

# INKLUSI PENDIDIKAN KARAKTER LEWAT MEDIA KOMIK BERBASIS KEARIFAN LOKAL SEBAGAI UPAYA PENCEGAHAN PAHAM RADIKALISME DI SMA 1 GEROKGAK

Ni Komang Arie Suwastini<sup>1</sup>, Nice Maylani Asril<sup>2</sup>, R. Ahmad Ginanjar Purnawibawa<sup>3</sup>, Ni Nengah Suartini<sup>4</sup>

<sup>1</sup> Jurusan Bahasa Asing FBS Undiksha; <sup>2</sup> Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar FIP Undiksha; <sup>3</sup> Jurusan Sejarah, Sosiologi dan Perpustakaan FHIS Undiksha; <sup>4</sup> Jurusan Bahasa Asing FBS Undiksha

Email: [arie.suwastini80@gmail.com](mailto:arie.suwastini80@gmail.com), [nicemaylani.asril@undiksha.ac.id](mailto:nicemaylani.asril@undiksha.ac.id), [ahmadgpurnawibawa@gmail.com](mailto:ahmadgpurnawibawa@gmail.com), [nnsuartini@undiksha.ac.id](mailto:nnsuartini@undiksha.ac.id)

## ABSTRACT

*As a school that is classified as a driving school, SMA Negeri 1 Gerokgak is required to realize the vision of Indonesian Education in realizing an advanced Indonesia that is sovereign, independent, and has personality through the creation of Pancasila Students. It is these Pancasila students who must be strengthened with various reinforcing elements, starting from the ecosystem and conducive environmental conditions as well as contextual learning media to support the creation of this vision. In order to achieve this, the community service team provided training to teachers of SMA Negeri 1 Gerokgak to create learning media in the form of E-comic which can be directly included with the values of local wisdom as a reinforcement of the Pancasila student profile. From the implementation of the e-comic media, the teachers were able to realize the character of students in accordance with the Pancasila Student Profile such as having character, being independent, mutual cooperation, creative, and of course critical character which is very important in dealing with various social issues, especially radicalism.*

**Keywords:** character education, Pancasila students, radicalism, e-comic, learning media

## ABSTRAK

*Sebagai sekolah yang tergolong sebagai sekolah penggerak, SMA Negeri 1 Gerokgak dituntut untuk mewujudkan visi Pendidikan Indonesia dalam mewujudkan Indonesia maju yang berdaulat, mandiri, dan berkepribadian melalui terciptanya Pelajar Pancasila. Pelajar Pancasila ini lah yang sekiranya harus diperkuat dengan berbagai elemen penguat baik mulai dari ekosistem dan kondisi lingkungan yang kondusif serta media-media pembelajaran yang kontekstual guna mendukung terciptanya visi tersebut. Guna mewujudkan hal tersebut tim pengabdian masyarakat memberikan pelatihan kepada guru SMA Negeri 1 Gerokgak untuk membuat media pembelajaran berupa E-komik yang secara langsung dapat diinklusikan dengan nilai-nilai kearifan lokal sebagai penguat profil pelajar Pancasila. Dari pengimplementasian media e-komik tersebut para guru mampu mewujudkan karakter peserta didik yang sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila seperti berakhlak, mandiri, gotong royong, kreatif, dan tentu saja karakter kritis yang sangat penting dalam menghadapi berbagai isu sosial khususnya radikalisme.*

**Kata kunci:** pendidikan karakter, pelajar pancasila, radikalisme, e-komik, media pembelajaran

## PENDAHULUAN

Persoalan tentang radikalisme seolah menjadi sebuah narasi klise bagi dunia akademik. Hal ini bisa jadi karena dunia akademik justru kerap tak berdaya ketika radikalisme telah bersemayam di ranah bawah sadar para akademisi dan peserta didik. Segala narasi yang berhubungan dengan toleransi dan kebhinekaan

akhirnya sulit terinternalisasi dan cenderung mendapatkan resistensi. Sementara itu, nilai-nilai karakter kebhinekaan yang mengantar pada perilaku toleran adalah sesuatu yang tidak dapat dibentuk hanya sekedar pola-pola yang bersifat formil. Ia harus mewujudkan menjadi

sebuah tindakan keseharian yang mengena rasa. Selama ini karakter kebhinnekaan menjadi bagian dari *hidden* kurikulum. Ia tersembunyi sembari bermanifes dalam berbagai bentuk tindakan. Sementara radikalisme lebih tampil secara sistematis dan lantang diucapkan di depan publik. Sebagian akhirnya menganggap radikalisme sebagai jalan yang sepatutnya dijalankan dan dipertahankan. Muatan-muatan radikal akhirnya menjadi sebuah ajaran yang harus dijalankan tanpa harus dikritisi dan dikontekstualisasi dengan kehidupan sosial masyarakat.

Kini secara spesifik paham radikalisme sudah hadir di ruang-ruang akademik seperti sekolah dan perguruan tinggi dan celakanya ia tumbuh subur di wilayah yang berpenduduk heterogen. Meski ia tidak tampil sebagai konflik yang terbuka, namun selalu ada peluang untuk terjadi dengan eskalasi yang cukup besar. Melihat hasil riset Lembaga Kajian Islam dan Perdamaian (LaKIP) yang dipublikasikan empat tahun lalu sangat mengkhawatirkan. Pandangan radikal dan intoleransi menguat di lingkungan pelajar dan guru Pendidikan Agama Islam (PAI). Dibuktikan dengan hampir 50 % pelajar setuju tindakan radikal. Data ini menyebutkan 25% siswa dan 21% guru yang meyakini Pancasila tidak relevan lagi. Sementara itu 84,8% siswa dan 76,2% guru setuju dengan penerapan Syariat Islam di Indonesia. Dalam rangka membangun karakter yang baik dalam diri anak didik, lembaga pendidikan atau setiap sekolah semestinya menerapkan semacam “budaya sekolah” dalam rangka membiasakan karakter baik yang akan dibentuk.

Maka dari itu, radikalisme yang membentuk karakter intoleran jangan sampai meluas dan menjangkiti masyarakat terutama para kaum muda yang sedang mencari dan membentuk identitas diri dan sosialnya. Itulah sebabnya berbagai instansi baik dari pendidikan maupun keagamaan tidak henti-hentinya melakukan segenap daya dan upaya untuk memberikan pendidikan multikultur sebagai kontra radikalisme di masyarakat terutama di sekolah.

dan logika dari pelaku tindakan tersebut.

Hal tersebut di atas tentunya yang saat ini sedang diupayakan oleh SMA Negeri 1 Banjar. Dengan statusnya sebagai Sekolah Penggerak sekolah ini berusaha agar seluruh siswa berkarakter Pancasila sebagaimana visi dari Sekolah Penggerak. Di sekolah ini pendidikan karakter yang berfokus pada anti radikalisme telah termanifestasi lewat berbagai mata pelajaran seperti IPS, PPKN, Seni Budaya, Sosiologi dan juga Antropologi. Lewat mata pelajaran tersebut siswa mengenal dengan berbagai hal yang bersifat teoritis terkait kewajiban melakukan tindakan yang menjunjung tinggi perbedaan. Berbagai macam media juga tengah diupayakan agar siswa semakin mengerti makna dari perbedaan. Pertanyaannya kemudian, mengapa hal tersebut tidak sepenuhnya efektif?

Seluruh daerah di Indonesia, tak terkecuali di Bali, pasti memiliki masalah dengan keberagaman, entah ia berwujud sebagai bentuk ketimpangan ekonomi, ego primordial, atau sentiment keagamaan. Setiap ruang yang menghadirkan keberagaman memiliki peluang untuk terjadi konflik. Tak terkecuali di Kecamatan Gerokgak. Sekalipun tidak ada catatan konflik serius terkait SARA yang tertoreh di kecamatan tersebut, namun hal ini menjadi penting untuk mengusahakan pendidikan multikultural di daerah tersebut mengingat kondisi sosial yang semakin biner.

SMA Negeri 1 Gerokgak terletak di Desa Sanggalangit, Kecamatan Gerokgak, Kabupaten Buleleng Wilayah Barat, dengan lintang - 8.1798 dan Bujur 114.763 dengan penduduk mayoritas bertani dan berternak. Wilayah Kecamatan Gerokgak, meliputi 14 Desa salah satunya Desa Patas yang tergolong memiliki tingkat keberagaman etnis dan agama yang cukup tinggi

Keberagaman ini pada dasarnya juga menjadi tonggak bagi keberagaman di berbagai sekolah salah satunya SMA Negeri 1 Gerokgak. Sebagai sekolah negeri yang memiliki siswa dan guru yang beragam etnis, agama dan budaya, tentu manajemen sosial budaya agar

terciptanya sekolah yang sehat menjadi sebuah tantangan tersendiri. Terlebih kini SMA tersebut sudah menjadi sekolah penggerak yang memunculkan eskalasi dinamika konflik. Beberapa guru terutama guru yang mengajar mata pelajaran PPKN, sosiologi dan antropologi menjadi guru yang jeli melihat kondisi ini. Menurut guru sosiologi di SMAN 1 Gerokgak, Fani Haryadi (25 Tahun) mengungkapkan bahwa dengan beragamnya siswa pelaksanaan pembelajaran menjadi semakin dinamis namun di satu sisi juga muncul kekhawatiran jika stereotipe dan sentimen keagamaan muncul baik di antara siswa maupun guru. Terlebih dirinya dan teman-teman guru sedang melaksanakan program sekolah penggerak yang dituntut untuk menciptakan Pelajar Pancasila. Program Sekolah Penggerak sendiri adalah upaya untuk mewujudkan visi Pendidikan Indonesia dalam mewujudkan Indonesia maju yang berdaulat, mandiri, dan berkepribadian melalui terciptanya Pelajar Pancasila. Pelajar Pancasila ini lah yang sekiranya harus diperkuat dengan berbagai elemen penguat baik mulai dari ekosistem dan kondisi lingkungan yang kondusif serta media-media pembelajaran yang kontekstual guna mendukung terciptanya visi tersebut.

Budaya sekolah dalam pembentukan karakter ini harus terus-menerus dibangun dan dilakukan oleh semua yang terlibat dalam proses pendidikan di sekolah. Lebih penting lagi dalam hal ini adalah agar para pendidik hendaknya dapat menjadi suri teladan dalam mengembangkan karakter tersebut. Sungguh, sebagus apapun karakter yang dibangun dalam lembaga pendidikan apabila tidak ada suri teladan dari pendidiknya, akan sulit dicapai karakter baik bagi peserta didik. Terlebih jika pendidikan karakter itu belum konsisten dilaksanakan oleh sekolah dan kurang dukungan serta motivasi dari warga sekolah maka pendidikan karakter masih jauh dari yang diharapkan. Maka dari itu peran sekolah sangat diharapkan oleh masyarakat sebagai tempat penanaman karakter baik bagi peserta didik.

Dari berbagai media yang dapat diinkluskikan sebagai pembentuk karakter siswa adalah komik. Penelitian pendidikan yang dilakukan Johana (2007) membuktikan bahwa komik sangat efektif digunakan dalam pembelajaran, dengan hasil penelitian 96,2% siswa menilai bahwa komik mudah dipelajari, karena kata-katanya mudah dimengerti, gambarnya menarik serta isinya dapat menambah pengetahuan tentang materi. Siswa juga menyarankan agar komik dibuat dalam jumlah banyak baik dari segi seri maupun dari segi isinya. Sedangkan untuk efisiensi yang berkaitan dengan waktu yang diperlukan untuk membaca komik, 98,89% siswa memerlukan waktu kurang lebih 10 menit. Dengan demikian komik merupakan media pembelajaran yang efektif dan efisien (Radjah 2007: 58).

Dari uraian di atas komik dapat dijadikan guru sebagai alternatif pembelajaran yang menarik, yaitu dengan membuat materi pelajaran menjadi cerita bergambar. Untuk mempelajari dengan baik, belajar aktif dengan diawali banyak membaca membantu meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran. Dalam belajar aktif yang paling penting bagi siswa adalah memecahkan masalah sendiri, menemukan contoh-contoh, mencoba keterampilan dan melakukan tugas yang tergantung pada pengetahuan yang telah siswa miliki untuk meningkatkan aktivitas belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Kerumitan bahan ajar yang akan disampaikan pada siswa dapat disederhanakan dengan bantuan media. Sebagai bagian dari adaptasi digitalisasi maka dalam proyek pengabdian kali ini komik yang akan dibuat juga akan didigitalisasi sehingga siswa bisa membuka dan membacanya lewat perangkat atau gawai yang mereka miliki.

Para guru di SMAN 1 Gerokgak juga mengharapkan banyaknya ketersediaan konten digital seperti komik, mengingat dengan statusnya sebagai sekolah penggerak maka sekolah dituntut untuk dapat melakukan digitalisasi hampir di seluruh bidang. SMAN 1 Gerokgak berupaya mempercepat digitalisasi sehingga

proses belajar mengajar bisa lebih dinamis serta efisien yang diikuti dengan pengembangan program lain. Salah satu langkah yang diterapkan untuk mendorong kualitas pendidikan dan kapasitas SDM adalah dengan memberikan ruang kepada guru dan siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan lomba dan workshop yang nantinya dapat mengembangkan hasil belajar siswa secara holistik untuk mencapai Profil Pelajar Pancasila. Dorongan dari kepala sekolah ini pada dasarnya untuk mengakselerasi sekolah di seluruh kondisi sekolah bergerak 1-2 tingkat lebih maju. Komik anti radikalisme ini pada dasarnya merupakan manifestasi dari Peran Digitalisasi Sekolah untuk Pendidikan dan Pembelajaran Siswa. Terlebih sekolah juga menerapkan strategi kolaborasi dengan berbagai instansi untuk pendidikan yang lebih berkualitas. Pendidikan karakter lewat komik diharapkan menjadi pembelajaran dengan paradigma baru yang selalu terbuka terhadap penggunaan berbagai platform, terutama platform digital yang mengurangi kompleksitas, meningkatkan efisiensi, menambah inspirasi, dan pendekatan yang disesuaikan. Dengan kondisi ini, diharapkan digitalisasi sekolah dapat segera terwujud sehingga mempermudah akses pada materi belajar yang lebih variatif yang bisa membuat pembelajaran lebih menarik dan lebih dinamis.

## METODE

Tim pengabdian memberikan bimbingan, arahan dan bantuan kepada peserta pelatihan. Pada kegiatan pelatihan ini Tim pengabdian juga

memberi kesempatan bertanya jika ada yang kurang paham.

Metode yang digunakan dalam kegiatan pelatihan secara daring ini adalah sebagai berikut:

1) Metode Pelatihan (Ceramah, Tutorial dan Tanya jawab).

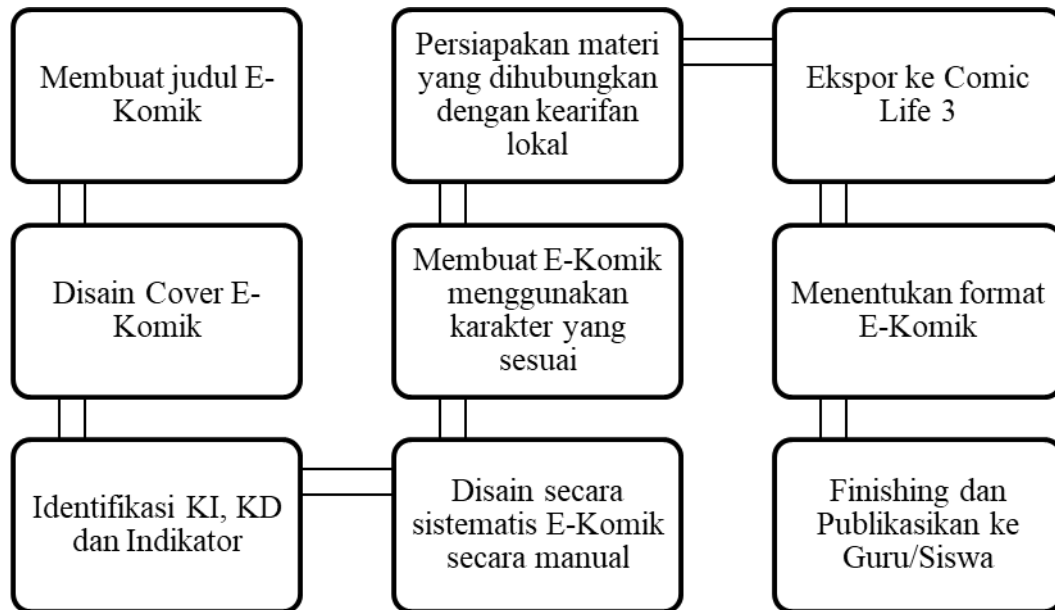
Metode ini digunakan dalam menjelaskan materi kebijakan pembelajaran berbasis E-Komik dalam menumbuhkan karakter anti radikalisme di kalangan siswa.

2) Metode Demonstrasi.

Tim menjelaskan dan mendemonstrasikan mengenai pembuatan *story line* media pembelajaran komik dan cara pembuatan komik pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Comic Life 3. Metode ini dilakukan tahap demi tahap agar peserta dapat mengikuti dengan baik proses dari pembuatan *story linedari* komik yang akan dibuat dan komik pembelajarannya. Comic Life 3 adalah software untuk membuat komik digital. Bisa diakses pada <http://plasq.com/apps/comiclif/macwin/>.

Adapun disain pelaksanaannya adalah Tim Pengabdian berkolaborasi dengan guru, sosiolog dan salah satu psikolog untuk merancang media E-Komik yang terinklusi pendidikan karakter. Hal-hal yang dirancang antara lain:

- a. Hal-hal yang perlu ada dalam E-Komik dan pendidikan karakternya.
- b. Ide materi pendidikan karakter yang sesuai dengan E-Komik meliputi: latar belakang dan apa yang dibicarakan di media.
- c. Aplikasi software Comic Life 3 pembuatan E-Komik.
- d. Penggunaan skenario E-Komik di dalam kelas



Gambar 1. Alur langkah pembuatan dan implementasi E-Komik

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini diawali dengan melakukan FGD dengan Kepala Sekolah dan Guru. FGD dilakukan bersamaan dengan kegiatan Penguatan Program Sekolah Penggerak Dan Implementasi Kurikulum Merdeka. Dalam kesempatan itu disampaikan bahwa program pelatihan pembuatan E-Komik merupakan sebuah upaya penginklusian pendidikan karater yang sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila. Lewat penginklusian tersebut para pelajar di SMA 1 Gerokgak diharapkan memiliki kompetensi untuk menjadi warga negara yang demokratis serta menjadi manusia unggul dan produktif di Abad ke-21.

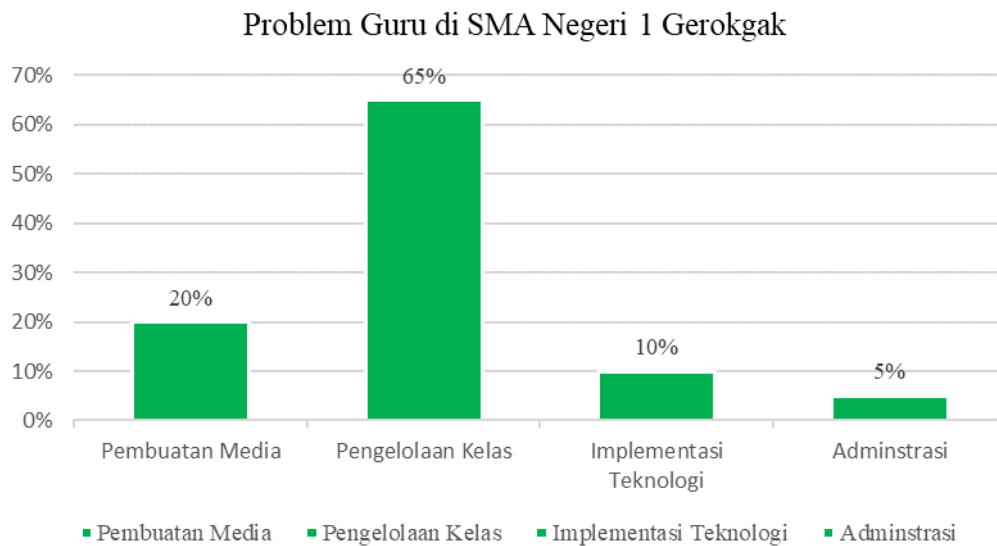
Oleh karenanya, Pelajar di SMA 1 Gerokgak, sebagai salah satu sekolah penggerak di Kabupaten Buleleng diharapkan dapat berpartisipasi dalam pembangunan global yang berkelanjutan serta tangguh dalam menghadapi berbagai tantangan baik dalam maupun luar negeri, terutama tantangan yang berkenaan dengan kebhinekaan yakni radikalisme. Dengan

penginklusian tersebut para pelajar diharapkan memiliki kompetensi untuk menjadi warga negara yang demokratis dan dapat berkarakter seperti berikut:

1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia.
2. Berkebinekaan global.
3. Bergotong-royong.
4. Mandiri.
5. Bernalar kritis.
6. Kreatif.

Dimensi-dimensi tersebut menunjukkan bahwa profil pelajar Pancasila tidak hanya focus pada kemampuan kognitif, tetapi juga sikap dan perilaku sesuai jati diri sebagai bangsa Indonesia sekaligus warga dunia.

Dalam FGD tersebut diketahui bahwa problem terbesar dalam proses pembelajaran yakni pembuatan media, pengelolaan kelas, implementasi teknologi dan administrasi. Pengelolaan kelas pada dasarnya berkenaan dengan karakter siswa.



Gambar 2. Problem Guru di SMA Negeri 1 Gerokgak

Setelah FGD kegiatan berikutnya yakni pelatihan pembuatan E-Komik yang diawali dengan pemaparan tentang bahaya radikalisme kepada empat puluh tiga guru seluruh mata pelajaran. Radikalisme ini pada dasarnya merupakan paham yang dapat diimani oleh siapa saja baik guru maupun peserta didik. Dengan budaya Bali yang sarat akan nilai-nilai moderat dan toleransi, maka diharapkan radikalisme ini dapat diredam dengan cara penginklusian nilai-nilai tersebut yang secara nyata sudah menjadi karakter masyarakat Bali itu sendiri tak terkecuali di daerah gerokgak.

Berikutnya yakni pelatihan tentang pembuatan media e-komik dengan aplikasi Comic Life 3. Pemilihan aplikasi tersebut dilatarbelakangi oleh kemudahan penggunaan dan tidak mengharuskan peserta pelatihan memiliki skill menggambar. Kedua alasan tersebut memungkinkan guru dapat dengan mudah mengimplementasikannya dengan peserta didik di kelas sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lebih kondusif dan berkarakter.

Setelah pemberian pelatihan para guru langsung dapat mengimplementasikan pembelajaran dengan media komik tersebut dengan dua tipe langkah sebagai berikut:

#### a. Langkah Tipe 1

Langkah tipe 1 digunakan untuk mata pelajaran rumpun ilmu sosial yang di dalamnya memuat secara eksplisit isu keberagaman. Adapun langkah dalam tipe 1 sebagai berikut: (1) Siswa diminta untuk berkelompok dengan jumlah anggota empat orang per kelompok yang heterogen berdasarkan tingkat kemampuan dan latar belakang budaya siswa, (2) Guru menyiapkan dan membagikan komik yang memuat masalah toleransi/intoleransi kepada tiap kelompok, (3) Siswa mengonstruksi tindakan toleransi/intoleransi melalui komik yang dibagikan, (4) Siswa melakukan penemuan terhadap masalah intoleransi pada komik (5) Guru memantik diskusi dengan menjelaskan beberapa kearifan lokal yang dapat dijadikan pegangan nilai untuk menangkal radikalisme (7) Siswa menuangkan hasil diskusinya pada kolom yang terdapat pada E-Komik yang diberikan (8) Siswa mempresentasikan hasil diskusi. (9) Guru dan siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari. (10) Siswa mengerjakan evaluasi dan guru melakukan penilaian.

#### b. Langkah Tipe 2

Langkah tipe 2 diimplementasikan untuk mata pelajaran rumpun ilmu non sosial yang tidak secara eksplisit memuat isu tentang keberagaman, namun tidak menutup

kemungkinan jika langkah ini juga diterapkan di rumpun ilmu sosial.

Adapun langkah dalam tipe 1 sebagai berikut: (1) Siswa diminta untuk berkelompok dengan jumlah anggota empat orang per kelompok, (2) Guru menyiapkan dan membagikan komik kepada tiap kelompok sebagai kegiatan apersepsi, (3) Siswa mengonstruksi pemahaman terkait isi komik (4) Siswa menyampaikan hasil penalaran tentang isi komik (5) Siswa diminta membuat E-komik sesuai dengan materi ajar yang dihubungkan dengan kearifan lokal (6) Siswa berdiskusi dengan membentuk kelompok beranggotakan empat orang tiap kelompok yang heterogen berdasarkan tingkat kemampuan dan latar belakang budaya siswa. Acuan pengelompokkan siswa menggunakan keberagaman siswa (7) Siswa mempresentasikan hasil diskusi. (8) Guru bertanya tentang masalah yang ada pada komik (9) Guru dan siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari. (10) Siswa mengerjakan evaluasi dan guru melakukan penilaian.

Berikut adalah beberapa contoh karya kolaborasi guru dan siswa dalam pembuatan media E-Komik





Gambar 3. Contoh Media Pembelajaran E-Komik

Setelah mengimplementasikan pembelajaran dengan media E-Komik tersebut, didapati bahwa proses pengelolaan kelas yang menjadi jauh lebih kondusif karena seutuhnya siswa benar-benar terlibat dalam pembelajaran. Di samping itu, pendidikan karakter menjadi terbangun karena proses dalam pembuatan komik tersebut benar-benar seutuhnya mengamalkan nilai-nilai yang tertera pada profil pelajar Pancasila. Adapun implikasi dari pembelajaran menggunakan media E-Komik yakni:

| No | Nilai                                                             | Akualisasi Dalam Pembelajaran Menggunakan Media E-Komik                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|----|-------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia | <ol style="list-style-type: none"> <li>Siswa memulai kegiatan dengan berdoa sesuai dengan keyakinan masing-masing</li> <li>Beberapa materi komik yang dibuat juga menginklusikan nilai-nilai agama atau kearifan lokalnya</li> </ol>                                                                                                |
| 2  | Berkebinekaan global                                              | <ol style="list-style-type: none"> <li>Siswa bekerjasama dengan siswa lain yang berbeda budaya dan agama</li> <li>Siswa bertukar pikiran tentang pemahaman budaya dan agama dengan siswa yang lain</li> <li>Siswa menginklusikan kebhinekaan secara visual lewat media E-Komik</li> </ol>                                           |
| 3  | Bergotong-royong                                                  | <ol style="list-style-type: none"> <li>Siswa melakukan brainstorming terkait konsep, script dan scenario yang dituangkan ke dalam komik</li> <li>Tiap siswa menentukan peran masing-masing dalam pembuatan komik</li> <li>Siswa bersama guru menentukan tema yang dapat dikontekstualisasikan dengan materi pembelajaran</li> </ol> |
| 4  | Mandiri                                                           | <ol style="list-style-type: none"> <li>Siswa dapat mengorganisir dan berkreasi secara mandiri tentang tema yang sesuai dengan</li> </ol>                                                                                                                                                                                            |

- kelompok mereka
- b. Siswa pada dasarnya juga belajar secara mandiri untuk menelaah tiap karya (E-Komik) yang dibuat baik oleh rekan sesama atau di luar anggotanya
- 5 Bernalar kritis
- a. Siswa secara seksama menelaah tujuan/capaian pembelajaran yang dapat diimplementasikan lewat media E-Komik
  - b. Siswa melakukan brainstorming terkait konsep, script dan scenario yang dituangkan ke dalam komik
  - c. Siswa dapat menalar secara kritis nilai-nilai kearifan lokal apa saja yang secara relevan dapat diinklusikan lewat media komik yang mereka buat
- 6 Kreatif
- a. Siswa mengerahkan segenap kemampuan baik kemampuan kognitif dan estetikanya untuk mendisain sebuah E-Komik yang relevan sekaligus menarik
  - b. Siswa mendapatkan banyak referensi terkait nilai-nilai kreatif dan estetis yang didapat lewat artefak budaya yang terdapat di sekitar sekolah atau tempat tinggalnya
- 

## SIMPULAN

Inklusi pendidikan karakter yang sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila pada dasarnya dapat diimplementasikan lewat berbagai media. Namun dalam konteks SMA 1 Negeri Gerokgak yang seberapa besar gurunya memiliki masalah dalam hal pengelolaan kelas, telah menempatkan pembelajaran media E-Komik sebagai media alternatif yang sangat relevan untuk mengatasi masalah tersebut.

Pengimplementasian media e-komik dalam kegiatan pembelajaran pada dasarnya mampu menumbuhkan karakter Profil Pelajar Pancasila yang secara strategis dan ideologis sebagai penangkal dari ideologi radikalisme. Hal tersebut dapat tercermin dari aktivitas kelompok siswa yang sangat menjunjung tinggi nilai kritis dan berkebinekaan. Hal ini tentu tidak hanya berlaku pada kelompok mata pelajaran ilmu sosial yang secara eksplisit mengupas isu keberagaman, namun juga pada

rumpun ilmu alam, bahasa, seni dan yang lainnya sejauh media tersebut dapat diterapkan dengan semangat kebersamaan dan tetap menjunjung tinggi nilai-nilai kebinekaan.

## DAFTAR RUJUKAN

- Alannasir, W. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Animasi dalam Pembelajaran IPS. *Journal of Educational Science and Technology (EST)*, 2(2), 81. <https://doi.org/10.26858/est.v2i2.2561>
- Alpian, Y., Anggraeni, S. W., Wiharti, U., & Soleha, N. M. (2019). Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia. *Buana Pengabdian*, 1(1), 41–57. <https://doi.org/https://doi.org/10.36805/jurnalbuanapengabdian.v1i1.581>
- Dewi, Ni Ayu Krisna, dkk. 2014. “Analisis Faktor-Faktor Penyebab Anak Putus Sekolah Usia Pendidikan Dasar di Kecamatan Gerokgak Tahun 2012/2013”

- Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha, Volume 4, Nomor 1 (hlm.8)
- Fatahullah, M. M. (2016). Pengaruh Media Pembelajaran dan Kemampuan Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 237–252. <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/JPD.072.05>
- Fattah, Nanang. 2004. *Landasan Menejemen Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Gunawan, R. (2016). Pendidikan IPS Filosofi, Konsep, dan Aplikasi (Edisi Revisi) (ke3).
- Harmayani, 2017. “Persepsi Keluarga Petani Terhadap Pendidikan Formal Anak (Studi Tentang Keluarga Anak Putus Sekolah di Desa Baturijal Huku Kecamatan Peranap kabupaten Indragiri Hulu)” *JOP FISIP*, Volume 4, Nomor 1 (hlm. 1-15)
- Johana, M. & Widayanti. 2007. Komik Sebagai Media Pengajaran Bahasa Yang Komunikatif Bagi Siswa SMP. *Jurnal Guru*. 36 (1): 28 – 34.
- Khuluqo, ihsana el. (2017). Belajar dan Pembelajaran (ke-1). PUSTAKA BELAJAR.
- Kurniawan, M. I. (2015). Tri Pusat Pendidikan Sebagai Sarana Pendidikan Karakter Anak Sekolah Dasar. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 41. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v4i1.71>
- Radjah CL, Henny I, Sri Weny U. 2007. Pengembangan Pendidikan Kesehatan Reproduksi melalui Komik Pembelajaran untuk Siswa Pendidikan Dasar di Jawa Timur. Malang.
- Riyanto, Yatim. 2010. *Paradigma Baru Pembelajaran: Sebagai Refrensi bagi Pendidik Dalam Implementasi Pembelajaran yang Efektif dan Berkualiatas*. Jakarta: Kencana.
- Sanjaya, Wina. 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Pendidikan Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.