

**PENGEMBANGAN *E-COMIC* SOSIAL BUDAYA UNTUK CAPAIAN
PEMBELAJARAN ELEMEN JATI DIRI PROFIL PELAJAR
PANCASILA ANAK USIA DINI**

Tesis

*Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Mencapai Derajat Magister
Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*



Oleh

**YOSI ISRATATI
NIM 20330092**

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2023**

ABSTRAK

Yosi Isratati. 2022. Pengembangan *E-Comic* Berbasis Sosial Budaya untuk Capaian Pembelajaran Elemen Jati Diri Profil pelajar Pancasila Anak Usia Dini. Tesis. Program Studi Magister Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Penelitian ini dilatar belakangi oleh Anak kurang memiliki rasa empati dimana anak sering tidak respon apa yang terjadi disekitar mereka, Anak tidak mau berbagi, Anak tidak memahami konteks budaya yang ada disekitar mereka tinggal, Sekolah tidak memiliki media khusus dalam memberikan pembelajaran mengenal sosial budaya, Rendahnya pengetahuan anak tentang sosial budaya, Penyampaian informasi tentang sosial budaya dalam proses pembelajaran disampaikan oleh guru dengan metode ceramah tanpa menggunakan media khusus, Pembelajaran tentang sosial budaya dianggap pembelajaran kuno dan tidak maju dan oleh beberapa guru tidak di ajarkan ke anak, *E-comic* masih jarang digunakan untuk pembelajaran Anak Usia Dini, Pentingnya *E-Comic* yang menarik untuk Anak Usia Dini, pembelajaran yang berbasis sosial budaya sudah mulai terlihat akan tetapi belum terlaksana secara terstruktur dan guru belum menerapkan pendekatan yang bisa membuat anak tertarik untuk memahami sosial budaya, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan *E-Comic* Sosial Budaya agar dapat menanamkan nilai elemen jati diri Profil Pelajar Pancasila yang Valid, Praktis dan Rfektif.

Jenis penelitian adalah model pengembangan yang digunakan adalah modifikasi dari model pengembangan Borg and Gall. Penelitian dilakukan di TK Harapan kami,TK Mutiara Bunda,TK Budi Bhakti,dan TK Al husna Kecamatan Harau,Uji kelayakan dilakukan oleh validator ahli bahasa (88%), ahli Media (91%) dan ahli Materi (93%). Uji validasi yang dilakukan oleh validator rata-rata yang diperoleh 90,06% dengan kategori sangat valid. Untuk nilai kepraktisan media melalui angket respon guru yang diperoleh dengan rata-rata 84,2% dengan kategori sangat praktis, sedangkan untuk pengembangan elemen jati diri Profil Pelajar Pancasila Anak Usia Dini yang terbentuk diperoleh 93,4% dengan kategori efektif.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan *E-Comic* untuk capaian pembelajaran elemen jati diri Profil Pelajar Pancasila Anak Usia Dini sangat valid, sangat praktis dan efektif.

Kata Kunci, *E-comic* ,Elemen jati diri, bord and gall.

ABSTRACT

Yosi Isratati. 2022. Development of Socio-Cultural-Based E-Comic for Learning Outcomes Elements of Identity. Profile of Pancasila Early Childhood students. Thesis. Masters Program in Early Childhood Education Faculty of Education, Padang State University

The background of this research is that children lack empathy where children often do not respond to what is happening around them, children do not want to share, children do not understand the cultural context that exists around them, schools do not have special media in providing learning about social culture, low children's knowledge about socio-culture, Submission of information about socio-culture in the learning process is delivered by the teacher with the lecture method without using special media, Learning about socio-culture is considered ancient and not advanced learning and is not taught by some teachers to children, E-comic is still rarely used for Early Childhood learning, the importance of interesting E-Comics for Early Childhood, social-cultural based learning has begun to be seen but has not been carried out in a structured manner and teachers have not implemented an approach that can make children interested in understand socio-cultural, Purpose da The purpose of this research is to develop Socio-Cultural E-Comic so that it can instill the value of identity elements. Valid, practical and effective Pancasila student profiles

The type of research is the development model used is a modification of the Borg and Gall development model. The research was conducted at our Harapan Kindergarten, Mutiara Bunda Kindergarten, Budi Bhakti Kindergarten, and Al Husna Kindergarten, Harau District. The feasibility test was carried out by language expert validators (88%), Media experts (91%) and Material experts (93%). The validation test performed by the average validator obtained 90.06% with a very valid category. For the practicality value of the media through the teacher's response questionnaire, an average of 84.2% was obtained in the very practical category, while for the development of elements of identity and dimensions of global diversity, the profile of Pancasila children students formed was obtained by 93.4% in the effective category.

Based on the results of this study, it can be concluded that the development of E-Comic for learning outcomes of the identity elements of early childhood Pancasila student profiles is very valid, very practical and effective.

Keywords, E-comic, Elements of identity, bord and gall.

PERSETUJUAN AKHIR TESIS

Nama Mahasiswa : Yoni Irenati

NIM : 20300912

Nama

Tanda Tangan

Tanggal

Dr. Nenny Mahrudin, M.Pd
Pembimbing



9-2-2023

Dehan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Koordinator Program Studi


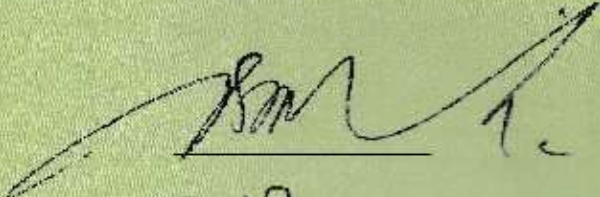



Prof. Dr. Rindinal, M.Pd
NIP. 196303201988011001



Dr. Dadan Suciata,
NIP. 1975060120090121001

PERSETUJUAN KOMISI
UJIAN TESIS MAGISTER PENDIDIKAN

No.	Nama	Tanda Tangan
1.	<u>Dr. Nenny Mahyuddin, M.Pd</u> (Ketua)	
2.	<u>Dr. Dadan Suryana</u> (Anggota)	
3.	<u>Dr. Farida Mavar, M.Pd</u> (Anggota)	

Mahasiswa

Nama : Yosi Israfati
NIM : 20330092
Tanggal Ujian : 1 Februari 2023

Pernyataan Keseluruhan Tesis

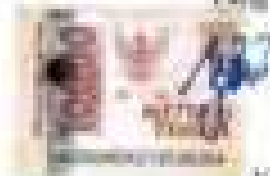
Dengan ini saya menyatakan bahwa tesis saya yang berjudul

PENGEMBANGAN E-COMM SOSIAL BUDAYA UNTUK CAPAIAN PEMBELAJARAN ELEMEN JATI DIRI PROFIL PELAJAR PANCASILA ANAK USIA DINI

Tidak pernah diajukan untuk memperoleh gelar kejuruan di suatu perguruan tinggi lain dan tidak terdapat kecurahan atau sebagian tulisan orang lain yang saya atau sudah-sudah sebagai tulisan saya sendiri tanpa memberikan pengakuan pada penulis aslinya. Apabila di kemudian hari saya terbukti melakukan tindakan menyalah atau meniru tulisan orang lain sudah-sudah hasil penelitian saya sendiri, gelar dan ijazah yang telah diberikan oleh universitas hasil saya teroran

Padang, 1 Februari 2021

Yang menandatangani pernyataan



Yeni Izzati

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti ucapkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunianya yang telah memberikan kesempatan dan kesehatan sehingga Peneliti dapat menyelesaikan Penelitian Tesis yang berjudul “ Pengembangan *E-Comic* Sosial budaya untuk Capaian Pembelajaran Elemen Jati Diri Profil Pelajar Pancasila Anak Usia Dini “

Selanjutnya shalawat dan salam Peneliti kirimkan kepada junjungan umat kita yakni Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari alam kebodohan sampai alam yang punya pengetahuan seperti yang kita rasakan seperti saat ini. Penelitian Tesis ini adalah sebagai salah satu syarat meraih gelar Magister Pendidikan Anak Usia Dini.

Dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan tesis ini peneliti banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, baik moril maupun materil. Untuk itu peneliti mengucapkan terima kasih dan penghargaan kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Padang dan Direktur Program Pascasarjana beserta Staf yang telah banyak Membantu Sehingga Tesis ini dapat diselesaikan tepat waktu
2. Bapak Dekan Prof. Dr. Rusdinal, M.Pd, Selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan kemudahan dalam Pengurusan dan Penyelesaian Tesis ini

3. Bapak Dr. Dadan Suryana, sebagai Ketua Jurusan dan kontributor/Penguji I sekaligus sebagai validator instrumen media yang telah memberikan saran, masukan, kritikan dan pengarahan serta ilmu yang bermanfaat kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis ini.
4. Ibu Dr. Nenny Mahyuddin, M.Pd sebagai pembimbing yang telah memberikan bimbingan dengan penuh kesabaran dan memberikan saya pengarahan serta ilmu yang bermanfaat kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis ini.
5. Ibu Dr. Farida Mayar, M.Pd sebagai Kontributor/penguji II yang telah memberikan saran, masukan, serta kritikan dan pengarahan serta ilmu yang bermanfaat kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis ini.
6. Ibu Prof. Dr. Rakimahwati, M.Pd yang bersedia sebagai validator ahli bahasa yang telah memberikan kritik dan saran sehingga produk yang saya buat dari segi bahasa dapat menjadi lebih baik
7. Ibu Mira Hasti Hasmira, M.Pd yang bersedia sebagai validator ahli materi yang telah memberikan kritik dan saran untuk menjadi lebih baik
8. Bapak/ibu Dosen dan Staf Tata Usaha Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang yang telah memberi motivasi serta semangat pada penelitian tesis ini.
9. Kepala sekolah, majelis guru, dan peserta didik TK Harapan Kami

yang telah memberikan kesempatan dan kemudahan kepada peneliti dalam melakukan penelitian ini.

10. Keluarga tercinta dan teman-teman seperjuangan serta pihak lain yang turut membantu dan memberikan motivasi kepada peneliti dalam pelaksanaan penelitian ini.

Peneliti menyadari bahwa tesis ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu peneliti mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun. Harapan peneliti dalam penelitian ini dapat memberikan manfaat langsung maupun tidak langsung bagi para pembaca dimana pun berada dan juga bagi peneliti sendiri.

Padang, Januari 2023

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRACT	ii
ABSTRAK	ii
PERSETUJUAN AKHIR TESIS	iii
PERSETUJUAN KOMISI UJIAN TESIS	iv
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TESIS	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR BAGAN	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
LAMPIRAN	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	10
C. Batasan Masalah.....	11
D. Rumusan Masalah.....	11
E. Tujuan Penelitian.....	12
F. Spesifikasi Produk Penelitian	12
G. Manfaat Penelitian...../	13
H. Kebaharuan dan Orisinilitas Penelitian.....	14
I. Definisi Operasional.....	15
BAB II KAJIAN PUSTAKA	17
A. Kajian Teori.....	17
1. Anak Usia Dini.....	17
a. Pengertian Anak Usia Dini.....	17
b. Karakteristik Anak Usia Dini.....	19
2. Media Pembelajaran.....	21
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	21

b.	Kriteria Media Pembelajaran.....	23
3.	<i>E-Comic</i>	23
a.	Pengertian <i>E-comic</i>	23
b.	Karakteristik <i>Comic</i>	26
c.	Jenis-jenis <i>Comic</i>	26
d.	Unsur-unsur <i>Comic</i>	26
e.	Bentuk dan jenis <i>Comic</i>	28
f.	Kelebihan dan kekurangan <i>E-Comic</i>	29
4.	Social Budaya Anak Usia Dini.....	33
a.	Pengertian Sosial Budaya	33
b.	Pembagian budaya.....	34
c.	Unsur Budaya.....	37
d.	Wujud Budaya.....	38
e.	Sistem Sosial Budaya.....	40
5.	Profil Pelajar Pancasila	42
6.	Capaian Pembelajaran.....	50
7.	Capaian pembelajaran Elemen Jati Diri.....	50
B.	Penelitian yang Relevan.....	62
C.	Produk yang dikembangkan.....	63
D.	Kerangka Konseptual.....	65
E.	Hipotesis Penelitian.....	67
	BAB III METODOLOGI PENELITIAN	68
A.	Jenis penelitian.....	68
B.	Prosedur Penelitian.....	68
C.	Subjek Penelitian	85
D.	Instrument Penelitian.....	85
E.	Tekhnik Pengumpulan Data.....	92
F.	Tekhnik Analisis Data.....	95
G.	Jawal Penelitian.....	97
	BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	98
A.	Hasil Penelitian.....	98

B. Pembahasan.....	125
C. Keterbatasan Penelitian.....	131
BAB V PENUTUP	132
A. Simpulan.....	132
B. Saran	133
C. Implikasi	134
DAFTAR PUSTAKA.....	135

DAFTAR BAGAN

BAGAN	Halaman
2.1 Bagan diagram kerangka Konseptual	66
3.1. Bagan langkah-langkah Penelitian R &D sugiyono	69

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1.Keterkaitan Projek Profil pelajar Pancasila dengan Capaian pembelajaran	56
3.1.Storyboard	72
3.2.Desain Tokoh cerita <i>E-Comic</i>	78
3.3. Kriteria Validator	83
3.4. Kisi kisi Instrument untuk Ahli Media	87
3.5.kisi kisi Instrument untuk Ahli Materi	88
3.6. Kisi-Kisi Instrument Ahlu Bahasa	89
3.7.kisi-kisi instrument Uji Praktikalitas	90
3.8. kisi-kisi instrument Efektifitas	91
3.9. Instrumen wawancara	94
3.10. Kategori Penilaian oleh validator	96
3.11. Skala persentase kelayakan	97
3.12.Tabel jadwal Penelitian	97
4.1. Hasil wawancara	100
4.2. Hasil penilaian Desain Gambar	107
4.3. Instrumen penilaian materi	110
4.4. Hasil penlaian Validasi Bahasa	115
4.5. Revisi Desain	116
4.6. Hasil FGD di Gugus Cahaya	117
4.7 Hasil FGD digugus Matahari	119
4.8. Hasil Uji guru uji Praktikalitas	120
4.9. Revisi produk	121
4.10. Uji coba pada kelompok kecil	122
4.11.Penilaian E-comic Hasil Jati Diri	122
4.12. Revisi Desain	124
4.13. Hasil Validasi oleh Validator	128

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
3.1. E-Comic	79
3.2 Tone Warna Cerah	80
4.1. Histogram Rerata Skor Hasil Validasi Layout Comic	109
4.2. Hasil Penilaian Ahli Ilustrasi Gambar	111
4.3. Hasil Penilaian Ahli Bahasa/Konten Cerita	113
4.4. Grafik Kepraktisan <i>E-Comic</i>	119
4.5. Grafik Penilaian Jati Diri menggunakan <i>E-Comic</i>	123

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran		Halaman
Lampiran 1	Izin penelitian	142
Lampiran 2	Surat pernyataan Hak Cipta	148
Lampiran 3	Validasi Media	149
Lampiran 4	Validasi bahasa bahasa	164
Lampiran 5	Validasi Materi	176
Lampiran 6	Data guru dalam Penelitian	189
Lampiran 7	Data Anak dalam Penelitian	190
Lampiran 8	Nilai anak dengan menggunakan <i>E-comic</i>	192
Lampiran 9	Instrument wawancara guru	195
Lampiran 10	Instrument Uji Praktikalitas	203
Lampiran 11	Instrument Efektivitas	207
Lampiran 12	Agenda	215
Lampiran 13	Undangan FGD	217
Lampiran 14	Daftar hadir FGD	219
Lampiran 15	Foto Dokumentasi	221
Lampiran 16	<i>E-comic</i>	229
Lampiran 17	Modul Ajar	247

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan suatu proses pendidikan yang berkesinambungan antara belajar dan perkembangan, dimana pengalaman belajar serta perkembangan awal adalah merupakan dasar bagi proses belajar serta perkembangan selanjutnya. Menurut Undang-Undang No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14 mengemukakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilaksanakan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan PAUD yang berkualitas adalah salah satu investasi terbaik yang tersedia untuk memastikan kesuksesan masa depan mereka. PAUD yang berkualitas akan membawa manfaat yang sangat besar bagi anak, keluarga, sistem pendidikan dan masyarakat luas. Pelayanan pendidikan di PAUD diarahkan untuk membantu peserta didik mewujudkan karakteristik tugas-tugas perkembangan. Pelayanan yang dilaksanakan meliputi 4 (empat) bidang pengembangan, yaitu (1) bidang pengembangan kehidupan pribadi, (2) bidang pengembangan kehidupan sosial, (3) bidang pengembangan kehidupan belajar, dan (4) bidang pengembangan kehidupan karir. (Mahyuddin :2 016)

Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini yang berkualitas perlu disiapkan

untuk transformasi positif dalam hasil belajar sepanjang hidup anak. Siswa yang sukses selalu bergerak lebih efisien melalui sistem pendidikan (García, Jorge, dan Luis, 2016). Peran sekolah adalah untuk merangsang keterampilan integral siswa dalam tiga komponen pengetahuan diantaranya: afektif, kognitif dan psikomotorik. Selain itu yang sedang digalakkan oleh pemerintah saat ini yaitu profil pelajar pancasila, Pembaharuan kurikulum yang terjadi terkadang bukan hanya direncanakan untuk menghadapi tantangan yang akan terjadi di masa mendatang, namun ada kalanya perubahan tersebut merupakan respons dari tantangan yang saat ini sedang dihadapi. Nadiem Makarim merilis program Merdeka Belajar Episode 15 bernama Kurikulum Merdeka dan Platform Merdeka Mengajar. Ia mengatakan, Kurikulum Merdeka adalah nama baru dari kurikulum prototipe. Dalam kurikulum merdeka terdapat tiga struktur penerapan pembelajaran, salah satunya ialah proyek penguatan profil pelajar Pancasila. Pelajar pancasila yang diharapkan adalah, pelajar yang memiliki jiwa pancasila, yaitu ketuhanan yang maha esa, kemanusiaan yang adil dan beradab, persatuan indonesia, kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan, keadilan sosial bagi seluruh rakyat indonesia.

Profil pelajar Pancasila didesain untuk menjawab pertanyaan besar tentang kompetensi apa yang dihasilkan oleh sistem pendidikan kita. Penguatan pada profil pelajar Pancasila berfokus pada penanaman karakter dan kompetensi individu dalam keseharian yang tanamkan kepada peserta didik melalui pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler dan kegiatan

ekstrakurikuler, yang mana dari ketiganya disatukan menjadi budaya sekolah budaya sekolah merupakan iklim atau suasana sekolah dalam berinteraksi dan berkomunikasi serta bagaimana norma-norma diterapkan di sekolah. Pembelajaran intrakurikuler merupakan muatan pelajaran kegiatan atau pengalaman belajar. Kokurikuler merupakan pembelajaran berbasis proyek yang kontekstual, sedangkan ekstrakurikuler merupakan kegiatan dalam mengembangkan bakat dan minat (Nahdiyah, 2022)

Pada Profil pelajar pancasila terdapat enam elemen penting, di PAUD terdapat 3 capaian pembelajaran yaitu, nilai agama dan budi pekerti, jati diri dan Dasar-dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa, dan Seni. Dari ketiga capaian pembelajaran tersebut capaian pembelajaran jati diri merupakan suatu yang paling penting kita perhatikan, bagi anak usia dini bukan hanya fokus pada aspek pertumbuhan dan perkembangan saja namun juga perlu ditanamkan konsep “Jati Diri” sejak dini. Rustini mengungkapkan bahwa konsep “Jati Diri” dapat diperkenalkan bagi anak usia dini sehingga anak menjadi pribadi yang memiliki nilai-nilai kebangsaan yang dapat diimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari (Rustini, 2012). Selain itu menurut Soekmono & Ningtyas, pada usia 5 tahun anak telah memiliki rasa kesadaran akan keberagaman yang sudah mulai berkembang sehingga memerlukan kemampuan, keterampilan dan sikap yang baik untuk mengarahkan anak (Soekmono & Ningtyas, 2020). Ada kaitan erat antara keterampilan bergaul dengan masa bahagia dimasa kanak-kanak. (Mayar:2013). Selain dari itu Jati diri adalah penilaian dan pemahaman

seseorang mengenai dirinya, baik sebagai pribadi maupun sebagai bagian dari kelompok tertentu. Contohnya, secara pribadi seorang anak mengetahui hal yang ia sukai, kelebihan, dan ciri-ciri fisiknya. Sebagai bagian dari sebuah kelompok, anak tersebut mengetahui suku, agama, dan komunitas tempat ia berasal (Saskhya:2021).

Menurut Brophy,E (2013) Pembentukan jati diri yang positif akan membantu anak untuk mengenal, memahami, dan menghargai kebutuhan dirinya serta orang lain. Oleh sebab itu, anak yang memiliki jati diri positif memiliki peluang yang lebih tinggi untuk dapat menjaga dan memelihara kesehatan atau kesejahteraan fisik serta mentalnya sehingga ia dapat melakukan aktivitas sehari-hari dengan lebih optimal. Dalam pembentukan jati diri anak yang sehat dan positif, diperlukan dukungan dari lingkungan sekitar anak, terutama peran guru dan orang tua. Dukungan yang positif membuat anak merasa dirinya berharga dan menumbuhkan rasa bangga terhadap identitas yang dimilikinya. (Brajsa-Zganec,2003)

Ada banyak cara untuk mendorong, mendidik, dan menyampaikan informasi pembelajaran yang berkualitas kepada anak-anak. salah satu dari metode yang paling efektif adalah menyampaikan informasi melalui buku (Prasetya & Hirashima, 2018; O'Byrne, Stone, & White, 2018). Media pembelajaran yang efektif tidak ditentukan dari mahal atau murah, maupun frekuensi penggunaan media tersebut, tetapi tergantung pada kesesuaian antara karakteristik media dengan materi yang disampaikan, serta sesuai dengan tahap perkembangan anak termasuk didalamnya adalah Comic.

Comic sebagai bagian dari media cetak, dapat dikembangkan sebagai alternatif media pembelajaran. Media perlu dirancang secara sistematis dengan berpedoman kepada kurikulum yang berlaku dalam pengembangannya mengaplikasikan prinsip-prinsip pembelajaran sehingga program tersebut memungkinkan peserta didik mencermati materi pelajaran secara lebih mudah dan menarik, selain itu juga dapat mengenalkan lingkungan sekitarnya melalui media *E-Comic* (Vitianingsih, 2016). Pembelajaran adalah rangkaian peristiwa (kejadian, peristiwa, dan kondisi) yang sengaja dirancang untuk mempengaruhi anak agar proses belajar dapat berlangsung dengan mudah. Selanjutnya, belajar adalah relatif permanen perubahan pengetahuan atau perilaku seseorang karena pengalaman (Mayar, et.al. 2022)

Dalam hal ini media *E-Comic* sebagai media tambahan atau pelengkap dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan sebagai suatu upaya untuk menciptakan tunas bangsa yang cerdas dan bermartabat di era modern sekarang ini sangat dibutuhkan suatu media pembelajaran baru yang lebih inovatif (Rahman, 2014). Comic dapat berkontribusi pada evolusi wajah manusia dari bioteknologi melalui dunia warna, gambar, dan lukisan yang menekankan pemahaman berbudaya dari pada sisi buruk kemanusiaan (Dasilva, 2004).

Kebudayaan pada hakikatnya adalah cermin dari sekumpulan manusia yang ada di dalamnya. Indonesia merupakan salah satu negara di dunia yang mempunyai kekayaan nasional berupa keanekaragaman budaya.

Sebagai kekayaan nasional yang sangat berharga, kebudayaan haruslah lebih dikembangkan dan dilestarikan.

Masyarakat dahulu melihat kebudayaan sebagai suatu hal yang terdiri dari segala manifestasi dari kehidupan manusia yang berbudi luhur dan bersifat ruhani, seperti agama, kesenian, filsafat, ilmu pengetahuan, tata negara, dan sebagainya. Anggapan seperti itu mulai berubah seiring dengan perubahan zaman. Dewasa ini, kebudayaan sering diartikan sebagai manifestasi kehidupan setiap orang dan setiap kelompok orang. Jadi, manusia tidak begitu saja di tengah-tengah alam, melainkan selalu mengubah alam itu. Dengan begitu, kebudayaan itu dapat dilihat dari model berusaha, seperti menggarap ladang, berdagang, ataupun melakukan sebuah penelitian.

Sosial budaya dapat dilihat sebagai pola dalam suatu wilayah lokal, seringkali dipandang secara birokratis dan sesuatu yang terorganisir, berkembang, berbudaya termasuk teori pemikiran sistem kepercayaan dan aktivitas sehari-hari, hal ini dapat diterapkan dalam praktek keseharian. Terkadang sosial budaya digambarkan menjadi suatu yang tidak dapat ditangkap oleh akal sehat atau sesuatu diluar kemampuan panca indra (Cicourel, 2013).

Tingkah laku manusia (behavior) semata-mata dipahami sebagai sesuatu yang ditentukan oleh sesuatu rangsangan (stimulus) yang datang dari luar dirinya. Individu sebagai aktor tidak hanya sekedar penanggap pasif terhadap stimulus tetapi menginterpretasikan stimulus yang diterima itu. Masyarakat dipandang sebagai aktor kreatif dari realitas sosial, sehingga

perubahan sosial pun dapat terjadi dan akan berdampak pada aspek lain khususnya interaksi sosial pada masyarakat (Brooks, 2011:130)

Interaksi sosial diatas yang diartikan sebagai hubungan-hubungan sosial timbal balik yang dinamis, yang menyangkut hubungan antara orang-orang secara perorangan, antara kelompok-kelompok manusia, maupun antara orang dengan kelompok manusia dalam rangka mencapai tujuan tertentu. Interaksi tersebut terjadi karena adanya saling mengerti maksud dan tujuan masing-masing pihak dalam hubungan sosial. Rasa saling mengerti dapat menjadikan interaksi yang dinamis antara satu pihak dengan pihak yang lain, sehingga tujuan dari suatu program masyarakat akan dapat meningkatkan kualitas hidup masyarakat itu sendiri (Pribadi, 2004). Atas dasar hal tersebut, maka pengelolaan pembelajaran PAUD berbasis budaya harus dimanfaatkan, agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal tanpa melupakan nilai-nilai luhur budaya sendiri. Diharapkan kekhawatiran terhadap dampak pendidikan global yang lambat laun akan menggeser posisi dan daya tawar budaya lokal dapat dihindari dengan mengenalkan budaya lokal sejak dini.(Muthmainnah, 2012)

Menciptakan media yang menarik juga menjadi suatu dilema bagi pendidik, karena terbiasa menerima yang ada dan memakai media seadanya di lembaga, padahal untuk mengembangkan sosial budaya anak, sehubungan dengan kurikulum merdeka ini, diperlukannya media yang menstimulus elemen-elemen profil pelajar pancasila, dimana salah satunya elemen jati diri. Dan dibutuhkannya pembelajaran berbasis ilmu pengetahuan.

Pembelajaran berbasis Ilmu pengetahuan merupakan suatu hal yang menarik bagi anak pada saat sekarang ini, dalam hal ini pendidik bisa menggunakan teknologi sebagai sarana pembelajaran bagi anak, seperti adanya media *E-Comic*, dan mudah menerapkan proses pembelajaran yang menekankan perkembangan sosial budaya tersebut (Tatli et al., 2018).

Berdasarkan data yang dimiliki oleh pemerintah Kabupaten Lima Puluh Kota tahun 2020 dan 2021, yang mencakup tentang penilaian atau supervisi oleh pengawas TK kepada guru, yang mana pada 13 kecamatan pada Januari 2020 terdapat 65 persen dari pendidik TK yang masih menggunakan media pembelajaran yang tidak menarik oleh anak, dan pada Januari 2021 terdapat 60 persen dari pendidik TK yang masih menggunakan media yang tidak menarik oleh anak, memperlihatkan angka penurunan pada setiap tahunnya, walaupun sedikit, namun tetap saja masih adanya pendidik yang masih menggunakan media pembelajaran yang tidak menarik oleh anak, sehingga terhambatnya pembelajaran yang seharusnya memberikan stimulus perkembangan sosial budaya pada anak dimana pada kurikulum merdeka ini diharapkan anak merdeka dalam belajar dan guru merdeka dalam mengajar.

Kondisi ini terjadi dikarenakan, kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang menyenangkan masih minim, tentu disebabkan beberapa hal seperti latar belakang pendidikan yang tidak sesuai dan jarang mengikuti pelatihan-pelatihan yang menyangkut tentang anak Usia Dini.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di beberapa sekolah TK, yaitu

- 1) Anak kurang memiliki rasa empati dimana anak sering tidak respon apa yang terjadi disekitar mereka
- 2) Anak tidak mau berbagi dengan teman atau orang lain dimana terlihat ketika anak-anak membawa makanan kesekolah mereka lebih suka memakannya sendiri tanpa memperdulikan temannya yang ada disamping mereka,
- 3) Anak tidak memahami konteks budaya yang ada disekitar mereka tinggal,
- 4) Sekolah tidak memiliki media khusus dalam memberikan pembelajaran mengenal sosial budaya,
- 5) Rendahnya pengetahuan anak tentang sosial budaya,
- 6) Penyampaian informasi tentang sosial budaya dalam proses pembelajaran disampaikan oleh guru dengan metode ceramah tanpa menggunakan media khusus,
- 7) Pembelajaran tentang sosial budaya dianggap pembelajaran kuno dan tidak maju dan oleh beberapa guru tidak di ajarkan ke anak,
- 8) *E-comic* masih jarang digunakan untuk pembelajaran Anak Usia Dini,
- 9). pentingnya *E-Comic* yang menarik untuk Anak Usia Dini,
- 10) pembelajaran yang berbasis sosial budaya sudah mulai terlihat akan tetapi belum terlaksana secara terstruktur dan guru belum menerapkan pendekatan yang bisa membuat anak tertarik untuk memahami sosial budaya serta kurangnya media yang menunjang dalam pembelajaran sosial budaya bagi anak usia dini, yaitu dari segi penggunaan media pembelajaran, masih menggunakan media yang seadanya, meskipun anak menikmati, namun tidak ada variasi permainan yang digunakan setiap harinya. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang berbasis sosial budaya masih sebatas penerapan nilai- nilai budaya secara umum.

Berdasarkan uraian diatas, sesuai dengan sila kelima keadilan sosial bagi seluruh rakyat indonesia, yang mengandung makna, Mengembangkan perbuatan yang luhur, yang mencerminkan sikap dan suasana kekeluargaan dan kegotong royongan, Mengembangkan sikap adil terhadap sesama, Menjaga keseimbangan antara hak dan kewajiban., Menghormati hak orang lain., Suka memberi pertolongan kepada orang lain agar dapat berdiri sendiri., Tidak menggunakan hak milik untuk bertentangan dengan atau merugikan kepentingan umum, Suka bekerja keras, Suka menghargai hasil karya orang lain yang bermanfaat bagi kemajuan dan kesejahteraan bersama dan Suka melakukan kegiatan dalam rangka mewujudkan kemajuan yang merata dan berkeadilan sosial, yang mana makna dari sila kelima tersebut merupakan komponen-komponen yang di kembangkan pada elemen jati diri anak usia dini pada kurikulum merdeka, maka peneliti tertarik melaksanakan penelitian *borg and gall* yang berjudul “**Pengembangan *E-Comic* Sosial Budaya Untuk Capaian Pembelajaran jati Diri Profil Pelajar Pancasila Anak Usia Dini** ”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. *E-Comic* masih jarang digunakan untuk pembelajaran anak usia Dini
2. Pentingnya *E-Comic* yang menarik bagi anak usia Dini
3. Masih kurang *E-Comic* untuk capaian pembelajaran jati diri anak usia Dini

4. Anak kurang memiliki rasa empati dimana anak sering tidak respon apa yang terjadi disekitar mereka
5. Anak tidak mau berbagi dengan teman atau orang lain dimana terlihat ketika anak-anak membawa makanan kesekolah mereka lebih suka memakannya sendiri tanpa memperdulikan temannya yang ada disamping mereka .
6. Anak tidak memahami konteks budaya yang ada disekitar mereka tinggal
7. Sekolah tidak memiliki media khusus dalam memberikan pembelajaran mengenal sosial budaya.
8. Rendahnya pengetahuan anak tentang sosial budaya.
9. Penyampaian informasi tentang sosial budaya dalam proses pembelajaran disampaikan oleh guru dengan metode ceramah tanpa menggunakan media khusus.
10. Pembelajaran tentang sosial budaya dianggap pembelajaran kuno dan tidak maju dan oleh beberapa guru tidak di ajarkan ke anak

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, dapat dibatasi masalah yaitu, pengembangan *E-Comic* Sosial Budaya Untuk Capaian Pembelajaran Jati Diri Profil Pelajar Pancasila Anak Usia Dini.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka rumusan masalah secara umum dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah Validitas *E-Comic* Social Budaya untuk capaian Pembelajaran Jati Diri Profil Pelajar Pancasila Anak Usia Dini ?
2. Bagaimanakah Praktikalitas *E-Comic* Social Budaya untuk capaian Pembelajaran Jati Diri Profil Pelajar Pancasila Anak Usia Dini?
3. Bagaimanakah Efektivitas *E-Comic* Social Budaya untuk capaian Pembelajaran Jati Diri Profil Pelajar Pancasila Anak Usia Dini ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan umum dari penelitian ini yaitu menghasilkan *E-Comic* berbasis sosial budaya pada anak usia dini. Selain itu, tujuan khusus dalam penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan *E-Comic* Sosial Budaya Anak usia Dini yang Valid untuk Pembelajaran.
2. Menghasilkan *E-Comic* Sosial Budaya Anak Usia Dini yang Praktis dalam rangka menunjang Pembelajaran Jati Diri
3. Menghasilkan *E-Comic* Sosial Budaya Anak Usia Dini yang Efektif.

F. Spesifikasi Produk Penelitian

Produk yang dimaksud di sini berupa Comic yang menceritakan tentang keberagaman disekitarku untuk mengembangkan jati diri, yang valid, praktis dan efektif. Produk yang dikembangkan ini mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

1. Dari segi isi
 - a. Dari segi isi *E-Comic* ini membahas tentang pentingnya pengenalan Sosial Budaya yang ada dimasyarakat sejak usia Dini

- b. Di dalam *E-Comic* menceritakan tentang indikator yang akan dikembangkan
 - c. Penyajian isi *E-Comic* berdasarkan tema yang ada di semester 1 (satu) salah satunya yaitu budayaku dalam kurikulum merdeka.
2. Dari segi kebahasaan
- Dari segi kebahasaan, *E-comic* ini menggunakan bahasa yang berkenaan dengan ketetapan struktur kalimat. kebakuan istilah bahasa yang digunakan pada *E-comic* menggunakan bahasa Minang dengan menggunakan kata-kata yang mudah dipahami oleh anak
3. Kefrafikan/Desain
- a. Cover *E-Comic* dirancang dengan menggunakan aplikasi yang mudah di buat dan didesain semenarik mungkin bagi anak Usia Dini
 - b. *E-Comic* dilengkapi dengan gambar, sajian warna yang menarik sehingga anak-anak tertarik akan melihat *E-Comic* tersebut .
4. Penyajian isi media *E-Comic* berdasarkan tema yang ada di semester 1 (satu) salah satunya yaitu tema budayaku yang terkandung dalam kurikulum merdeka

G. Manfaat Penelitian

Adapun Manfaat dari penelitian pengembangan ini adalah:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini bermanfaat untuk memberikan alternatif sebagai media bahan ajar dalam mengembangkan elemen jati diri anak usia Dini.

2. Secara Praktis, penelitian ini bermanfaat sebagai berikut:
 - a. Bagi anak dapat mengembangkan perkembangan sosial budaya anak dengan cara yang menyenangkan
 - b. Bagi guru, sebagai alat bantu untuk memberikan pembelajaran pada anak Taman Kanak-Kanak
 - c. Bagi lembaga, sebagai suatu media yang bisa digunakan untuk gurunya
 - d. Bagi Jurusan PAUD, sebagai referensi bagi mahasiswa dalam pembelajaran sosial budaya
 - e. Bagi peneliti lainnya, sebagai ide-ide baru dalam hal perbaikan pengembangan *E-Comic* di TK

H. Kebaharuan dan Orisinal Penelitian

Pada *E-Comic* social budaya ini materi yang diangkat ini secara langsung Fokus tentang elemen jati diri anak usia Dini, kegiatan yang diceritakan di *E-Comic* adalah kegiatan yang biasa dilakukan oleh masyarakat disekitar lingkungan sekolah,serta mudah diakses dimana saja dan kapan saja dengan menggunakan HP,maupun lektop.

Adapun cerita yang ada dalam *E-Comic* ini anak mampu 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

Kebaharuan yang lain pada *E-Comic* ini sudah memiliki HAKI (Hak Cipta), dengan menggunakan menggunakan bahasa Indonesia agar mudah dipahami oleh anak

I. Definisi Operasional

Berikut ini beberapa penjelasan untuk istilah yang digunakan dalam penelitian ini:

1. Penelitian pengembangan adalah penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, teori pendidikan yang sudah ada atau menghasilkan suatu produk.
2. Pengembangan adalah suatu usaha untuk mengembangkan suatu produk model dan memvalidasi produk model yang dihasilkan.
3. *E-Comic* adalah suatu media yang dirancang secara sistematis dengan berpedoman kepada kurikulum yang berlaku dan dalam pengembangannya mengaplikasikan prinsip-prinsip pembelajaran sehingga program tersebut

memungkinkan peserta didik memahami materi pelajaran secara lebih mudah dan menarik.

4. Sosial budaya merupakan segala hal yang di ciptakan manusia dengan pikiran dan budi pekerti dalam kehidupan bermasyarakat. Sosial budaya atau kebudayaan adalah segala sesuatu atau tata nilai yang berlaku dalam sebuah masyarakat yang menjadi ciri khas dari masyarakat tersebut.
5. Anak usia dini adalah sebagai kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Mereka memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya dan diberikan stimulasi sesuai dengan tahap perkembangan Anak usia Dini. Anak usia dini sering dimaknai sebagai masa yang mengawali kehidupan manusia saat dewasa. Atas dasar inilah, penting adanya pembelajaran yang dapat mengoptimalkan kemampuan dan potensi anak. Sebagai pendidik, baik orang tua maupun guru harus menjadikan masa ini sebagai masa pembinaan, pengarahan, pembimbingan, dan pembentukan karakter yang baik (Hadisi, 2015). Selanjutnya, pembelajaran pada anak usia dini disampaikan dengan memperhatikan kebutuhan terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak (Junanto & Fajrin, 2020).