

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH BERBASIS KEARIFAN LOKAL NYAMA BALI-NYAMA SELAM UNTUK MENINGKATKAN TOLERANSI BERAGAMA DI SMA NEGERI 4 SINGARAJA

Ni Putu Ristiana Rahitasari¹, Ketut Sedana Arta², I Wayan Pardi²
ristiana@undiksha.ac.id¹, ketut.sedana@undiksha.ac.id², wayan.pardi@undiksha.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meneliti dampak penerapan media komik digital berbasis kearifan lokal Nyama Bali-Nyama Selam terhadap peningkatan toleransi beragama siswa SMA Negeri 4 Singaraja. Penelitian dan Pengembangan (R & D). Pengembangan media pembelajaran komik berbasis budaya lokal Nyama Bali-Nyama Selam dilaksanakan dengan mengadopsi metode R & D dari Borg and Gall, yaitu: (1) studi pendahuluan, (2) pengembangan dan perancangan produk, (3) pengujian produk. Penelitian ini dilaksanakan bulan Agustus-Oktober 2022 dengan alokasi waktu selama 3 bulan, yang diawali dengan tahap persiapan, pelaksanaan, analisis data sampai penyusunan laporan. Uji coba media komik digital akan dilaksanakan di SMA Negeri 4 Singaraja, Kabupaten Buleleng, Provinsi Bali. Produk media komik digital menghasilkan 5 episode yang terdiri dari 20-40 panel didalam satu episode, selain itu juga terdapat satu episode yang digunakan untuk mengenalkan tokoh utama. Dimana media akan menjadi alternatif sumber belajar yang menyenangkan. Validitas media komik digital memperoleh hasil sebesar 4,30 untuk uji validitas sehingga berdasarkan tabel dapat dikategorikan sangat valid sebagai sebuah media pembelajaran yang digunakan di kelas. Hasil dari penelitian juga diperoleh hasil dimana berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil dan juga perorangan diperoleh hasil dengan indikator sangat praktis dimana diperoleh hasil dari uji coba perorangan dan kelompok kecil. Hasil uji dari statistik menunjukkan data bersifat homogen dan berdistribusi normal. Beranjak dari uji homogenitas yang dilanjutkan kepada statistik parametrik yang memperoleh hasil uji T Hitung sebesar 0,970 maka terdapat pengaruh yang signifikan yang hampir sempurna diantara variabel penerapan media pembelajaran komik digital The Hanging Enclaves terhadap toleransi siswa SMA Negeri 4 Singaraja. Berdasarkan tabel kriteria keeratan hubungan 0,970 terletak dalam kategori sangat erat.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Komik Digital, Sejarah Masuknya Islam

Abstract

This study aims to examine the impact of implementing digital comic media based on local wisdom Nyama Bali-Nyama Selam towards increasing religious tolerance of SMA Negeri 4 Singaraja students. Research and Development (R & D). The development of comic learning media based on the local culture of Nyama Bali-Nyama Selam was carried out by adopting the R & D method from Borg and Gall, namely: (1) preliminary study, (2) product development and design, (3) product testing. This research was carried out in August-October 2022 with an allotted time of 3 months, starting with the preparation, implementation, data analysis and report preparation stages. The trial of digital comic media will be carried out at a high school in Singaraja, Buleleng Regency, Bali Province. Digital comic media products produce 5 episodes consisting of 20-40 panels in one episode, besides that there is also one episode that is used to introduce the main character. Where the media will be an alternative source of fun learning. The validity of digital comic media obtained a result of 4.30 for the validity test so that based on the table it can be categorized as very valid as a learning media used in class. The results of the study also obtained results where based on the results of small group trials as well as individuals, results were obtained with very practical indicators where the results were obtained from individual and small group trials. The test results of the statistics show that the data is homogeneous and normally distributed. Moving on from the homogeneity test continued to parametric statistics which obtained a Count T test result of 0.970, there was a significant effect that was almost perfect between the variables of the application of digital comic learning media The Hanging Enclaves to the tolerance of SMA Negeri 4 Singaraja students. Based on the closeness criteria table, 0.970 is in the very close category.

Keywords: Learning Media, Digital Comics, History of the Entry of Islam

PENDAHULUAN

Bali telah menjadi tujuan wisata utama yang menarik wisatawan dari seluruh dunia (Adriyani, 2017). Bali terkenal sebagai daerah yang homogen secara agama, namun nyatanya keberagaman agama yang sangat menarik (Suwinda, dkk, 2012). Selain agama Hindu Bali, terdapat juga minoritas agama-agama lain yang dianut oleh sebagian masyarakat Bali. Salah satu agama minoritas yang cukup signifikan adalah agama Islam. Meskipun jumlah pemeluk agama Islam relatif kecil dibandingkan dengan agama Hindu Bali, komunitas Muslim di Bali memiliki keberagaman budaya, tradisi, dan praktik keagamaan yang berbeda.

Selain Islam, terdapat pula minoritas agama-agama seperti Buddha, Kristen, dan Konghucu yang juga dianut oleh sebagian penduduk Bali. Agama Buddha dianut oleh kelompok etnis Tionghoa Bali, sedangkan agama Kristen dianut oleh sebagian kecil masyarakat Bali yang terpengaruh oleh pengaruh Barat (Parimarta, 2012). Dalam konteks ini, Bali bisa dikatakan sebagai daerah yang heterogen dalam hal keagamaan, walaupun pandangan umum mengenai pulau ini masih cenderung mengasumsikan kehomogenan agama Hindu Bali.

Keberagaman agama di Bali memberikan lanskap religius yang kaya dan menarik, di mana setiap agama

memiliki perannya sendiri dalam kehidupan sosial (Wartayasa, 2018) dan budaya Bali. Interaksi antara berbagai agama ini menciptakan saling pengaruh dan saling berbagi nilai-nilai keagamaan yang unik, serta memperkaya kehidupan religius dan budaya Bali secara keseluruhan (Saputra, 2017). Dalam konteks penelitian ini, penting untuk memahami keberagaman agama di Bali dan pengaruhnya terhadap aspek-aspek sosial, budaya, dan kehidupan masyarakat setempat.

Berdasarkan data peristiwa intoleran dan tindakan intoleran yang dilakukan oleh SETARA Institute pada tahun 2021, yang melakukan penelitian dan juga survei terkait dengan jumlah tindakan serta peristiwa intoleransi yang terjadi di Indonesia dari tahun 2014 sampai 2020, dimana ternyata dari penelitian tersebut diperoleh mengalami tren naik yang terjadi setiap tahunnya (Sigit & Hasani, 2021).

Mengacu pada keberagaman agama yang ada di Singaraja, sangat penting untuk meningkatkan sikap toleransi, terutama di kalangan generasi muda, khususnya siswa. Siswa sebagai agen perubahan masa depan (Muhsinin, 2013) perlu didorong untuk memiliki pemahaman yang kuat tentang pentingnya toleransi dalam kehidupan beragama. Pengaruh lingkungan sekitar dapat memainkan peran yang signifikan dalam membentuk sikap dan perilaku

mereka (Pradana, dkk, 2021). Oleh karena itu, penting untuk mengarahkan upaya peningkatan toleransi pada generasi muda, khususnya siswa, agar mereka dapat tumbuh sebagai individu yang menghargai perbedaan, menghormati hak asasi manusia, dan mampu berkomunikasi dengan baik dengan individu dari latar belakang agama yang berbeda. Dengan memperkuat sikap toleransi sejak dini, generasi muda dapat menjadi harapan dalam menjaga kerukunan antarumat beragama di Singaraja.

Salah satunya siswa SMA Negeri 4 Singaraja, dipilihnya siswa sekolah ini sebagai objek penelitian karena memiliki siswa yang sangat bervariasi dalam segi agama. Sekolah ini menjadi wadah pendidikan bagi siswa dari berbagai latar belakang agama (Profil Sekolah, 2022), dengan demikian, merupakan lingkungan yang tepat untuk mengimplementasikan upaya meningkatkan sikap toleransi. Dengan melibatkan siswa sehingga hasil yang diperoleh kedepannya akan memberikan kontribusi yang signifikan dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan toleransi di kalangan siswa.

Salah satu bentuk media pembelajaran yang dapat digunakan adalah komik digital. Dengan menghadirkan materi tentang toleransi beragama melalui komik digital,

kedepannya diharapkan bahwa siswa akan mendapatkan pemahaman konkret melalui visual. Media pembelajaran komik digital *The Hanging Enclaves* dapat memfasilitasi pembelajaran menjadi lebih interaktif, kreatif, dan menginspirasi siswa dalam meningkatkan sikap toleransi di kalangan generasi muda di Singaraja

Dengan mengadaptasi dalam kurikulum 2013 yang menerapkan toleransi berbasis kebhinekaan global, dan kearifan lokal. Tema yang paling sesuai dan dapat diangkat adalah menyama braya, sebuah konsep yang lekat erat pada masyarakat Bali. Menyama braya adalah sebuah kearifan lokal masyarakat Bali tentang individu yang menganggap atau menganalogikan orang lain seperti dirinya sendiri, sehingga dengan begitu ketika dirinya menyakiti orang tersebut, sama saja dengan menyakiti dirinya sendiri, secara singkat pandangan ini dapat dimaknai sebagai seorang individu yang menganggap bahwa orang lain adalah saudaranya sendiri (Suwindia, dkk, 2012: 57). Menyama braya terlihat dari bagaimana masyarakat Bali menyebut umat Muslim yang tinggal di Bali dengan nama “Nyama Selam” atau saudara yang beragama Islam, dan masyarakat Muslim menyebut masyarakat Hindu dengan nama “Nyama Bali” atau saudara yang beragama Hindu (Fauzi, 2019: 3; Suwindia, dkk, 2012: 57), serta “Nyama

Kristen” atau saudara yang beragama Kristen (Ludji, dkk, 2020: 86), “Nyama Cina” atau saudara yang beretnis Cina (Purna, 2016: 56). Selain itu, terdapat pula istilah “Nyama Madura, Sasak, Jawa, Arab” dan lain-lain (Mudana, 2012: 37).

Sehingga berdasarkan keadaan di lapangan yang telah dipaparkan peneliti tertarik untuk meningkatkan toleransi dan mendidik karakter generasi muda, melalui media komik. Penelitian ini mengangkat cerita, sejarah perkembangan Islam di Nusantara dan kaitannya dengan masuknya Islam di Bali yang mengangkat Sejarah lokal, hubungan baik antara I Gusti Anglurah Panji Sakti raja pertama kerajaan Buleleng dengan Amangkurat II dari kesultanan Mataram dalam penaklukan Blambangan tahun 1697. Diikuti oleh diaspora sukarela warga Blambangan ke Buleleng yang saat ini lebih dikenal dengan masyarakat Pegayaman, dengan Judul “Pengembangan Media Komik Digital Dalam Pembelajaran Sejarah Berbasis Kearifan Lokal Nyama Bali-Nyama Selam Untuk Meningkatkan Toleransi Beragama di SMA Negeri 4 Singaraja”

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (R & D). Pengembangan media pembelajaran komik berbasis budaya lokal Nyama Bali-Nyama Selam dilaksanakan

dengan mengadopsi metode R & D dari Borg and Gall, yaitu: (1) studi pendahuluan, (2) pengembangan dan perancangan produk, (3) pengujian produk

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini terdapat 1249 orang yang terdiri atas 3 tingkatan kelas siswa SMA Negeri 4 Singaraja. Sementara sample penelitian ini adalah sejumlah 30 orang dari kelas XI IPS 1. 30 Orang ini kemudian mendapatkan perlakuan penerapan penggunaan media pembelajaran komik digital. Pemilihan sampel didasarkan dengan teknik Purposive Sampling (sampel bertujuan) yang didasarkan dua faktor, pertama faktor kurikulum dan faktor kemajemukan kelas.

Jenis data berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil persentase kuesioner analisis kebutuhan, penilaian draf produk serta hasil pre-test dan post-test. Data kualitatif diperoleh dari tanggapan, masukan dan saran para ahli terhadap produk.

Adapun instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi (1) Angket skala Likert, digunakan untuk mengumpulkan data terkait dengan validasi serta uji coba produk. (2) Angket terbuka, digunakan untuk mengumpulkan data tentang analisis kebutuhan pengembangan produk, kritik dan saran-saran para ahli terkait dengan penyempurnaan produk. (3)

Instrumen wawancara, digunakan untuk mengumpulkan data tentang media pembelajaran faktual yang digunakan oleh guru. (4) Focus Group Discussion (FGD), dilakukan untuk mendapatkan masukan dari pakar/ahli, dan praktisi terkait dengan pengembangan produk. (5) Angket toleransi beragama (pre-test dan post-test), digunakan untuk menganalisis efektifitas produk dalam meningkatkan hasil belajar Sejarah Indonesia di SMA.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik analisis deskriptif. Data diperoleh dari hasil penyebaran angket uji validitas ahli materi, angket uji validitas ahli media dan angket uji kepraktisan. Diikuti dengan uji statistik berupa uji normalitas, uji homogenitas, uji paired sample T- test untuk mengetahui hubungan, Uji kolerasi dan juga uji regresi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Studi Pendahuluan

Mengacu pada temuan dalam studi pendahuluan, berupa kebanyakan teks dan kurangnya pengembangan multimedia mengingat pembelajaran sejarah berbasis LKS hanya menguji ranah pengetahuan, pemahaman, aplikasi dan analisis melalui soal. kebanyakan siswa menyukai gambar berwarna yang memanjakan mata yang

ditampilkan melalui mind mapping dan video animasi.

Rancangan Komik Digital

Beranjak dari permasalahan ini disusun design (perancangan) media komik ini akan diuraikan menjadi, (1) Focus Group Discussion dengan melibatkan peneliti, pakar/ahli, praktisi, perwakilan responden dan subyek yang menghasilkan gambaran umum cerita; (2) penyusunan cerita komik The Hanging Enclaves kedalam berapa episode; (3) penyusunan story board komik The Hanging Enclaves; (4) Pembuatan komik The Hanging Enclaves; (5) penyusunan instrumen berupa angket ahli media, angket ahli materi dan angket respon siswa.

Penyusunan dimulai dari penyusunan cerita dimana cerita dalam pembuatan komik memiliki peran signifikan dimana bertujuan agar pesan dan juga informasi dapat tersampaikan dengan baik. Cerita atau konsep cerita akan menjadi ide dasar yang akan menjadi acuan penentuan jalannya gambar kedepannya. (Prayoga, 2020).

Perancangan yang dilakukan setelah menyelesaikan ide cerita adalah membuat desain sketsa kasar yang akan digunakan untuk menentukan layout dari cerita yang diambil dari naskah. Sketsa dapat menjadi alat komunikasi, yang mengutarakan hasil ide naskah kedalam bentuk gambar konkret (Santi, Setiyani, Dewi, & Praja, 2022). Sketsa

ini kemudian dilanjutkan dengan penetapan beberapa jenis warna, jumlah episode, latar, gambar latar, desain tampilan tokoh, jenis balon percakapan, jenis font dan juga ukuran font yang digunakan.

Episode yang dikeluarkan sebanyak lima episode yang terdiri atas episode 1 prolog atau gambaran umum cerita, episode 2 tentang penyerangan Blambangan, yang membahas penaklukan kerajaan Blambangan yang ada di Timur Jawa. Kemudian episode 3 tentang negeri Mataram yang secara spesifik membahas tentang hubungan Mataram (solo) dengan kerajaan Panji (Buleleng). Episode 4 yang membahas tentang kehidupan warga Blambangan setelah masuk ke Buleleng dan menetap di Hutan Gayam yang kini menjadi daerah Pegayaman, Buleleng. Episode 5 yang menceritakan kerukunan antar umat beragama yang ada di Pegayaman.

Hasil Uji

Pada tahap penerapan (implementation) ini dilaksanakan tiga jenis uji yaitu uji validitas, uji kepraktisan dan uji statistika. Uji validitas produk dilakukan oleh 2 orang ahli yang terdiri dari 1 orang ahli materi dan 1 orang ahli media. Ahli materi yang memberikan penilaian pada produk komik ini adalah dosen dari program studi Pendidikan Sejarah yang mengampu mata kuliah Sejarah Bali

dengan kualifikasi doktoral Humaniora sedangkan ahli media produk media pembelajaran komik digital ini merupakan dosen dari program studi Pendidikan Dasar dengan kualifikasi doktoral di bidang pendidikan dan berpengalaman dalam membuat media komik digital. Komik ini diujikan kepada ahli materi terlebih dahulu, kemudian apabila sudah dinyatakan layak dari segi materi (tanpa revisi/dengan revisi), maka produk komik akan direvisi sesuai masukan ahli materi.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

o	Validitas	Nilai rata-rata
	Ahli materi	4
	Ahli media	4,26
	Guru	4,66
	Total nilai akhir	12,99
	Rata-rata	4,30
	Keterangan	Sangat Valid

Berdasarkan hasil uji, dapat diketahui bahwa Media Pembelajaran Komik Digital secara keseluruhan mendapatkan nilai rerata 4,30 yang apabila dikonversi pada tabel kriteria validitas menghasilkan kriteria sangat valid. Hasil tersebut menandakan bahwa media komik ini sangat valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran

Setelah selesai melakukan revisi produk, selanjutnya uji validitas dilanjutkan kepada ahli media dan apabila sudah dinyatakan valid dari segi

media (tanpa revisi/dengan revisi), maka komik sudah bisa dilanjutkan ke tahap uji kepraktisan. Tahap uji kepraktisan terdiri dari 2 uji yaitu uji perseorangan yang terdiri dari 3 orang siswa dengan kriteria berkemampuan belajar tinggi, sedang dan rendah masing-masing sebanyak 1 orang dan uji kelompok kecil yang terdiri dari 9 orang siswa dengan kriteria 3 orang berkemampuan belajar tinggi, 3 orang berkemampuan belajar sedang dan 3 orang berkemampuan belajar rendah.

Tabel 2. Hasil Uji Coba Perorangan dan Kelompok Kecil

No	Uji coba	Total Nilai
1	Uji coba perorangan	4,63
2	Uji coba kelompok kecil	4,32
Total nilai akhir		8,95
Rata-rata		4,48
Kriteria		Sangat praktis

Hasil uji kepraktisan menunjukkan hasil yang signifikan, dimana media pembelajaran komik digital praktis sebagai sebuah media pembelajaran. Berdasarkan hasil uji kepraktisan diperoleh nilai akhir sebesar 8,95 dengan rata-rata 4,48 dimana klasifikasi kriteria tingkat penilaian kepraktisan produk dan uji coba perorangan serta kelompok kecil menurut Widoyoko (2009) menyebutkan bahwa nilai uji

kepraktisan yang dilakukan untuk media pembelajaran Komik digital The Hanging Enclaves berada dalam kriteria sangat praktis.

Kepraktisan produk sendiri dilihat dari respon siswa dan kepraktisan guru dalam menggunakan media pembelajaran (Rakasiwi, Wahyudi, & Indarini, 2019). Dalam hal ini dapat dikategorikan sangat praktis terbukti dari hasil angket siswa. Terlepas dari hal tersebut siswa nampak sangat tertarik dan menikmati serta bersemangat dalam belajar menggunakan media komik digital. Pembelajaran jadi tidak membosankan karena grafis yang disampaikan dalam komik memanjakan mata dan membaca komik yang lebih mudah dengan penyusunan atas ke bawah bukan kesamping. Selain itu juga siswa lebih memahami dengan baik. Media pembelajaran komik digital juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efisien serta dapat secara signifikan meningkatkan antusiasme belajar siswa.

Selain itu secara aktif meningkatkan rasa toleransi siswa mengingat dari hasil penerapan siswa tidak hanya mampu memahami namun turut menjadi pelopor agen perubahan dan menyuarakan toleransi. Hal ini terlihat ketika siswa yang menggunakan agama sebagai candaan, siswa yang telah diterapkan pembelajaran komik digital (kelas

eksperimen) memberikan nasehat serta menyuarakan tentang toleransi antara umat beragama.

Setelah melewati uji validitas, dan uji kepraktisan dilakukan uji statistika, dimana dalam hal ini diperoleh hasil uji normalitas data menggunakan SPSS versi 25 yang memperoleh hasil lebih besar dari 0,05% sehingga dinyatakan data berdistribusi normal, sementara untuk uji homogenitas juga memperoleh hasil yang diatas 0,05% sehingga data homogen.

Uji statistika dilanjutkan dengan penggunaan Uji Paired Sample T-Test merupakan uji yang dilakukan untuk menguji hipotesis terkait dengan pengaruh variabel penerapan media pembelajaran komik digital terhadap tingkat toleransi siswa SMA Negeri 4 Singaraja, bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terkait pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Untuk Uji T dari media konvensional adalah sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Uji T Media Konvensional

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Data Post-Test: Data Pre-test	30	-.098	.607

Dengan signifikansi 5% atau 0,05 dengan diperoleh nilai sebesar $0.607 > 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa, maka tidak terdapat pengaruh yang signifikan diantara variabel penerapan media pembelajaran konvensional terhadap toleransi siswa SMA Negeri 4 Singaraja.

Hasil uji penggunaan media pembelajaran komik digital, diperoleh hasil dengan signifikansi 5% atau 0,05 dengan diperoleh nilai sebesar $0.00 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa, maka terdapat pengaruh yang signifikan diantara variabel penerapan media pembelajaran komik digital terhadap toleransi siswa SMA Negeri 4 Singaraja.

Tabel 4. Hasil Uji T Media Komik

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Data Pre-Test & Data Post Test	30	.970	.000

PEMBAHASAN

Pengaruh Media Pembelajaran Komik Digital terhadap Toleransi Siswa di Singaraja

Media pembelajaran komik digital memiliki pengaruh yang signifikan terhadap toleransi siswa di Singaraja.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di sekolah SMA Negeri 4 Singaraja, dilakukan serangkaian uji unruk mengetahui hubungan yang dimiliki oleh Variabel dan keeratan hubungan diantara dua variabel. Dimana dimulai dari Uji Pre-Test dan Post-Test untuk mendapatkan hasil cerminan keadaan yang ada di lapangan. Kemudian diikuti dengan serangkaian uji statistik yang dilakukan dengan uji normalitas data dan homogenitas sebagai syarat dasar dalam melakukan dan menentukan uji statistika yang digunakan. Jika data tidak berdistribusi normal dan homogen atau salah satu uji tidak sesuai dengan syarat maka uji yang dilakukan adalah uji statistik non-parametrik, namun jika data berdistribusi normal dan homogen maka akan dilakukan uji statistika parametrik. Dilakukan dengan cara uji paired sample t-test, kolerasi dan juga regresi.

Media pembelajaran komik digital memperoleh hasil, dengan signifikansi 0.05 atau 5% diperoleh nilai Dengan signifikansi 5% atau 0,05 diperoleh T Hitung sebesar 0.970 maka terdapat pengaruh yang signifikan yang hampir sempurna diantara variabel penerapan media pembelajaran komik digital The Hanging Enclaves terhadap toleransi siswa SMA Negeri 4 Singaraja. Berdasarkan tabel kriteria keeratan hubungan 0,970 terletak dalam kategori sangat erat. Dibuktikan dengan uji yang

menunjukkan bahwa penerapan mempengaruhi toleransi siswa SMA Negeri 4 Singaraja. Dimana dalam tabel hubungan akan menunjukkan hasil 0 jika tidak memiliki hubungan dan 1 jika memiliki hubungan erat. Berdasarkan tabel dapat dipahami berarti jika terjadi perubahan satu nilai Pre-Test akan mempengaruhi hasil nilai Post-Test sebesar 0,970. Sementara perubahan penerapan akan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil Post-Test. Kedua variabel saling memberikan dampak yang signifikan.

Tahap terakhir dilakukan uji regresi untuk mengetahui sejauh mana variabel dapat berubah jika terjadi perubahan 1 variabel terhadap toleransi siswa. Kelas kontrol yang menggunakan media konvensional, Berdasarkan hasil uji regresi dimana setiap perubahan 1 nilai Pre-Test maka akan terjadi perubahan nilai Post-Test sebesar -0,098 sehingga hasil regresi menunjukkan bahwa ada perubahan nilai yang signifikan secara negatif dari penggunaan media pembelajaran konvensional terhadap perubahan nilai toleransi siswa SMA. Sementara untuk kelas eksperimen, Berdasarkan hasil uji regresi dimana setiap perubahan 1 nilai Pre-Test maka akan terjadi perubahan nilai Post-Test sebesar 0,970 sehingga hasil regresi menunjukkan bahwa ada perubahan nilai yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran konvensional terhadap perubahan nilai toleransi siswa

SMA Negeri 4 Singaraja Sehingga dapat disimpulkan bahwa berdasarkan hasil uji diperoleh hasil penggunaan media pembelajaran komik digital memberikan pengaruh yang signifikan dan positif terhadap tingkat toleransi siswa SMA NEGERI 4 SINGARAJA dimana berdasarkan hasil serangkaian uji membuktikan hipotesis. Dengan pergeseran mendekati 1 jika terjadi pergeseran atau pergantian media pembelajaran.

Perbedaan Media Pembelajaran Komik Digital dan Media Pembelajaran Konvensional terhadap Toleransi siswa di Singaraja

Berdasarkan hasil uji yang dipaparkan bahwa media pembelajaran konvensional memperoleh hasil T Hitung sebesar 0,9652 sementara T Tabel sebesar 1, 6972 disimpulkan bahwa $T \text{ Hitung} < T \text{ Tabel}$, namun berdasarkan uji T dimana tidak terdapat pengaruh yang signifikan penerapan media pembelajaran konvensional memiliki hubungan negatif terkait dengan tingkat toleransi siswa SMA Negeri 4 Singaraja.

Tabel 5. Hasil Uji Kolerasi Media Konvensional

Correlations			
		Data Post-Test:	Data post test
Data Pre-Test:	Pearson Correlation	1	-.098

	Sig. (2-tailed)		.607
	N	30	30
Data Post Test	Pearson Correlation	-.098	1
	Sig. (2-tailed)	.607	
	N	30	30

Dengan signifikansi 0.05 atau 5% diperoleh nilai Dengan signifikansi 5% atau 0,05 diperoleh **-098** hubungan negatif terkait dengan tingkat toleransi siswa SMA Negeri 4 Singaraja atau berbalik arah dimana ketika adanya kenaikan nilai maka akan adanya penurunan toleransi dan begitu sebaliknya. Dimana dalam tabel hubungan akan menunjukkan hasil 0 jika tidak memiliki hubungan dan 1 jika memiliki hubungan erat.

Sementara penggunaan media pembelajaran komik digital diperoleh T Hitung sebesar 0,9685 sementara T Tabel sebesar 1, 6972 disimpulkan bahwa $T \text{ Hitung} < T \text{ Tabel}$, maka terdapat pengaruh yang signifikan diantara variabel penerapan media pembelajaran komik digital The Hanging Enclaves terhadap toleransi siswa SMA Negeri 4 Singaraja. Dengan pergeseran mendekati 1, 5 jika terjadi pergeseran atau pergantian media pembelajaran. Sehingga memiliki hubungan yang sangat erat mengacu pada kriteria keeratan hubungan yang disampaikan Widoyoko (2009) hasil uji 0,9685 terletak dalam kategori sangat erat.

Tabel 6. Hasil Uji Kolerasi Media Komik

Correlations			
		Data Pre-Test	Data Post-Test
Data Pre-Test	Pearson Correlation	1	.970**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	30	30
Data Post-Test	Pearson Correlation	.970**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	30	30

Untuk mempermudah melihat hubung juga dapat dicerminkan berdasarkan hasil mean atau rata-rata yang diperoleh dari hasil pre-test dan post-test masing-masing kelas kontrol dan kelas eksperimen dimana tidak terjadinya perubahan rata-rata signifikan (peningkatan rata-rata) hasil post-test dengan pre-test kelas kontrol dibandingkan dengan kelas eksperimen yang nilainya naik. Meskipun memang diawal memiliki rerata yang meningkat tidak terlalu jauh namun lebih tinggi serta telah melewati Kriteria Ketuntasan Minimum yang menjadi batas nilai paling rendah siswa.

Terjadi kenaikan hasil rata-rata Pre-Test dan Post-Test media konvensional dari nilai 74,3 menjadi 55.4 namun belum melewati Kriteria Ketuntasan Minimal yang menjadi batas minimal bagi siswa. Sementara untuk komik dari nilai Pre-Test 83.2 berhasil naik ke 86.8 yang berarti

hampir semua siswa dapat menuntaskan batas minimum tersebut. Terjadi pergeseran yang signifikan jika terjadi perubahan 1 nilai dari post-test kepada pre-test begitupun sebaliknya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan komik memberikan implikasi yang signifikan terhadap peningkatan toleransi siswa SMA Negeri 4 Singaraja.

KESIMPULAN

Adapun kesimpulan yang dapat ditarik terkait dengan pembahasan diatas adalah sebagai berikut: (1) Berdasarkan hasil uji T Hitung sebesar 0.970 maka terdapat pengaruh yang signifikan yang hampir sempurna diantara variabel penerapan media pembelajaran komik digital The Hanging Enclaves terhadap toleransi siswa SMA Negeri 4 Singaraja. Berdasarkan tabel kriteria keeratan hubungan 0,970 terletak dalam kategori sangat erat. (2) Hasil uji menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan diantara penggunaan media pembelajaran komik dengan penggunaan media konvensional. Dimana penggunaan media konvensional memiliki hasil tidak berhubungan dengan nilai negatif sementara penggunaan komik terbukti memiliki hubungan yang signifikan terhadap toleransi siswa SMA Negeri 4 Singaraja. Sehingga perbedaan

penggunaan media mempengaruhi secara signifikan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Admin. (2022). Profil Sekolah SMA Negeri 4 Singaraja. Retrieved from SMA Negeri 4 Singaraja: <https://sman4singaraja.sch.id>
- Adriyani, A. (2017). Pemberdayaan Masyarakat Melalui Pengembangan Desa Wisata dan Implikasinya Terhadap Ketahanan Sosial Budaya Wilayah Bali (Studi di Desa Wisata Penglipuran Bali). *Jurnal Ketahanan Sosial*, Volume 23(Nomor 1), 1-16.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1993). *Educational Research: An Introduction (4rd ed)*. New York: Longman.
- Damayana, I. W. (2011). *Menyama Braya: Studi Perubahan Masyarakat Bali*. Salatiga: Fakultas Teologi Universitas Kristen Satya Wacana.
- Fauzi, A. (2019). Internalisasi Nilai-Nilai Multikultural Melalui Budaya Nyama Braya Pada Masyarakat Muslim Pegayaman. *Al-Mada Jurnal Agama, Sosial dan Budaya*, Volume 2(Nomor 1), 1-21.
- Imtihana, M., Martin, F., & Priyono, H. (2014). Pengembangan Buklet Berbasis Penelitian Sebagai Sumber Belajar Materi Pencemaran Lingkungan di SMA. *Unnes Journal of Biology Education*, 186-192.
- Ludji, F., Samiyono, D., & Lattu, I. Y. (2020). Menyama Braya: Pondasi Utama Relasi Dialog Agama-Agama di Desa Dalung, Bali. *Antropos: Jurnal Antropologi Sosial dan Budaya*, Volume 5(Nomor 2), 82-95.
- Mudana, I. (2012). Modal Sosial dalam Pengintegrasian Etnis Tionghoa Pada Masyarakat Desa Pakraman Di Bali. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, Volume 1(Nomor 1), 30-10.
- Muhsinin. (2013). Model Pendidikan Karakter Berbasis Nilai-Nilai Islam untuk Membentuk Karakter Siswa yang Toleran. *Edukasia: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*.
- Pageh, I., Sugiarta, W., & Artha, K. (2013). Faktor Integratif Nyama Bali-Nyama Selam: Model Kerukunan Masyarakat Pada Era Otonomi Daerah di Bali. *Jurnal Kajian Bali*, 191-206.
- Pageh, I. (2018). Kearifan Sistem Religi Lokal Dalam Mengintegrasikan Umat Hindu-Islam Di Bali. *Jurnal Sejarah Citra Lekha*, Volume 3(Nomor 2), 88-98.
- Parimarta, I. (2012). Karakter Bangsa dan Aktualisasinya dalam Kehidupan Masyarakat Bali. *Forum Arkeologi*, 95-106.
- Pradana, J., Dewi, D., & Furnamasari, Y. (2021). Karakter Anak Terbentuk Berdasarkan Didikan Orang Tua dan Lingkungan Sekitar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7834-7840.
- Prayoga, D. S. (2020). Teknik Pembuatan Komik Strip Digital. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia*, 87-95.
- Santi, D. D., Setiyani, Dewi, I. K., & Praja, E. S. (2022). Pelatihan Pembuatan Komik Berbasis Literasi Numerasi pada Materi Pecahan Bagi Guru: Usaha Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di SD Kecamatan Sumber. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*.
- Saputra, I. (2017). Pis Bolong: Akulturasi Cina dan Bali dalam Eksistensi Sejarah Lokal. *Prosiding Seminar Sejarah Lokal: Tantangan dan Masa Depan Masyarakat*, 1-8.
- Satryo, A. (2022, April 22). Gde Siriana: Krisis Multidimensi Sudah Telanjang di Era Jokowi, Imbas Oligarki jadi Pewaris Reformasi. Retrieved from politik.rmol.id: <https://politik.rmol.id/read/2022/04/19/531016/gde-siriana->

- krisis-multidimensi-sudah-telanjang-di-era-jokowi-imbas-oligarki-jadi-pewaris-reformasi.
- Sigit, K. A., & Hasani, I. (2021). Laporan Kebebasan Beragama dan Berkeyakinan 2020. Jakarta: Pustaka Masyarakat Setara.
- Suwinda, I., Machasin, & Parimartha, I. (2012). Relasi Islam dan Hindu Perspektif Masyarakat Bali. *Jurnal Al-Ulum*, Volume 12(Nomor 1), 53-76.
- Umar, A. (2022, Februari 3). Pendidikan Karakter yang (Terasa) Hilang di Masa Pandemi. Retrieved from *Republika*: https://m-republika-co-id.cdn.ampproject.org/v/s/m.republika.co.id/amp/r6q3g6483?amp_gsa=1&_js_v=a9&usqp=mq331AQKKAFQArABIIACAw%3D%3D#amp_tf=Dari%20%251%24s&aoh=16691940856810&referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com&share=https%3A%2F%2Fwww.republika.c
- Wartayasa, I. (2018). Kebudayaan Bali dan Agama Hindu. *Ganaya: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 173-192.
- Widoyoko, S. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Rakasiwi, N., Wahyudi, & Indarini, E. (2019). Pengembangan Media Komik dengan Metode Picture and Picture untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi Matematika Kelas IV. *Aksioma: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 60-70.