E-Comic Sosial Budaya Berbasis Pembelajaran Elemen Jati Diri untuk Pengembangan Pelajar Pancasila Anak Usia Dini

by Nenny Mahyuddin

Submission date: 24-Jun-2023 12:56AM (UTC-0400)
Submission ID: 2121741242
File name: 79_Nenny_3375-3386.pdf (909.08K)
Word count: 5514
Character count: 34315

Volume 7 Issue 3 (2023) Pages 3375-3386
Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print)

E-Comic Sosial Budaya Berbasis Pembelajaran Elemen Jati Diri untuk Pengembangan Pelajar Pancasila Anak Usia Dini

Nenny Mahyuddin[1]✉, Yosi Isratati[1]
Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang, Indonesia(1)
DOI: 10.31004/obsesi.v7i3.4594

Abstrak
Penelitian ini di latarbelakangi dengan anak yang kurang memiliki rasa empati dimana anak sering tidak respon apa yang terjadi disekitar mereka, Anak tidak mau berbagi, Rendahnya pengetahuan anak tentang sosial budaya, Penyampaian informasi mengenai sosial budaya pada pembelajaran disampaikan guru dengan metode ceramah tanpa adanya media khusus. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *E-Comic* Sosial Budaya agar dapat menanamkan nilai elemen jati diri Profil Pelajar Pancasila yang Valid, Praktis serta Efektif.. Jenis penelitian yang digunakan adalah dengan menggunakan model pengembangan yang digunakan adalah modifikasi dari model pengembangan Borg and Gall. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh anak di 5 Taman Kanak-Kanak. Pada pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Pada analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan berupa angket. Hasil penelitian diperoleh bahwa pengembangan profil pelajar Pancasila anak usia dini sudah dilaksanakan secara maksimal dan dikembangkan sesuai langkah-langkah pengembangan yang sistematis.
Kata Kunci: *e-comic sosial budayal; elemen jati diri, anak usia dini*

Abstract
This research is motivated by children who lack a sense of empathy where children often do not respond to what happens around them, children do not want to share, low knowledge of children about social culture, delivery of information about social culture in learning delivered by teachers with lecture methods without special media. This study aims to develop a Socio-Cultural E-Comic in order to instil the value of Pancasila Student Profile identity elements that are Valid, Practical and Effective. The type of research used is to use the development model used is a modification of the Borg and Gall development model. The population in this study were all children in 5 kindergartens. In the data collection carried out is to use observation, interviews and documentation. In data analysis using quantitative descriptive analysis techniques in the form of a questionnaire. The results showed that the development of early childhood Pancasila learner profiles has been carried out optimally and developed according to systematic development steps.
Keywords: *socio-cultural e-comic; elements of identity, early childhood*

Copyright (c) 2023 Nenny Mahyuddin & Yosi Isratati.

✉ Corresponding author :
Email Address : nennymahyuddin@fip.unp.ac.id (Padang, Indonesia)
Received 22 March 2023, Accepted 24 April 2023, Published 24 June 2023

DOI: 10.31004/obsesi.v7i3.4594

Pendahuluan

Anak usia dini merupakan sosok individu yang sedang mengalami tahap pertumbuhan dan perkembangan sangat penting dalam kehidupan, sehingga pada masa ini disebut dengan masa golden age atau masa keemasan anak, yaitu masa atau periode yang sangat berpengaruh dan menentukan periode – periode perkembangan selanjutnya. Hal ini mencakup fisik, kognitif maupun sosial emosialnya (Tapiah, 2022). Pendidikan anak usia dini justru dimulai dari keluarga di rumah yang merupakan lembaga pendidikan utama. Kebutuhan baik biologis, psikologis, kesehatan dan kebahagiaan akan senantiasa disediakan dalamkeluarga di rumah termasuk dalam perawatan dan pendidikan. Keluarga Pendidikan anak usia dini diselenggarakan sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini sesuai dengan kepribadian serta pertumbuhan anak usia dini (Pramana, 2020). Satuan pendidikan anak usia dini merupakan institusi pendidikan anak usia dini yang memeberikan layanan pendidikan bagi anak usia baru lahir sampai dengan 6 tahun.

Anak usia dini (0 - 8 tahun) adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan karena itulah maka usia dini dikatakan sebagai *golden age* (usia emas) yaitu usia yang sangat berharga dibanding usia-usia selanjutnya. Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik (Idris, 2016). Masa-masa keemasan seorang anak (*the golden age*) ,yaitu masa ketika anak mempunyai banyak potensi yang sangat baik untuk dikembangkan.Pada masa inilah, waktu yang sangat tepat untuk menanamkan nilai-nillai karakter-kebaikan yang nantinya diharapkan akan dapat membentuk kepribadiannya (Evi Nur Khofifah & Siti Mufarochah, 2022)

Secara Menurut UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 butir 14, "Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jas- mani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih(Y. Rahmawati, 2015). Pendidikan adalah sebuah proses pengangkatan harkat dan martabat manusia dari posisi yang rendah kepada posisi yang selayaknya, untuk dipersiapkan dirinya dalam menghadapi masa depan yang penuh dengan tantangan, serta mengamalkan ajaran-ajarannya(Aminullah, 2020). Pengertian pengembangan diri adalah kegiatan yang dilakukan guru untuk meningkatkan profesionalisme diri agar memiliki kompetensi profesi yang sesuai dengan peraturan perundang- undangan, yaitu agar mampu melaksanakan tugas pokok dan kewajiban dalam melaksanakan proses pembelajaran/pembimbingan, termasuk pelaksanaan tugas tambahan yang relevan dengan fungsi sekolah(Widyaningsih, 2016). Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang memberikan pengasuhan, perawatan, dan pelayanan kepada anak usia lahir sampai enam tahun (Nurjanah & Anggraini, 2020).

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang ditujukan untuk anak usia 3 sampai 6 tahun, akan tetai undang-undang Nomor 20 tahun 2003 pasal 28 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar. Lalu, pendidikan perlu diajarkan sejak anak sejak lahir sampai berusia 6 tahun. Sementara undang-undang nomor 23 tahun 2002 tentang perlindungan anak dalam pasal 4 menyatakan bahwa setiap anak berhak untuk hidup, tumbuh, berkembang, dan berpartisipasi secara wajar sesuai dengan harkat dan martabat kemanusiaan serta mendapat perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi (Etivali & Kurnia, 2019). Kekhawatiran tentang kualitas lingkungan masa kanak-kanak dipicu oleh pertumbuhan partisipasi angkatan kerja perempuan dengan anak-anak(Elango et al., 2016). Pelajar Pancasila artinya menjadi pelajar yang memiliki jati diri yang kuat sebagai bangsa Indonesia, yang peduli dan mencintai tanah airnya, namun juga cakap dan percaya diri dalam berpartisipasi dan berkontribusidalam mengatasi masalah-masalah(Irawati et al., 2022). Melalui pengembangan Profil Pelajar Pancasila yang memuat karakter dan kompetensi yang dibutuhkan untuk menjadi warga dunia yang baik perlu diperkenalkan sejak dini, di semua jenjang pendidikan. Pembukaan Undang-Undang Dasar

DOI: 10.31004/obsesi.v7i3.4594

1945, Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional, serta cita-cita pendidikan menurut Ki Hadjar Dewantara (Irawati et al., 2022).

Yang dimaksud dengan komik adalah cerita bergambar dimana unsur gambar lebih penting daripada ceritanya. Unsur gambar pada komik sangat penting untuk memahami jalan cerita. Jalan cerita pada komik dapat dipahami meskipun tanpa adanya penjelasan berupa kata-kata (Juliati, 2014). komik, biarkan siswa menceritakan peristiwa yang terdapat dalam komik, dan kembangkan imajinasi siswa (Lulut Solehhudin & Dewi Wulandari, 2023). Komik merupakan media literasi yang memungkinkan guru untuk mendesain dan membuat sendiri serta mengaitkannya dengan tema pembelajaran (Indriasih et al., 2020). Komik merupakan suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita (T. Rahmawati, 2019). Komik yang disajikan secara visual memberikan daya terik tersendiri secara emosional bagi peserta didik. Pemanfaatan media komik dapat mempermudah guru menyampaikan materi pembelajaran (Handayani & Khairuna, 2022). Media E Komik sangat penting untuk digunakan untuk AUD. E Komik dapat menambah pengetahuan serta menguatkan serta imajinasi anak saat membaca e komik. Karena gambar e komik dirancang berdasarkan materi yang sesuai dengan kehidupan nyata sehari-hari, maka e komik sendiri dapat memotivasi minat anak. Supaya efektif, gambar e komik di desain bermakna sehingga anak belajar dan mendapatkan informasi dari cerita e komik (Rahmita et al., 2021).

Komik elektronik dapat menjadi metode yang berguna untuk mempromosikan kemajuan pemikiran anak-anak mudaPenggunaan e-comic sebagai cara terbuka untuk mengekspresikan dan mengungkapkan pemikiran dan saran memberikan kesempatan yang menyenangkan bagi anak-anak untuk menerapkan pemikiran khusus pada tantangan. Pendekatan yang paling menjanjikan untuk menguji penalaran kritis adalah dengan menawarkan kesempatan kepada anak-anak untuk mengikuti pola berpikir apa pun yang mereka pilih sebagai respons terhadap tantangan tertentu (Artha et al., 2020). Media komik merupakan sejenis cerita kartun yang mengekspresikan karakter tertentu, dan memainkan cerita dengaan urutan tertentu yang dapat memberikan kesenangan kepada pembacanya (Susanto et al., 2021).

Nilai-nilai Pancasila harus selalu dijadikan landasan pokok dalam berfikir dan berbuat, dalam hal ini mengharuskan bangsa Indonesia untuk merealisasikan nilai-nilai Pancasila itu kedalam sikap dan perilaku baik dalam berperilaku hidup dalam masyarakat, berbagsa maupun bernegara. Nilai- nilai Pancasila meliputi; a) nilai dasar yang berupa nilai yang tetap dan tidak dapat berubah yang rumusannya terdapat dalam alinea IV Pembukaan UUD 1945 yang berupa nilai ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, kerakyatan dan keadilan yang sekaligus merupakan hakikat Pancasila. b) nilai instrumental merupakan arah, kebijakan, strategi, sarana dan upaya yang dapat disesuaikan dengan situasi dan kondisi serta perkembangan jaman. c) nilai psikis adalah nilai yang dilaksanakan dan dipraktekkan dalam kehidupan konkrit. Nilai-nilai Pancasila perlu ditanamkan pada anak terutama sejak usia dini(Ruslan, 2020). Profil Pelajar Pancasila yang menjelaskan kompetensi serta karakter yang perlu dibangun dalam diri setiap individu pelajar di Indonesia dapat mengarahkan kebijakan pendidikan untuk berpusat atau berorientasi pada pelajar, yaitu ke arah terbangunnya enam dimensi Profil Pelajar Pancasila secara utuh dan menyeluruh, yaitu pelajar yang 1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia; 2) berkebinekaan global; 3) bergotong-royong; 4) mandiri; 5) bernalar kritis; dan 6) kreatif muatan (Irawati et al., 2022).

Profil Mahasiswa Pancasila bisa dicapai melalui lingkungan sekolah, pembelajaran akademik, klub dan organisasi, dan aktivitas luar ruangan yang menekankan pengembangan karakter dan keterampilan sehari-hari. Filosofi sekolah, aturan, pola hubungan dan interaksi, dan norma-norma yang berlaku merupakan budayanya. Kuliah terdiri dari kegiatan pendidikan atau pengalaman. Proyek berarti pembelajaran berbasis proyek, yang peka konteks dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Kegiatan ekstrakurikuler merupakan kegiatan yang mengembangkan minat dan bakat(Lulut Solehhudin & Dewi Wulandari, 2023).

DOI: 10.31004/obsesi.v7i3.4594

Metodologi

Terdapat pendekatan penelitian yang berusaha menggabungkan kedua pendekatan penelitian tersebut di atas yaitu metode penelitian dan pengembangan *(research and development*). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu (Gustiani, 2019). *Research and Development* (Penelitian dan Pengembangan) merupakan metode penelitian untuk mengembangkan dan menguji produk yang nantinya akan dikembangkan dalam dunia pendidikan. Terdapat berbagai macam model penelitian yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam penelitian Research and Development ini, berikut ini macam-macam model yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan (Maydiantoro, 2020). Penelitian Pengembangan atau *Research and Development* (R & D) saat ini merupakan salah jenis penelitian yang banyak dilakukan karena mengingat pentingnya pengembangan ilmu pengetahuan untuk memberikan kemudahan bagi setiap pembelajaran yang dilaksanakan (Putra et al., 2020). Pada pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Pada analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan berupa angket.

Hasil dan Pembahasan

Hasil dari penelitian *E-comic* sosial budaya berbasis pembelajaran elemen jati diri untuk pengembangan profil pelajar Pancasila anak usia dini" di deskripsikan sesuai dengan model pengembangan bord and gall. pengembangan diantaranya adalah : Potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, Revisi Desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan produksi masal.

Gambar dalam *E-Comic* merupakan bentuk visualisasi dari cerita. Menurut pendapat dari Tedjasaputra yang dimaksud dengan *E-Comic* adalahcerita bergambar dimana unsur gambar lebih penting dari padaceritanya. Unsur gambar pada Comic sangat penting untuk memahami jalan cerita. Jalan cerita pada *E-Comic* dapat dipahami meskipun tanpa adanya penjelasan berupa kata-kata. Metode penelitian yang akan digunakan adalah Pengembangan *R & D*,adapun aspek yang mendukung dalam *E-Comic* yang akan dikembangakan adalah elemen jati Diri profil pelajar pancasila diantaranya menceritakan bagaimana tentang budaya yang dilingkungan sekitar anak dalam rangka mengembangkan Jati Diri anak yang berlandasakan Pancasila Materi yang ada didalam *E-Comic* menceritakan tentang jati Diri yang menunjukkan emosi yang dirasakan contohnya anak senang ketika melakukan kegiatan Pawai , Anak mampu berempati dilihat ketika temannya kehausan dia mencarikan air untuk temannya, anak mampu mengontrol mengekspresikan emosi yang dirasakan ketika menunjukkan secara verbal dan mengkomunikasikannya contohnya anak mampu merespon secara tepat dalam cerita yang sedang main HP , anak mau berbagi dengan teman contohnya risiko makan bajamba, anak lebih suka bermain dengan teman atau orang lain, yang mengetahui bahwa dirinya merupakan suatu kelompok misalnya makan bajamba, Anak mengetahui situasi yang membahayakan diri contohnya dalam hati-hati , anak mengenal kebiasaan yang baik dan buruk bagi kesehatannya contohnya mau makanan yang sehat sama berdoa sebelum makan, anak mampu menjaga dan merawat kebersihan lingkungan Seperti membuang sampah pada tempatnya. Projek penguatan profil pelajar Pancasila dibutuhkan penerapan dalam literasi minat baca, tulis siswa khususnya dalam kelas rendah. Sehingga dibutuhkannya SDM yang bagus khususnya para guru agar Projek Profil Pelajar Pancasila dapat berjalan dengan baik dan maksimal (Santoso et al., 2023).

Anak - anak jaman saat ini terlahir di masa teknologi digital, pc ataupun gadget macam smartphone serta tablet telah jadi kawan tiap hari (Putri & Muryanti, 2020). Sehingga Anak usia dini, dilihat dari rentang usia menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ialah anak sejak lahir sampai usia enam tahun. Anak usia dini menurut undang-undang ini berada pada rentang usia lahir sampai usia taman kanak-kanak (Dadan, 2007). Profil Pelajar Pancasila dirumuskan melalui kajian literatur dan diskusi

DOI: 10.31004/obsesi.v7i3.4594

terpumpun denganmelibatkan pakar di bidang Pancasila, relasi antar agama, kebijakan pendidikan, psikologi pendidikan dan perkembangan, serta para pemangku kepentingan pendidikan. Pada masa kanak-kanak, kemampuan bahasa memiliki tingkat kemudahan dalam menerima dan memahami pengetahuan yang baru dibandingkan dengan perkembangan logika (Alam & Lestari, 2019).

Berdasarkan kajian tersebut, Profil Pelajar Pancasila dirumuskan dalam satu pernyataan yang komprehensif, yaitu: "Pelajar Indonesia merupakan pelajar sepanjang hayat yang kompeten, berkarakter, dan berperilaku sesuai nilai-nilai Pancasila." Pernyataan ini memuat tiga frasa kunci: pelajar sepanjang hayat, kompeten, dan karakter dan perilaku nilai-nilai Pancasila. Hal ini menunjukkan adanya paduan antara penguatan identitas khas bangsa Indonesia, yaitu Pancasila, sebagai rujukan karakter pelajar Indonesia; dengan kompetensi yang sesuai dengan kebutuhan pengembangan sumber daya manusia Indonesia dalam konteks perkembangan Abad 21.

Dari pernyataan Profil Pelajar Pancasila tersebut, enam karakter/kompetensi dirumuskan sebagai dimensi kunci. Keenamnya saling berkaitan dan menguatkan, sehingga upaya mewujudkan Profil Pelajar Pancasila yang utuh membutuhkan berkembangnya keenam dimensi tersebut secara bersamaan, tidak parsial. Keenam dimensi tersebut adalah: 1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, 2) berkebinekaan global, 3) bergotong-royong, 4) mandiri, 5) bernalar kritis, dan 6) kreatif. Enam dimensi ini menunjukkan bahwa Profil Pelajar Pancasila tidak hanya fokus pada kemampuan kognitif, tetapi juga sikap dan perilaku sesuai jati diri sebagai bangsa Indonesia sekaligus warga dunia.

Dalam rangka meningkatkan pendidikan salah satunya pemerintah menerapkan pendidikan anak usia sejak dini, dengan suatu tujuan agar anak-anak Indonesia ketika melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi sudah ada bekal persiapan, namun demikian untuk menunjang kebutuhan para anak-anak mendapatkan materi yang lebih mudah dan cepat di dapat tentunya lembaga harus menyiapkan media-media yang pas dan cocok untuk diterapkan pada anak-anak(Mardhotillah & Rakimahwati, 2021)Pembahasan mengenai dinamika dan perkembangan sistem sosial-budaya, sangat berhubungan dengan keadaan wilayah dan kewilayahan sosial dan budaya, kependudukan, unsur-unsur kebudayaan, yang mengandung hasil-hasil kebendaan (material, *tangible goods*) dan pemikiran manusia dalam masyarakat, organisasi-organisasi sosial dan lembaga-lembaga sosial budaya, beserta latar-belakangnya(Kistanto, 2011).

Adapun produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini memiliki spesifikasi; 1) Produk yang dihasilkan berupa *E-Comic*, 2) Produk ini memiliki HAKI (Hak ciptanya), 3) *E-Comic* didesain dengan semenarik mungkin agar anak tertarik, dan 3) *E-Comic* bergambar memiliki warna yang menarik bagi anak.

Berdasarkan hasil tabel 1 dapat dilihat; 1) persentase guru yang sudah melakukan pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangakan elemen jati yang berkaitan indikator, anak mengenali, mengekspresikan, mengelola emosi diri serta membangun hubungan sosial secara sehat, anak mengenal serta mempunyai prilaku positif terhadap diri, 2) persentase guru sudah melakukan pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangakan dimensi profil pelajar pancasila yang berkaitan indicator,anak menumbuhkan rasa menghormati kebinekaragaman budaya, 3) persentase media yang selama ini digunakan oleh guru untuk menstimulasi elemen jati diri, 4) Persentase guru yang sudah pernah melihat media *comic, 5) Persentase* guru yang sudah pernah mencobakan media *comic, 6)* persentase pengalaman guru setelah mengunakan media *comic, 7)* persentase bentuk kegiatan yang dilakukan untuk pengembangan elemen jati diri, 8) persentase pemahaman dan tidak memiliki kendala pengembangan capaian elemen pembelajaran jati diri. Setelah uji coba produk yang dilakukan kepada guru sebagai penggunaan media ,maka diperoleh hasil bahwa dari segi media perlu direvisi ada dibuatkan tokoh yang diceritakan dalam *E-Comic* secara terpisah pada satu halaman khusus.

DOI: 10.31004/obsesi.v7i3.4594

Tabel 1. Hasil Wawancara

No	Daftar pertanyaan	f	Skor Rata rata	persen
1	Apakah guru sudah melakukan pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangakan elemen jati yang berkaitan indicator a. anak mengenali , mengekspresikan, mengelola emosi diri serta membangun hubungan sosial secara sehat b. anak mengenal serta mempunyai prilaku positif terhadap diri serta lingkungan c. anak mempunyai rasa bangga menjadi anak Indonesia berlandasakan pancasila d. anak menyesuaiakan diri dengan lingkungan,aturan serta norma yang berlaku	38	1,9	48
2.	Apa media yang selama ini dipergunakan guru guna menstimulasi elemen jati diri	36	1,8	46
3	Apakah guru sudah pernah melihat media comic ?	38	1.9	48
4	Apakah guru sudah pernah mencobakan mediacomic?	42	2.1	52
5	Apa pengalaman saudara setelah mengunakanmedia comic	46	2.3	56
6	Apakah saja bentuk kegiatan yang dilakukanuntuk pengembangan elemen jati diri	40	2	50
7	Apa guru memahami dan tidak memiliki kendala pengembangan capaian elemen pembelajaran jati diri	38	1.9	48
8	Apa guru memahami dan tidak memiliki kendala yang dirasakan dalam pengembangan profil pelajar pancasila.	36	1.8	46
	Total	**390**	**2**	**38%**

Hasil desain produk *E-comic* sosial budaya untuk capaian elemen Jati Diri Profil Pelajar Pancasila Anak Usia Dini. Tabel 2 (lampiran) disajikan desain *E-comic* yang telah dikembangkan. Desain produk *E-comic* sosial budaya untuk capaian elemen Jati Diri Profil Pelajar Pancasila terdiri dari 14 halaman dengan menggunakan bahasa Indonesia yang didesain dengan semenarik mungkin dengan tujuan anak-anak tertarik dalam pembelajaran elemen jati diri profil pelajar Pancasila. Adapun cara penggunaan produk *E-comic* ini dapat adalah dengan menggunakan flikbook dengan tujuan agar mudah dibuka dimana saja dan kapan saja bila diperlukan.

Langkah selanjutnya Setelah produk awal selesai di nilai, kemudian *E-Comic* tersebut diserahkan kepada pakar untuk divalidasi. Adapun tujuan ini divalidasi adalah untuk mengetahui seberapa baik kualitas dan kelayakan produk yang dikembangkan di peneliti. Setelah produk awal dibuat langkah selanjutnya adalah diserahkan kepada pakar untuk divalidasi. Adapun tujuan ini di validasi adalah untuk mengetahui seberapa baik kualitas dan kelayakan produk yang dikembangkan peneliti. Validasi ini dilakukan oleh beberapa ahli yaitu ahli bahasa, ahli ilustrasi gambar dan ahli layout buku.

Sebelum peneliti melakukan uji coba kelompok kecil, terlebih dahulu peneliti melaksanakan FGD. Focus Group Discussion (FGD) juga dilakukan dalam penelitian ini yang bertujuan untuk membantu peneliti dalam memahami temuan. FGD dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum kuesioner pada tanggal 5 Oktober 2022 di gugus cahaya disebar dan sesudah jawaban subjek diperoleh 6 oktober 2022 di gugus matahari. Hasil analisis Focus Group Discussion (FGD) dengan partisipan secara semi struktur, memfokuskan pada topik yaitu persepsi pendidik terhadap E-Comic. Assessment dilakukan untuk menggali pengetahuan pendidik terhadap E-Comic yang menarik bagi anak.

DOI: 10.31004/obsesi.v7i3.4594

Selain itu peneliti melibatkan 20 guru dari 4 sekolah untuk menilai produk yang dikembangkan apakah praktis atau tidak, karena guru merupakan calon pengguna dan pelaksana pembelajaran jadi mereka yang nantinya menentukan kepraktisan E-Comic ini. Kepraktisan ini berdasarkan nilai akhir yang didapatkan. Rekapitulasi penilaian guru dapat dilihat pada halaman lampiran. Tabel 3 disajikan hasil pengolahan data penilaian guru.

Tabel 3. Hasil Penilaian Guru Uji Praktikalitas

No	Indikator Penilaian	F	Rata-rata	%
1.	E-*Comic* ini mengandung nilai budaya berbagi, menjaga keamanan diri sehingga memudahkan guru untuk menstimulus Capaian perkembangan dimensiJati diri profil pelajar pancasila anak	86	4,70	86
2.	*E-Comic* mengandung hal tentang budaya yang adadisekitar anak	84	4,00	84
3.	Ilustrasi gambar sangat menarik	83	4,00	83
4.	perhatian anak focus pada *E-Comic* sehingga guru tidakkesulitan dalam mengarahkan anak	84	4,25	84
5.	Isi ceritanya menarik serta menyenangkan bagi guru dan anak	84	4,25	84

Sedangkan Validitas E-*Comic* Sosial Budaya untuk meningkatkan elemen jati diri profil pelajar pancasila anak usia dini. Untuk menentukan validitas suatu produk tergantung dengan penilaian kelayakan dari ahli seperti ahli Desain, Materi dan bahasa. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2015). Pada aspek Desain, diperoleh hasil sebesar 93,33% yang mana hasil ini sudah menggambarkan kesesuaian gambar, komposisi gambar, warna gambar, ukuran gambar yang sesuai untuk anak, gambar yang jelas dan mudah dipahami, serta gambar dan teks yang sesuai dengan umum anak sudah berada pada tahap baik. Desain ini sangat penting dalam perkembangan anak sebagaimana hasil penelitian. bahwa sebuah ilustrasi pada *E-Comic* sangat berkontribusi pada pemahaman anak yang melihatnya agar anak mendalami makna dan rasa dari suatu cerita (Storey & Storey, 1984). Gambar yang bagus itu merupakan gambar sederhana yang mirip dengan kenyataan dan tidak terlalu banyak hiasan, agar anak dapat memahami gambar E-Comic Adapun indikator penilaian pada aspek Desain ini yaitu sebanyak 19 indikator. Berdasarkan rentang skor penilaian dari 19 indikator 12 diantaranya berada pada angka empat atau bernilai sangat valid. Dan 7 lainnya pada angka 4 bernilai valid.

Pada aspek materi, *E-Comic* menunjukkan 91,11% aspek penilaian materi *E-Comic*. Artinya kesesuaian materi dengan indikator sudah sesuai. Hasil ini menerangkan bahwa isi cerita dan kesesuaian *E-comic* mudah dipahami, indikator pencapaian sudah jelas, memiliki judul yang menarik sehingga secara umum aspek materi *E-Comic* sudah sangat baik. Adapun Penilaian yang dilakukan oleh validator layout ini berjumlah 10 indikator penilaian dan menunjukkan hasil yang baik yaitu 91,11% sehingga *E-Comic* ini sangat tepat digunakan untuk anak. Berdasarkan rentang skor penilaian dari 10 indikator 7 diantaranya berada pada angka lima (4) artinya 7 dari 10 penilaian bernilai sangat valid dan sisanya bernilai valid.

Pada Aspek bahasa/konten cerita diperoleh hasil sebesar 88%. Penilaian ini dilakukan untuk melihat pemilihan kata, bahasa, ketepatan ejaan serta tata bahasa dan lainnya yang digunakan dalam *E-Comic*. perkembangan bahasa anak sangat penting dalam penambahan kosakata anak usia 4-5 tahun.

Penelitian menyimpulkan bahwa anak untuk belajar dan mentransfer konten dari *E-Comic* dapat terganggu oleh beberapa fitur *E-comic* yang tidak sesuai dengan semestinya, Peneliti yang lain menemukan bahwa anak- anak belajar bahasa dari ucapan yang mereka dari pendidik yang membacakan buku sehingga menjadi sumber linguistik yang penting bagi anak. Berdasarkan dari hasil uji validitas yang telah dilakukan oleh para ahli maka dapat

DOI: 10.31004/obsesi.v7i3.4594

diambil kesimpulan bahwa *E-Comic* ini bagus untuk meningkatkan Elemen Jati Diri Profil Pelajar Pancasila Anak Usia Dini. Adapun hasil penilaian oleh ahli bahasa menunjukkan persentase 88%. 5 dari 10 indikator memiliki nilai 5. 4 bernilai 4 dan 1 lainnya bernilai

Kepraktisan *E-Comic* Sosial budaya untuk meningkatkan Elemen Jati Diri Profil Pelajar Pancasila. *E-Comic* dikatakan praktis jika guru tidak mengalami kesulitan yang berarti dalam menceritakan isi E-Comic serta hasil pencapaian perkembangan elemen jati diri profil pelajar pancasila yang diinginkan. Adapun nilai persentase rata-rata hasil observasi anak terhadap penggunaan E-Comic tema budayaku pada tahap *one-to-one evaluation* pada *E-Comic* sebesar 81% dengan kategori baik sekali sehingga penggunaan E-Comic tergolong praktis.

Bagaimana Efektifitas *E-Comic* Sosial Budaya untuk Capaian Pembelajaran Eemen Jati Diri Profil Pelajar Pancasila. Setelah melakukan uji kepraktisan terhadap *E-Comic* maka hasil efektivitas bila dicobakan kelompok kecil. Selama proses pembelajaran menggunakan *E-Comic*, anak selalu diamati dengan instrument Elemen Jati Diri Profi Pelajar Pancasila. Hasil instrument itu kemudian dianalisis untuk melihat apakah pembelajaran melalui E-Comic dapat membawa perubahan terhadap jati diri profil pelajar Pancasila atau tidak. Selain itu, *E-Comic* efektif bila dirancang dan dilaksanakan oleh pendidik dan orang tua dalam kegiatan belajar untuk meningkatkan emosi positif, kekuatan karakter dan kegembiraan pada anak (Harun et al., 2015). Efektivitas secara umum menunjukkan sampai seberapa jauh tercapainya suatu tujuan yang terlebih dahulu ditentukan. Efektivitas itu menyatakan seberapa jauh target (kuantitas, kualitas dan waktu) telah tercapai atau dengan kata lain makin besar persentase target yang dicapai makin tinggi efektivitasnya (Sumantri, 2015). Jadi, kesimpulannya bahwa E-Comic ini sangat efektif digunakan dalam pembelajaran untuk anak usia dini.

Simpulan

Penelitian tentang *E-comic* social budaya berbasis pembelajaran elemen jati diri untuk pengembangan profil pelajar Pancasila anak usia dini sudah dilaksanakan secara maksimal dan dikembangkan sesuai langkah-langkah pengembangan yang sistematis. Namun, penulis merasa penelitian ini masih terdapatnya beberapa kekurangan baik dalam pencapaian tujuan serta dalam pelaksanaanya di lapangan. *E-Comic* hanya dikembangkan untuk tema-tema pembelajaran pada semester ganjil sehingga sebaiknya dilanjutkan sampai semester genap, sehingga anak-anak memiliki *E-Comic* sosial budaya untuk capaian Elemen Jati Diri Profil Pelajar Pancasila untuk setiap tema dalam 1 tahun pembelajaran.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih kepada Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang, Ketua Program Studi Pendidikan Anak Usia dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, universitas Negeri Padang, Terima kasih Kepada keluarga yang mensupport seg=hingga dapat mempublikasikan artikel ini.

Daftar Pustaka

Alam, S. K., & Lestari, R. H. (2019). Pengembangan Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Usia Dini dalam Memperkenalkan Bahasa Inggris melalui Flash Card. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *4*(1), 284. https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.301

Aminullah, M. (2020). Konsep Pengembangan Diri Dalam Menghadapi Perkembangan Teknologi Komunikasi Era 4.0. *KOMUNIKE*, *12*(1), 1–23. https://doi.org/10.20414/jurkom.v12i1.2243

Artha, R. S., Suryana, D., & Mayar, F. (2020). E-Comic: Media for Understanding Flood Disaster Mitigation in Early Childhood Education. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, *14*(2), 341–351. https://doi.org/10.21009/JPUD.142.12

Dadan, S. & Mahyudin, N. (2007). Dasar-Dasar Pendidikan TK. *Universitas Terbuka*.

Elango, S., J. L. García, J., Heckman, J., & Hojman, A. (2016). Early Childhood Education In R.

DOI: 10.31004/obsesi.v7i3.4594

A. Moffitt (Ed.). *Economics of Means-Tested Transfer Programs in the United States, 2(4).*

Etivali, A. U. Al, & Kurnia, A. M. B. (2019). Pendidikan pada anak usia dini. *Jurnal Penelitian Medan Agama*, *10*(2), 212–236. http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/medag/article/view/6414

Evi Nur Khofifah, & Siti Mufarochah. (2022). Penanaman Nilai-Nilai Karakter Anak Usia Dini Melalui Pembiasaan Dan Keteladanan. *AT-THUFULY : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *2*(2), 60–65. https://doi.org/10.37812/atthufuly.v2i2.579

Gustiani, S. (2019). Research and Development (R&D) Method As a Model Design in Educational Research and Its Alternatives. *Holistics Journal*, *11*(2), 12–22. https://jurnal.polsri.ac.id/index.php/holistic/article/view/1849

Handayani, M., & Khairuna, K. (2022). The Effect of Argumentation Skills and Problem Based Learning on Science Literacy of High School Students. *Jurnal Pendidikan MIPA*, *23*(3), 1286–1295. https://doi.org/10.23960/jpmipa/v23i3.pp1286-1295

Harun, A. Y., & Sukmanasa, E. (2015). Hubungan antara disiplin belajar dengan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam. http://repository.uin-suska.ac.id/12710

Idris, M. H. (2016). Karakteristik Anak Usia Dini. *Permata: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *1*(1), 37–43. https://journal.uhamka.ac.id/index.php/permata/article/view/4436

Indriasih, A., Sumaji, S., Badjuri, B., & Santoso, S. (2020). Pengembangan E-Comic Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kecakapan Hidup Anak Usia Dini. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *10*(2), 154–162. https://doi.org/10.24176/re.v10i2.4228

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

Juliati, A. D. (2014). Peningkatan Motivasi Menulis Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Penggunaan Media Komik. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, *9*(2), 125–131. https://doi.org/10.21009/jiv.0902.6

Kistanto, N. H. (2011). Sistem Sosial Budaya di Indonesia. *Jurnal Kajian Kebudayaan*, *3*(2), 5–6. https://doi.org/10.14710/sabda.3.2.%p

Lulut Solehhudin, & Dewi Wulandari, M. (2023). The Effectiveness Of Padepokan Character E-Comic Media As An Effort To Improve Understanding Of Character Education In Elementary School Students. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, *37*(1), 29–37. https://doi.org/10.21009/PIP.371.4

Mardhotillah, H., & Rakimahwati, R. (2021). Pengembangan Game Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(2), 779–792. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1361

Maydiantoro, A. (2020). Model Penelitian Pengembangan. *LPPM Unila* (Vol. 3, Issue 2, p. 185). http://repository.lppm.unila.ac.id/id/eprint/34333

Nurjanah, A. P., & Anggraini, G. (2020). Metode Bercerita Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Ilmiah Potensia*, *5*(1), 1–7. https://ejournal.unib.ac.id/index.php/potensia/article/view/9846

Pramana, C. (2020). Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Dimasa Pandemi Covid-19. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, *2*(2), 115. https://doi.org/10.35473/ijec.v2i2.557

Putra, D. D., Okilanda, A., Arisman, A., Lanos, M. E. C., Putri, S. A. R., Fajar, M., Lestari, H., & Wanto, S. (2020). Kupas Tuntas Penelitian Pengembangan Model Borg & Gall. *Wahana Dedikasi : Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, *3*(1), 46. https://doi.org/10.31851/dedikasi.v3i1.5340

Putri, N. S., & Muryanti, E. (2020). Video Game Series Dalam pengucapan Bahasa Inggris Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *4*(3), 3026–3037. https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/805

Rahmawati, T. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Comic Online Toondoo Materi*

DOI: 10.31004/obsesi.v7i3.4594

Akhlak Bagi Anak Usia Dini. http://repository.radenintan.ac.id/7664/1/SKRIPSI.pdf

Rahmawati, Y. (2015). Pengenalan Budaya Melalui Bercerita untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, *1*(1). https://doi.org/10.21831/jpa.v1i1.2908

Rahmita, Y., Solfiah, Y., & Chairilsyah, D. (2021). Pengembangan Media Komik Digital untuk Media Pelajaran Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun di TK Islam Al-Azhar 54 Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *5*, 10331–10338. https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/2621

Ruslan, R. (2020). Penanaman Pendidikan Moralitas dan Nilai Pancasila Anak Usia Dini dalam Perkembangan IPTEK. *Abdimas: Papua Journal of Community Service*, *2*(1), 11–17. https://doi.org/10.33506/pjcs.v2i1.807

Santoso, G., Damayanti, A., Murod, M., & Imawati, S. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka melalui Literasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Pendidikan Transformatif (Jupetra)*, *02*(01), 84–90. https://jupetra.org/index.php/jpt/article/view/127

Storey, K. B., & Storey, J. M. (1984). Biochemical adaption for freezing tolerance in the wood frog, Rana sylvatica. *Journal of Comparative Physiology B*, *155*, 29–36. https://link.springer.com/article/10.1007/BF00688788

Sumantri, M. S. (2015). *Strategi Pembelajaran: Teori Dan Praktik Di Tingkat Pendidikan Dasar*. PT. RajaGrafindo Persada, 331.

Susanto, H., Arif, Z., Muslich, A., Saputro, A. D., Laksana, S. D., Arifin, J., & Tajab, M. (2021). Implementasi Media E-Comic Dalam Menanamkan Nilai-Nilai Filosofi Sains Dan Islam Pada Seni Reyog Ponorogo. *Muaddib : Studi Kependidikan Dan Keislaman*, *11*(2), 88–99. https://doi.org/10.24269/muaddib.v1i1.4321

Tapiah, L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis e-Komik untuk Meningkatkan Minat Baca Anak Usia Dini 5 – 6 Tahun. *Tematik: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, *1*(1), 20–25. https://doi.org/10.57251/tem.v1i1.251

Widyaningsih, R. (2016). Upaya peningkatan kompetensi guru pendidikan agama islam melalui pengembangan diri. *Prosiding "Profesionalisme Guru Abad XXI", Seminar Nasional IKA UNY*, *1*, 66–137. http://etheses.iainponorogo.ac.id/1807/1/Rita Widyaningsih.pdf

DOI: 10.31004/obsesi.v7i3.4594

Tabel 1. Desain produk E-comic sosial budaya untuk capaian elemen Jati

No	Tampilan media	Halaman	keterangan
1		cover	Cover didesain dengan semanrik mungkin dengan tampilan tokohada zean, Zahra,a isyiyah, ari dan zean
2		Kata pengantar	Alhamdulliah *E-comic* ini sangat disambut baikoleh kepala dinas pendidikan kabupaten lima puluh kota karena bisa diperkenalkan sebagai mediapengembangan capaianelemen jati diri profil pelajar pancasila
3		Prakata	Prakata ini dibuat oleh peneliti atas rasa syukurkarena sudah berhasilmembuat *E-comic*sosial budaya untuk capaian elemen jati diri profil pelajar pancasila
4		Isi	Pada bagian ini menceritakan bagaimana anak-anak saling membantu, salingmengingatkan dansaling berbagi antar sesama mereka.

DOI: 10.31004/obsesi.v7i3.4594

5		Isi	Pada bagian isi ini menceritakan bagaian kebanggan mereka menggunakan pakaian daerah,dan gembira mengikuti acara yang ada di sekitar mereka
6		Isi	Pada bagian ini anak-anak saling mengingatkan antara sesama temannya, dan saling membantu ketika temannya dalam bahayadan kehausan dan mengingatkan temannya Selalu Menjaga Lingkungan di sekitar
7		Kesimpulan	Berisi tentang pesan moral yang ada di dalam*E-Comic* sosial budayayang berjudul keberagaman di sekitarku untuk mengembangkan elemen jati diri untuk mengembangkan elemen jati diri profil pelajar pancasila

E-Comic Sosial Budaya Berbasis Pembelajaran Elemen Jati Diri untuk Pengembangan Pelajar Pancasila Anak Usia Dini

ORIGINALITY REPORT

19%	21%	12%	13%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	binus.ac.id Internet Source	4%
2	www.scribd.com Internet Source	1%
3	jptam.org Internet Source	1%
4	static.buku.kemdikbud.go.id Internet Source	1%
5	adoc.pub Internet Source	1%
6	download.garuda.kemdikbud.go.id Internet Source	1%
7	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	1%
8	ejournal3.undip.ac.id Internet Source	1%
	lib.unnes.ac.id	

9	Internet Source	1 %
10	jupetra.org Internet Source	1 %
11	media.neliti.com Internet Source	1 %
12	www.researchgate.net Internet Source	1 %
13	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	1 %
14	Yuanita Yuanita. "Pengembangan Media Pembelajaran di Masa Pandemi Berbasis Audio Visual dan Nilai-nilai Keislaman untuk Sekolah Dasar", DIDAKTIKA TAUHIDI: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2021 Publication	1 %
15	Submitted to Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya Student Paper	1 %
16	id.hutomosungkar.com Internet Source	1 %

Exclude quotes	On	Exclude matches	< 1%
Exclude bibliography	On		