

Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter pada Muatan IPS Subtema 2 (Kebersamaan dalam Keberagaman) Kelas IV SDN 1 Denggen Tahun Pelajaran 2020/ 2021

Selfia Irianti¹

Burhanuddin², Dina Apriana³

Universitas Hamzanwadi, Indonesia

¹ iriantiselfaa123@gmail.com ; ² Burhanuddin.mha@gmail.com ; ³ d33.nadhyn@hamzanwadi.ac.id

ABSTRAK

Pembelajaran IPS berfungsi untuk membina karakter siswa terutama membekali mereka dalam menjalani kehidupan sosial di masyarakat sehingga peserta didik menjadi pribadi yang baik dan berguna bagi bangsa dan Negara. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk komik pendidikan karakter sebagai penunjang proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg & Gall dengan menyederhanakan sepuluh langkah menjadi tujuh langkah yaitu analisis kebutuhan, perencanaan, Pengembangan produk awal, pengujian terbatas, revisi hasil uji produk, uji produk utama, dan revisi produk akhir. Uji coba dilakukan di kelas IV SDN 1 Denggen, sebanyak 28 peserta didik. Nilai-nilai karakter yang digunakan dalam komik tersebut adalah nilai religius, bersahabat, bergaya hidup sehat, cinta damai dan toleransi. Kevalitan produk yang dibuat dilihat dari hasil validasi dengan menggunakan lembar validasi ahli media, ahli materi dan respon peserta didik. Berdasarkan analisis data diperoleh dengan menggunakan skala lima, hasil penelitian menunjukkan bahwa komik pendidikan karakter yang dikembangkan oleh peneliti sangat valid, dengan hasil dari validasi ahli media memperoleh skor 48 pada rentang $X > 42,06$ dengan katagori sangat baik, sedangkan dari validasi ahli materi mendapat skor 46 pada rentang $X > 42,06$ dengan katagori sangat baik, dan respon peserta didik mendapat skor 1284 dengan hasil rata-rata 45, 87 pada rentang skor $X > 42,06$ dengan kategori sangat baik. Dengan demikian komik pendidikan karakter layak digunakan sebagai penunjang dalam proses pembelajaran di kelas IV SDN 1 Denggen.

Informasi Artikel

Direview 20 – 11 – 21
Diterima 15 – 12 – 21

Kata kunci

IPS;
Komik Pendidikan;
Karakter;

ABSTRACT

Social studies learning serves to build the character of students, especially to equip them in living social life in society so that students become good and useful individuals for the nation and state. This research is a development research that aims to determine the feasibility of character education comic products as a support for the learning process. This study uses the Borg & Gall development model by simplifying ten steps into seven steps, namely needs analysis, planning, initial product development, limited testing, revision of product test results, main product testing, and final product revision. The trial was conducted in class IV SDN 1 Denggen, with 28 students. The character values used in the comic are religious values, friendship, healthy lifestyle, love of peace and tolerance. The validity of the product made is seen from the validation results using the validation sheet of media experts, material experts and student responses. Based on the analysis of the data obtained using a scale of five, the results showed that the character education comics developed by the researchers were very valid, with the results from the validation of the media experts getting a score of 48 in the range $X > 42.06$ with a very good category, while from the validation of the material experts got a score of 46 in the X range > 42.06 in the very good category, and the student's response scored 1284 with an average result of 45. 87 in the $X > 42.06$ range with a very good category. Thus, character education comics are appropriate to be used as a support in the learning process in class IV at SDN 1 Denggen.

Article History

Received 20 – 11 – 21
Accepted 15 – 12 – 21

Keywords

Social Studies
Learning;
Education Comic;
Character;

PENDAHULUAN

CONTACT (Selfia Irianti
Nusa Tenggara Barat



iriantiselfaa123@gmail.com



Universitas Hamzanwadi, Jl. Cut Nyak Dien 85,

Pendidikan mengalami perubahan seiring berjalannya waktu, sehingga menuntut guru untuk melakukan inovasi sesuai dengan perkembangan pertumbuhan peserta didik. Namun dalam kenyataannya, dalam proses pembelajaran tingkat SD/MI masih banyak guru belum memanfaatkan media pembelajaran dalam menyampaikan materi pembelajaran di kelas. Tujuan utama inovasi, yakni meningkatkan sumber-sumber tenaga, uang, dan sarana termasuk struktur dan prosedur organisasi. Tujuan inovasi pendidikan adalah meningkatkan efisiensi, relevansi, kualitas dan efektifitas: sarana serta jumlah peserta didik sebanyak-banyaknya dengan hasil pendidikan sebesar-besarnya (menurut kriteria kebutuhan peserta didik, masyarakat dan pembangunan) dengan menggunakan sumber, tenaga, uang, alat dan waktu dalam jumlah yang sekecil-kecilnya.

Dalam pembelajaran IPS, guru masih menggunakan metode ceramah sehingga menjadikan anak bosan dan sulit memahami yang disampaikan oleh guru. Tiap-tiap konsep atau prinsip dalam IPS yang disajikan dalam bentuk yang kongkret akan dapat dipahami dengan baik. Dengan lisan saja peserta didik akan cepat lupa, sehingga tidak terdapat informasi yang melekat dalam memorinya. Oleh karena itu, maka peran media pembelajaran IPS sangat penting untuk membantu siswa dalam proses berfikir. Daya tarik media akan memberikan pengalaman dalam proses pembelajaran IPS bagi peserta didik, media juga dapat meningkatkan siswa untuk berfikir secara kongkrit serta dapat mengembangkan keterampilan psikomotor dalam proses pembelajaran. Media merupakan suatu alat yang dapat dipergunakan sebagai pembawa pesan dalam suatu kegiatan pembelajaran. pesan yang dimaksud adalah materi pelajaran, dimana keberadaan media tersebut dimaksudkan agar pesan dapat lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa. Bila media adalah sumber belajar, maka secara luas dapat diartikan dengan manusia, benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Media pendidikan atau media pembelajaran tumbuh dan berkembang sejalan dengan perkembangan teknologi pembelajaran (Sundayana, 2014: 6).

Peran media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar sangat penting dilaksanakan oleh para pendidik saat ini, karena peran media pembelajaran dapat digunakan untuk mengalirkan pesan kepada penerima. penerapan media pembelajaran ini mampu mengoptimalkan kegiatan belajar mengajar didalam kelas, dikarenakan dapat merangkul keseluruhan peserta didik, baik pada peserta didik yang memiliki intelegensi rendah maupun tinggi. kemudian dapat disimpulkan bahwa media adalah bagian yang tidak dapat terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah khususnya.

Hasil observasi di SDN 1 Denggen. Bahwa mengenai proses pembelajaran IPS yang dilakukan oleh pendidik masih kurang bervariasi dari segi media, hal ini disebabkan karena guru belum ada yang mengembangkan media komik. Terbatasnya media pembelajaran yang menyebabkan anak kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Selain dari itu Peneliti juga menemukan kurangnya bahan bacaan yang menarik, sehingga tidak ada pembaharuan yang ditemukan membuat anak kurang tertarik untuk belajar dan memahami media yang dilihat. Dan penerapan pembelajaran masih menggunakan metode pembelajaran yang konvensional jadi anak kurang tertarik dan cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran karena bentuk pengajaran masih monoton.

Zuraik (Ahmad Susanto 2013) mengemukakan hakikat IPS adalah menciptakan nilai yang dapat menjadikan masyarakat sebagai insan sosial yang rasional dan bertanggung jawab. Di sekolah dasar IPS memberi siswa keterampilan dan pengetahuan dasar tentang warga Negara sejak dini, mempelajari IPS pada hakikatnya adalah belajar memahami hubungan antara perorangan dan masyarakat dengan lingkungan.

Media memiliki berbagai ragam jenis yakni berupa media visual, audio dan audio visual. Media visual adalah media yang bisa dilihat media ini mengandalkan indra penglihatan, contoh media foto, gambar, komik, poster majalah dan sebagainya. Media audio yaitu media yang bisa didengar media ini mengandalkan telinga sebagai salurannya, contoh suara, musik, alat musik, siaran radio dan lain-lain. Media audio visual adalah media yang bisa didengar dan dilihat secara bersamaan, contohnya film, video, dan lain sebagainya (Sastrianawati, 2018).

Salah satu contoh media visual adalah komik, dalam penggunaannya termasuk kedalam media yang berbasis cetakan. komik termasuk dalam media berbasis cetakan contohnya seperti buku teks, jurnal, majalah, dan lembaran lepas. Teks berbasis cetakan menuntut enam elemen yang perlu diperhatikan pada saat merancang, yaitu konsistensi, format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf, dan penggunaan spasi kosong. Media komik merupakan hal menarik yang digunakan sebagai media dalam pembelajaran

Menurut Sudjana dan Rivai (Kharisma, 2019) Komik merupakan gambar yang mempunyai urutan yang teratur, tujuan dan filosofi pembuat komik sehingga cerita dalam komik dapat tersampaikan kepada pembaca, pemberian tulisan pada komik menyesuaikan dengan kebutuhan. Komik merupakan bentuk kartun di perankan oleh karakter melalui cerita yang berurutan dan memiliki hubungan yang erat dengan gambar.

Komik memiliki fungsi yang bisa digunakan untuk menggali informasi dari isi cerita dan bisa menarik perhatian bagi pembacanya karna dilengkapi dengan gambar-gambar yang memiliki makna dan nilai yang terkandung didalamnya. Jadi komik yang berisi nilai

pendidikan karakter ini adalah salah satu Selain bentuknya yang menarik, fungsi dari pada komik tersebut ialah membentuk karakter siswa untuk menjadi lebih baik, media ini juga praktis untuk dibawa kemana-mana.

Pendidikan merupakan sebuah pembelajaran yang dilakukan seseorang untuk mencari tahu sesuatu yang belum diketahui sedangkan karakter adalah sifat atau keperibadian seseorang yang mencerminkan kebiasaan yang sering dilakukan apabila dihubungkan pendidikan karakter adalah pendidikan yang berkaitan dengan pendidikan akhlak, budi pekerti, nilai, moral, etika, tingkah laku dan lain sebagainya

Pembentukan karakter itu tidaklah mudah, dalam pembentukannya membutuhkan proses yang panjang melalui jalur pendidikan. Dalam pendidikan karakter merupakan usaha aktif untuk membentuk sebuah kebiasaan baik yang akan terus diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Pada dasarnya pendidikan karakter merupakan sebuah pembelajaran yang bisa membentuk karakter siswa untuk menjadi lebih baik dengan berbagai keberagaman. Pembentukan karakter dapat dilakukan dengan berbagai cara seperti membiasakan peserta didik untuk saling menghargai antara satu dengan yang lainnya. Oleh karena itu untuk membentuk karakter yang baik dalam sebuah pendidikan formal peran siswa, guru, dan orang tua memiliki peran yang besar dalam sebuah keberhasilan untuk mencapai sesuatu yang diinginkan. Pendidikan karakter juga memiliki berbagai tujuan.

Tujuan utama pendidikan karakter adalah memfasilitasi penguatan dan pengembangan nilai-nilai tertentu sehingga terwujud dalam perilaku anak, baik ketika proses sekolah maupun setelah lulus dari sekolah. Dimana tujuan dari pendidikan karakter ini adalah membentuk siswa untuk menjadi peserta didik yang positif. Tujuan ini memiliki makna bahwa pendidikan karakter memiliki sasaran untuk meluruskan perilaku yang negatif menjadi positif sesuai dengan perkembangan zaman saat ini. Untuk mencapai tujuan, pendidikan karakter juga membutuhkan media yang tepat untuk dijadikan sebagai sumber belajar.

METODE

Penelitian pengembangan Brog and Gall merupakan metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Produk yang dimaksud dapat berupa *hardware* (buku, modul, alat bantu pembelajaran, dan lainnya) dan *software* (program pengolahan data, aplikasi dan media interaktif dalam jaringan, dan sebagainya). Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah mengembangkan sebuah produk yang sudah ada maupun menciptakan produk baru (Sugiyono, 2019).

Pengembangan media komik berbasis pendidikan karakter ini dilakukan dengan mengikuti langkah-langkah penelitian pengembangan Borg and Gall yang memiliki sepuluh

tahapan dalam penelitian, namun peneliti menyederhanakan sepuluh tahapan tersebut menjadi tujuh tahapan, lebih jelasnya peneliti paparkan tujuh tahapan yang yang digunakan yaitu: (1) pengumpulan informasi awal, (2) perencanaan, (3) pengembangan format produk awal, (4) pengujian terbatas, (5) revisi uji coba produk, (6) uji coba produk utama, (7) revisi produk.

Tahap awal pada prosedur penelitian ini yaitu Potensi Masalah, Analisis Kebutuhan, dan Wawancara. Langkah pertama yang dilakukan pada penelitian ini adalah menemukan potensi dan masalah pada lapangan dengan melakukan analisis kebutuhan, Untuk itu peneliti langsung terjun ke lapangan dan Pada tahap ini peneliti menganalisis hal yang diperlukan yakni, beberapa sarana dan prasarana yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran di SDN 1 Denggen.

Pada tahap kedua ini peneliti membuat rencana desain pengembangan produk. Aspek-aspek penting dalam perencanaan tersebut meliputi produk tentang apa, tujuan dan manfaatnya, dan desain produk. a) Produk: Media komik pada materi kebersamaan dalam keberagaman, b) Tujuan dan manfaat: sebagai alat untuk mencapai tujuan proses pembelajaran, c) Desain: adapun dalam pembuatan desain, peneliti menggunakan aplikasi picsart guna membuat gelembung-gelembung dalam komik untuk menyajikan kata atau tulisan dan office powerpoint guna untuk menyatukan gambar yang sudah ada dan mempertajam gambar.

Pengumpulan produk awal Pada tahap ini, mulai disusun bentuk awal perangkat yang diperlukan dan diwujudkan dalam gambar atau bagan, sehingga dapat digunakan sebagai pegangan untuk menilai dan membuatnya. Setelah memiliki perencanaan, peneliti mulai merancang produk dalam hal ini adalah media. Hal yang harus diperhatikan dalam membuat produk yaitu harus memperhatikan materi apa yang akan diajarkan menggunakan media, lalu melihat materi tersebut pada tema maupun subtema.

Pengujian terbatas setelah merancang produk, peneliti membawa produk untuk divalidasi pada pakar atau ahli terkait produk yang dikembangkan. Pakar atau ahli produk yang dilibatkan peneliti terdiri dari tiga validator yakni ahli materi, ahli media. Tujuan dari validasi ahli ini adalah untuk menemukan kelebihan dan kekurangan dari produk yang dikembangkan dan kemudian diperbaiki.

Revisi uji coba produk desain dilakukan setelah mendapatkan kritik dan saran. Peneliti melakukan revisi terhadap produk yang dibuat berdasarkan hasil validasi pakar. Revisi dilakukan untuk memperbaiki kekurangandari produk yang telah divalidasi oleh pakar agar lebih baik lagi. Hasilrevisi dari produk ini akan menjadi prototipe desain produk final media pembelajaran berupa media komik untuk kelas IV Sekolah Dasar.

Uji Coba produk utama produk dilakukan kepada subjek penelitianyaitu 28 siswa kelas IV SDN 1 Denggen. Produk menjadi pegangan guru untuk dijadikan media pembelajaran pada

saat itu. Setelah uji coba produk maka dapat diketahui revisi akhir produk dari guru kelas. Revisi Produk Setelah dilakukannya uji coba peneliti dan mendapatkan hasil revisi. Revisi dilakukan untuk memperbaiki kekurangan dari produk yang telah diuji coba oleh peneliti agar lebih baik lagi. Hasil revisi ini menjadi produk final dan dapat di produksi masal jika diperlukan.

Data yang diperoleh pada penelitian ini berbentuk kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif yang diperoleh dari hasil pengisian angket oleh ahli materi, ahli media, dan peserta didik sebagai responden dikonversi menjadi data kualitatif skala lima dengan mengikuti skala likert. Eko Putro Widyoko (dalam Resti & Jaslin, 2010)

Tabel 1

Konversi Data Kualitatif Skala Lima

No	Skor	
	Rumus	Kriteria
1	$X > \bar{X}_i + 1,8 s_{bi}$	Sangat baik
2	$\bar{X}_i + 0,6 s_{bi} < x \leq \bar{X}_i + 1,8 s_{bi}$	Baik
3	$\bar{X}_i - 0,6 s_{bi} < x \leq \bar{X}_i + 0,6 s_{bi}$	Cukup
4	$\bar{X}_i - 1,8 s_{bi} < x \leq \bar{X}_i - 0,6 s_{bi}$	Kurang
5	$X > \bar{X}_i - 1,8 s_{bi}$	Sangat kurang

Eko Putro Widyoko (dalam Resti & Jaslin, 2010)

- A. Keterangan
- B. \bar{X}_i (rata skor ideal) = 1/2 skor maksimal ideal + skor minimal ideal
- C. s_{bi} (simpangan baku ideal) = 1/6 skor maksimal ideal - skor minimal ideal
- D. X = Skor empiris.

Suharsimi Arikunto (2010) berpendapat bahwa menyusun instrument adalah pekerjaan penting didalam langkah penelitian. Dalam pengembangan media komik berbasis pendidikan karakter ini instrument yang digunakan adalah sebagai berikut:

- (1) Angket Validasi Tim Ahli validasi ahli bertujuan untuk mengetahui kevalidan media komik berbasis karakter dengan melibatkan para ahli. Ahli yang digunakan pada penelitian ini yaitu:
 - a) Validasi Tim Ahli materi Pada validasi materi jumlah butir pernyataan pada lembar validasi ahli materi (isi) sebanyak 10 pernyataan. Pada lembar validasi disediakan lima pilihan untuk memberikan tanggapan tentang kelayakan produk media komik berbasis karakter yang dikembangkan,
 - b) Validasi ahli media Jumlah butir pernyataan pada lembar validasi ahli media sebanyak 10 butir pernyataan. Pada lembar validasi disediakan lima pilihan untuk memberikan tanggapan tentang kelayakan produk Komik berbasis pendidikan karakter yang dikembangkan.
- Analisis terhadap data penilaian dari tim ahli materi adalah dengan

menggunakan skala 5. Penilaian untuk tiap-tiap indikator diberikan dengan rentangan sebagai berikut : (1) sangat kurang, (2) kurang, (3) cukup, (4) baik, (5) sangat baik. Cara menggungkannya adalah dengan cara memberikan *ceklist* pada kolom yang tersedia.

Angket Respon Siswa Angket digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap produk yang dikembangkan. Bentuk angket ini berupa kolom dengan 10 pernyataan yang akan dijawab oleh siswa langsung tentang respon mereka terhadap media komik berbasis pendidikan karakter, dengan menggunakan skala 5. Penilaian untuk tiap-tiap indikator diberikan dengan rentangan sebagai berikut : (1) sangat kurang, (2) kurang, (3) cukup, (4) baik, (5) sangat baik. Cara menggungkannya adalah dengan cara memberikan *ceklist* pada kolom yang tersedia. Subjek uji coba pada penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 1 Denggen. Jumlah keseluruhan subjek uji coba dalam penelitian ini yakni sebanyak 28 orang subjek uji coba yang terdiri dari 13 laki-laki dan 15 perempuan.

Data yang diperoleh melalui kegiatan uji coba diklasifikasikan menjadi dua, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa kritik dan saran yang dikemukakan oleh ahli media dan ahli materi yang dihimpun untuk memperbaiki produk berupa media komik berbasis nilai pendidikan karakter. Kemudian, data kuantitatif yang diperoleh dari skor angket yang didapat dari skor ahli media, ahli materi dan respon peserta didik, yaitu; (1) Angket Untuk Tim Ahli Media, Ahli Materi, dan Respon Peserta Didik. Data yang diperoleh berupa skor yang didapat dari lembar validasi ahli materi dan ahli media akan dilakukan analisis data sesuai yang didapatkan dan akan diubah menjadi data interval. Adapun data yang diperoleh dalam angket disediakan lima pilihan untuk memberikan tanggapan tentang kualitas produk yang dikembangkan yaitu menggunakan skala lima sangat baik (SB) baik (B) cukup baik (CB) kurang (K) sangat kurang (SK)

Adapun konversi dari skala 5 menurut Sugiyono (2019) sebagai Berikut.

Tabel 2
Konversi Skala 5

Sangat kurang (SK)	Skor 1
Kurang (K)	Skor 2
Cukup Baik (CK)	Skor 3
Baik (B)	Skor 4
Sangat Baik (SB)	Skor 5

Adapun rumus untuk menghitung rata-rata tiap aspek adalah sebagai berikut:

$$\text{Rata - Rata tiap Aspek} = \frac{\text{Jumlah Skor Rata - Rata Tiap Indikator}}{\text{Jumlah Indikator}}$$

sumber (Burhanudin Nugriyantoro, 2016)

Penetapan nilai kelayakan produk pada penelitian pengembangan ini minimal dengan kategori “Cukup”. Sehingga hasil penelitian, baik dari ahli materi, ahli media, dan respon peserta didik akan dikatakan baik, apabila mendapatkan hasil penilaian akhir dengan nilai minimal, maka produk hasil pengembangan tersebut dianggap layak untuk digunakan.

PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis data yang dilakukan pada bulan Agustus di SDN 1 Denggen, terdapat kurangnya media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Sehingga peneliti mencoba untuk mengembangkan media berupa komik berbasis pendidikan karakter. Desain yang digunakan dalam pengembangan media ini menggunakan desain Borg & Gall yang semula memiliki sepuluh tahapan disederhanakan menjadi tujuh tahapan. Tujuh tahapan yang digunakan diantaranya adalah a) analisis kebutuhan b) perencanaan c) pengembangan produk awal d) pengujian terbatas e) revisi hasil uji produk f) uji produk utama g) revisi produk akhir.

Media terdiri atas berbagai macam diantaranya adalah media visual, media audio, dan media audio visual. Media visual adalah media yang hanya bisa dilihat saja contohnya seperti komik pendidikan karakter dan media audio adalah media yang hanya bisa didengar contohnya seperti radio, sedangkan media audio visual adalah media yang bisa dilihat dan didengar contohnya seperti video pembelajaran (Sastrianawati, 2018: 10). Media yang dikembangkan oleh peneliti adalah media visual berupa komik pendidikan karakter yang digunakan sebagai penunjang dalam proses pembelajaran. Sebelum media ini digunakan adanya validasi terlebih dahulu.

Penilaian pada validasi ahli media berjumlah 48 pada rentang skor $X > 42,06$ Jadi penilaian produk oleh ahli media mendapat kategori sangat baik. Media komik pendidikan karakter mendapat penilain sangat baik, karena dari segi tampilan dan kualitas bahan yang digunakan dalam komik tersebut menarik, bahkan validasi ahli media mengukapkan secara lisan saat mengadakan analisis media, bahwa media ini memiliki ketahanan yang cukup lama bahkan dari segi kualitas warna tidak akan cepat memudar karena kertas yang digunakan cukup baik, dan termasuk memberikan ketertarikan kepada peserta didik yang biasanya komik lebih banyak menggunakan warna hitam putih saja. Namun kali ini komik yang dikembangkan ini dengan berwarna karna peserta didik sangat senang dengan gambar dan warna apalagi saat usia sekolah dasar, dengan demikian media ini akan menarik minat peserta didik untuk membaca dan mempelajarinya.

Media ini bisa dikatakan sangat baik, karena melalui proses perbaikan mulai dari segi tampilan, kualitas bahan dan variasi warna dibuat oleh peneliti. Pada awalnya dalam kualitas bahan yang digunakan dalam komik ini mulai dari penggunaan kertas menggunakan kertas HVS biasa, setelah mengadakan revisi peneliti mengganti dengan kertas HVS yang memiliki ketebalannya 80 gsm, yang lebih tahan lama dan warna tidak akan cepat memudar sehingga variasi warna yang sudah diatur dalam komik tetap seperti biasanya.

Penilaian yang terdapat pada validasi ahli materi berjumlah 46 pada rentang $X > 42,06$ dengan kriteria sangat baik. Validasi memberikan penilain sangat baik dan mengungkapkan bahwa dalam komik yang dikembangkan dilihat dari segi kalimat dan dialog yang disajikan dalam komik tersebut mudah dipahami sesuai dengan sasaran pembaca yaitu anak sekolah dasar dan dalam cerita tersebut mencerminkan tokoh yang baik yang bisa ditauladani oleh anak sesuai dengan nilai karakter yang dikembangkan.

Dalam komik ini peneliti menyajikan alur cerita yang berbeda dalam setiap seri sesuai dengan muatan karakter yang sudah dipilih, tiada lain juga peneliti membuat alur cerita tidak terlalu panjang tujuannya agar siswa tidak bosan untuk membacanya. Bahwasanya dengan adanya gambar pada komik membantu memperjelas uraian materi sehingga peserta didik lebih cepat paham dan mengingatnya.

Sesuai dengan kualitas media yang telah ditetapkan pada Bab III, bahwa media komik yang dikembangkan dianggap layak jika seluruh aspek yang dinilai mencapai kategori minimal “cukup”. Untuk penilaian dari validasi ahli media dan ahli materi mendapat katagori sangat baik. Dengan demikian, media komik pendidikan karakter telah layak dan siap untuk diuji coba lebih lanjut.

Saat mengadakan proses belajar-mengajar di SDN 1 Denggen, proses pembelajarannya jarang menggunakan media. Media yang digunakan hanya buku tema saja. Dalam proses pembelajarannya juga masih menggunakan metode konvensional jadi peserta didik monoton saat mengikuti proses pembelajaran hal ini membuat peserta didik kurang bersemangat saat mengikuti pembelajaran. Adapun saat melakukan penelitian peneliti mencoba untuk melangsungkan pembelajaran dengan menggunakan media, saat penelitian peserta didik memberikan respon yang baik mereka antusias saat mengikuti pembelajaran dan sangat senang saat diberikan media.

Adapun analisis respon peserta didik terhadap komik pendidikan karakter yang dikembangkan oleh peneliti dapat dilihat dari hasil pengisian angket menunjukkan bahwa peserta didik memberikan penilaian dengan jumlah 1332 dengan rata-rata 47,57 pada rentang skor $X > 42,06$ dengan katagori sangat baik. Media yang dikembangkan oleh peneliti dapat dilihat dari hasil pengisian angket. Hal ini didukung dari respon angket peserta didik bahwa

penggunaan media komik pendidikan karakter dalam pembelajaran memberikan kemudahan dalam memahami materi, memperoleh pengetahuan baru dan memberikan ketertarikan dalam proses pembelajaran sehingga dapat dikatakan komik yang dikembangkan dapat digunakan sebagai variasi media pembelajaran yang menarik.

Selanjutnya penelitian ini menghasilkan media karakter yang bermanfaat dalam mengajarkan materi pelajaran serta mengajarkan akhlak yang baik dan luhur sehingga dengan pemanfaatan media karakter ini dapat membentuk manusia Indonesia yang berkarakter. Media yang dikembangkan oleh peneliti tidak lepas dari kelebihan dan kekurangan dalam media tersebut, adapun kelebihan dari media ini adalah

1. Komik pendidikan karakter ini dibuat dengan berwarna, sehingga memiliki daya tarik bagi pembacanya
2. Menggunakan kualitas bahan yang tahan lama, dalam komik ini menggunakan kertas HVS dengan ketebalan 80 gsm sehingga ketahanan warna tidak cepat memudar

Adapun kekurangan dari media ini yaitu:

1. Tidak bisa mencantumkan materi secara luas hanya bisa menaruh materi pada subtema yang sudah dipilih sebelumnya.
2. Ada beberapa gambar tokoh yang tidak atau kurang artistik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa prosedur pengembangan media komik pendidikan karakter menggunakan desain penelitian Borg & Gall yang semula memiliki 10 tahapan yang disederhanakan menjadi tujuh tahap diantaranya adalah a) analisis kebutuhan b) perencanaan c) pengembangan produk awal d) pengujian terbatas e) revisi hasil uji produk f) uji produk utama g) revisi produk akhir. Hasil validasi ahli media dengan skor 48 pada rentang $X > 42,06$ dengan melihat rentang skor tersebut bahwa nilai ahli media mendapat katagori sangat baik. Sedangkan validasi ahli materi mendapat prolehan skor 46 pada rentang $X > 42,06$ dari rentang skor tersebut bahwa validasi ahli materi mendapat katagori sangat baik. Adapun respon peserta didik terhadap komik pendidikan karakter yang dikembangkan oleh peneliti mendapat skor 1332 dengan rata-rata 47,57 terdapat pada rentang $X > 42,06$ dengan katagori sangat baik.

Berdasarkan hasil analisis data bahwasanya peneliti menuliskan beberapa saran yaitu komik pendidikan karakter ini bisa digunakan untuk menanamkan nilai-nilai karakter disekolah dasar, penggunaan media pembelajaran komik bisa diintegrasikan dengan materi pada pembelajaran yang berkaitan dengan mata pelajaran yang bersangkutan, pengembangan produk berupa komik pendidikan karakter ini mendapat respon yang baik dari peserta didik

sehingga kedepannya ibu/bapak guru disekolah hendaknya melakukan pengembangan yang lebih luas dengan cerita yang beragam, guru dapat mengembangkan media pembelajaran yang inovatif untuk pendidikan karakter maupun untuk mata pembelajaran di sekolah, kekurangan dalam pembuatan media tidak menggunakan tahap penyebaran dalam desain tersebut dikarenakan membutuhkan biaya yang besar sehingga peneliti belum mampu memperbanyak dari media tersebut, untuk peneliti selanjutnya diharapkan agar bekerja sama dengan perusahaan percetakan agar bisa melaksanakan penyebaran kepada peserta didik.

REFERENSI

- Astriani, Winda. (2016). Pengembangan Model Penanaman Pembelajaran Pendidikan Karakter Berbasis Cerita Melalui Komik Bagi siswa Sekolah Dasar kelas V. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1).
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Karisma, Aulia. 2019. Pengembangan Media Komik Berbasis Karakter Untuk Muatan Pelajaran IPS Materi Keragaman Ekonomi Indonesia Kelas IV B SDN Pudukpayung 02 Semarang. Universitas Negeri Malang..
- Satrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Setyosri, Punaji. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta. KENCANA.
- Wardana, (2018). Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengapresiasi Cerita Anak pada peserta didik kelas III SD/MI. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.