, khususnya gambar (Razak, 2023).

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan komik berbasis aplikasi terbukti dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar sejarah (Printina, 2017). Adapun media yang digunakan adalah *exelsa moodle* dan komik toondo. Selain itu, media pembelajaran seperti komik digital berbasis android juga dapat membuat siswa lebih antusias dalam memahami materi budaya (Prasetyo, 2017). Selain itu, juga terdapat penelitian model pembelajaran sejarah Islam berbasis kebhinnekaan (PSI-BK) sebagai daya tangkal radikalisme di Perguruan Tinggi (Effendi, 2020) yang dapat dijadikan dasar atas keberlanjutan penelitian ini.

Materi lingkungan sekitar dalam penelitian ini merujuk kepada nilai-nilai kearifan lokal dan budaya masyarakat setempat. Pemahaman tentang nilai-nilai ini menjadi filter peserta didik dalam menerima informasi dari luar. Penelitian ini

bertujuan bukan hanya meningkatkan prestasi siswa akan tetapi nilai-nilai moral yang telah diwariskan oleh nenek moyang dan tentunya tetap dapat melestarikan kebudayaan tersebut agar tidak hilang disebabkan oleh perkembangan zaman. Sementara itu, pengembangan media pembelajaran melalui komik berbasis budaya lokal di jenjang SD penting dilakukan sebagai upaya untuk membangun karakter peserta didik. Pengembangan media ini berguna sebagai upaya penguatan PPP berbasis kearifal lokal dan agar siswa lebih terbiasa membumikan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-harinya. Melalui komik, diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan anak dalam belajar (Pramesti, 2020; Irawati, 2022; Supardi, 2014).

Setiap daerah di Indonesia memiliki kearifan lokalnya. Kearifan lokal adalah perilaku positif manusia dalam berhubungan dengan alam dan lingkungan sekitarnya yang dapat bersumber dari nilai agama, adat istiadat, petuah nenek moyang atau budaya setempat (V.A.R.Barao, 2022);Z. A. A. Sari, 2022). Di Minangkabau terdapat berbagai kearifan lokal yang tercermin di dalam adat istiadatnya, seperti: adat turun mandi, baralek, pengangkatan penghulu, menaiki rumah dan lain sebagainya. Kearifan lokal ini perlu diperkenalkan semenjak dini kepada siswa melalui cara-cara yang menarik, salah satunya adalah melalui media komik. Meskipun dari penelitian sebelumnya sudah ada beberapa yang mengkaji tentang digitalisasi media dan sumber belajar sejarah dalam bentuk komik, namun belum ada yang menampilkan konten profil pelarar Pancasila berbasis kearifal lokal pada komik. Riset ini nantinya akan mengembangkan komik berbasis budaya lokal minangkabau untuk penguatan karakter pelajar Pancasila.

Merujuk permasalahan di atas, maka diperlukan pendekatan dan model pengembangan media komik yang menarik dengan mengedepankan visi misi nilai-nilai falsafah Pancasila. Media ini berguna sebagai basis pengembangan karakter bangsa terhadap nilai-nilai pluralisme dan peduli terhadap persoalan hidup dalam masyarakat. Dalam artikel ini, peneliti menjelaskan hasil pengembangan komik yang berbasiskan budaya Minang untuk penguatan karakter profil pelajar Pancasila tingkat SD di Kota Padang.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan. Model yang digunakan adalah model Plomp yang terdiri dari tiga tahap, yaitu: *preliminary research*, *prototyping phase* dan *assessment phase*. Uji validitas terhadap produk yang dikembangkan dilakukan oleh ahli yang terdiri dari ahli desain, ahli isi dan ahli bahasa. Analisis data kepraktisan menggunakan lembar penilaian guru dan lembar penilaian siswa. Sedangkan untuk menguji keefektifannya menggunakan analisis Anova dua arah.

Percobaan dilaksanakan sebanyak empat kali pertemuan dengan materi penguatan profil Pancasila. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran komik, dilakukan observasi dengan menggunakan lembar penilaian pada setiap pertemuan. Selanjutnya, keefektifan media terhadap hasil belajar (ranah kognitif)

dinilai dari hasil nilai postes siswa kelas eksperimen dengan menggunakan butir-butir tes hasil belajar.

Pengujian hipotesis untuk uji keefektifan adalah desain faktorial 2×3 (Zubir & Junaidi, 2021). Analisis statistik untuk uji Anova dua arah menggunakan aplikasi SPSS versi 26. Sebelum dilakukan uji Anova dua arah terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dengan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dan uji homogenitas dengan menggunakan Levene. Populasi dan sampel pada penelitian ini adalah guru PKN dan siswa kelas V SD di tiga sekolah di kota Padang.

Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah lembar penilaian dan soal tes prestasi belajar (Mustafa & Masgumelar, 2022). Sedangkan analisis data untuk uji validitas dan kepraktisan diuji dengan melihat persentase dan disesuaikan dengan kriteria $80\% < x \leq 100\%$ (sangat valid/praktis), $60\% < x \leq 80\%$ (valid/praktis), $40\% < x \leq 60\%$ (ukup valid/praktis) $20\% < x \leq 40\%$ (kurang valid/praktis) dan $0\% \leq x \leq 20\%$ (tidak valid/praktis). Sedangkan data uji keefektifan media pembelajaran komik dianalisis dengan uji anova dua jalur dengan taraf signifikansi 5% menggunakan software SPSS 26. Kriteria pengambilan keputusan adalah jika nilai signifikan (p) pada keluaran SPSS kurang dari 0,05 maka H_1 diterima.

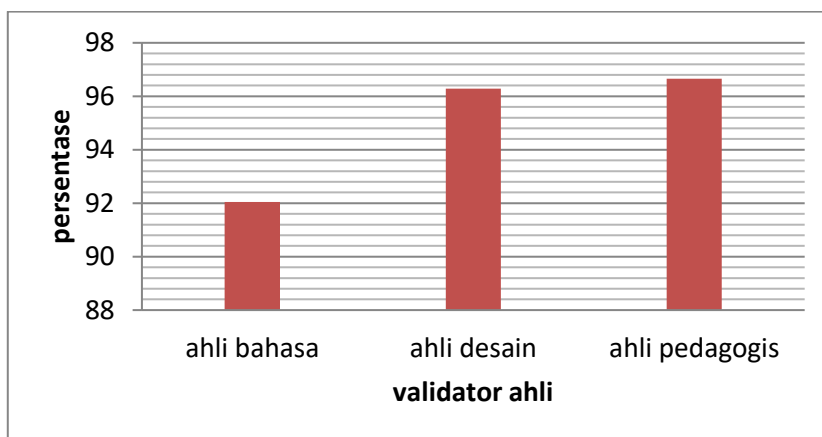
HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap pertama yang dilakukan yaitu: *preliminary research* dilakukan dengan mengumpulkan data terkait permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran kemudian mengidentifikasi solusi untuk mengatasi permasalahan yang terjadi. Pada tahap *preliminary research* ini diperoleh data bahwa pengembangan media pembelajaran menggunakan komik berbasis budaya minang sangat penting dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran di kota Padang saat ini. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh salah seorang guru di SD yang diwawancarai bahwa menciptakan suasana belajar yang kontekstual dan menyenangkan harus diciptakan sejalan dengan kemampuan membangun karakter profil Pancasila pada siswa.

Kemudian dilanjutkan pada tahap kedua, yaitu: *prototyping phase*, yaitu perancangan desain pengembangan produk. Pada tahap ini dilakukan perancangan komik yang akan digunakan dalam penelitian. Perancangan materi komik dibuat dengan menggunakan canva. Aplikasi ini merupakan salah satu aplikasi yang digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif dengan konten berupa teks, gambar dan animasi.

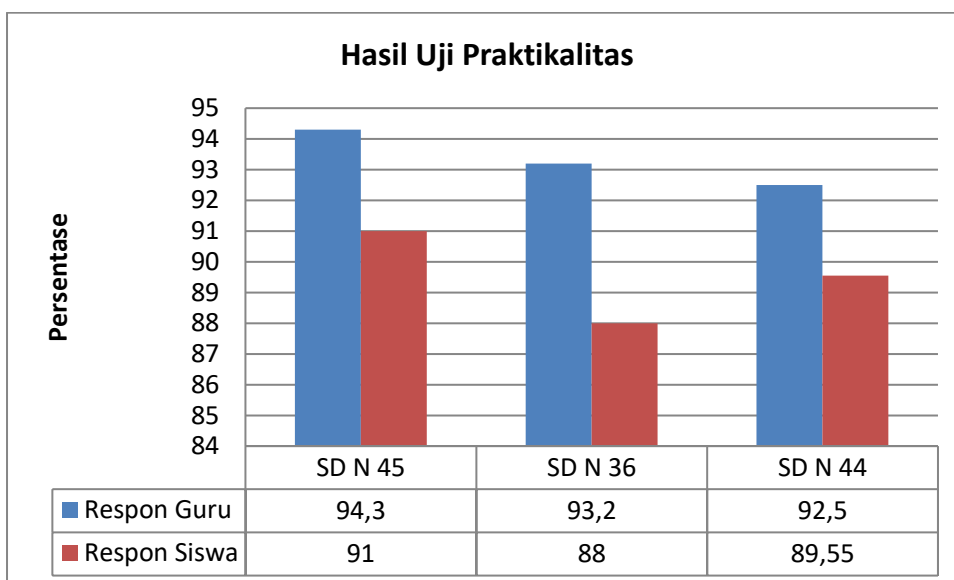
Pada tahap ketiga, yaitu: *assessment phase* dilakukan validitas dan kepraktisan produk. Setelah produk media pembelajaran dirancang, langkah selanjutnya adalah tahap validasi. Validasi dilakukan untuk menilai keabsahan produk yang dibuat. Komponen angket validasi meliputi kesesuaian isi, bahasa, penyajian dan desain grafis komik yang dihasilkan. Data yang diperoleh digunakan untuk mengungkap tingkat validitas komik yang dirancang. Berdasarkan hasil validasi komik yang telah

dilakukan validator, didapatkan nilai rata-rata 94,99% dengan kategori sangat valid. Untuk hasil uji validitas produk yang dikembangkan dapat dilihat pada tabel berikut:



Gambar 1. Hasil uji validitas produk

Uji kepraktisan dilakukan dengan melibatkan guru dan siswa. Tahap kepraktisan dilakukan untuk menguji kelayakan produk yang dikembangkan. Data yang diperoleh dari tahap kepraktisan ini digunakan untuk mengungkapkan tingkat kepraktisan media pembelajaran yang sudah dirancang. Data perhitungan nilai kepraktisan secara lengkap oleh guru dan siswa dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 2. Hasil Uji Praktikalitas Produk

Berdasarkan grafik di atas, rata-rata kepraktisan guru adalah 93,33% (sangat praktis) dan kepraktisan oleh siswa adalah 89,51% (sangat praktis) ditinjau dari aspek kemudahan penggunaan, efisiensi waktu pembelajaran dan manfaat

penggunaan. Sehingga media pembelajaran yang dikembangkan sangat praktis untuk digunakan oleh guru dan siswa dari pernyataan yang digunakan.

Pada kegiatan 4 implementasi dilakukan dengan uji coba media pembelajaran secara langsung dalam proses pembelajaran. Kegiatan ini dilakukan di SD N 36 Gunung Sarik, SD N 45 Kalumbuk dan SD N 44 Kalumbuk. Pada tahap implementasi kegiatan, pertama-tama yang dilakukan adalah menentukan kelas mana yang baik untuk dijadikan kelas eksperimen. Tahapan yang dilakukan pada kelas eksperimen adalah penyampaian materi pembelajaran menggunakan media komik berbasis budaya lokal. Kemudian dilakukan pengolahan data untuk menentukan uji normalitas dan homogenitas seperti tabel berikut ini:

Tests of Normality							
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
SD N 36	Post-tes	.158	22	.133	.961	22	.388
	Pre-tes	.153	22	.117	.951	22	.226
SD 44	Post-tes	.121	18	.200*	.945	18	.162
	Pre-tes	.164	18	.059	.940	18	.224
SD 45	Pos-tes	.163	12	.149	.963	12	.254
	Pre-tes	.170	12	.114	.930	12	.140

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel 1. Hasil uji normalitas

Berdasarkan tabel di atas, tiga sekolah yang terlibat dalam penelitian menunjukkan nilai signifikansi > 0,05 dengan menggunakan analisis Kolmogorov-Smirnova dan analisis Saphiro-Wilk. Hal ini berarti ketiga kelas tersebut berdistribusi normal. Berikut tabel yang menggambarkan hasil uji homogenitas ketiga kelas pada kelas eksperimen:

Levene's Test of Equality of Error Variances^{a,b}

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
NILAI Based on Mean	1.850	5	154	.089
Based on Median	1.655	5	154	.149
Based on Median and with adjusted df	1.655	5	116.464	.151
Based on trimmed mean	1.863	5	154	.104

Tests the null hypothesis that the error variance of the dependent variable is equal across groups.

*a. Dependent variable: VALUE b. Design: Intercept + SCHOOL + LEARNING MODEL + SCHOOL * LEARNING MODEL*

Tabel 2. Hasil Tes Homogenitas

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan di atas, data terdistribusi homogen dengan nilai signifikansi > 0,05 artinya data terdistribusi homogen, maka dapat dilanjutkan pengujian hipotesis menggunakan analisis ANOVA dua arah dengan 2 x 3 desain faktorial. Analisis statistik untuk uji Anova dua arah menggunakan aplikasi SPSS versi 26. Hasil analisis terdapat pada tabel berikut:

Tests of Between-Subjects Effects

Dependent Variable: NILAI

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	17814.971 ^a	5	3562.994	22.461	<,001
Intercept	849676.068	1	849676.068	5356.426	<,001
SEKOLAH	5086.188	2	2543.094	16.032	<,001
MEDIA_PEMBELAJ ARAN KOMIK	1308.357	1	1308.357	8.248	.005
SEKOLAH * MEDIA_PEMBELAJ ARAN KOMIK	11547.830	2	5773.915	36.399	<,001

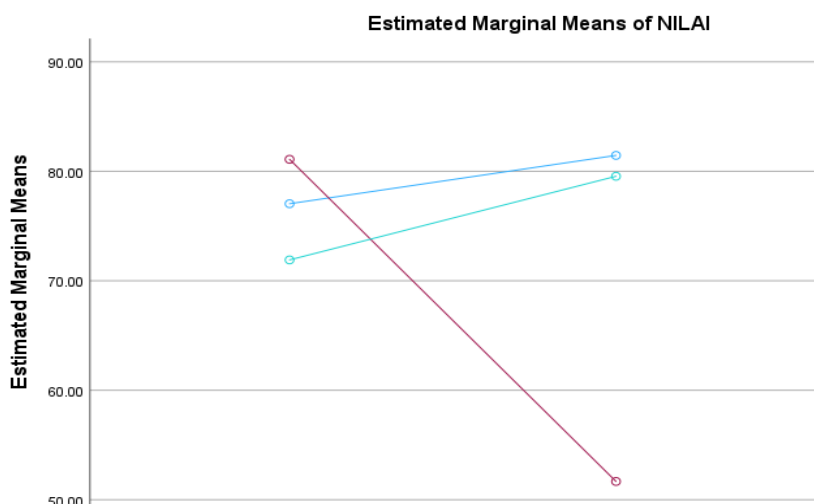
Error	24428.623	154	158.627		
Total	920625.000	160			
Corrected Total	42243.594	159			

a. R Squared = .422 (Adjusted R Squared = .403)

Tabel 3. Hasil tes Anova 2 Arah

Nilai signifikansi aspek media pembelajaran kurang dari 0,05 yaitu 0,001. Hal ini menunjukkan bahwa H1 diterima yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan terhadap tingkat penggunaan media pembelajaran komik berbasis budaya lokal dalam pembelajaran. Nilai signifikansi aspek sekolah lebih kecil dari 0,05 yaitu 0,005. Hal ini menunjukkan bahwa H1 diterima yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan penggunaan media pembelajaran komik pada kelompok eksperimen di tiga kategori sekolah tersebut. Nilai signifikansi interaksi antara aspek penggunaan media pembelajaran komik pada kategori sekolah lebih kecil dari 0,05 yaitu 0,01. Hal ini menunjukkan bahwa H1 diterima yang artinya terdapat interaksi antara variable yang menggunakan media komik dengan variabel kategori sekolah.

Selain dari hasil uji *two way* Anova di atas, juga dapat dilihat hasil interaksi ketiga sekolah berdasarkan grafik di bawah ini:



Gambar 3. Grafik interaksi tiga sekolah dan eksperimen.

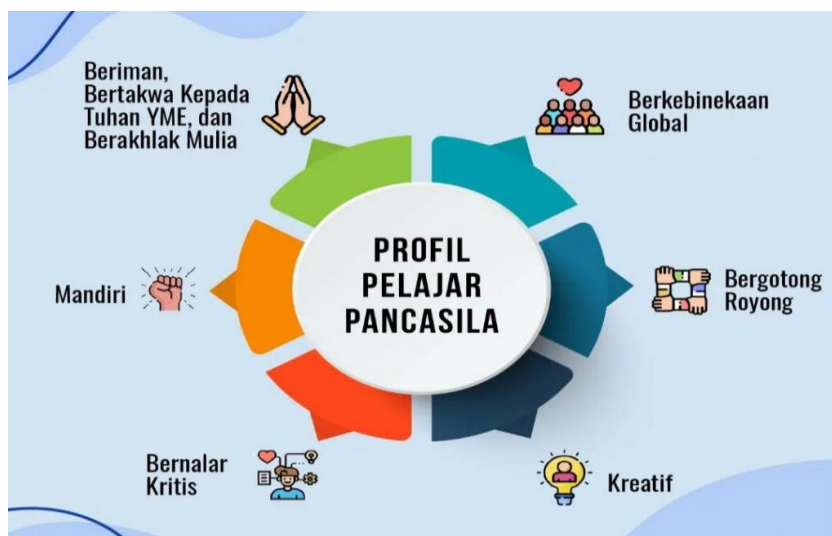
Berdasarkan grafik di atas dapat disimpulkan bahwa terjadi interaksi di tiga sekolah. Hal ini berarti penggunaan media pembelajaran komik berbasis budaya lokal dapat meningkatkan hasil belajar siswa.



Gambar 4. Komik Berbasis Budaya Lokal Minangkabau

Berikut di atas contoh cover komik yang digunakan sebagai media dalam pembelajaran. Isi dan substansi komik ini pada dasarnya adalah bentuk internalisasi nilai-nilai kearifan lokal budaya Minangkabau pada siswa SD, seperti: bagaimana menghormati orang yang lebih tua, menyayangi orang yang lebih kecil sesuai dengan ajaran Islam yang menjadi basis budaya di Minangkabau. Dalam komik ini juga diajarkan cara menumbuhkan sikap semangat dan kerja sama kepada peserta didik, khususnya kelas V Sekolah Dasar.

Secara prinsip, media pembelajaran berbasis komik ini mencakup enam keterampilan yaitu: iman, Ketuhanan Yang Maha Esa, kebhinekaan global, gotong royong, kreativitas, refleksi berpikir kritis, dan kemandirian. Ciri-ciri tersebut menunjukkan bahwa profil pelajar Pancasila tidak hanya mementingkan kemampuan kognitif, tetapi juga sikap dan perilaku yang sesuai dengan identitas diri sebagai bangsa Indonesia dan warga dunia (Kurniawaty, 2022).



Gambar 5. Profil Pelajar Pancasila

Media pembelajaran sejatinya adalah alat bantu yang digunakan guru untuk memudahkan dalam penyampaian materi pembelajaran. Komik dianggap media yang tepat digunakan oleh siswa SD karena menggunakan warna yang menarik, ilustrasi tokoh dan bahasa sederhana yang terletak di dalam balon kata untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik. Perancangannya pun mudah dilakukan dengan tersedianya aplikasi, seperti *canva* yang membantu membuat media ini. Komik berbasis budaya lokal yang penulis kembangkan secara spesifik berguna untuk memunculkan serta menguatkan karakter pelajar Pancasila pada siswa SD. Usaha ini sangat perlu untuk terus dikembangkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas, ditemukan bahwa perancangan media pembelajaran menggunakan komik berbasis budaya lokal telah dinilai oleh ahli dengan kategori sangat valid dari beberapa aspek validasi. Diantaranya adalah dari segi bahasa, pedagogi dan desain media dengan rata-rata 94,99%. Sedangkan hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa rata-rata kepraktisan oleh guru adalah 93,33% (sangat praktis) dan kepraktisan oleh siswa adalah 87% (sangat praktis) dalam hal kemudahan penggunaan, efisiensi waktu belajar dan keuntungan penggunaan. Kemudian pada aspek keefektifan diperoleh hasil perbedaan yang signifikan terhadap penggunaan. Perbedaan tersebut terdapat pada kelompok eksperimen di tiga kategori sekolah ($p=0,01$). Selain itu, terdapat interaksi antara media pembelajaran komik di ketiga sekolah tersebut, artinya media komik dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada tiga kategori sekolah baik tinggi, sedang dan rendah.

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap penerapan media pembelajaran komik berbasis budaya lokal di tingkat SD. Praktisi pendidikan dan pembuat kebijakan dapat mempertimbangkan penerapan media pembelajaran komik yang dapat menjadi pilihan menuju digitalisasi pendidikan di masa depan. Sejalan dengan hal tersebut, juga perlu dikembangkan di beberapa daerah lain menyesuaikan dengan kearifan lokal pada masing-masing wilayah di Indonesia, seperti di wilayah Bali (Made, 2023).

Acknowledgement

Terima Kasih kami ucapkan kepada semua pihak yang telah membantu dalam kegiatan penelitian ini, terutama kepada LPPM Universitas Bung Hatta yang telah mendanai penelitian ini, dan kepada Kepala SD N 36 Gunung Sarik, SD N 45 Kalumbuk dan SD N 44 Kalumbuk dan tim peneliti sehingga penelitian dapat terlaksana dengan baik.

REFERENSI

- Asmawi, M. N., Agama, I., Negeri, I., & Palu, I. (2018). Kebijakan Pendidikan Islam Pada Era Globalisasi, Pasar Bebas Dan Revolusi Industri 4.0. *Scolae: Journal of Pedagogy*, 1(23), 101–109.
- Effendi, H., Aisyah, S., Musparidi, & Muslim. (2020). Analisis Kebutuhan Pengembangan Buku Ajar dalam Model Pembelajaran Sejarah Islam Berbasis Kebhinnekaan (PSI-BK) sebagai Daya Tangkal Radikalisme di Perguruan Tinggi. *Jurnal Education and Development Institut*, 8(3), 330–334. Retrieved from https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=zwIHEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA17&dq=radikalisme+di+perguruan+tinggi&ots=VS7stg7VvKl&sig=P_BFRUx9RUTos7N7tO1bakGsdt0.
- Hanafiah. (2022). Penanggulangan Dampak Learning Loss dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran pada Sekolah Menengah Atas. *JIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(6), 1816–1823.
- Irawati, D., Iqbal, A. M., Hasanah, A., & Arifin, B. S. (2022). Profil Pelajar Pancasila Sebagai Upaya Mewujudkan Karakter Bangsa. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 1224–1238. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3622>.
- Kurniawaty, I., Faiz, A., & Purwati, P. (2022). Strategi Penguatan Profil Pelajar Pancasila di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5170–5175. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3139>.
- Lestari, P., Sunarto, S., & Cahyono, H. (2021). Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Pada Sila Kelima Dalam Pembelajaran. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 7(2), 130–144. <https://doi.org/10.31571/sosial.v7i2.1880>
- Made, N., Niriavidya, S., & Werang, B. R. (2023). *Media Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana*. 11(1), 71–80.
- Menristekdikti. (2018). *Permenristekdikti No. 55 Tahun 2018 tentang Pembinaan Ideologi Pancasila dalam Kegiatan Kemahasiswaan di Perguruan Tinggi*. (1488), 1–28.
- MGIEP. (2017). *Rethinking Schooling For The 21st Century: The State of Education for Peace, Sustainable Development and Global Citizenship in Asia*. UNESCO: MGIEP.
- Mustafa, P. S., & Masgumelar, N. K. (2022). Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap, Pengetahuan, dan Keterampilan dalam Pendidikan Jasmani. *Biormatika: Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 8(1), 31–49. <https://doi.org/10.35569/biormatika.v8i1.1093>.
- Nursalam, N., & Suardi, S. (2022). Penguatan Karakter Bernalar Kritis Berbasis Integratif Moral untuk Siswa Sekolah Dasar dalam Program Kampus Mengajar di Indonesia. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 7(8), 335–342. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v7i8.15416>.
- Pramesti Vidya Bhakti Eva, R., Syarif Sumantri, M., & Negeri Jakarta, U. (2020). Media Pembelajaran Abad 21: Komik Digital Untuk Siswa Sekolah Dasar Murni Winarsih. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1–8.
- Prasetyo, A. A. (2017). Komik Digital Berbasis Android (M-Learning) Dalam Pembelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Kesadaran Budaya. In *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan*.

- Printina, B. I. (2017). Penggunaan sumber belajar digital exelsa moodle dan komik toondo dalam meningkatkan kreativitas belajar sejarah. *Agastya: Jurnal Sejarah dan Pembelajarannya*, 7(2), 57-67.
- Razak, A., Amri, Z., & Halomoan, T. (2023). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Denganmodel Addie Berbasis Flippdf Professional Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung Kelas Ix Smp Jambi Medan. 4(19), 63-70.
- Sari, B. K. (2017). Desain Pembelajaran Model Addie Dan Implementasinya Dengan Teknik Jigsaw. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 87-102.
- Sari, Z. A. A., Nurasih, I., Lyesmaya, D., Nasihin, N., & Hasanudin, H. (2022). Wayang Sukuraga: Media Pengembangan Karakter Menuju Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3526-3535. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2698>.
- Supardi, S. (2014). Pendidikan Multikultural Dalam Pembelajaran Sejarah Lokal. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 2(1), 91-99. <https://doi.org/10.21831/jppfa.v2i1.2621>.
- V.A.R.Barao, R.C.Coata, J.A.Shibli, M.Bertolini, & J.G.S.Souza. (2022). Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Tematik Terpadu. *Braz Dent J.*, 33(1), 1-12.
- Yudi. (2020). Pendidikan yang Berkebudayaan: Histori, Konsepsi, dan Aktualisasi Pendidikan Transformatif.Bandung: Gramedia.
- Zubir, N., & Junaidi, J. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap Peserta Didik Pada Pembelajaran Sosiologi Kelas XI SMA. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(2), 170-178. <https://doi.org/10.24036/sikola.v3i2.169>