

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

Received:  
25/11/2023

<sup>1</sup>Farah Isnani Ambarwati, <sup>2</sup>Vanda Rezania  
Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Accepted:  
28/12/2023

<sup>1</sup>[farahisnani16052@gmail.com](mailto:farahisnani16052@gmail.com) \*Corresponding author)

Published:  
31/12/2023

<sup>2</sup>[vandarezania@gmail.com](mailto:vandarezania@gmail.com)

### Abstract

*This research aims to develop and assess whether multicultural education-based e-comic media is feasible to use as a support for social studies learning material on the cultural diversity of the Indonesian Nation and is able to provide understanding to students regarding the importance of cultural, religious and racial tolerance in everyday life and always be grateful to be able to enjoy God's gifts by living in a multicultural country. This research uses the R&D method with the ADDIE model. However, this research only reached the development stage using quantitative descriptive and qualitative descriptive data analysis techniques. The results of the feasibility test of this multicultural education-based e-comic media reached a percentage of 91.6 percent for the material and illustration aspects. The language aspect was 83.3 percent and the media display was 100 percent. The average score of all aspects is 91.5 percent. So it can be said that multicultural education-based e-comics media is suitable for use with minor revisions.*

**Keywords:** e-comic; elementary social studies; multicultural

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menilai apakah media e-comic berbasis pendidikan multikultural layak untuk digunakan sebagai penunjang pada pembelajaran IPS materi keragaman budaya Bangsa Indonesia dan mampu memberikan pemahaman kepada peserta didik terkait pentingnya toleransi budaya, agama dan ras dalam kehidupan sehari-hari serta senantiasa bersyukur dapat menikmati karunia Tuhan dengan hidup di negara yang multikultural. Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan model ADDIE. Namun, penelitian ini hanya sampai tahap pengembangan saja dengan menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Hasil dari uji kelayakan media e-comic berbasis pendidikan multikultural ini mencapai 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.

**Kata kunci:** komik elektronik; ilmu pendidikan sosial; multikultural

### Pendahuluan

Pendidikan multikultural merupakan respon terhadap perkembangan keragaman populasi sekolah, sebagaimana tuntutan persamaan hak bagi setiap kelompok. Pendidikan Multikultural merupakan sebuah cara dalam cara belajar dan mengajar yang didasarkan pada nilai-nilai serta mempromosikan pluralismme budaya

masyarakat yang beragam (Aquado, 1990). Peran tenaga pendidikan diperlukan untuk menanamkan nilai-nilai kehidupan dan membentuk karakter kebangsaan (Sipuan et al., 2022). Pendidikan multikultural juga memiliki makna gerakan berupa reformasi pendidikan yang memiliki tujuan utama untuk mengubah struktur lembaga pendidikan sehingga seluruh anggota kelompok ras, etnis, bahasa, dan budaya yang berbeda mendapatkan kesempatan yang sama dalam usaha mencapai akademik di sekolah (Özturgut, 2011). Hadirnya pendidikan multikultural sangat penting di masa ini sebagai bentuk upaya pembelajaran kehidupan di tengah perbedaan diantara peserta didik, (Suyitno & Suryarini, 2023). Pendidikan multikultural dapat membangun rasa saling percaya, saling pengertian dan saling menghargai ketika berinteraksi. pendidikan multikultural mampu memberi pemahaman kepada peserta didik terkait dengan keragaman dan menumbuhkan rasa (Nur Latifah et al., 2021) .

Materi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki celah yang bisa dikorelasikan dengan nilai-nilai pendidikan multikultural (Rahmawati, 2020). Mata pelajaran IPS memiliki kedudukan yang strategis. Hal tersebut didasarkan pada aspek yang dikaji pada mata pelajaran tersebut (Rahmawati, 2020). Maka dari itu, harapannya mata pelajaran IPS ini dapat dimaksimalkan seefektif mungkin sebagai sarana pengintegrasian nilai-nilai multikultural, sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang berbasis multikultural. Secara terperinci, pendidikan multikultural ini, dapat diintegrasikan melalui materi keanekaragaman budaya fase C di kelas V. Pada materi ini, peserta didik diminta untuk mengenal keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah (baik tokoh maupun periodisasinya) di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini (Pendidikan et al., 2022).

Kondisi Negara Indonesia yang kaya akan keragaman menjadi sebuah keuntungan tersendiri bagi anak-anak Bangsa Indonesia dan belum tentu didapatkan di negara lainnya. Selain menjadi sebuah keuntungan keragaman tersebut juga menjadi sebuah tantangan bagi masyarakat Indonesia (Hidayati Azkiya et al., 2022). Seluruh masyarakat Indonesia haruslah menjunjung tinggi nilai-nilai toleransi supaya hidup berdampingan dengan damai antara satu dengan yang lainnya (Cahyaningtyas et al., 2022). Namun sayang, pada realitanya sering terjadi sikap intoleran terutama dalam konteks agama. Sementara toleransi beragama adalah dasar bagi negara konstitusional yang demokratis, dengan cara ini kesadaran agama itu sendiri mengalami proses pembelajaran (Habermas, 2003).

Pada jenjang sekolah dasar pun tak luput akan tindakan intoleransi. Hal tersebut terjadi begitu alamiah baik disadari maupun tidak. Seperti kasus sederhana yang saya jumpai di kalangan peserta didik SD. Terdapat salah satu peserta didik yang memiliki warna kulit hitam dan peserta didik yang lain memanggilnya dengan sebutan 'Papua'. Selain itu juga terdapat beberapa kasus lain yang menunjukkan tindakan intoleran suku, agama dan ras. Tentu saja hal tersebut bisa menjadi permasalahan besar melihat latar belakang bangsa Indonesia yang pada dasarnya merupakan Negara Multikultural.

Dalam hidup berdampingan dengan damai di tengah masyarakat multikultural dibutuhkan sikap toleransi yang tinggi. Sudah seharusnya pemahaman sikap toleransi

ditanamkan sedini mungkin (Fadilah, 2021; Wiratman et al., 2018). Supaya anak-anak bisa tumbuh dengan jiwa toleransi tinggi agar mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari sehingga tercipta kehidupan yang damai. Banyak strategi yang dapat dikembangkan oleh orang tua dan pendidik untuk menanamkan nilai-nilai toleransi kepada anak. Namun, perlu memperhatikan kesesuaian terhadap kebutuhan. Strategi yang digunakan hendaknya bermakna sehingga dapat diterima dengan mudah oleh anak-anak. Salah satunya menggunakan media *e-comic*. Komik digital mampu menjadi sarana yang menciptakan pengaruh signifikan terhadap sebuah proses pembelajaran selaras dengan penjelasan Wawan dalam (Purwatresna Senjaya et al., 2022). Media tersebut sangat cocok untuk diterapkan dalam penanaman pendidikan multikultural untuk peserta didik SD. Terlebih jika diimplementasikan dalam pembelajaran IPS materi keragaman budaya Indonesia. Hal tersebut akan menunjang pemahaman pendidikan multikultural para peserta didik SD sehingga mampu memunculkan sikap toleransi antar ras, suku, agama dan budaya.

Media pembelajaran komik bila diterapkan sebagai media pembelajaran akan mempermudah guru saat menyampaikan materi pelajaran, dan hal tersebut juga menunjang pemahaman peserta didik terkait materi yang disampaikan (Subroto, et al., 2020). Penerapan media komik juga dapat meningkatkan minat literasi dan motivasi belajar peserta didik karena pembelajaran akan bermakna dan tidak cenderung monoton atau terkesan membosankan (Yusiana & Prasetya, 2022). Pengembangan media komik memberikan strategi pembelajaran yang menarik dan apabila diterapkan maka timbullah peningkatan minat membaca peserta didik (Sativa & Sari, 2023). Kelebihan dari pemanfaatan media komik dalam pembelajaran ialah memberikan kesan visual menarik dikarenakan penuh warna sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna, materi akan lebih mudah dicerna oleh peserta didik dengan konteks nyata (Astuti et al., 2021).

Komik yang berbasis pendidikan multikultural diharapkan mampu memberikan dampak yang signifikan terhadap perilaku dan hasil belajar peserta didik dalam toleransi. komponen Pendidikan multikultural diantaranya keragaman suku, budaya, adat istiadat dan perbedaan agama, ras, kebudayaan. Untuk mengimplementasikan pendidikan multikultural dengan tingkat keberhasilan tinggi, semua variabel yang dirancang harus saling memiliki keterkaitan. Baik dari media, isi konten, kesesuaian dengan materi, guru dan peserta didik serta diperlukannya dukungan dari setiap pihak yang terlibat seperti kepala sekolah (Nur Latifah et al., 2021).

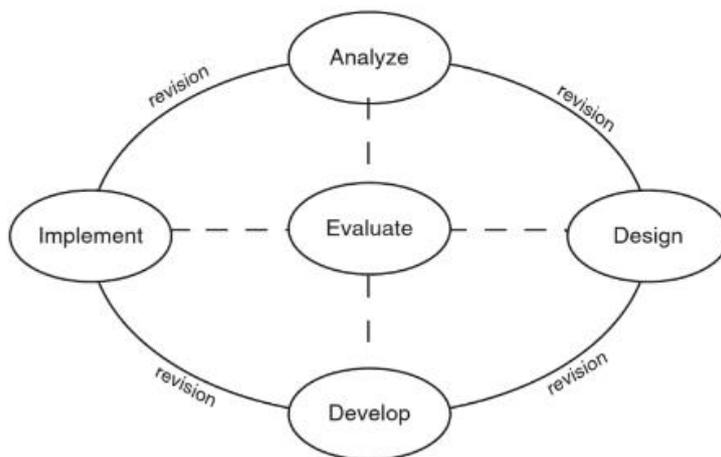
Penelitian sebelumnya berfokus pada pengembangan media *e-comic* Pengembangan Media *E-comic* untuk Pembelajaran IPS di SD berhasil menciptakan *e-comic* yang sudah tervalidasi layak untuk diterapkan pada mata pelajaran IPS SD. Namun, penelitian tersebut belum diuji pada tahap implementasi. Sementara dalam pengembangan sebuah media pembelajaran, dapat dikatakan berhasil apabila telah diujikan kepada peserta didik dan terbukti berhasil memberi peningkatan pada hasil belajar peserta didik. Topik yang diangkat pada *e-comic* tersebut pun merupakan sejarah dan tidak mengkerucut pada pendidikan multikultural.

Mengenai pengembangan media *e-comic* Pengembangan Media *E-comic* untuk Pembelajaran IPS di SD berhasil menciptakan *e-comic* yang sudah tervalidasi layak untuk diterapkan pada mata pelajaran IPS SD (Fadilah, 2021). Namun, penelitian tersebut belum diuji pada tahap implementasi. Sementara dalam pengembangan sebuah media pembelajaran, dapat dikatakan berhasil apabila telah diujikan kepada peserta didik dan terbukti berhasil memberi peningkatan pada hasil belajar peserta didik. Topik yang diangkat pada *e-comic* tersebut pun merupakan sejarah dan tidak mengerucut pada pendidikan multikultural. Pada Artikel ini, penulis mengembangkan media *e-comic* berbasis pendidikan multikultural yang terdiri dari beberapa unit mengerucut pada tema keragaman budaya Bangsa Indonesia. Beberapa unit tersebut diantaranya Arti dari keragaman di Indonesia; Sikap toleransi yang harus dilakukan di sekolah; Keragaman makanan tradisional dan; Sikap toleransi di bidang agama.

Pada penelitian ini, peneliti bermaksud untuk mengembangkan sebuah media berupa *e-comic* berbasis pendidikan multikultural untuk diterapkan pada pembelajaran IPS materi keragaman budaya. Penelitian ini bertujuan untuk menanamkan sikap toleransi pada anak-anak sehingga mereka mampu hidup damai di tengah keragaman. Selain itu juga untuk menilai apakah media *e-comic* berbasis pendidikan multikultural layak untuk digunakan sebagai penunjang pada pembelajaran IPS materi keragaman budaya Bangsa Indonesia. Manfaat yang penulis harapkan pada penelitian ini, yaitu pengembangan media pembelajaran berupa *e-comic* berbasis pendidikan multikultural sehingga mampu menunjang penyampaian pembelajaran IPS pada materi keragaman bangsa. Selain itu, setelah diterapkan harapannya mampu memberikan pemahaman kepada peserta didik terkait pentingnya toleransi budaya, agama dan ras dalam kehidupan sehari-hari serta senantiasa bersyukur dapat menikmati karunia Tuhan dengan hidup di negara yang multikultural.

## **Metode Penelitian**

Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D) untuk mengembangkan sebuah media atau media berupa *e-comic* dengan menggunakan model ADDIE. Peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE dikarenakan model pengembangan tersebut memiliki prosedur yang berpacu pada tahap Research dan Development (R&D) dimana memiliki tahap yang sederhana sehingga sangat cocok untuk mengembangkan sebuah produk yang efektif. Model ADDIE merupakan konsep pengembangan produk dan berpusat pada inovatif, peserta didik, otentik dan inspiratif. Model ADDIE memiliki 5 tahapan, diantaranya: (1) Analisis (2) Desain (3) Pengembangan (4) Implementasi (5) Evaluasi. Penjelasan dari tahap-tahap ADDIE dalam pembuatan media *e-comic* dapat dilihat pada Gambar 1 dan Tabel 1.



Gambar 1 Alur Metode ADDIE (Branch, 2009)

Tabel 1 Rencana analisis, desain dan pengembangan

	Konsep	Prosedur	Hasil
<b>Analisis</b>	Menganalisis terkait materi yang menjadi kebutuhan untuk diterapkan pada peserta didik	Pada tahap ini peneliti melakukan observasi dan menjumpai Terdapat salah satu peserta didik yang memiliki warna kulit hitam dan peserta didik yang lain memanggilnya dengan sebutan 'Papua'. Selain itu juga terdapat beberapa kasus lain yang menunjukkan tindakan intoleran suku, agama dan ras.  Yang kedua, peneliti menganalisis kompetensi inti dan CP, SD kelas V mata pelajaran IPS sesuai dengan kurikulum merdeka. Pada surat keputusan KEMENDIKBUD.	Peneliti menemukan CP yang dapat dikaitkan dengan tema pendidikan multikultural yakni, materi keragaman budaya bangsa.
<b>Desain</b>	Merancang <i>e-comic</i> berbasis Pendidikan multikultural	Peneliti merancang gambar, karakter, alur cerita dalam bentuk storyboard disesuaikan dengan kebutuhan dari hasil analisis tahap sebelumnya	<i>E-comic</i> berjudul "Mari Gentarkan Toleransi!" dan terdiri dari 4 unit serta 4 tokoh utama.
<b>Pengembangan</b>		Peneliti membuat atau mewujudkan rancangan desain menjadi <i>e-comic</i> secara utuh. Kemudian, setelah <i>e-comic</i> jadi maka selanjutnya akan diuji validasi oleh validator yakni dosen PGSD UMSIDA yang merupakan ahli materi dan guru kelas V	Dimulai dari pembuatan kanvas, pembuatan panel, pencarian sumber komponen ilustrasi, desain dan penggabungan ilustrasi, dan jika

---

diperlukan penggambaran ulang ilustrasi. Setelah media selesai dibuat, media tersebut akan divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa.

---

### ***Instrumen***

Instrumen yang akan digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini adalah wawancara dengan guru sebagai data sekunder, angket respon peserta didik penilaian uji ahli validitas sebagai data primer. Teknik analisis data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dan juga deskriptif kualitatif. Metode deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data ahli, sedangkan metode deskriptif kualitatif mengolah data respon peserta didik. Subjek dalam penelitian ini adalah 5 orang peserta didik kelas V SDN Bulusidokare. Sedangkan, ahli validasi adalah 2 dosen Universitas Muhammadiyah Sidoarjo dan seorang guru SDN Bulusidokare.

**Tabel 2** Instrumen Penilaian uji kelayakan

No.	Aspek yang dinilai
I	<b>Materi</b> 1. Konten/materi yang digunakan sesuai dengan kondisi keragaman di Indonesia 2. Unit yang diterapkan sesuai dengan keragaman di Indonesia
II	<b>Ilustrasi</b> 1. Ilustrasi yang digunakan pada <i>e-comics</i> dapat mencerminkan keadaan yang sebenarnya 2. Media <i>e-comics</i> dapat membantu peserta didik untuk membayangkan
III	<b>Bahasa</b> 1. Kalimat pada media jelas dan mudah dipahami peserta didik 2. Penulisan sesuai dengan EYD
IV	<b>Kualitas dan Tampilan Media</b> 1. Penampilan media menarik perhatian peserta didik 2. Karakter yang digunakan seolah dekat dengan peserta didik 3. Pemilihan komposisi warna 4. Dialog dapat dibaca dengan mudah

### ***Analisis Data***

Data untuk penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan instrumen yang dibuat khusus yang akan didistribusikan kepada guru dan para ahli. Untuk analisis data setelah melakukan uji validasi dan respon peserta didik menggunakan skala likert 1-4 dapat dilihat pada Tabel 3. Sedangkan interpretasi skor kelayakan dan validitas dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 3. Skala likert

Skala likert	Nilai
Sangat Bagus	4
Bagus	3
Cukup	2
Kurang	1

Rumus untuk menghitung persentase ideal (Arikunto, 2021):

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

$\rho$  = Presentase Ideal

$s$  = Skor yang diperoleh

$n$  = Total skor maksimal

Tabel 4 Interpretasi Skor Kelayakan dan Validitas (Anesia et al., 2018)

Presentase	Kriteria
0 - 20 %	Sangat lemah
20 - 40 %	Lemah
40 - 60 %	Cukup
60 - 80 %	Layak
80 - 100 %	Sangat layak

Metode yang digunakan dalam pengembangan data penelitian dilakukan dengan cara wawancara dan observasi. Wawancara dilakukan guna menganalisis dan memahami kebutuhan materi atau bahan yang akan dibuat pada media *e-comic* guna menutupi kebutuhan tersebut dan observasi dilakukan dengan mengamati proses pembelajaran. Instrumen pada penelitian ini menggunakan lembar validasi ahli.

## Hasil

Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan sebuah media e-comics berbasis pendidikan multikultural. Sebagai hasil dari penelitian pengembangan ini, sebuah E-comic berbasis pendidikan multiikultural telah dibuat. Menggunakan model pengembangan ADDIE, namun penelitian hanya sampai pada tahap development yang kemudian di dapatkan hak ciptanya.

## 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. Pada surat keputusan KEMENDIKBUD, disebutkan bahwa CP kelas V mata pelajaran IPS fase C adalah Peserta didik mampu menganalisis, menyajikan hasil analisis, menghormati, menjaga dan melestarikan keragaman budaya dalam bingkai Bhineka Tunggal Ika di lingkungan sekitarnya; mengenal wilayahnya dalam konteks kabupaten/kota, provinsi sebagai bagian yang

tidak terpisahkan dari wilayah NKRI; dan membangun kebersamaan, persatuan, dan berkontribusi menciptakan kenyamanan di sekolah dan lingkungan sekitar.

### ***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.

### *Menyusun rancangan e-comic*

Penelitian berlanjut ke tahap penyusunan materi e-comic setelah peneliti menentukan isi konten. Membuat naskah dan materi e-comic disusun menggunakan Ms. Word. Sumber materi telah disesuaikan dengan CP yang telah ditentukan pada tahap analisis, serta menggabungkan beberapa referensi dan menyesuaikan bahasa agar mudah dipahami oleh peserta didik. E-comic dibagi menjadi empat unit, masing-masing menjelaskan arti dari keragaman di Indonesia, sikap toleransi yang harus dilakukan di sekolah, keragaman makanan tradisional dan sikap toleransi di bidang agama. Konten tersebut dikemas dengan tema anak sekolah dan menggunakan Bahasa sehari-hari sehingga akan lebih dekat dengan peserta didik. Pembagian tema pada masing-masing unit dapat dilihat pada tabel 5.

**Tabel 5** Unit dan Tema

<b>Unit</b>	<b>Tema</b>
1	Arti dari keragaman di Indonesia
2	Sikap toleransi yang harus dilakukan di sekolah
3	Keragaman makanan tradisional
4	Sikap toleransi di bidang agama

### *Alat dan aplikasi*

Alat maupun aplikasi yang digunakan untuk membuat e-comic adalah komputer, laptop, pena Cintiq Pro 13, aplikasi Clip Studio Paint Ex dan Adobe Photoshop.

### ***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, dan jika diperlukan penggambaran ulang ilustrasi. Setelah media selesai dibuat, media tersebut akan divalidasi oleh 3 validator yang dinilai sebagai ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Hasil pengembangan media comic dapat dilihat pada Gambar 2 dan Gambar 3.



Gambar 2 Desain awal



Gambar 3 Contoh Final E-comic Unit 1

Validitas

Uji validasi merupakan proses penilaian produk yang dikembangkan yang akan dievaluasi oleh 3 validator utama yakni, 2 dosen dari Universitas Muhammadiyah dan 1 guru kelas V SDN Bulusidokare. Kuesioner dengan 5 aspek, yaitu aspek materi, aspek ilustrasi, aspek bahasa, dan aspek tampilan media serta kelayakan. Tujuan dari validasi ini adalah untuk melihat apakah e-komik layak digunakan untuk keperluan penelitian. Hasil uji validasi dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6 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
<b>Total</b>	<b>91,5 %</b>	<b>Sangat layak</b>

Revisi media dilakukan berdasarkan masukan dan saran dari validator setelah produk dinilai oleh validator di setiap aspek. Kemudian, e-comic dirubah menjadi bentuk flipbook sehingga lebih mengesankan kepada bentuk komik yang sesungguhnya. Gambar 4 menampilkan e-comic setelah dilakukan perubahan sehingga dalam penggunaannya dapat dibuka dan ditutup layaknya membalikkan kertas pada buku sesungguhnya.



Gambar 4 Final E-comic Setelah Direvisi

## **Diskusi**

Berdasarkan hasil dari analisis dari pengembangan media e-comic berbasis pendidikan multikultural untuk diterapkan pada pembelajaran IPS SD materi keragaman bangsa menunjukkan bahwa media tersebut 91,5 % layak untuk diterapkan. Materi *e-comic* mencakup informasi keragaman yang ada di Indonesia. Materi pembelajaran disertai dengan ilustrasi pendukung yang sesuai dengan materi yang dijelaskan dan cenderung dekat sehingga melekat dengan peserta didik, serta cerita yang berfungsi sebagai penjelas materi. Ilustrasi berguna sebagai pendukung uraian dalam memperjelas isi dari sebuah artikel karena memberikan gambaran yang konkret dan jelas. Selanjutnya, media e-komik, berdasarkan kualitas desain media yang dikembangkan, memuat konten yang detail dan bahasa yang mudah dipahami sehingga memudahkan peserta didik untuk memahami materi. Daya tarik ilustrasi bervariasi dan menarik berdasarkan karakteristik yang dimiliki peserta didik. Media ini dianggap dapat membantu peserta didik dengan menarik perhatian mereka dan melibatkan mereka dalam pembelajaran mandiri (Fadilah, 2021). Seperti yang dilakukan oleh peneliti terdahulu yang menuturkan bahwa dengan adanya komik digital dapat berpengaruh terhadap pemahaman belajar peserta didik yang semula materi dikemas dengan media yang kurang menarik namun setelah dikemas dengan komik digital peserta didik dapat bersemangat serta mudah dalam memahami materi dengan (Purwatresna Senjaya et al., 2022). Dalam penelitian lain, disebutkan juga bahwa dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa 95% peserta didik menyukai produk yang telah dikembangkan oleh peneliti (Sativa & Sari, 2023). Temuan serupa juga dikemukakan oleh peneliti lain (Fadilah, 2021). Penelitiannya menghasilkan Uji kelayakan bahan ajar e-komik berbasis mobile learning memperoleh persentase rata-rata 93,78 % dan dapat dikategorikan layak. Nilai akhir untuk uji coba tersebut pada respon guru dan peserta didik dengan hasil akhir 92% dan 94,57%. Berdasarkan hasil analisis data tersebut, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar e-komik berbasis mobile learning cocok untuk diterapkan di ruang kelas.

## **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

- 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.
- 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)
- Nur Latifah, Marini, A., & Maksun, 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.
- 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.
- Wiratman, A., Yuliana, I., & MW, R. (2018). Learning of Vocational Skill for Empowerment the Spirit of Special Needs of Children. *JPI (Jurnal Pendidikan Inklusi)*, 2(1), 21. <https://doi.org/10.26740/inklusi.v2n1.p21-29>
- 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.