

Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Contextual Teaching Learning* Pada Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila

Heni Widiani, Lutfi Nur, Erwin Rahayu Saputra
heniwidiani03@upi.edu

Naskah diterima tanggal 10 Januari 2025, direvisi akhir tanggal 3 Maret 2025, disetujui tanggal 20 Maret 2025

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbentuk komik digital berbasis Contextual Teaching Learning pada Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. Metode penelitian ini menggunakan desain Research and Development. Prosedur penelitian menggunakan model ADDIE tahap Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. Partisipan penelitian peserta didik dan guru kelas IV SDN 3 Pusakasari, ahli materi, ahli media. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner, observasi, wawancara dokumentasi dan angket. Teknik analisis menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian (1) Analisis kebutuhan menunjukkan penggunaan media pembelajaran digital belum berkembang secara optimal maka diperlukan media pembelajaran berbasis CTL untuk menarik proses keterlibatan peserta didik memahami materi yang dipelajari. Salah satu media yang digunakan yaitu komik digital. (2) Tahapan desain komik digital diawali dengan Penyusunan Garis Besar Program Media, penyusunan storyboard, perancangan tampilan dan pemilihan karakter. (3) Tahap pengembangan melibatkan pembuatan konten berdasarkan desain yang telah disusun sebelumnya dengan menggunakan canva. Penelitian ini membuat inovasi media pembelajaran komik digital pada Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila tema Kewirausahaan. Media divalidasi oleh ahli materi dengan kriteria relevan dengan revisi, validasi ahli media dengan nilai persentase 80% yang artinya media yang dikembangkan layak digunakan dengan revisi. (4) Tahap implementasi peserta didik sangat antusias mengikuti pembelajaran dengan media yang dikembangkan. Guru memberikan respon sangat setuju terhadap penggunaan media komik digital. (5) Tahap evaluasi pengembangan media pembelajaran komik digital pada Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila lebih membangkitkan minat baca peserta didik, dan dapat dijadikan media alternatif yang menarik sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Kata kunci: Contextual Teaching Learning; komik digital; media pembelajaran,

Abstract

This research aims to develop a digital comic-based learning media using Contextual Teaching and Learning (CTL) for the Pancasila Student Profile Strengthening Project. The research method employs a Research and Development design, following the ADDIE model stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Participants in the study include fourth-grade students and teachers at SDN 3 Pusakasari, material experts, and media experts. Data collection techniques involve questionnaires, observations, interviews, documentation, and surveys. The analysis technique utilizes both qualitative and quantitative analysis. The research results are as follows: (1) Needs analysis shows that the use of digital learning media has not yet developed optimally, indicating the need for CTL-based learning media to engage students in understanding the material being studied. One of the media used is digital comics. (2) The design phase of the digital comic begins with the preparation of the Media Program Outline, storyboard preparation, design of the appearance, and character selection. (3) The development phase involves creating content based on the previously prepared design using Canva. This research innovates by developing digital comic learning media for the Pancasila Student Profile Strengthening Project on the theme of Entrepreneurship. The media was validated by material experts with relevant criteria and revisions, and by media experts with a percentage score of 80%, indicating that the developed media is suitable for use with revisions. (4) During the implementation phase, students were very enthusiastic about learning with the developed media. Teachers responded very positively to the use of digital comic media. (5) The evaluation phase showed that the development of digital comic learning media for the Pancasila Student Profile Strengthening Project increased students' reading interest and can be an attractive alternative media that meets students' needs.

Keywords: Contextual Teaching Learning; digital comics; learning media

How to cite (APA Style): Widiani, H., Nur, L., & Saputra, E. R. (2025). Pengembangan media komik digital berbasis Contextual Teaching Learning pada proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 25(1), 16–25. doi:<https://doi.org/10.17509/jpp.v25i1.81537>

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran merupakan salah satu unsur penting untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran. Sudjana (2010) mengemukakan bahwa proses belajar mengajar atau proses pengajaran merupakan suatu kegiatan melaksanakan kurikulum suatu lembaga pendidikan agar dapat mempengaruhi para siswa mencapai tujuan pendidikan yang ditetapkan. Pendidikan di Indonesia terus mengalami transformasi untuk menyesuaikan dengan tuntutan zaman dan kebutuhan masyarakat. Salah satu upaya signifikan dalam reformasi pendidikan adalah Implementasi Kurikulum Merdeka. Kurikulum merdeka memiliki tujuan agar peserta didik memiliki kecakapan dan kepribadian yang sesuai dengan profil pelajar Pancasila dan merupakan kurikulum yang melahirkan lulusan berkemampuan dalam soft skills, hard skills untuk menghasilkan lulusan yang lebih siap dan relevan dengan kemajuan zaman (Mulyadi, 2023).

Profil pelajar pancasila yang dimaksud adalah pelajar sepanjang hayat yang kompeten, berkepribadian, dan berperilaku sesuai nilai-nilai Pancasila. Pada profil pelajar Pancasila terdiri dari enam dimensi, yaitu: 1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, 2) mandiri, 3) bergotong-royong, 4) berkebinekaan global, 5) bernalar kritis, dan 6) kreatif, Ki Hajar Dewantara dalam (Darmawan, 2021). Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila memberikan peserta didik kesempatan untuk mengalami pengetahuan sebagai proses penguatan karakter dan pembelajaran terkait lingkungan sekitarnya.

Profil Pelajar Pancasila diimplementasikan sebagai alat untuk menerjemahkan tujuan dan visi pendidikan ke dalam format yang dapat dipahami oleh semua pemangku kepentingan pendidikan (Heryahya dkk., 2022; Rahayuningsih, 2021). Profil ini berfungsi sebagai panduan bagi pendidik dan peserta didik Indonesia (Nurinayah, 2021). Pada pelaksanaan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila masih banyak ditemukan peserta didik yang belum mampu mengikuti pembelajaran secara aktif guna meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka. Ketidaktahuan terhadap pelaksanaan Penguatan Profil Pelajar Pancasila disebabkan karena pelaksanaan Penguatan Profil Pelajar Pancasila di tahun pertama ini sekolah belum memiliki modul sebagai panduan pelaksanaan Penguatan Profil Pelajar Pancasila, sehingga dibutuhkan media pembelajaran terkait pelaksanaannya.

Di Indonesia, salah satu perkembangan penting dalam ranah pendidikan adalah perubahan kurikulum dari Kurikulum 2013 ke Kurikulum Merdeka pada tahun 2022 (Angga dkk., 2022). Kurikulum Merdeka adalah inovasi pendidikan Indonesia yang bertujuan untuk menciptakan generasi yang unggul dan lebih mandiri (Ansari dkk., 2022; Ariga, 2022). Kurikulum Merdeka memberikan peserta didik keleluasaan yang lebih besar untuk mengakses ilmu pengetahuan, baik melalui pendidikan formal maupun non-formal (Najla dkk., 2022). Konsep pendidikan ini menggalakkan kreativitas peserta didik dan menghilangkan batasan tradisional dalam pembelajaran, baik di sekolah maupun di luar sekolah. Salah satu komponen penting dari Kurikulum Merdeka adalah Profil Pelajar Pancasila, yang dirancang untuk mengembangkan karakter peserta didik sesuai dengan nilai-nilai Pancasila (Jamila, 2023; Rizal dkk., 2022).

Kompetensi yang terkandung dalam Profil Pelajar Pancasila mencakup aspek internal, seperti identitas, ideologi, dan cita-cita bangsa Indonesia, serta aspek eksternal yang berkaitan dengan tantangan kehidupan dalam era Revolusi Industri abad ke-21 (Ariga, 2022). Peran pendidikan Nasional tidak hanya pada kemampuan belajar dan pengetahuan yang ada, tetapi juga pada pengembangan karakter peserta didik. Perspektif lain yang disebutkan oleh Ki Hajar Dewantara adalah “Ing Ngarso Sung Tulodo, Ing Madyo Mangun Karso, Tut Wuri Handayani”. Dengan demikian, pendidikan di Indonesia bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik agar menjadi individu yang produktif dan sesuai dengan tuntutan zaman.

Profil Pelajar Pancasila diimplementasikan sebagai alat untuk menerjemahkan tujuan dan visi pendidikan ke dalam format yang dapat dipahami oleh semua pemangku kepentingan pendidikan (Heryahya dkk., 2022; Rahayuningsih, 2021). Profil ini berfungsi sebagai panduan bagi pendidik dan peserta didik Indonesia (Nurinayah, 2021). Dalam upaya mencapai tujuan Profil Pelajar Pancasila, salah satu aspek yang penting adalah kolaborasi antara semua pemangku kepentingan pendidikan, baik itu lembaga formal maupun masyarakat (Lubaba & Alfiansyah, 2022).

Akan tetapi hasil wawancara dengan guru yang dilakukan saat observasi menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang digunakan masih kurang bervariasi hanya menggunakan, buku paket kurang mampu menarik minat siswa secara maksimal. Guru mengaku bahwa mereka belum pernah membuat ataupun menggunakan media komik dalam pembelajaran, sehingga penelitian ini bisa jadi keterbaruan dalam proses pembelajaran baik untuk guru maupun peserta didik. Penggunaan metode pembelajaran sudah cukup beragam, mulai dari ceramah dengan pembahasan soal, inkuiri terbimbing, PBL, pembelajaran kontekstual, dan lain-lain dikombinasikan tergantung pada materi yang disajikan.

Namun menurut hasil angket dalam kesehariannya belajar menggunakan buku paket saja lebih monoton dan membuat peserta didik merasa bosan dan mengantuk. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi belum banyak dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Akibatnya, sebanyak 67% peserta didik masih menganggap pembelajaran Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila sulit. Faktor yang menyebabkan materi terasa sulit dipahami adalah banyaknya hafalan, istilah yang sulit diingat, dan belum digunakannya media pembelajaran yang tepat.

Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran berbentuk komik digital berbasis Contextual Teaching Learning pada Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. CTL merupakan suatu strategi pembelajaran yang menekankan pada proses keterlibatan peserta didik secara penuh untuk menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong peserta didik untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan nyata. Pendekatan CTL merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata peserta didik dan mendorong mereka untuk membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapan kehidupan, (Suprijono, 2010).

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, pengembangan dan penggunaan media komik digital dengan pendekatan CTL pada Penguatan Profil Pelajar Pancasila dapat digunakan untuk pembelajaran. Media ini diharapkan dapat dijadikan media dan sumber belajar yang menarik bagi peserta didik sehingga berdampak baik pada hasil belajar maupun kemauan peserta didik.

Adapun judul penelitian ialah "Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Contextual Teaching Learning Pada Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila."

METODE PENELITIAN

Metode

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (research and development). Tujuan utama dari penelitian dan pengembangan ini adalah untuk mengembangkan produk berbentuk komik digital berbasis CTL. Menurut Borg and Gall (1983) bahwa penelitian pendidikan dan pengembangan Research and Development (R&D) adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Menurut Borg and Gall dalam Sugiyono (2017) penelitian pengembangan merupakan proses/metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Yang dimaksud produk disini tidak hanya berupa benda seperti buku teks, film untuk pembelajaran, dan software komputer, tapi juga berupa metode, seperti metode mengajar, program seperti program pendidikan.

Langkah-langkah dari proses ini biasanya disebut sebagai siklus R&D, yang terdiri dari mempelajari temuan penelitian yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan, pengujian produk dimana produk tersebut akan digunakan akhirnya, dan merevisinya untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan dalam tahap pengujian. Pada tahapan selanjutnya pada penelitian R&D, siklus ini diulang sampai hasil uji coba menunjukkan bahwa produk tersebut memenuhi tujuan atau layak digunakan.

Langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini akan disederhanakan dan dibatasi. Langkah pada pengembangan komik digital disederhanakan dan dibatasi hanya sampai dihasilkannya produk setelah dilakukan revisi uji coba skala luas. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk berbentuk komik digital berbasis Contextual Teaching and Learning pada materi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila yang akan digunakan sebagai media pembelajaran. Langkah menggunakan R & D dengan menggunakan model Analysis, Design, Development, Implementation ADDIE, jenis data yang akan dihasilkan kualitatif yang akan dianalisis untuk menentukan suatu kualitas media komik yang akan dikembangkan pertama meliputi analisis kebutuhan, studi pustaka, studi literatur, penelitian skala kecil dan standar laporan yang dibutuhkan.

Partisipasi Data

Observasi adalah suatu teknik yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan secara teliti serta pencatatan secara sistematis (Hasanah, 2017). Observasi lapangan dilakukan dengan cara mengamati proses pembelajaran yang berlangsung sekaligus mengetahui penggunaan media pembelajarannya

Analisis Data

Data yang diperoleh dari hasil wawancara tentang kebutuhan pengembangan produk komik digital berbasis CTL pada dianalisis akan diolah secara deskriptif kualitatif. Peneliti mengumpulkan data-data hasil kuesioner, observasi, dan wawancara yang akan digunakan sebagai pedoman informasi dalam identifikasi proses pembelajaran dan media pembelajaran. Dengan penyajian data pernyataan yang sesuai sehingga data tersebut menghasilkan informasi yang bermakna dan memudahkan dalam menarik kesimpulan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis kebutuhan pembelajaran yang dilakukan sebagai langkah awal dalam pengembangan media komik digital berbasis Contextual Teaching Learning pada Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. Analisis kebutuhan ini digunakan untuk memperoleh informasi awal tentang kondisi dan permasalahan penggunaan media pembelajaran, serta menentukan prioritas kebutuhan yang harus dipenuhi pada media pembelajaran yang akan dikembangkan. Pada observasi awal yang dilakukan di kelas IV SDN 3 Pusakasari peneliti mendapati dalam kegiatan proses pembelajaran, Sebagian besar siswa tidak tertarik pada pelajaran Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. Mereka lebih sibuk dengan aktivitas lain, seperti mengajak teman di sebelahnya untuk berbicara dan keluar masuk kelas sesuka hati. Ketika diberi pertanyaan, banyak siswa yang tidak menjawab dan hanya menunggu siswa lain untuk menjawab.

Selain itu, peneliti mencoba menggali informasi dari pihak pendidik, dalam hal ini peneliti memberikan kuesioner ke beberapa guru di sekolah. Sumber data diperoleh dengan memberikan kuesioner kepada guru SDN 3 Pusakasari tentang penggunaan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Proses pengambilan data dilaksanakan pada bulan Mei sebanyak 10 orang guru. Analisis kebutuhan kondisi awal proses pembelajaran pada Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dilaksanakan dengan melakukan wawancara kepada peserta didik di SDN 3 Pusakasari di Kecamatan Cipaku. Peneliti mencoba menggali alasan mengapa peserta didik tidak antusias pada saat pembelajaran Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. Dari hasil wawancara dengan peserta didik

diketahui ternyata siswa menginginkan media yang tidak membuat mereka bosan, media yang lucu, banyak gambar serta menarik.

Pertanyaan	Jawaban	Frekuensi	Persentase
Seberapa sering menggunakan media digital dalam proses pembelajaran?	Jarang	3	30 %
	Kadang-kadang	3	30 %
	Belum Pernah	4	40 %
	Sekali Se Minggu	0	0 %
Apakah pernah menggunakan media digital sebagai media pembelajaran sebelumnya?	Ya	0	0 %
	Tidak	10	100 %
Apakah sudah pernah mencoba menggunakan media digital (seperti video, animasi, atau aplikasi) dalam pembelajaran?	Ya	3	70%
	Tidak	7	30%
Bagaimana kesiapan infrastruktur (misalnya, akses internet, perangkat keras) di sekolah Anda untuk mendukung penggunaan media digital?	Ada	3	70%
	Tidak	7	30%
Apa ada kendala yang Bapak/ibu hadapi dalam mengadopsi teknologi baru di kelas?	Ya	8	80%
	Tidak	2	2%

Tabel Data Awal Penggunaan Media Pembelajaran

Berdasarkan tabel diatas diperoleh data bahwa sebagian guru memiliki sikap yang resistif terhadap perubahan atau inovasi baru. Mereka lebih nyaman dengan media pengajaran berupa buku dan tidak melihat manfaat langsung dari penggunaan media digital. Di lihat dari infrastruktur di sekolah sudah menggunakan internet. Berdasarkan hasil sebaran kuesioner guru di SDN 3 Pusakasari Kecamatan Cipaku Kabupaten Ciamis guru menggunakan media digital untuk pembelajaran belum berkembang secara optimal. Analisis Penggunaan CTL pada proses pembelajaran sangat diperlukan untuk mengetahui berapa besar kebutuhan metode CTL yang digunakan dalam peoses pembelajaran. CTL adalah metode pembelajaran yang menekankan pada proses pembelajaran yang mengaitkan materi akademik dengan konteks kehidupan sehari-hari. Metode ini bertujuan untuk membuat pembelajaran menjadi lebih relevan dan bermakna bagi siswa. Bellanca (1997) CTL memberikan siswa kesempatan untuk terlibat dalam pembelajaran yang bermakna dan relevan. Berdasarkan hasil sebaran kuesioner yang dilakukan terhadap 10 guru data diatas bahwa penggunaan metode CTL belum maksimal, guru masih ada yang belum memahami tentang metode CTL yang diterapkan dalam pembelajaran. Observasi terhadap penggunaan metode CTL sangat penting karena membantu guru memahami perkembangan kebutuhan metode yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan siswa. Hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN 3 Pusakasari bahwa pada Proyek Penguatan Profil Pelajar

Pancasila memilih dua tema dalam satu semester tema yang dipilih yaitu tema Kewirausahaan dan Tema Gaya Hidup Berkelanjutan, namun dalam pelaksanaan di kelas masih belum maksimal karena keterbatasan modul. Proyek yang akan ditampilkannya adalah karakter dan menghasilkan sebuah produk.

Pada implementasi di lapangan Pemerintah Daerah dan satuan pendidikan bisa mengembangkan tema menjadi topik yang disesuaikan dengan budaya serta kondisi daerah sehingga lebih spesifik. Satuan pendidikan bebas menentukan tema setiap kelas, angkatan ataupun fase. Dari ketujuh tema tersebut dapat kita lihat terdapat empat tema besar yang diperuntukan pada satuan pendidikan jenjang Sekolah Dasar yang mana setiap tahunnya wajib memilih dua tema bagi sekolah yang memilih menggunakan kurikulum prototipe ini. Kendati demikian sebelum mengimplementasikan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila setiap satuan Pendidikan harus melakukan identifikasi kesiapan dalam menjalankan proyek. Identifikasi tersebut untuk memetakan sekolah ada pada tahapan mana sehingga implementasi penguatan proyek profil pelajar pancasila sesuai dengan kondisi sekolah. Berdasarkan paparan tersebut diperlukan media pembelajaran berbasis digital. Sebelum komik digital dibuat, maka dilakukan pengumpulan referensi. Kemudian peneliti mengumpulkan referensi buku yang digunakan seperti buku tematik, modul Proyek Penguatan Profil pelajar Pancasila tema Kewirausahaan. Nilai karakter gotong-royong adalah kemampuan untuk bekerja sama secara spontan untuk melakukan tindakan dengan lancar, sederhana dan mudah dengan unsur-unsur utama yaitu kerjasama, kepedulian dan berbagi (Nisah dkk., 2022). Garis Besar Pengembangan Media adalah rancangan yang harus dibuat sebelum mengembangkan media. Norman (2002) menekankan pentingnya desain yang berpusat pada pengguna (user-centered design). Menurutnya, memahami perilaku dan kebutuhan pengguna adalah langkah awal yang penting dalam menciptakan produk yang mudah digunakan dan efektif Garis Besar Pengembangan Media memuat beberapa aspek, yaitu tujuan pembuatan media, modul proyek, tema bahasan, dimensi elemen sub elemen per pase. Tujuan pembuatan media dan menyusun modul proyek, menyusun storyboard. Penyusunan storyboard membantu memastikan bahwa pengembangan media pembelajaran berlangsung dengan terstruktur. Isi dari storyboard komik digital meliputi cover, judul materi, tema, tokoh komik, deskripsi proyek.

Tabel Komponen CTL Pada Komik Digital

Komponen CTL	Ilustrasi	Story Line
Konstruktivisme: penyajian cerita mencerminkan proses pembentukan pengetahuan untuk mengetahui sesuatu dan berinteraksi dengan lingkungannya		Rani : Budi, aku merasa kita perlu melakukan sesuatu tentang masalah sampah di sekolah kita Budi : Iya Rani Kita tidak bisa terus seperti ini. Kita harus melakukan sesuatu tentang sampah di sekolah kita

Komponen CTL	Ilustrasi	Story Line
<p>Inquiry: penyajian cerita mencerminkan proses perpindahan pengamatan menjadi pemahaman</p>		<p>Budi : Aku punya rencana. Bagaimana jika kita memulai program daur ulang di sekolah kita ?</p> <p>Rani : Ide bagus! Ayo bicarakan dengan Ibu Siti, Kepala Sekolah kita.</p>
<p>Bertanya: penyajian cerita mencerminkan proses tanya jawab baik dengan teman maupun dengan tokoh profesor</p>		<p>Budi : Ibu ..Maaf kedatangan kami ingin memulai program daur ulang di sekolah kita untuk mengurangi sampah plastik</p> <p>Bu Siti : Itu adalah ide yang bagus, anak-anak. Saya mendukungnya.</p>
<p>Masyarakat belajar: penyajian cerita mencerminkan bahwa pengetahuan diperoleh dari sharing antar teman, kelompok.</p>		<p>Rani : Vira, Dani tadi kita sudah menghubungi Ibu Siti tentang rencana pengolahan sampah</p> <p>Vira : ita bisa mulai dengan membersihkan halaman sekolah dan memilah sampah.</p>
<p>Pemodelan: cerita menampilkan ilustrasi gambar atau contoh yang dapat dilihat</p>		<p>Vira : Aku mau membuat pot dari botol bekas</p> <p>Budi : Kita buat eco break</p>
<p>Refleksi: penyajian cerita memunculkan kembali apa yang telah dipelajari sebelumnya</p>		<p>Vira : Jadi kita bisa ikut peduli sama lingkungan sambil cari peluang bisnis dong ?</p> <p>Rani : Bagus sekali idemu!</p>

Komponen CTL	Ilustrasi	Story Line
Penilaian nyata		Budi : Wah keren juga ya kalau bisa bikin produk baru dari sampah

Desain perancangan tampilan menjadi salah satu hal yang penting karena merupakan pusat perhatian dan daya dukung dari kemenarikan komik digital, jika tampilannya menarik dan bagus maka komik digital enak akan dipandang. Tahap development sebagai bentuk tahapan realisasi dari tahap desain atau rancangan produk. Dalam tahap pengembangan ini kerangka yang masih konseptual direalisasikan menjadi sebuah produk yang siap untuk diimplementasikan (Mulyatiningsih, 2016) Berikut tahap pengembangan produk media komik digital pada proyek penguatan profil pelajar pancasila berbasis CTL tema kewirausahaan. Langkah pertama yang dilakukan peneliti untuk membuat komik digital menggunakan aplikasi canva. Setelah tahap development media selesai dilaksanakan, penelitian dilanjutkan dengan melakukan penilaian dari ahli yaitu dari ahli media dan ahli materi. Pada tahap ini yang dilakukan adalah penilaian oleh ahli materi dan ahli media yang ahli di bidangnya untuk menganalisis kelebihan dan kekurangan yang jika ditemukan beberapa kekurangan, maka segera dilakukan revisi oleh peneliti. Dari rata-rata yang didapat, bahan ajar komik digital pada Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Fase b dikategorikan baik dan telah memenuhi kualifikasi valid. Media pembelajaran ini dinilai layak Skoring berdasarkan skala Likert Riduwan, (2009), untuk dijadikan alternatif media pembelajaran tema kewirausahaan kelas IV tingkat Sekolah Dasar khususnya pada tema Kewirausahaan. Pada tahap Uji coba media dilakukan tanggal 02 Juni 2024 pada peserta didik fase b, kelas IV partisipan Guru kelas IV durasi waktu 1 x pertemuan dalam proses pembelajaran di kelas IV SDN 3 Pusakasari dengan jumlah siswa 11 anak. Pelaksanaan uji coba di hari efektif sekolah pada jam pelajaran Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. Sebelum hari pelaksanaan peserta didik diinstruksikan untuk membawa HP/Hand Phone. Uji coba dimulai dengan pengenalan media kepada peserta didik dan cara mengakses link media komik digital. Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik pada umumnya mereka sangat antusias terhadap media pembelajaran komik digital. Hal yang paling menarik tampilan gambar yang bervariasi mencerminkan karakter peserta didik, akan tetapi siswa yang tidak mempunyai handphone tidak bisa membuka link tersebut dan ikut melihat pada teman lainnya. Hasil uji coba menunjukkan respon positif dari partisipan, dengan mayoritas siswa menyatakan bahwa media komik digital ini membantu mereka memahami dan mengaplikasikan nilai-nilai Pancasila. Respon siswa rata rata menjawab sangat setuju dan setuju. Media komik digital terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila. Visualisasi cerita yang relevan dan kontekstual membantu siswa lebih mudah menginternalisasi nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan komik digital meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa lebih tertarik dengan media komik digital. Evaluasi merupakan tahapan akhir dari pengembangan model ADDIE. Evaluasi dilakukan berdasarkan data yang telah diperoleh dari hasil analisis kebutuhan, tahap perancangan, tahap pengembangan dan tahap implementasi, dikembangkan dari segi materi melengkapi materi sesuai dengan acuan kurikulum, menampilkan gambar ilustrasi yang berkaitan tema kewirausahaan, media mengembangkan tampilan agar lebih menarik dan menunjukkan adanya kaitan dengan materi yang dibahas. Siswa dapat mengakses komik digital melalui media sosial di ponselnya. Dengan membuka link <https://s.id/KOMIK-DIGITAL-TEMA-KEWIRAUSAHAAN-FASE-B> . Tahap evaluasi

penggunaan media dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Media pembelajaran dapat membantu guru mengidentifikasi kebutuhan individu peserta didik dan dapat menyesuaikan media dengan kondisi peserta didik yang berbeda-beda. Guru dapat merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif. Salah satu strategi yang dibuat yaitu penggunaan media yang tepat. Media digital sangat diperlukan sesuai dengan perkembangan zaman. Seperti kata Ki Hajar Dewantara didiklah anak-anak sesuai dengan zamannya. Penggunaan media komik digital memberikan pengaruh yang signifikan pada proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Pengembangan media komik digital berbasis CTL pada Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran, penguatan nilai-nilai karakter, dan kesiapan siswa menghadapi tantangan di era digital. Hasil observasi dapat membantu guru mengidentifikasi kebutuhan peserta didik dengan memahami kekuatan dan kelemahan peserta didik. Guru dapat merancang strategi pembelajaran yang efektif salah satunya media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran komik digital yang interaktif dan menarik secara visual mampu meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar. Siswa lebih tertarik untuk membaca dan memahami materi melalui komik yang disajikan dengan cerita dan gambar yang menarik

DAFTAR PUSTAKA

- Alanur, S. N. (2022). Pengembangan Bahan Ajar PPKn Bermuatan Nilai Profil Pelajar Pancasila . *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*,
- Andrijati, N. (2014). Penerapan Media Pembelajaran Inovatif Dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Di Pgsd Upp Tegal. *Jurnal Penelitian Pendidikan Unnes*, 31(2), 125160. <https://doi.org/10.15294/Jpp.V31i2.5696>
- Ambaryani, G. S. (2017). Pengembangan Media Komik Untuk Efektifitas Dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi*, 3(1), 19-28
- Angga, Cucu Suryana, Ima Nurwahidah, Asep Herry Hernawan, and Prihantini. 2022. Komparasi Implementasi Kurikulum 2013 Dan Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu* 6 (4): 5877–89. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1230>.
- Angga, A., & Iskandar, S. (2022). Kepemimpinan Kepala Sekolah dalam Mewujudkan Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5295-5301.
- Ariga, S. (2022). Implementasi kurikulum merdeka pasca pandemi covid-19. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 662-670.
- Asmara, Y. (2019). Pembelajaran Sejarah Menjadi Bermakna dengan Pendekatan Kontektual. *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial Humaniora*, 2(2), 105-120.
- Asyhari, A., & Silvia, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran Ipa Terpadu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5(1), 1–13. <https://doi.org/10.24042/Jpifalbiruni.V5i1.100>.
- A'yun, Q., Abdurrahman, A., & Maharta, N. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Buletin Komik Berbasis Scientific Approach Pada Pembelajaran IPA Terpadu. *Jurnal Pembelajaran Fisika Universitas Lampung*, 3(4), 121225.

- Candra Sihotang, Abdul Muin Sibuea, “Pengembangan Buku Ajar Berbasis Kontekstual dengan Tema Sehat Itu Penting,” *Jurnal Tegnologi Informasi dan Komunikasi Dalam Pendidikan*, Vol.2 No.2, (Desember 2015).h.172.
- Clemente Charles HUDSON, P. (n.d.). Contextual Teaching and Learning for Practitioners. *SYSTEMICS, CYBERNETICS AND INFORMATICS* ,.
- Dasi, N. L. K. D., & Putra, D. K. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Materi Perubahan Wujud Benda Muatan IPA Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 354-362.
- Darmawan, H., & Nawawi, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dan Lembar Kerja Siswa Pada Materi Virus. *Jpbio (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 5(1), 27–36. <https://doi.org/10.31932/Jpbio.V5i1.573>.
- Ernawati, Y. &. (2022). Analisis Profil Pelajar Pancasila Elemen Bernalar Kritis dalam Modul Belajar Siswa Literasi dan Numerasi . *Jurnal Basicedu*,
- Faiz, A., Parhan, M., & Ananda, R. (2022). Paradigma Baru dalam Kurikulum Prototipe. Edukatif : *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 1544–1550.
- guu..kemdikbud.go.id. (2022). Profil Pelajar Pancasila. Retrieved from https://kurikulum.kemdikbud.go.id/wp-content/unduh/Dimensi_PPP.pdf
- Hasanah, H. (2017). teknik-teknik observasi (sebuah alternatif metode pengumpulan data kualitatif ilmu-ilmu sosial). *At-Taqaddum*,
- Indana, W. d. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Komik . *Jurnal ISSN Vol 6, No 1*
- Indarta, Y. J. (2022). Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar dengan Model Pembelajaran Abad 21 dalam Perkembangan Era Society 5.0. . *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 10.
- Iwan Falahudin, _Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran Iwan Falahudin A. Pendahuluan‘, *Jurnal Lingkar Widyaaiswara*, 2014, 104 www.juliwi.com
- Kirsh, Steven J., and Paul V. Olczak, _The Effects of Extremely Violent Comic Books on Social Information Processing‘, *Journal of Interpersonal Violence*, 17 (2002), 1160–78 <https://doi.org/10.1177/088626002237400>>
- Latifah, Sri, and Ardini Utami. "Pengembangan bahan ajar interaktif berbasis media sosial schoology." *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education* 2.1 (2019): 36-45.
- Naz, A. A., and R. A. Akbar, _Use of Media for Effective Instruction Its Importance : Some Consideration‘, *Journal of Elementary Education*, 18 (2010), 35–40 <https://doi.org/10.20472/TE.2015.3.3.002>
- Ntobuo, N. E., A. Arbie, and L. N. Amali, _The Development of Gravity Comic Learning Media Based on Gorontalo Culture‘, *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 7 (2018), 246–51 <https://doi.org/10.15294/jpii.v7i2.14344>