
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN WEBTOON UNTUK MENANAMKAN SIKAP TOLERANSI DI SEKOLAH DASAR

Oleh

Siti Aliah¹, Zulfa Safira Firdausy², Arita Marini³

^{1,2}Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta

³Dosen Universitas Negeri Jakarta

E-mail: ¹sitialiah11229@gmail.com, ²zulfasafira8@gmail.com, ³aritamarini@unj.ac.id

Article History:

Received: 26-12-2022

Revised: 17-01-2023

Accepted: 24-01-2023

Keywords:

Webtoon, Character
Building, Tolerance

Abstract: According to hasan alwi (2002), character is "a mental, moral, or ethical quality that distinguishes one person from another." Whereas according to coon (zubaedi, 2011: 8), character is "a subjective assessment of one's personality as to a personality that is acceptable to or unacceptable to society." That character would form motivation by a dignified process. Good character includes care and action based on ethical values, and it includes both the cognitive, emotional, and behavioral aspects of moral living (Jamal ma 'myrrh asmani, 2011: 27). Indonesia is a country with many diversity ranging from ethnic, cultural, and religious diversity. As Indonesia has so much diversity, tolerance has become an important thing for everyone including elementary school students, a growing and growing tolerance attitude in the family, society and school environment will avoid such issues as discord and conflict caused by diversity. A growing and well-developed attitude of tolerance will result in harmony within the environment. The education of character will need to be applied to the Indonesian public. Therefore, to instill character education especially the nature of tolerance in elementary school students, which requires media that can interest students.

PENDAHULUAN

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia kata "karakter" memiliki arti yaitu sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dari yang lain; tabiat; watak. Kita pun sudah tidak asing lagi tentunya mengenai istilah „pendidikan karakter“ yang memang sudah diterapkan sejak anak masih duduk di bangku PAUD/TK. Seperti halnya arti karakter dalam KBBI, pengertian pendidikan karakter merupakan pendidikan nilai, pendidikan budi pekerti, pendidikan moral, pendidikan watak yang memiliki tujuan untuk mengembangkan kemampuan seluruh warga sekolah untuk dapat memberikan keputusan baik-buruk, keteladanan apa yang baik dan menerapkan kebaikan tersebut dalam kehidupan sehari-hari dengan sepenuh hati. Kementerian Pendidikan Nasional Indonesia merumuskan terdapat 18 nilai-nilai yang harus ditanamkan dalam diri warga negara Indonesia Khususnya siswa dalam upaya membangun dan menguatkan karakterbangsaa.

Dari 18 nilai tersebut terdapat salah satu nilai yaitu "toleransi" yang akan menjadi tujuan awal dibuatnya artikel ini. Menurut W.J.S Poerwadarminta dalam KBBI toleransi yaitu

sifat atau sikap menenggang (menghargai, membiarkan, membolehkan) pendapat, pandangan, kepercayaan, kebiasaan, kelakuan dan lain sebagainya yang berbeda dengan pendiriannya sendiri. Kita tentunya telah mengetahui bahwa semboyan dari negara kita Indonesia yaitu “Bhineka Tunggal Ika”, sehingga sangatlah penting diterapkannya sifat toleransi kepada sesama masyarakat Indonesia.

Indonesia merupakan negara yang memiliki banyak keragaman mulai dari keragaman suku, budaya, dan agama. Dengan begitu Indonesia dengan memiliki banyak keberagaman, toleransi sudah menjadi suatu hal yang penting bagi setiap orang termasuk siswa sekolah dasar, sikap toleransi yang tumbuh dan berkembang dalam keluarga, masyarakat dan lingkungan sekolah akan terhindar dari permasalahan seperti perselisihan dan konflik yang disebabkan oleh keragaman yang ada. Sikap toleransi yang tumbuh dan berkembang dengan baik akan menghasilkan keserasian dalam lingkungan. pendidikan karakter memang perlu untuk diterapkannya pada masyarakat Indonesia. Maka dari itu untuk menanamkan pendidikan karakter khususnya sifat toleransi pada siswa sekolah dasar, yang mana perlu media yang dapat menarik minat siswa. Dengan media pembelajaran berupa webtoon/komik digital yang bertemakan sifat toleransi diharapkan siswa dapat tertarik untuk membaca dan memahami maksud dari hal tersebut. Dengan keberagaman yang ada di Indonesia, pengembangan sikap toleransi bagi siswa sekolah dasar sangat diperlukan.

Dari pembahasan di atas bahwa pendidikan karakter memang perlu untuk diterapkannya pada masyarakat Indonesia. Maka dari itu untuk menanamkan pendidikan karakter khususnya sifat toleransi pada siswa sekolah dasar, yang mana perlu media yang dapat menarik siswa. Dengan menggunakan media webtoon/komik digital diharapkan siswa tertarik untuk membaca mengenai toleransi di Indonesia.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian dan pengembangan digunakan dalam penelitian ini. Penelitian dan Pengembangan adalah metode ilmiah dimana kelayakan suatu produk diteliti, dirancang, diproduksi dan diuji (Sugiyono, 2019). Kajian pengembangan ini juga berbasis pendidikan (Penelitian dan Pengembangan Pendidikan) yang bertujuan untuk menghasilkan suatu keakuratan media pembelajaran dalam menyalurkan materi mengenai toleransi dengan menggunakan media berupa aplikasi website e-comic atau webtoon tentang berbagai bentuk keragaman suku, sosial dan budaya yang ada di Indonesia dalam muatan pembelajaran kelas IV PPKn di sekolah dasar dan selama proses penelitian dengan mencari berbagai sumber dari artikel-artikel yang relevan dari berbagai sumber seperti Google Scholar, pubmed, scopus, elsevier, dan sinta untuk dijadikan bahan penelitian. Jurnal yang akan peneliti gunakan kurang lebih 5 jurnal.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini menggunakan kriteria inklusi yang merupakan kriteria yang perlu dipenuhi oleh setiap anggota populasi yang dapat diambil sebagai sampel (Notoatmodjo, 2010). dalam hal ini instrumen penelitian yang akan peneliti lakukan untuk melakukan penelitian ini yaitu; (1)mencari jurnal dari berbagai sumber yang relevan, (2) analisis data yang didapat, (3) memberikan argumentasi pada setiap jurnal melalui berpikir logis, (4) ambil kesimpulan dari argumentasi yang diperoleh dari berbagai jurnal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karena pada penelitian kali ini menggunakan metode research, maka peneliti mencari di berbagai jurnal terkait webtoon yang digunakan untuk pengembangan karakter dalam nilai toleransi. Salah satu jurnal yang peneliti gunakan yaitu jurnal yang terindikasi oleh Sinta (Jurnal Basicedu). Dalam jurnal tersebut mengembangkan media webtoon yang dibuatnya dengan tema atau alur cerita mengenai indahna bertoleransi, dan subjek untuk mengukur apakah media tersebut efisien dalam penggunaannya yaitu siswa kelas IV sekolah dasar.

Dalam jurnal tersebut terindikasi bahwa hasil penelitian tersebut efisien untuk digunakan sebagai media pembelajaran visual untuk mengembangkan sikap toleransi siswa. Berikut ketiga penilaian validasi yang telah dihitung, jika dikalkulasikan memperoleh skor 91,44%. Skor tersebut merupakan kategori sangat layak. Sehingga media pembelajaran webtoon secara keseluruhan memperoleh 91.44% dan dengan kategori sangat layak.

Dari hasil penelitian tersebut dapat menjelaskan bahwa media pembelajaran yang digunakan dapat mempengaruhi pembelajaran siswa baik dalam ranah afektif maupun kognitif siswa. Bila media yang digunakan semakin menarik dan menyenangkan untuk dilihat oleh siswa, maka semakin tertarik dan termotivasi pula minta belajar siswa.

Berdasarkan artikel (Asriani et al., 2017), percobaan lapangan menemukan bahwa usia siswa kelas IV di Kecamatan Tawang SD Negeri Pahlawan di Kota Tasikmalaya adalah 10-11 tahun, 16 siswa laki-laki dan 1

siswa perempuan, sehingga jumlah keseluruhan siswa kelas IV yang akan diteliti adalah 30 orang. Kebanyakan dari mereka adalah orang Sunda dengan status ekonomi dan sosial yang berbeda. Menurut guru kelas, siswa sulit bekerjasama dengan siswa lain dalam kegiatan pembelajarannya, dan masih kurangnya sikap toleransi.

Berdasarkan argumentasi di atas, membuat peneliti tertarik untuk mengembangkan lingkungan belajar untuk meningkatkan toleransi siswa. Media yang peneliti kembangkan adalah media webtoon. Karena Webtoon adalah kumpulan gambar dan ilustrasi yang menarik dan berwarna berdasarkan kehidupan sehari-hari, disajikan dengan cara yang mudah dipahami. Dari gambar tersebut siswa dapat memahami pesan yang disampaikan oleh siswa secara eksplisit maupun implisit.

Tahapan perkembangan dapat digambarkan sebagai berikut:

Pertama, ceritanya. Cerita adalah cerita yang membuat cerita dalam gambar web. Kisah ini menampilkan aksi sedemikian rupa sehingga pembaca, khususnya pendongeng di Kelas IV, dapat dengan mudah memahaminya. Kedua, yaitu ilustrasi. Ilustrasi adalah gambar yang memiliki tujuan untuk menjelaskan atau memperjelas peristiwa yang terdapat di dalam gambar. Selain itu, ilustrasi mendukung cerita dan menghiasinya secara khusus dengan cara yang mudah dipahami. Tidak hanya itu, ilustrasinya sangat memotivasi siswa karena penggambarannya otentik, penuh warna, dan serbaguna. Ketiga, penekanan nada jaringan. Fokus gambar web adalah satu panel gambar atau adegan web yang disertakan dan menarik untuk itu. perhatian yang menjadi masalah dalam sebuah adegan atau panel tunggal dalam gambar web. Keempat, karakter. Tokoh adalah tokoh cerita yang melengkapi cerita dan ilustrasi yang disebutkan sebelumnya. Tokoh dapat berguna untuk menarik perhatian pembaca agar terhanyut dalam cerita. Langkah pertama dalam membuat karakter adalah apa karakter itu, perbedaan antara karakter dan peran karakter dalam cerita.

PENUTUP**Kesimpulan**

Kesimpulan Yang Didapat Dari Penelitian Diatas Yakni Media Pembelajaran Sangat Berpengaruh Dalam Proses Transfer Materi Pembelajaran, Yang Dimana Siswa Tidak Hanya Mendengarkan Ceramah Dari Guru Saja, Tetapi Juga Dapat Mengasah Dan Mengeksplor Pengetahuannya Sendiri Berdasarkan Media Yang Diberikan Oleh Guru. Kajian Pengembangan Ini Merupakan Hasil Pembelajaran Media Online Tentang Keberagaman Konten Pendidikan Kewarganegaraan Indonesia Untuk Mengembangkan Sikap Toleran. Dari Hasil Yang Telah Ditentukan, Dapat Disimpulkan Bahwa Media Pendidikan Berbasis Webtoon Atau E-Comic Sangat Penting Untuk Pembelajaran, Pkkn Di Sekolah Dasar.

Pengakuan/Acknowledgements

Alhamdulillah Puji syukur senantiasa kita panjatkan kepada Allah SWT karena atas limpahan rahmat, ridha, dan karuniaNya artikel ini dapat terselsaikan dengan tak lupa pula pada kesempatan kali ini saya mengucapkan termia kasih kepada :

1. Ibu Prof. Dr. Ir. Arita Marini, M. ME Selaku Dosen Pengampu Mata Kuliah Manajemen Sekolah Dasar
2. Kepada kedua orang tua tercinta, bapak dan Ibu kami yang selalu memberikan kasih sayang dan dukungan moril maupun materil kepada peneliti.

Penyusun menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh Karena itu penyusun mohon maaf atas kekurangan dalam pembuatan laporan. Semoga laporan ini berguna bagi semua pembaca.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Aksara, D. (2021, Oktober 23). Line Webtoon: Sejarah, Konten, dan Fakta yang Perlu Diketahui. Retrieved September 18, 2022, from /bigalpha.id: <https://bigalpha.id/news/line-webtoon-sejarah-konten-dan-fakta-yang-perlu-diketahui>
- [2] Jessica. (2017, November 27). TAK HANYA SEBAGAI PENGISI WAKTU LUANG, BERIKUT 5 MANFAAT MEMBACA KOMIK YANG PERLU KAMU TAHU.
- [3] Retrieved September 18, 2022, from www.educenter.id: <https://www.educenter.id/tak-hanya-sebagai-pengisi-waktu-luang-berikut-5-manfaat-membaca-komik-yang-perlu-kamu-tahu/>
- [4] Angraini, R. (nd). Karakteristik Media yang Tepat dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Pendidikan Nilai. 14–24.
- [5] MATSUTONO. (2020, Juli 22). 8 UPAYA PENERAPAN PENDIDIKAN KARAKTER BAGI PESERTA DIDIK DI SEKOLAH. Retrieved September 15, 2022, from ayoguruberbagi.kemdikbud.go.id: <https://ayoguruberbagi.kemdikbud.go.id/artikel/8-upaya-penerapan-pendidikan-karakter-bagi-peserta-didik-di-sekolah/>
- [6] Alfiani, F., Kurniawati, T., & Siwi, MK (2018). Pengembangan Webtoon Untuk Pembelajaran Ips (Ekonomi) Di Smp. Jurnal Ecogen, 1(2), 439. <https://doi.org/10.24036/jmpe.v1i2.4766>
- [7] Hamidah, AFSPDUS (2020). PENGGUNAAN MATERI PENDIDIKAN BERBASIS WEB DENGAN MODEL PEMETAAN LINGKUNGAN MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP DASAR MATERI DESAIN GRAFIS. Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran, 01.N