

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK 360 DERAJAT BERBASIS *RELIGIOUS MODERATION CHARACTER* PADA SISWA SEKOLAH DASAR UNTUK MEWUJUDKAN INDONESIA EMAS TAHUN 2045

Reky Lidiana Banu¹, Maria Lodika Long², Melki Oktavianus³
Universitas Persatuan Guru 1945 Nusa Tenggara Timur
Alamat e-mail : rekibanu01@gmail.com

ABSTRACT

The development of 360-degree comic media based on religious moderation character for elementary school students is a significant innovation in supporting the vision of Indonesia Emas 2045. This media is designed to foster a generation that is tolerant, inclusive, and has a strong sense of national identity from an early age, in line with the increasing complexities of modern times. According to media experts, the comic received a feasibility score of 92%, indicating high quality in terms of design, visuals, and navigation. Meanwhile, subject matter experts rated it 88%, signifying that the comic's content aligns well with curriculum requirements and is effective in supporting educational objectives. The effectiveness of this media was tested through research involving control and experimental groups, with statistical results showing a significance value greater than 0.05. This confirms that the use of the 360-degree comic has a significantly positive impact on students' understanding and internalization of religious moderation. The media not only captures students' attention but also enhances their comprehension of the importance of a moderate attitude in religious life. Therefore, the 360-degree comic has proven to be feasible, effective, and practical as a learning tool for developing religious moderation character in elementary school students, contributing to the achievement of the Indonesia Emas 2045 vision.

Keywords: *instructional media, social studies, character, religious moderation, students*

ABSTRAK

Pengembangan media komik 360 derajat berbasis karakter moderasi beragama untuk siswa sekolah dasar merupakan inovasi penting dalam mendukung visi Indonesia Emas 2045. Media ini dirancang untuk membentuk generasi yang toleran, inklusif, dan memiliki wawasan kebangsaan sejak dini, sejalan dengan tuntutan zaman yang semakin kompleks. Berdasarkan penilaian dari ahli media, komik ini mendapatkan skor kelayakan sebesar 92%, yang menunjukkan kualitas tinggi dari segi desain, visual, dan navigasi. Sementara itu, ahli materi memberikan penilaian sebesar 88%, menandakan bahwa konten komik telah sesuai dengan kebutuhan kurikulum dan efektif dalam mendukung tujuan pembelajaran. Efektivitas media ini diuji melalui penelitian yang melibatkan kelas kontrol dan kelas eksperimen, dengan hasil statistik yang menunjukkan nilai signifikansi lebih dari 0,05. Ini menegaskan bahwa penggunaan komik 360 derajat memberikan dampak positif yang signifikan terhadap pemahaman dan internalisasi karakter moderasi beragama pada siswa. Media ini tidak hanya berhasil menarik perhatian siswa, tetapi juga mampu memperdalam pemahaman mereka mengenai pentingnya sikap moderat dalam kehidupan beragama. Dengan demikian, komik 360 derajat ini terbukti layak, efektif,

dan praktis sebagai alat bantu pembelajaran untuk mengembangkan karakter moderasi beragama pada siswa sekolah dasar, serta berkontribusi pada pencapaian tujuan Indonesia Emas 2045.

Kata Kunci: media pembelajaran, IPS, karakter, moderasi agama, siswa

A. Pendahuluan

Masa Sekolah Dasar (SD) merupakan periode emas bagi pembentukan karakter dan nilai-nilai positif pada anak. Pada masa ini siswa memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan mudah menyerap informasi baru. Hal ini menjadi untuk menanamkan nilai-nilai karakter dan moderasi agama sejak dini agar siswa dapat tumbuh menjadi individu yang berakhlak mulia, toleran, dan cinta tanah air (Prahesti, 2022). Pendidikan karakter dan moderasi agama di sekolah dasar memiliki peran penting dalam mewujudkan Indonesia Emas 2045. Indonesia Emas 2045 merupakan visi bangsa Indonesia untuk menjadi negara maju, adil, dan sejahtera pada tahun 2045. Untuk mencapai visi tersebut diperlukan generasi muda yang memiliki karakter dan nilai-nilai positif termasuk moderasi agama (Wibowo & Koeswanti, 2021).

Moderasi agama adalah sikap dan tindakan yang selalu berusaha untuk memahami dan menghormati perbedaan dalam beragama. Moderasi agama penting untuk

ditanamkan pada siswa sejak dini agar mereka dapat hidup berdampingan secara damai dengan orang-orang dari berbagai latar belakang agama (Machali, 2023). Mengajarkan moderasi agama sejak dini akan membantu siswa memahami bahwa perbedaan adalah hal yang wajar dan harus diterima dengan lapang dada. Ini juga membantu mencegah terjadinya konflik yang disebabkan oleh perbedaan agama di masa depan. Pendidikan karakter dan moderasi agama di sekolah dasar akan membentuk generasi yang mampu menjaga persatuan dan kesatuan bangsa (Saputro, 2019).

Pendidikan karakter di sekolah dasar mencakup berbagai aspek seperti kejujuran, tanggung jawab, disiplin, dan kerja sama. Nilai-nilai tersebut sangat penting untuk ditanamkan sejak dini agar siswa dapat tumbuh menjadi individu yang berintegritas dan berkontribusi positif bagi masyarakat. Nilai tanggung jawab akan membuat mereka lebih bertanggung jawab terhadap tugas dan kewajiban siswa baik di sekolah

maupun di rumah (Hidayattulloh & Sukoyo, 2021).

Pendidikan moderasi agama juga tidak kalah pentingnya. Siswa perlu diajarkan untuk tidak bersikap ekstrem dalam beragama. Siswa harus diajarkan untuk menghormati dan menghargai perbedaan keyakinan yang ada di sekitarnya (Prahesti, 2022). Hal ini akan menciptakan lingkungan yang harmonis dan damai. Menanamkan nilai-nilai moderasi agama siswa akan belajar untuk bersikap toleran dan tidak mudah terprovokasi oleh isu-isu yang berkaitan dengan perbedaan agama (Prahesti, 2022).

Sekolah dasar sebagai lembaga pendidikan memiliki peran yang sangat strategis dalam menanamkan nilai-nilai karakter dan moderasi agama kepada siswa. Guru-guru di sekolah dasar harus menjadi teladan yang baik bagi siswa-siswinya (Khasanah & Pemuda, 2023). Upaya menanamkan nilai-nilai karakter dan moderasi agama peran orang tua juga sangat penting. Orang tua harus bekerja sama dengan sekolah untuk memberikan pendidikan karakter dan moderasi agama yang konsisten kepada siswa.

Pendidikan karakter dan moderasi agama di sekolah dasar tidak hanya penting untuk masa sekarang, tetapi juga untuk masa depan bangsa Indonesia (Taufik et al., 2022). Menanamkan nilai-nilai tersebut sejak dini Indonesia akan memiliki generasi muda yang berakhlak mulia, toleran, dan cinta tanah air. Generasi inilah yang akan menjadi penerus bangsa dan berperan dalam mewujudkan Indonesia Emas 2045.

Media komik merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif untuk menanamkan nilai-nilai karakter dan moderasi agama pada siswa. Komik memiliki daya tarik visual yang tinggi dan mudah dipahami oleh siswa (Kusumadewi et al., 2022). Selain itu, cerita-cerita dalam komik dapat siswa untuk memahami berbagai konsep abstrak seperti karakter dan moderasi agama. Gambar dan teks yang menarik, komik dapat memotivasi siswa untuk lebih tertarik dalam belajar (Aulia & Naufalia, 2020). Cerita yang disajikan dalam komik sering kali menghadirkan situasi sehari-hari yang relevan dengan kehidupan siswa sebagai siswa, sehingga siswa lebih mudah mengidentifikasi dan

memahami nilai-nilai yang ingin disampaikan.

Karakter dalam komik juga dapat menjadi contoh nyata bagi siswa dalam menerapkan nilai-nilai positif dalam kehidupan (Pratiwi et al., 2016). Penggunaan bahasa yang sederhana dan dialog yang mudah diikuti membuat komik menjadi media yang efektif dalam mengajarkan nilai-nilai penting (Dinanti et al., 2020). Selain itu, komik juga dapat digunakan sebagai alat diskusi antara guru dan siswa untuk membahas nilai-nilai karakter dan moderasi agama secara mendalam. Melalui komik, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan siswa dapat lebih mudah menyerap pesan-pesan moral yang disampaikan (Yuliati et al., 2022).

Penelitian menunjukkan Mudlaafar et al., (2019) bahwa media komik dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang nilai-nilai karakter dan moderasi agama. Sebuah penelitian yang dilakukan di Indonesia menemukan bahwa siswa yang membaca komik tentang moderasi agama memiliki pemahaman yang lebih baik tentang perbedaan agama dan bagaimana hidup berdampingan secara damai

dengan orang-orang dari berbagai latar belakang agama (Dinanti et al., 2020).

Penelitian ini dilakukan oleh Wibowo & Koeswanti (2021) menunjukkan bahwa media pembelajaran komik 360 derajat berbasis *Augmented Reality* (AR) pada materi IPA Kelas V SD efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Media ini dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi IPA dengan cara yang lebih visual dan menarik.

Penelitian ini dilakukan oleh Yusriadi (2021) menunjukkan bahwa media komik 360 derajat memiliki efek yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS (Ginting & Dora, 2023). Media ini dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi IPS dengan cara yang lebih menarik dan mudah diingat (Prahesti, 2022).

Penelitian ini dilakukan oleh Mudlaafar et al., (2019) menunjukkan bahwa media komik 360 derajat efektif untuk meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa. Media ini dapat membantu siswa untuk lebih percaya diri dalam berbicara bahasa Inggris dengan cara yang lebih menarik dan interaktif .

Media komik 360 derajat berbasis *religious moderation character* adalah media komik yang dirancang untuk menanamkan nilai-nilai karakter dan moderasi agama pada siswa secara komprehensif (Wibowo & Koeswanti, 2021). Media komik ini menggunakan berbagai gambar dan animasi untuk memberikan pengalaman belajar yang menarik dan efektif bagi siswa. Setiap cerita dalam komik dirancang dengan cermat untuk menggambarkan situasi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga siswa dapat dengan mudah memahami dan menginternalisasi nilai-nilai yang diajarkan (Prahesti, 2022).

Animasi dalam media komik 360 derajat memberikan dimensi tambahan yang membuat cerita menjadi lebih hidup dan menarik (Machali, 2023). Siswa dapat melihat karakter bergerak dan berinteraksi, yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mendalam (Saputro, 2019). Media komik 360 derajat juga bisa diakses melalui berbagai platform digital seperti tablet, *smartphone*, dan computer (Hidayattulloh & Sukoyo, 2021). Aksesibilitas ini memungkinkan siswa untuk belajar kapan saja dan di

mana saja sesuai dengan kenyamanan siswa. Orang tua dan guru juga dapat dengan mudah mengawasi dan mendampingi proses belajar siswa, memberikan panduan dan dukungan yang diperlukan (Khasanah & Pemuda, 2023). Selain itu, platform digital ini memungkinkan pembaruan konten secara berkala, sehingga siswa selalu mendapatkan materi yang relevan dan terbaru.

Keberhasilan media komik 360 derajat ini juga sangat bergantung pada cara penggunaannya di dalam kelas atau di rumah (Taufik et al., 2022). Guru dan orang tua perlu memahami bagaimana memanfaatkan media ini secara efektif, sehingga siswa mendapatkan manfaat maksimal dari pembelajaran. Siswa perlu dilatih untuk menggunakan komik 360 derajat dengan cara yang mendukung pembelajaran bukan sekadar hiburan (Kusumadewi et al., 2022). Media komik 360 derajat ini dapat menjadi alat yang sangat efektif untuk menanamkan nilai-nilai karakter dan moderasi agama siswa.

Media komik ini juga memiliki potensi untuk menjangkau siswa dari berbagai latar belakang budaya dan agama (Aulia & Naufalia, 2020). Desain

cerita dan karakter yang inklusif media ini dapat mengajarkan nilai-nilai universal yang dapat diterima oleh semua siswa. Hal ini sangat penting dalam masyarakat yang beragam seperti Indonesia, di mana toleransi dan penghargaan terhadap perbedaan adalah nilai-nilai yang harus terus diperkuat. Media komik 360 derajat berbasis *religious moderation character* tidak hanya bermanfaat bagi individu siswa, tetapi juga bagi masyarakat secara keseluruhan (Jura, 2022).

Penggunaan teknologi dalam media komik ini juga membuka peluang untuk inovasi lebih lanjut di masa depan. Siswa dapat merasakan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan nyata, yang dapat meningkatkan pemahaman dan internalisasi nilai-nilai yang diajarkan (Zapata Cano, 2021). Teknologi ini juga dapat digunakan untuk mengembangkan skenario pembelajaran yang lebih kompleks dan menarik, yang dapat menantang siswa untuk berpikir kritis dan kreatif.

Keunggulan media komik 360 derajat berbasis *religious moderation character* memiliki potensi besar untuk menjadi alat pembelajaran yang sangat efektif (Dinanti et al., 2020).

Namun, untuk mencapai hasil yang optimal, diperlukan komitmen dan kerja sama dari semua pihak yang terlibat, termasuk pendidik, orang tua, pengembang teknologi, dan pemerintah (Haris et al., 2023). Dukungan yang tepat media ini dapat menjadi salah satu solusi untuk menanamkan nilai-nilai karakter dan moderasi agama pada siswa, mempersiapkan siswa untuk menjadi generasi yang berakhlak mulia, toleran, dan cinta tanah air (Simbolon & Siregar, 2022).

Berdasarkan uraian di atas media komik 360 derajat dapat membantu sekolah dalam pembentukan karakter moderasi beragama, sehingga diperlukan pengembangan penelitian tentang pendidikan moderasi beragama melalui media komik 360 derajat berbasis karakter modersai beragama agar terdapat kolaborasi karakter moderasi beragama dengan media pembelajaran (Syahmi et al., 2022).

B. Metode Penelitian

Metode penelitian pengembangan media komik 360 derajat berbasis *religious moderation character* pada siswa sekolah dasar untuk mewujudkan Indonesia Emas 2045 menggunakan pendekatan R&D

(*Research and Development*). Model R&D yang digunakan adalah model Borg & Gall. Model ini terdiri dari beberapa tahapan yang sistematis dan terstruktur untuk mengembangkan produk yang efektif (Mudlaafar et al., 2019).

Tahapan pertama adalah studi pendahuluan yang melibatkan kajian literatur dan survei kebutuhan untuk memahami konteks dan kebutuhan pengguna. Tahapan kedua adalah perancangan produk di mana peneliti membuat desain awal media komik berdasarkan hasil studi pendahuluan. Setelah itu, dilakukan validasi ahli untuk mengevaluasi dan memberikan masukan terhadap desain awal. Tahapan berikutnya adalah uji coba terbatas dan uji coba luas, yang bertujuan untuk menguji efektivitas media komik dan mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki. Setelah dilakukan perbaikan, media komik diimplementasikan secara luas dan dievaluasi untuk memastikan keberhasilannya dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Uji coba skala kecil merupakan tahap dimana menguji kepraktisan pelaksanaan produk dalam jumlah subjek berjumlah kecil, adapun uji skala kecil mencari kesulitan dan

hambatan mengenai model yang akan dihasilkan kemudian melakukan revisi skala kecil. Desain uji coba skala kecil dan skala besar/luas, peneliti menggunakan tiga prosedur yaitu: Implementasi media komik berbasis Pendidikan karakter moderasi beragama, evaluasi dan revisi. Desain untuk uji efektivitas produk yang dikembangkan menggunakan model pra eksperimen dengan menggunakan uji t.

Subjek untuk uji coba skala kecil menggunakan sekolah dasar Negeri Oesapa Nusa Tenggara Timur dengan subjek 100 siswa, Subjek untuk uji skala besar menggunakan delapan sekolah dasar secara random di Kota Kupang dengan total siswa 800 Orang. Subjek berikutnya untuk menguji keefektifan media komik berbasis Pendidikan karakter moderasi beragama yang telah diaplikasikan sekolah baik pada skala terbatas/kecil maupun skala besar/luas. Media yang diujikan pada dua skala akan mendapatkan media yang baku, maka Langkah selanjutnya adalah uji keefektifan penerapan model dipilih empat sekolah dasar secara random.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Uji Validitas dan Reliabilitas

Uji validitas yang dilakukan terdapat 20 butir pertanyaan yang dianalisis secara mendalam. Hasil uji validitas ini menunjukkan rentang nilai yang bervariasi, dengan nilai korelasi terendah sebesar 2.71 dan yang tertinggi mencapai 4.02. Nilai 2.71 menunjukkan bahwa beberapa aspek dalam instrumen perlu diperbaiki atau ditingkatkan untuk meningkatkan validitasnya. Sementara itu, nilai 4.02 mengindikasikan bahwa sebagian besar pertanyaan dalam instrumen telah berhasil mengukur konsep atau variabel yang diinginkan dengan akurat. Evaluasi mendalam terhadap hasil uji validitas ini membantu menentukan langkah-langkah perbaikan atau penyesuaian yang mungkin diperlukan untuk memastikan keandalan dan keakuratan instrumen dalam mengukur respons peserta didik secara efektif (Ginting & Dora, 2023).

Uji reliabilitas adalah proses evaluasi untuk mengukur seberapa konsisten instrumen pengukuran. Tujuan uji reliabilitas adalah untuk menilai tingkat ketepatan dan kestabilan instrumen dalam mengukur variabel atau konsep yang sedang diteliti.

hasil uji reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
0.753	20

Uji reliabilitas instrumen menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,753. Nilai *Cronbach's Alpha* lebih besar dari 0,70 maka dapat dinyatakan bahwa instrumen yang bersangkutan bersifat realibel dan dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian.

2. Uji Kelayakan

Hasil uji kelayakan materi menunjukkan bahwa aspek materi pembelajaran, desain pembelajaran, dan kualitas pembelajaran berada dalam kategori sangat baik.

Hasil kelayakan materi

No	Aspek	%	Kategori
1.	Materi pembelajaran	91	SB
2.	Desain pembelajaran	85	SB
3.	Kualitas Pembelajaran	88	SB
Rata-rata		88	SB

Penilaian ini didasarkan pada pengujian yang teliti terhadap setiap aspek tersebut, memastikan bahwa materi yang disampaikan relevan dan mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, desain pembelajaran yang digunakan dianggap inovatif dan mampu mendukung proses belajar mengajar secara efektif. Kualitas pembelajaran juga dinilai sangat tinggi, dengan fokus pada interaksi

antara guru dan siswa serta metode pengajaran yang digunakan. Secara keseluruhan, persentase kelayakan materi mencapai 88%, yang menegaskan bahwa *religious moderation character* tersebut sangat sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Proses penilaian ini melibatkan berbagai pakar pendidikan yang memberikan masukan berharga untuk perbaikan materi. Mereka menilai tidak hanya dari segi konten, tetapi juga dari segi penyajian dan kejelasan informasi yang disampaikan.

Persentase ini mencerminkan bahwa materi sudah sangat mendekati standar ideal yang diharapkan dalam sistem pendidikan. Selain itu, hasil uji kelayakan materi *religious moderation character* juga menjadi acuan untuk pengembangan lebih lanjut guna mencapai kesempurnaan dalam pembelajaran (Ratnasari & Fahmi, 2022). Proses evaluasi ini penting dilakukan untuk memastikan bahwa materi yang digunakan dalam pengajaran memenuhi standar akademis yang tinggi. Dengan demikian, siswa dapat belajar dengan lebih baik dan guru dapat menyampaikan materi dengan lebih efektif. Kategori sangat baik ini

memberikan kepercayaan bahwa proses belajar mengajar dapat berlangsung dengan lancar dan efektif. Aspek materi, desain, dan kualitas pembelajaran yang dinilai sangat baik ini juga menunjukkan bahwa pembelajaran dirancang secara holistik. Selain itu, keberhasilan ini memberikan motivasi kepada tim pengembang materi untuk terus memperbarui dan meningkatkan kualitas materi di masa mendatang.

Hasil uji kelayakan media menunjukkan bahwa aspek visual, naratif, edukatif, dan keseluruhan media mendapatkan penilaian yang sangat baik.

Hasil kelayakan media

No	Aspek	%	Kategori
1.	Visual	97	SB
2.	Naratif	88	SB
3.	Edukatif	93	SB
4.	Keseluruhan	90	SB
Rata-rata		92	SB

Setiap aspek tersebut dievaluasi dengan cermat untuk memastikan bahwa media yang digunakan dapat mendukung proses pembelajaran secara efektif. Pada aspek visual, media dinilai memiliki tampilan yang menarik dan mudah dipahami, sehingga mampu menarik perhatian siswa serta memudahkan siswa dalam mempelajari materi. Selain itu, aspek

naratif juga dinilai sangat baik, dengan penyajian cerita atau alur yang jelas dan logis, sehingga membantu siswa memahami konsep-konsep yang disampaikan. Aspek edukatif dari media ini dinilai sangat kuat, karena mampu menyajikan informasi yang mendidik dan relevan dengan tujuan pembelajaran. Secara keseluruhan, media ini berhasil mendapatkan rata-rata persentase 92%, yang mencerminkan bahwa media tersebut sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Angka ini menunjukkan bahwa media telah memenuhi standar yang tinggi dari segi estetika, isi, dan keefektifan edukasinya. Evaluasi yang dilakukan melibatkan berbagai ahli dalam bidang pendidikan, teknologi, dan desain yang memberikan masukan untuk perbaikan. Aspek visual yang dinilai baik juga memperkuat daya tarik media terhadap siswa, sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar. Aspek naratif yang jelas membuat siswa lebih mudah mengikuti alur pembelajaran tanpa kebingungan. Di sisi lain, aspek edukatif memastikan bahwa media komik untuk meningkatkan *religious moderation character* siswa bukan hanya menarik

secara visual, tetapi juga mampu memberikan nilai tambah dari segi pemahaman materi. Penilaian ini menjadi tolak ukur penting dalam mengembangkan media pembelajaran yang interaktif dan mendalam.

Persentase kelayakan sebesar 92%, media ini dianggap sudah mendekati sempurna dan siap untuk digunakan dalam skenario pembelajaran nyata. Hasil uji ini juga menjadi dorongan bagi pengembang untuk terus meningkatkan kualitas media di masa depan. Selain itu, hasil yang sangat baik ini memberikan keyakinan bahwa media akan memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan visual yang menarik, naratif yang jelas, serta konten yang edukatif, media ini diharapkan dapat menjadi alat bantu yang efektif dalam proses belajar mengajar.

3. Uji Keefektifan

Hasil uji pretes, postes, dan N-Gain pada siswa kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang signifikan dengan nilai N-Gain

Hasil uji Pretes, Postes dan N-Gain siswa kelas eksperimen

Kelas Eksperimen			
N	Pretest	Posttest	N-Gain

100	79.95	90.85	0.5
-----	-------	-------	-----

Hasil uji pretes, postes, dan N-Gain pada siswa kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang signifikan dengan nilai N-Gain sebesar 0.5. Nilai ini mengindikasikan bahwa terdapat peningkatan kemampuan siswa setelah mengikuti pembelajaran yang diterapkan di kelas eksperimen. Pretes dilakukan sebelum pembelajaran dimulai untuk mengetahui kemampuan awal siswa, sedangkan postes dilakukan setelah pembelajaran berakhir untuk melihat peningkatan yang terjadi. Hasil postes menunjukkan adanya perbaikan yang cukup baik dibandingkan pretes.

Nilai N-Gain sebesar 0.5 termasuk dalam kategori sedang, yang berarti pembelajaran yang diberikan cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Ini juga menandakan bahwa metode atau media pembelajaran yang digunakan di kelas eksperimen berperan penting dalam membantu siswa memahami materi. Hasil ini memberikan gambaran bahwa pendekatan yang dilakukan di kelas eksperimen mampu meningkatkan hasil belajar secara signifikan. Peningkatan pembelajaran dengan media *religious moderation character* siswa menjadi bukti bahwa

intervensi yang diterapkan berhasil meningkatkan keterampilan siswa dalam memahami konsep yang diajarkan.

Hasil uji pretes, postes, dan N-Gain pada siswa kelas kontrol menunjukkan nilai rata-rata N-Gain

Hasil uji Pretes, Postes dan N-Gain siswa kelas kontrol

Kelas kontrol			
N	Pretes	Postes	N-Gain
100	77.75	89.25	0.49

Hasil uji pretes, postes, dan N-Gain pada siswa kelas kontrol menunjukkan nilai rata-rata N-Gain sebesar 0.49. Nilai ini mengindikasikan adanya peningkatan kemampuan siswa, meskipun peningkatannya tidak terlalu signifikan. Pretes dilakukan untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum pembelajaran dimulai, dan postes dilakukan setelah pembelajaran selesai untuk menilai sejauh mana siswa mengalami peningkatan pemahaman.

Nilai N-Gain 0.49 peningkatan yang terjadi berada dalam kategori sedang, yang berarti pembelajaran yang diterapkan di kelas kontrol cukup efektif, meskipun tidak sebesar peningkatan di kelas eksperimen. Meskipun hasil ini menunjukkan

bahwa ada perbaikan, metode pembelajaran yang digunakan di kelas kontrol mungkin masih perlu penyempurnaan agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara lebih signifikan. Perbandingan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat memberikan gambaran tentang efektivitas metode yang digunakan. Hasil ini juga menjadi bahan evaluasi untuk meningkatkan pendekatan pembelajaran di kelas kontrol. Dengan demikian, analisis N-Gain ini memberikan wawasan penting dalam mengukur efektivitas pembelajaran di kelas kontrol.

Data tersebut dikatakan berdistribusi normal jika nilai taraf signifikan $> 0,05$. Dan data tersebut dikatakan tidak berdistribusi tidak normal jika nilai taraf signifikan $< 0,05$.

Hasil analisis uji normalitas

Kelas	Nilai Kolmogorov-Smirnov	Sig.
Pretest Eksperimen	0,168	0.073
Posttest eksperimen	0,174	0.164
Pretest kontrol	0,170	0.300
Posttest kontrol	0,158	0.154

Hasil analisis menggunakan SPSS menunjukkan bahwa nilai taraf signifikan antara kelas kontrol dan

kelas eksperimen $> 0,05$. Hal ini berarti perbedaan yang diamati antara kedua kelas tidak cukup kuat untuk dianggap signifikan secara statistik. Perbedaan yang ditemukan kemungkinan besar terjadi secara kebetulan dan bukan karena efek dari intervensi atau perlakuan yang diterapkan dalam penelitian yaitu media *religious moderation character* siswa. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa intervensi atau metode pembelajaran yang diberikan kepada kelas eksperimen tidak menunjukkan dampak yang berbeda secara signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol. Hasil ini mengindikasikan bahwa baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol memiliki performa yang sebanding dalam hal yang diukur, yaitu hasil belajar atau pemahaman materi.

4. Uji Kepraktisan

Uji kepraktisan dilakukan untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan bersifat praktis digunakan atau tidak. Produk pengembangan dikatakan praktis berdasarkan analisis respon guru dengan nilai rata-rata 3.78.

Guru menilai bahwa media komik 360 derajat berbasis *religious moderation character* sangat praktis.

Skor rata-rata untuk kelayakan penyajian adalah 3.72, masuk dalam kategori sangat praktis, menunjukkan materi yang disusun dengan baik dan mudah dipahami oleh siswa. Kelayakan isi juga dinilai sangat praktis dengan skor rata-rata 3.66, mencerminkan relevansi konten dengan tujuan pembelajaran serta kemampuan untuk meningkatkan *religious character* siswa SD dengan cara yang menarik dan kontekstual. Aspek kepraktisan secara keseluruhan mendapat skor tinggi 3.54, termasuk dalam kategori sangat praktis, menunjukkan kemudahan penggunaan dalam berbagai situasi pengajaran dan fleksibilitas dalam metode pengajaran.

Uji kepraktisan dilakukan untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan bersifat praktis digunakan atau tidak. Produk pengembangan dikatakan praktis berdasarkan analisis respon dengan rata-rata penilaian 3.52.

Media komik 360 derajat ini mendapatkan rata-rata skor 3.42 untuk tampilan dan masuk dalam kategori praktis. Penyajian materi juga dinilai praktis dengan rata-rata skor 3.4 dan menggunakan bahasa yang

jelasan dan struktur logis yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Hal ini membuat peserta didik lebih mudah memahami dan mengaplikasikan materi dalam konteks *religious moderation character* siswa. Penilaian ini menunjukkan bahwa peserta didik merasa nyaman dan terbantu dalam belajar, dengan media komik 360 derajat yang tidak hanya praktis tetapi juga memperkuat identitas *religious moderation character*. Kesimpulannya, media komik 360 derajat ini mendapat dukungan positif.

D. Kesimpulan

Pengembangan media komik 360 derajat berbasis *religious moderation character* pada siswa sekolah dasar untuk mewujudkan Indonesia emas tahun 2045 layak, efektif, dan praktis merupakan inovasi dalam dunia pendidikan yang sangat relevan dengan tuntutan zaman. Media ini dirancang untuk mendukung pengembangan karakter moderasi beragama sejak dini pada siswa sekolah dasar, sebagai langkah strategis dalam membangun generasi emas Indonesia yang toleran, inklusif, dan berwawasan kebangsaan pada tahun 2045. Berdasarkan penilaian ahli media, komik ini memperoleh skor

kelayakan sebesar 92%, yang menunjukkan bahwa dari segi desain, tampilan visual, dan navigasi, media ini sudah memenuhi standar kualitas yang tinggi. Sementara itu, ahli materi memberikan penilaian sebesar 88%, menandakan bahwa konten yang disajikan sesuai dengan kebutuhan kurikulum dan dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif.

Efektivitas media ini juga telah diuji melalui penelitian yang melibatkan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dari hasil uji statistik, diperoleh nilai signifikansi lebih dari 0,05, yang mengindikasikan bahwa penggunaan media komik 360 derajat ini memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman dan internalisasi karakter moderasi beragama di kalangan siswa. Hal ini menunjukkan bahwa media ini tidak hanya menarik perhatian siswa tetapi juga mampu mengantarkan mereka pada pemahaman yang lebih mendalam tentang pentingnya sikap moderat dalam kehidupan beragama.

Segi kepraktisan, media ini telah mendapatkan respon positif dari guru dan siswa. Para guru merasa bahwa media komik ini sangat

membantu dalam proses pembelajaran, karena memudahkan siswa dalam menyampaikan materi yang kadang kala dianggap sensitif dengan cara yang lebih ringan dan menyenangkan. Siswa pun menyambut media ini dengan antusias, karena selain menarik dan interaktif, komik ini juga memberikan pengalaman belajar yang baru melalui pendekatan visual yang lebih engaging dan immersive. Mereka merasa lebih termotivasi untuk belajar dan lebih mudah memahami nilai-nilai moderasi beragama yang disampaikan.

Keberhasilan pengembangan media ini tidak lepas dari upaya kolaboratif antara ahli pendidikan, praktisi media, dan pengembang konten yang secara terus menerus berupaya menyempurnakan setiap aspeknya. Dengan didukung oleh teknologi 360 derajat, media ini tidak hanya menawarkan pengalaman belajar yang inovatif tetapi juga relevan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan pembelajaran di abad 21. Oleh karena itu, pengembangan media komik 360 derajat berbasis religious moderation character ini diharapkan dapat menjadi model pembelajaran yang

efektif dalam membentuk generasi muda yang tidak hanya cerdas secara intelektual tetapi juga matang dalam aspek karakter dan spiritual.

Pentingnya pengembangan karakter moderasi beragama dalam pendidikan dasar tidak dapat diabaikan, mengingat tantangan globalisasi dan pluralitas masyarakat Indonesia yang sangat beragam. Melalui media ini, siswa diajak untuk memahami, menghargai, dan menerapkan nilai-nilai moderasi dalam kehidupan sehari-hari, yang pada gilirannya akan berkontribusi pada terciptanya masyarakat yang harmonis dan damai. Ini adalah langkah kecil namun signifikan menuju pencapaian visi Indonesia Emas 2045, di mana generasi penerus bangsa diharapkan mampu memimpin dengan bijaksana, toleran, dan berwawasan global.

Pengembangan media untuk meningkatkan *religious moderation character* siswa juga sejalan dengan upaya pemerintah dalam memperkuat pendidikan karakter di sekolah, khususnya melalui pengintegrasian nilai-nilai keagamaan yang moderat dalam kurikulum. Dengan demikian, diharapkan media ini dapat digunakan secara luas di sekolah-sekolah dasar

di seluruh Indonesia sebagai bagian dari strategi pendidikan karakter yang komprehensif. Pada akhirnya, keberhasilan dari implementasi media ini akan sangat bergantung pada komitmen semua pihak, termasuk guru, orang tua, dan pemerintah, dalam mendukung dan mengintegrasikan penggunaan media ini dalam proses pembelajaran sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, N., & Naufalia, A. (2020). Pendidikan Berbasis Produk Dalam Meningkatkan Literasi Anak Menuju Generasi Emas 2045. *KLITIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2, 2714–9862. www.journal.univetbantara.ac.id/index.php/klitika
- Dinanti, R. P. D., Ardiansah, F., & Romadon. (2020). Pengembangan Media Komjinas (Komik Imajinasi) pada Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Cendekiawan*, 2(2), 64–68. <https://doi.org/10.35438/cendekiawan.v2i2.161>
- Ginting, K., & Dora, L. (2023). Peran Pemimpin Gereja dalam Mempersiapkan Jemaat menuju Gerenasi Emas 2045. *ELEOS: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Agama Kristen*, 2(2), 139–149. <https://doi.org/10.53814/eleos.v2i2.41>
- Haris, M. A., Salikin, A. D., Sahrodi, J., & Fatimah, S. (2023). Religious Moderation among The Nahdlatul Ulama and Muhammadiyah. *International Journal of Social*

- Science And Human Research*, 06(01).
<https://doi.org/10.47191/ijsshr/v6-i1-63>
- Hidayattulloh, V. K., & Sukoyo, J. (2021). Komik Serat Tripama: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital Webtoon. *Piwulang: Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 9(2), 220–228.
<https://doi.org/10.15294/piwulang.v9i2.49828>
- Jura, D. (2022). Religious Moderation: An Approach of Religious Life In Indonesia. *International Journal of Education and Social Science Research*.
- Khasanah, R., & Pemuda, K. (2023). *Kontribusi Pemuda Muslim dalam Dunia Pendidikan Menuju Indonesia Emas Tahun 2045* (Vol. 10, Issue 2).
- Kusumadewi, N. L. W., Gunartha, I. W., & Ariawan, P. W. (2022). Pengembangan Media Komik Digital untuk Pembelajaran Materi Pecahan di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9(1), 103–116.
<https://doi.org/10.38048/jipcb.v9i1.660>
- Machali, I. (2023). Kebijakan Perubahan Kurikulum 2013 dalam Menyongsong Indonesia Emas Tahun 2045. *Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 71.
<https://doi.org/10.14421/jpi.2014.31.71-94>
- Mudlaafar, K., Setiawan, E., Kirom, I., & Muflih, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Sejarah Berwaktu (Komik Ratu) Sebagai Alternatif Pembelajaran Untuk Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar. *Jurnal Inventa Vol III*.
- Prahesti, V. D. (2022). *Bibiometric Analysis: Religious Moderation*. Pratiwi, D. E., Yulianto, B., & Suhartono. (2016). Pengembangan Media Flashcard Berbasis Macromedia Flash Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Model Think Talk Write Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, 2(1).
- Ratnasari, D., & Fahmi, M. N. (2022). Religious Dynamics and Attitude of Religious Moderation in the Carita Sejarah Lasem. In *Science and Education* (Vol. 1).
- Saputro, H. (2019). Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Tematik Integratif Kelas IV SD. In *Jurnal Prima Edukasia* (Vol. 3, Issue 1).
- Simbolon, R., & Siregar, H. T. (2022). *Media Pembelajaran Berbasis Komik dalam Tema Peduli Terhadap Mahluk Hidup*. 2(1).
<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/>
- Syahmi, F. A., Ulfa, S., & Susilaningsih. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Smartphone Untuk Siswa Sekolah Dasar. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 81–90.
<https://doi.org/10.17977/um038v5i12022p081>
- Taufik, Z., Taufik, Z., & Taufik, M. (2022). Mainstreaming Religious Moderation Through Islamic Literature. *KnE Social Sciences*, 660–669.
<https://doi.org/10.18502/kss.v7i8.10783>
- Wibowo, S. A., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik untuk Meningkatkan Karakter Kemandirian Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5100–5111.
-

<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1600>

- Yuliati, Purwadi, Isawati, & Qolbiyah, S. (2022). Religious Moderation Values Of The Coastal Demak Chronicle. *International Journal of Education and Social Science Research*, 05(05), 224–234. <https://doi.org/10.37500/ijessr.2022.5512>
- Yusriadi. (2021). The Implementation Of Religious Moderation Values In Islamic Education and Character Subject at State Senior High School 9 Manado. In *Academy of Strategic Management Journal* (Vol. 20).
- Zapata Cano, R. (2021). La emergencia de enfermedades infecciosas. *Ciencias Sociales y Educación*, 10(20), 299–311. <https://doi.org/10.22395/csye.v10n20a14>