

Pengembangan Media E-comic Berbasis Pendidikan Multikultural dalam Pembelajaran IPS SD Materi Keragaman Bangsa

Oleh:

Farah Isnani Ambarwati,

Vanda Rezania

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Desember, 2024

Pendahuluan

Latar Belakang

1. Kondisi Negara Indonesia yang beragam menjadi sebuah keuntungan.
2. Menjumpai fenomena intoleran di sekolah dasar.
3. Materi keanekaragaman budaya fase C di kelas V

Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

“Apakah Media E-comic Berbasis Pendidikan Multikultural layak untuk diterapkan dalam Pembelajaran IPS SD Materi Keragaman Bangsa ?”

Tujuan Penelitian

1. Mengembangkan Media E-comic Berbasis Pendidikan Multikultural
2. Untuk mengetahui apakah media tersebut layak untuk diterapkan dalam Pembelajaran IPS SD Materi Keragaman Bangsa.

Manfaat Penelitian

Manfaat Penelitian

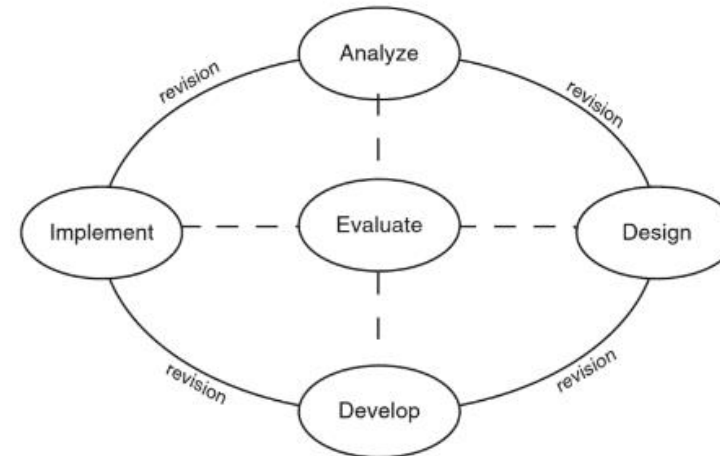
1. Mampu mengembangkan media Media E-comic Berbasis Pendidikan Multikultural yang layak digunakan dalam Pembelajaran IPS SD Materi Keragaman Bangsa
2. Mampu memberikan pemahaman kepada peserta didik terkait pentingnya toleransi budaya, agama dan ras.
3. Mampu menimbulkan rasa syukur atas karunia Tuhan YME terhadap keberagaman Indonesia

Metode

Metode Penelitian

*Research and Development (R&D),
model ADDIE -Branch, 2009*

1. Analisis
2. Desain
3. Pengembangan
4. Implementasi
5. Evaluasi



Metode

Analisis Data

Rumus untuk menghitung persentase ideal:

$$\rho = \frac{s}{n} \times 100\%$$

Sumber: (Arikunto, 2021)

ρ = *Presentase Ideal*

s = *Skor yang diperoleh*

n = *Total skor maksimal*

Metode

Analisis Data

Interpretasi Skor Uji Validasi

Presentase (%)	Kriteria
0 – 20 %	Sangat lemah
20 – 40 %	Lemah
40 – 60 %	Cukup
60 – 80 %	Layak
80 – 100 %	Sangat layak

Analisis

Peneliti mengumpulkan dan menganalisis kebutuhan media e-komik pada tahap analisis dengan cara menganalisis kompetensi inti dan CP, SD kelas V mata pelajaran IPS sesuai dengan kurikulum merdeka.

Desain

Peneliti menentukan judul dan tema komik, mengumpulkan referensi, menentukan materi, menyusun narasi dan dialog, menyusun kerangka komik, merancang format komik e-writing, dan merancang e-display komik atau panel.



Pengembangan

E-comic dikembangkan berdasarkan desain yang telah disusun selama tahap perencanaan. Dimulai dari pembuatan kanvas, pembuatan panel, pencarian sumber komponen ilustrasi, desain dan penggabungan ilustrasi



Hasil Uji Validasi

Aspek	Presentase	Kriteria
Materi	91,5 %	Sangat layak
Ilustrasi	91,5 %	Sangat layak
Bahasa	83,3 %	Sangat layak
Tampilan Media	100%	Sangat layak
Total	91,5 %	Sangat layak

Validator 1	Validator 2	Validator 3
Dapat digunakan tanpa revisi	Dapat dengan sedikit revisi	Dapat digunakan tanpa revisi

Kesimpulan

Evaluasi ketiga validator diperoleh dari penelitian yang telah dilakukan. Atas dasar evaluasi tersebut diperoleh kritik dan saran yang digunakan sebagai panduan untuk memperbaiki e-comics. Dengan memenuhi kriteria penilaian seperti kesesuaian kompetensi atau tujuan pembelajaran, materi yang disajikan mudah dipahami, dan kesesuaian materi dengan gambar sangat baik, maka dari hasil validasi di atas diperoleh persentase 91,6 persen untuk aspek materi dan ilustrasi. Aspek bahasa sebanyak 83,3 persen dan tampilan media sebanyak 100 persen. Skor rata-rata dari keseluruhan aspek ialah 91,5 persen. Sehingga dapat dikatakan media e-comics berbasis pendidikan multikultural layak untuk digunakan dengan sedikit revisi.

Referensi

- **Referensi**
- Anesia, R., Sri Anggoro, B., Gunawan, I., Fisika, P., & UIN Raden Intan Lampung, F. (2018). Pengembangan Media Komik Berbasis Android Pada Pokok Bahasan Gerak Lurus. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 1(1), 53–57. <https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/IJSME/index>
- Aquado, B. (1990). *La educacion multicultural*. 59–67.
- Arikunto, S. (2021). *Dasar evaluasi pendidikan* (D. Restu (ed.); 3rd ed.). bumi aksara.
- Astuti, T., Hidayat, S., & Rusdiyani, I. (2021). Efektivitas media komik berbasis pembelajaran kontekstual untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III SD negeri karundang 2. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(2), 150–164.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design : The ADDIE Approach*.
- Cahyaningtyas, A. P., Ismiyanti, Y., & Salimi, M. (2022). A multicultural interactive digital book: promoting tolerance and multiculturalism to elementary school students. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14(3), 4079–4096. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i3.1595>
- Fadilah, H. D. (2021). Development of e-comic teaching materials for social studies learning in elementary schools. *Profesi Pendidikan Dasar*, 8(2), 109–120. <https://doi.org/10.23917/ppd.v8i2.15202>
- Habermas, J. (2003). Intolerance and discrimination. *International Journal of Constitutional Law*, 1(1), 2–12. <https://doi.org/10.1093/icon/1.1.2>
- Hidayati Azkiya, M. Tamrin, Arlina Yuza, & Ade Sri Madona. (2022). Pengembangan e-modul berbasis nilai-nilai pendidikan multikultural di sekolah dasar islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 7(2), 409–427. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7\(2\).10851](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7(2).10851)

Referensi

- Nur Latifah, Marini, A., & Maksum, A. (2021). Pendidikan multikultural di sekolah dasar (sebuah studi pustaka). *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(2), 42–51. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v6i2.15051>
- Özturgut, O. (2011). Understanding multicultural education. *Current Issues in Education*, 14(2), 1–11.
- Pendidikan, K., Teknologi, D. A. N., Standar, B., & Pendidikan, D. A. N. A. (2022). *Kementerian pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi (Issue 021)*.
- Purwatresna Senjaya, R., Indriani, I., Mahdarani, N., Muharam, A., & Mustikaati, W. (2022). Pengembangan Media Komik Digital (MEKODIG) dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *All Rights Reserved*, 1(2), 99–106. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v1i2.248>
- Rahmawati, T. N. (2020). Peluang mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) dalam mewujudkan pendidikan yang berbasis multikultural. *Jurnal Soshum Insentif*, 86–91. <https://doi.org/10.36787/jsi.v3i1.225>
- Sativa, O., & Sari, T. T. (2023). *Pengembangan Komik Edukasi Detektif Sains Sebagai Media Pembelajaran Literasi Sains Sekolah Dasar*. 2(2), 8–14.
- Sipuan, S., Warsah, I., Amin, A., & Adisel, A. (2022). Pendekatan pendidikan Multikultural. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(2), 815. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.2.815-830.2022>
- Subroto, E. N., Qohar, A., & Dwiyan, D. (2020). Efektivitas pemanfaatan komik sebagai media pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(2), 135. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i2.13156>
- Suyitno, S. P. S., & Suryarini, D. Y. (2023). Pentingnya Pendidikan Multikultural Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan ...*, 4(1), 418–420. <https://e-journal.unmuhkupang.ac.id/index.php/jpdf/article/view/841%0Ahttps://e-journal.unmuhkupang.ac.id/index.php/jpdf/article/download/841/536>
- Yusiana, U., & Prasetya, S. P. (2022). Pengembangan Media E-Comic terhadap Hasil Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPS. *Dialektika: Pendidikan IPS*, 1(1), 23–33. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/PENIPS/index>

