

## Analisis materi Resolusi Konflik melalui E-Comic

**Muhammad Ramez, Susi Fitria Dewi, Azwar Ananda, Ideal Putra,**

Prodi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan  
FIS Universitas Negeri Padang

Co-Author: **Susi Fitria Dewi**

E-mail: susifd@fis.unp.ac.id

### **ABSTRAK**

*Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan E-Comic pada pembelajaran inovatif dalam bentuk materi-materi mata kuliah resolusi konflik di Program studi PPKn FIS UNP yang memenuhi kriteria valid dan layak digunakan. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model 4-D yang terdiri atas pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebarluasan. Subjek pada penelitian ini adalah mahasiswa Prodi PPKn FIS UNP angkatan 2020 yang mengambil mata kuliah resolusi konflik. Instrument penelitian menggunakan format instrument penilaian skala likert. Analisis data menggunakan formula Aiken's untuk uji konten validitas dan intraclass correlation coefficients (ICC) untuk uji reliabilitas antar rater. Hasil penelitian E- pada pembelajaran inovatif dalam bentuk materi-materi Mata Kuliah Resolusi Konflik di Jurusan PPKN FIS UNP memenuhi kriteria valid. Nilai kevalidan dari E-Comic pada aspek penilaian media memiliki nilai indeks Aiken V rata-rata 0,909 dan dinyatakan sangat valid, Berdasarkan data yang didapatkan, ditemukan bahwa reliabilitas antar media rendah yaitu 0,314. Adapun pada aspek penilaian materi memiliki nilai indeks Aiken V rata-rata 0,900 dan dinyatakan sangat valid. Kemudian reliabilitas antar media rendah yaitu 0,364. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tes validasi E-Comic memiliki validitas cukup tinggi, dan reliabilitas antar rater cukup rendah.*

**Kata Kunci: e-Comic, pembelajaran inovatif, resolusi konflik**

### **ABSTRACT**

*This research includes development research also known as reserch and development research which aims to develop E-Comic (comic electronic model) on innovative learning in the form of conflict resolution course materials in the PPKn Department of FIS UNP that meet valid criteria and are suitable for use. This type of research is carried out using a 4-D model consisting of defining, designing, developing, and disseminating. The subject of this study was a student of PPKn FIS UNP class of 2020 who took a conflict resolution course. The research instrument uses a likert scale assessment instrument format. Data analysis used Aiken's formula for validity content tests and intraclass correlation coefficients (ICC) for inter-rater reliability tests. The results of the E-Comic research (electronic comic model) on Innovative Learning in the Form of Conflict Resolution Course Materials in the PPKN FIS UNP Department met the*

*valid criteria, where the validity value of the E-Comic (electronic comic model) in the aspect of media assessment had an average Aiken V index value of 0.909 and was declared very valid, based on the data obtained, it was found that the reliability between media was low, namely 0.314. As for the material assessment aspect, it has an average Aiken V index value of 0.900 and is declared very valid, based on the data obtained, it was found that the reliability between media is low, namely 0.364. It can be concluded that the validation test of E-Comic (electronic model of comics) has a fairly high validity, and the reliability between raters is quite low.*

**Keywords: E-Comic, Innovative Learning, Conflict Resolution**



This work is licensed under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License. ©2023 by author.

## PENDAHULUAN

Berdasarkan fakta dilapangan bahwa pembelajaran mata kuliah resolusi konflik di Jurusan PPKn FIS UNP masih menggunakan metode media pembelajaran menggunakan perantara PPT, Word, google Classroom, pengiriman lewat WhatsApp, elearning 2 UNP, dan lainnya. Dan peneliti tertarik ingin mengembangkan pembelajaran model E-Comic atau model elektronik komik supaya model pembelajaran yang ditawarkan menjadi menarik.

Dari *Grandtour* yang peneliti lakukan ditambah dengan wawancara yang didapat, maka diperoleh kesimpulan bahwasanya variasi file yang di share ke dalam elearning 2 UNP yang sering digunakan ialah *Microsoft Word, PowerPoint, WhatsApp, Google Classrom, Zoom, Email*, dan belum pernah ada dosen yang menggunakan sumber pembelajaran dalam bentuk media desain *E-Comic* oleh karena itu diperlukan inovasi media pembelajaran baru dalam bentuk *E-Comic*. Dimana mahasiswa jurusan PPKn FIS UNP Tahun Masuk 2020 yang mengikuti pembelajaran melalui *platform online elearning 2 UNP* merasakan kejenuhan dan kebosanan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan data diatas, maka perlu adanya usaha memvariasikan pengembangan desain media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan memadukan antara unsur visual dan digital melalui media *E-Comic*, serta adanya pilihan variasi media pembelajaran yang ditawarkan di *platform online elearning 2 UNP* dalam perkuliahan oleh mahasiswa pada materi pembelajaran resolusi konflik. Oleh karena itu, peneliti menggali lebih dalam lagi dan melakukan tindak lanjut dalam hal pengembangan media *E-Comic* (model elektronik komik).

Penelitian ini sudah pernah diteliti sebelumnya oleh mahasiswa PPKn Universitas Negeri Padang (Amdrean Ruseffendi, 2010) yang berjudul "pengembangan media komik dalam mata pelajaran PPKn di

SMPN 6 Padang". Hasil dari penelitian komik mempunyai daya tarik tersendiri dalam proses pembelajaran karena terdapat gambar-gambar yang menarik dan kata-kata yang singkat dan jelas. Dengan adanya model komik yang berbasis kurikulum 2013, hendaknya dapat mempermudah guru mentransfer nilai dan moral yang diharapkan pendidikan Indonesia.

Selanjutnya Penelitian dilakukan oleh mahasiswa Sosiologi UNP (Rahma Nella, 2020) yang berjudul "pengembangan media komik pada mata pelajaran sosiologi untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi konflik sosial dikelas X1 SMAN 1 Payakumbuh", dimana hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa komik efektif digunakan sebagai media pembelajaran dan meningkatkan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran Sosiologi.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan desain media pembelajaran E-Comic yang teruji dan layak digunakan dalam materi pembelajaran resolusi konflik di jurusan PPKn FIS UNP dan untuk menghasilkan desain media pembelajaran yang bervariasi untuk di digunakan pada materi pembelajaran resolusi konflik di jurusan PPKn FIS UNP. Adapun yang membedakan pada penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu penelitian ini lebih focus kepada pembuatan desain media E-Comic dalam materi pembelajaran resolusi konflik yang diharapkan mempunyai daya tarik tersendiri dalam proses pembelajaran. Komik yang dihasilkan berupa E-Comic. Selain itu E-Comic ini juga bisa diakses oleh masyarakat umum bukan hanya mahasiswa saja.

Pengembangan E-Comic sebagai media pembelajaran menjadi alternatif dengan pengemasannya yang visual dan gambar yang menarik. Sehingga terasa sangar dekat dengan mahasiswa yang telah familiar dan lekat dengan perkembangan teknologi. E-Comic dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca (Sudjana dan Rivai, 2013).

Selaras dengan pengertian E-Comic menurut (Daryanto, 2016), E-Comic merupakan sebuah bentuk animasi serta mengungkapkan karakter dan menerapkan cerita dalam urutan yang erat kaitannya dengan gambar dan dirancang untuk menghibur pembaca. Adapun E-Comic didefinisikan sebagai gambar serta lambang yang disusun secara berdampingan dan dalam urutan baca tertentu dengan tujuan untuk menyampaikan informasi atau mencapai tanggapan keindahan dari pembacanya yang dikodekan kedalam format yang dapat dibaca oleh mesin. (Hakim, 2018)

Penggunaan E-Comic dalam pembelajaran berfungsi sebagai bentuk bacaan dimana peserta didik akan membacanya karena keunikan dan penyajian visualnya. Melalui bimbingan dari dosen/guru,

*E-Comic* dapat berfungsi sebagai jembatan untuk menumbuhkan minat baca (Sudjana dan Rivai, 2013). Jadi, *E-Comik* merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat membantu untuk merangsang minat dan pemahaman peserta didik saat proses pembelajaran.

Pengembangan media komik berbentuk *E-Comic* tersebut dapat bermanfaat untuk masyarakat umum khususnya untuk Mahasiswa PPKn FIS UNP pada materi Resolusi Konflik. Media *E-Comic* juga menjadi solusi dan alternatif dari pengembangan media pembelajaran supaya lebih menarik dan menambah minat mahasiswa dalam proses pembelajaran. Adapun tenaga pendidik memerlukan inovasi terbaru dari media pembelajaran yang bervariasi supaya mahasiswa bisa lebih kreatif dalam pembelajaran. Menurut (Nurdyansyah, 2019) media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut (Jalinus dan Ambiyar, 2016) sejumlah kriteria khusus dalam memilih media pembelajaran yang tepat dirumuskan dalam satu kata *ACTION*, yaitu *akronim dari acces, Cost, Technology, Interactivity, Organization, dan Novelty*

Salah satu mata kuliah di jurusan PPKn adalah resolusi konflik. Sebelum masuk ke dalam pembahasan resolusi konflik, perlunya membahas mengenai defenisi konflik dan konsep konflik itu sendiri beserta penyelesaiannya. Menurut (Susi, 2017) konflik terjadi dikarenakan setiap individu dalam masyarakat memiliki kepentingan yang berbeda sehingga dalam pemenuhan kebutuhan menimbulkan konflik. Dengan adanya teori konflik dan konsep konflik akan bermanfaat terhadap tumbuhnya rasa toleransi antar masyarakat terutama masyarakat Indonesia yang beragam dengan perbedaan ras, suku, dan agama.

Menurut Mohd. Foad Sakdan dalam (Susi, 2017) menyatakan terdapat enam faktor yang menyebabkan konflik yaitu, faktor biologi, psikologi, demografi, geografi, sosial ekonomi, serta budaya. Adapun setiap faktor konflik yang sudah dipaparkan terdapat bahwa konflik ternyata ada dalam diri manusia, hasil interaksi dengan orang lain dan masyarakat sekitarnya. konflik yang ada dalam diri manusia berasal dari pada sifat menindas golongan yang kuat terhadap golongan yang lemah serta sifat memeras yang kaya terhadap yang miskin. Adapun interaksi seperti ini sengaja dilakukan guna memuaskan suatu pihak yang kuat.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Menurut (Thiagarajan Sivasailam, 1974) yang terdiri dari 4 tahap sebagai berikut *define (Pendefinisian)*, *design (perancangan)*, *develop (pengembangan)*, *desseminate* (penyebarluasan). Subjek pada penelitian ini adalah

mahasiswa PPKn angkatan 2020 yang mengambil mata kuliah resolusi konflik di fakultas ilmu sosial Universitas Negeri Padang. Instrumen penelitian yang digunakan ialah format penilaian skala likert meliputi lembar angket validasi materi dan angket validasi media. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi dan angket validitas media dan materi dari produk *E-Comic* atau model elektronik komik. Data dianalisis dengan menggunakan rumus Aiken V guna mendapatkan nilai validitas.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Tahap Pendefinisian (*Define*)

Analisis awal yang dilakukan yaitu observasi pada mahasiswa PPKn FIS UNP angkatan 2020. Observasi dilakukan bertujuan untuk memperoleh gambaran mengenai situasi dan kondisi keaktifan mahasiswa pada mata kuliah resolusi konflik berkaitan dengan penelitian pengembangan yang akan dilaksanakan. Observasi dilakukan dengan cara menyebarkan angket melalui *google form*. Hal-hal yang ditanyakan berupa pertanyaan media pembelajaran yang menarik bagi teman-teman mahasiswa, pendapat apabila terdapat media *E-Comic* sebagai media pembelajaran. Berdasarkan hasil dari angket *google form* didapatkan bahwa media *E-Comic* sangat menarik digunakan sebagai media pembelajaran pada mata kuliah Resolusi Konflik.

Tabel 1. Pendapat Mahasiswa PPKn Angkatan 2020 Apabila terdapat Media *E-Comic* Sebagai Media Pembelajaran

Suka	Suka sekali	Biasa saja	Tidak suka	Sangat tidak suka	%
44,4%	50%	5,6%			
Jumlah Suka Sekali:					50%

Tabel di atas menunjukkan bahwasanya pendapat mahasiswa PPKn FIS UNP angkatan 2022 yang mengambil mata kuliah Resolusi konflik 50% suka sekali dan tertarik dengan media *E-Comic* yang ditawarkan sebagai media pembelajaran. Karena sebelumnya belum pernah ada media pembelajaran berbentuk *E-Comic* yang ditawarkan dalam proses pembelajaran. Adapun setelah dilakukan tahap analisis awal yang sudah dilakukan maka langkah selanjutnya ialah tahap analisis tugas dengan materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah Resolusi konflik. Mahasiswa mampu menganalisis, dan memahami realitas konflik. Peneliti membagi pembahasan menjadi 5 pokok sub-materi yaitu definisi dari konflik, menjelaskan sebab-sebab konflik, tokoh-tokoh teori konflik, gaya-gaya konflik, serta macam-macam resolusi konflik.

Dari pemaparan ke 5 pokok sub materi yang dilakukan pada tahap analisis tugas maka langkah selanjutnya ialah analisis tujuan pembelajaran yang dirumuskan oleh peneliti dan diharapkan dapat terpenuhi dalam materi pembelajaran mata kuliah Resolusi Konflik yaitu: 1) Dari pemaparan desain E-Comic itu sendiri mahasiswa bisa mengetahui apa definisi dari konflik itu sendiri; 2) mahasiswa bisa menjelaskan sebab-sebab dari konflik. 3) mahasiswa bisa mengetahui tokoh-tokoh teori konflik. 4) mahasiswa bisa mengetahui gaya-gaya konflik. 5) Dari pemaparan desain E-Comic mahasiswa bisa menganalisis macam-macam Resolusi Konflik.

### **Tahap Perencanaan (*Design*)**

#### Perancangan E-Comic

Pada tahap ini merupakan perancangan desain produk E-Comic yang akan dibuat dengan memadukan unsur visual yang semenarik mungkin dalam proses pembuatan. Adapun langkah-langkah yang peneliti lakukan yaitu: 1) Pembuatan sketsa karakter menggunakan aplikasi dalam perancangannya yaitu Adobe Photoshop CC 2020 yang biasa digunakan dalam pembuatan desain-desain dalam pembuatan E-Comic; 2) Membentuk *line art* dari sketsa yang telah dibuat tadi sehingga sketsa karakter dalam E-Comic semakin terlihat jelas; 3) Tahap Pewarnaan (*Colouring*). Pada tahap ini sketsa yang telah dibuat akan dilakukan pewarnaan supaya E-Comic semakin menarik dan mudah dipahami; 4) Menambahkan Balon Percakapan. Pada tahap ini sketsa karakter yang telah dibuat akan ditambahkan percakapan sehingga E-Comic yang dihasilkan akan semakin lebih menarik. 5) Tahapan selanjutnya yang akan dilakukan ialah layout sketsa gambar semenarik mungkin sehingga menghasilkan E-Comic yang dibaca dapat menarik bagi si pembaca.

### **Tahap Pengembangan (*Develop*)**

Tahap ini merupakan tahap pengembangan dari produk yang akan dihasilkan. Pada tahap ini produk yang sudah dihasilkan sudah dapat menjadi E-Comic. Adapun bantuan dari pembuatan E-Comic menggunakan aplikasi Adobe Photoshop CC 2022. Pada tahap ini dilakukan validasi oleh dua pihak yaitu validasi ahli media dan validasi materi.

#### a. Validasi oleh ahli media

Adapun validator yang memvalidasi draft perangkat pembelajaran E-Comic adalah dosen Fakultas Bahasa dan Seni prodi pendidikan Seni Rupa sebagai validator ahli media. validasi dilakukan pada tanggal 20 Juni 2022 dan dosen Fakultas Ilmu Sosial prodi PPKn, validasi dilakukan pada tanggal 15 November 2022. Validasi dilakukan melalui pengisian lembar angket pertanyaan seputar E- secara langsung. Hasil validasi E-Comic dilakukan oleh Ibuk Nessya Fitryona, S.Pd, M.Sn dan bapak Zaky Farid Luthfi, S.Pd., M.Pd.

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh 2 validator ahli media yang telah dibuat peneliti untuk menilai kelayakan dari media E-Comic terhadap pembelajaran pada materi mata kuliah resolusi konflik dengan menggunakan format instrument penilaian skala likert, maka langkah selanjutnya yang akan dilakukan oleh peneliti ialah menggunakan rumus Aiken V guna mendapatkan nilai validitas sebagai berikut:

Tabel 2. Rumus Aiken V Media

No	Pernyataan	Skor validator		S1	S2	ΣS	N(c-1)	V	KET
		S1	S2						
1	Cover yang digunakan menarik	5	4	4	3	7	8	0,875	Sangat Valid
2	Judul sesuai dengan materi	5	5	4	4	8	8	1	Sangat Valid
3	Ukuran font jelas dan mudah dibaca	5	5	4	4	8	8	1	Sangat Valid
4	Gambar yang digunakan sesuai dengan materi	5	4	4	3	7	8	0,875	Sangat Valid
5	Warna background dengan teks menarik	4	4	3	3	6	8	0,750	Valid
6	Ilustrasi mudah dipahami	5	5	4	4	8	8	1	Sangat Valid
7	Teks mudah dipahami dengan jelas	5	4	4	3	7	8	0,875	Sangat Valid
8	Teks komunikatif dan sesuai dengan karakter peserta didik	5	5	4	4	8	8	1	Sangat Valid
9	Media E-Comic mudah diakses dan digunakan	5	4	4	3	7	8	0,875	Sangat Valid
10	Teks terbaca dengan jelas	4	5	3	4	7	8	0,875	Sangat Valid
11	Penempatan teks pada media tepat	4	5	3	4	7	8	0,875	Sangat Valid
	<b>Jumlah</b>	<b>52</b>	<b>50</b>	<b>41</b>	<b>39</b>	<b>80</b>		<b>0,909</b>	<b>Sangat Valid</b>

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa hasil penilaian dari validator untuk aspek materi yang terdiri dari 11 butir pernyataan dan 3 komponen aspek memiliki indeks Aiken V dengan rata-rata 0,909. Hal ini menunjukkan bahwa aspek materi memiliki kevalidan tinggi karena nilai indeks > 0,80. Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa angket yang dibuat dinyatakan valid.



Tabel 3. Hasil Aiken V Media

No	Aspek Validasi	V	Keterangan
1	Komponen desain dan layout	0,916	Sangat Valid
2	Komponen kesesuaian media	0,937	Sangat Valid
3	Komponen kemudahan penggunaan	0,875	Sangat Valid
<b>Rata-rata penilaian total</b>		<b>0,909</b>	<b>Sangat Valid</b>

Hasil uji reliabilitas antar rater menggunakan analisis interclass correlation coefficient (ICC) hasilnya tersaji pada tabel berikut ini:

Tabel 4. Hasil Interclass Correlation Coefficient (ICC)

	Intraclass Correlation <sup>b</sup>	95% Confidence Interval		F Test with True Value 0		
		Lower Bound	Upper Bound	Value	df1	df2
Single Measures	-.154 <sup>a</sup>	-.713	.479	.742	10	10
Average Measures	-.364 <sup>c</sup>	-4.974	.647	.742	10	10

Berdasarkan Tabel diatas, rata-rata kesepakatan antar rater sebesar 0,479, sedangkan untuk satu orang rater konsistensinya adalah 0.154. dan ditemukan bahwa reliabilitas antar media rendah yaitu 0,364 maka dapat disimpulkan bahwa kesepakatan antar rater sangat rendah, dan setiap penilai memiliki konsistensi yang sangat rendah.

#### b. Validasi oleh ahli materi

Adapun validator yang memvalidasi draft perangkat pembelajaran E-Comic adalah dosen Fakultas Ilmu Sosial prodi PPKn sebagai validator ahli materi. Validasi dilakukan pada tanggal 25 juli 2022 melalui lembar pengisian angket pertanyaan seputar materi mengenai E-Comic. Kedua validator tersebut adalah ibu Yusnanik Bakhtiar, S.H, LL.M dan ibu Monica Tiara, S. Pd., M.Pd yang melakukan validasi dilakukan pada tanggal 15 November 2022.

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh 2 validator ahli materi yang telah dibuat peneliti untuk menilai kelayakan dari E-Comic terhadap pembelajaran pada materi mata kuliah resolusi konflik dengan menggunakan format instrument penilaian skala likert, maka langkah selanjutnya yang akan dilakukan oleh peneliti ialah menggunakan rumus Aiken V guna mendapatkan nilai validitas sebagai berikut:



Tabel 5. Rumus Aiken V Materi

No	Pernyataan	Skor validator		S1	S2	ΣS	n(c-1)	V	KET
		V1	V2						
1	Kejelasan contoh kasus dengan materi	5	4	4	3	7	8	0.875	Sangat Valid
2	Gambar mendukung materi	5	3	4	2	6	8	0.75	Valid
3	Ilustrasi jelas dan mudah dipahami	5	5	4	4	8	8	1	Sangat Valid
4	Uraian materi singkat dan jelas	5	4	4	3	7	8	0.875	Sangat Valid
5	Ada kesesuaian isi E-Comic dengan Capaian Pembelajaran	4	4	3	3	6	8	0.75	Valid
6	Penyajian materi yang disajikan didalam E-Comic berurutan	5	5	4	4	8	8	1	Sangat Valid
7	Dialog yang digunakan sesuai materi	5	4	4	3	7	8	0.875	Sangat Valid
8	Kecukupan materi memadai	4	4	3	3	6	8	0.75	Valid
9	Penggunaan bahasa komunikatif	5	5	4	4	8	8	1	Sangat Valid
10	Penggunaan bahasa sesuai dengan pemahaman mahasiswa	5	5	4	4	8	8	1	Sangat Valid
11	Penggunaan teks dialog E-Comic menarik dan mudah dipahami	5	5	4	4	8	8	1	Sangat Valid
<b>Jumlah</b>		53	48	42	37	79		0.897727	Sangat Valid
Butir	Penilai		s1	s2	Σs	V	Ket		
	1	2							
butir 1-11	53	48	42	37	79	0.897727	Sangat Valid		

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa hasil penilaian dari validator untuk aspek materi yang terdiri dari 11 butir pernyataan dan 3 komponen aspek memiliki indeks Aiken V dengan rata-rata 0,90. Hal ini menunjukkan bahwa aspek materi memiliki kevalidan tinggi karena nilai indeks > 0,80. Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa angket yang dibuat dinyatakan valid.

Tabel 6. Hasil Aiken V Media

No	Aspek Validasi	V	Keterangan
1	Komponen penyajian	0,875	Sangat Valid
2	Komponen ketetapan materi	0,843	Sangat Valid

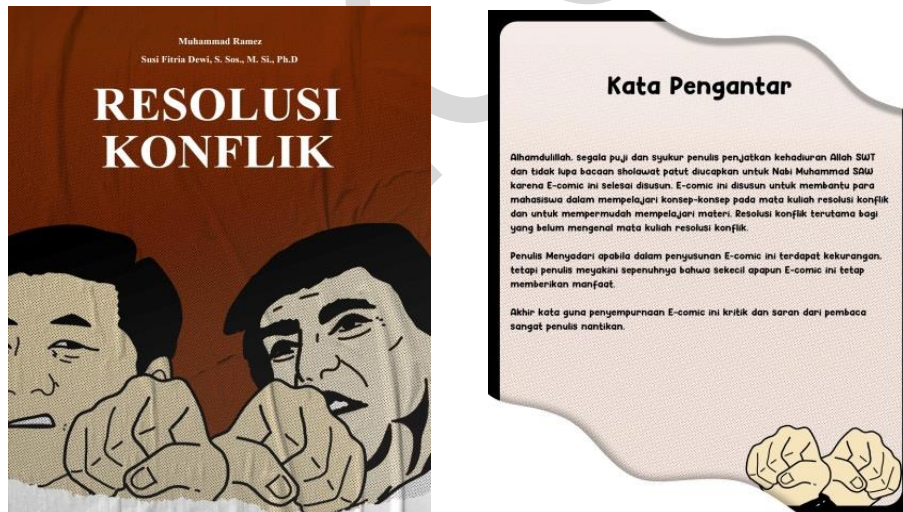
3	Komponen kebahasaan	1	Sangat Valid
<b>Rata-rata penilaian total</b>		<b>0,900</b>	<b>Sangat Valid</b>

Hasil uji reliabilitas antar rater menggunakan analisisinterclass correlation coefficient (ICC) hasilnya tersaji pada tabel berikut ini:

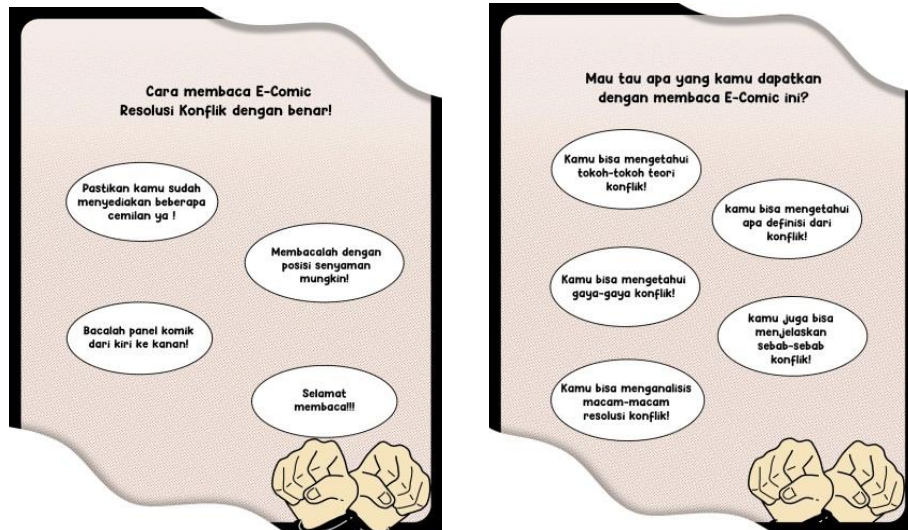
Tabel 7. Hasil Interclass Correlation Coefficient (ICC)

	Intraclass Correlation <sup>b</sup>	95% Confidence Interval		F Test with True Value 0		
		Lower Bound	Upper Bound	Value	df1	df2
Single Measures	.186 <sup>a</sup>	-.254	.647	1.615	10	10
Average Measures	.314 <sup>c</sup>	-.680	.786	1.615	10	10

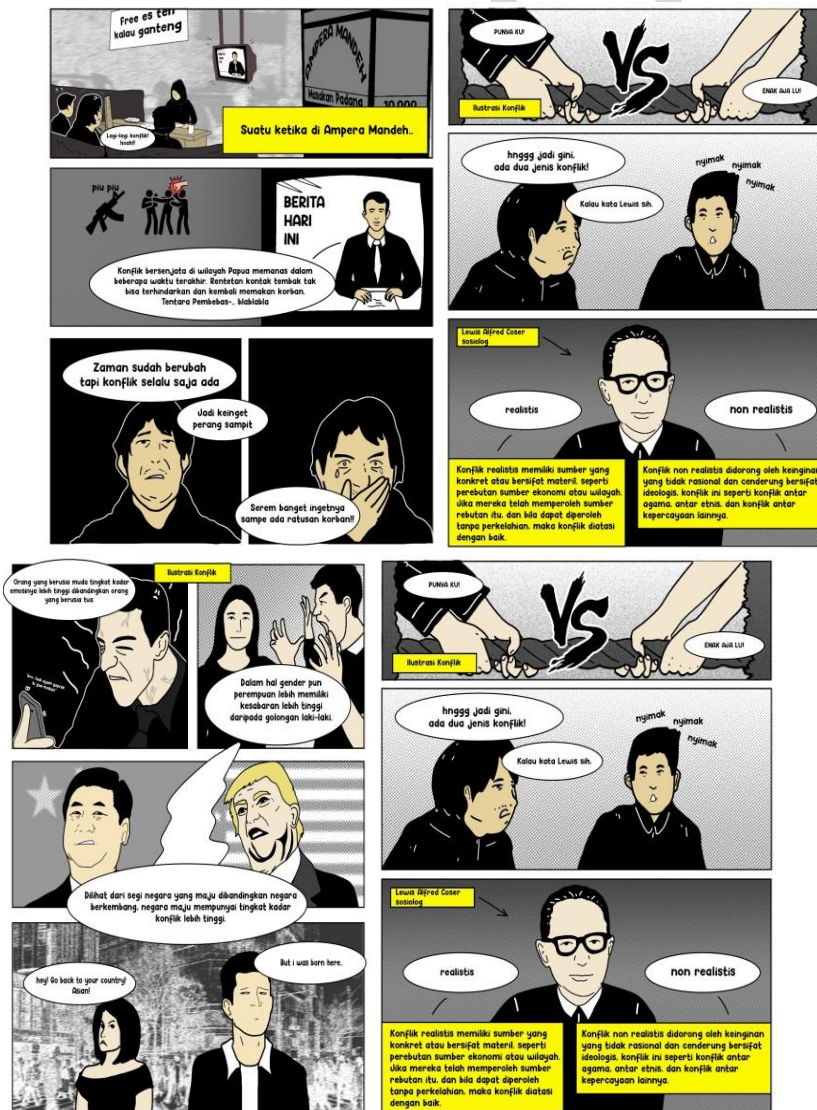
Berdasarkan Tabel diatas, rata-rata kesepakatan antar rater sebesar 0,647, sedangkan untuk satu orang rater konsistensinya adalah 0.186. dan ditemukan tingkat reliabel antar materi rendah, yaitu 0,314maka dapat disimpulkan bahwa kesepakatan antar rater sangat rendah, dan setiap penilai memiliki konsistensi yang sangat rendah. Berikut ini adalah produk media E-Comic yang dikembangkan sesuai saran perbaikan dari ahli media dan materi:



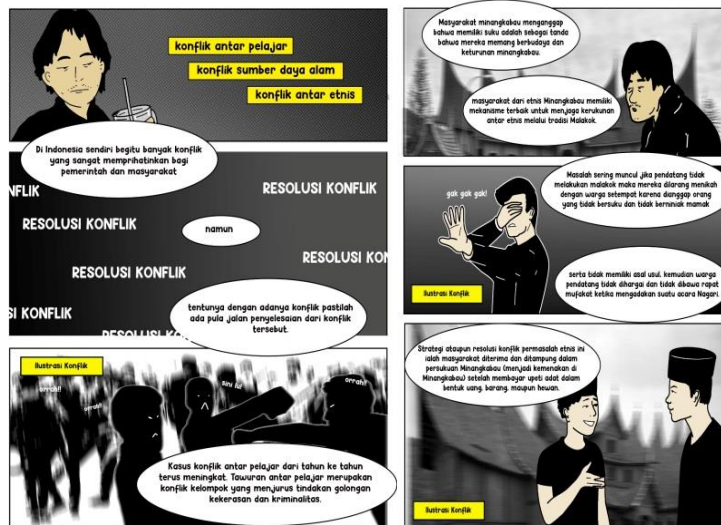
Gambar 1. Cover Depan



Gambar 2. Petunjuk Penggunaan Media E-Comic Materi Resolusi Konflik







Gambar 3. Beberapa Bagian Isi E-Comic

## KESIMPULAN

Hasil penelitian E-Comic pada Pembelajaran Inovatif Dalam Bentuk Materi-Materi Mata Kuliah Resolusi Konflik di Jurusan PPKN FIS UNP memenuhi kriteria valid, dimana nilai kevalidan dari E-Comic pada aspek penilaian media memiliki nilai indeks Aiken V rata-rata 0,909 dan dinyatakan sangat valid, Berdasarkan data yang didapatkan, ditemukan bahwa reliabilitas antar media rendah yaitu 0,314. Adapun pada aspek penilaian materi memiliki nilai indeks Aiken V rata-rata 0,900 dan dinyatakan sangat valid, Berdasarkan data yang didapatkan, ditemukan bahwa reliabilitas antar media rendah yaitu 0,364. Dapat disimpulkan bahwa tes validasi E-Comic memiliki validitas cukup tinggi, dan reliabilitas antar rater cukup rendah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Budimansyah, D. & Suryadi, K. 2008. PKn dan Masyarakat Multikultural. Bandung: PPs Universitas Pendidikan Indonesia.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Hakim, A. F. (2018). Pengembangan komik digital sebagai media pembelajaran alat-alat pembayaran internasional pada materi perekonomian terbuka. *Jurnal Pendidikan dan Ekonomi*, 7(3), 204-212.
- Jalinus, Nizwardi dan Ambiyar. 2016. *Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Nella, S. R., & Sylvia, I. (2020). Pengembangan Media Komik pada Mata Pelajaran Sosiologi untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa.

*Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(3), 228-238.

Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo, Jawa Timur: UMSIDA Press. Diakses 4 November 2022

Rahmadi. (2019). Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK): Kerangka Pengetahuan Guru Abad 21. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan* Vol. 6 No. 1 Maret 2019. Diakses 7 November 2022.

Sudjana, N. & Rivai, A. (2013). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo

Thiagarajan, Sivasailam, D. (1947). *Instructional Development For Training Teachers of Exceptional Children*. Washinton DC : National Center for Improvement Educational System. 5.

Wahap, A. A. (2008). *Metode dan Model-Model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial*. Bandung

JEECCO