

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK PENDIDIKAN KARAKTER PADA MATA PELAJARAN IPS MATERI INTERAKSI SOSIAL UNTUK KELAS V SEKOLAH DASAR

Wahyu Widiastuti

PGSD, FIP, Universitas Negeri Surabaya

Wahyu.18207@mhs.unesa.ac.id

Ganes Gunansyah

PGSD, FIP Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Saat ini dunia pendidikan di Indonesia sedang dihadapkan dengan masalah serius yang berkaitan dengan pendidikan karakter. Salah satu cara mengatasinya adalah dengan mengimplementasikan pendidikan karakter dalam media pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik dan memotivasi peserta didik akan meningkatkan hasil belajar serta karakter peserta didik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran yang valid, praktis dan efektif. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) dengan subjek peserta didik kelas 5 SDN Dapurkejambon 1 Jombang. Berdasarkan data hasil validasi media komik, didapatkan nilai dari ahli media yaitu 96% dan dari ahli materi yaitu 96% yang berarti media pembelajaran komik layak digunakan. Sedangkan hasil dari penilaian angket respon guru mendapatkan nilai 97% dan angket respon siswa 95,2%. Dari hasil respon guru dan peserta didik menandakan bahwa media komik Pendidikan karakter praktis dan layak digunakan. Berdasarkan Samples Test diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ yakni terdapat perbedaan sebelum perlakuan dan sesudah. Nilai peserta didik mengalami peningkatan, dilihat dari hasil gain score yakni 0,7 artinya peningkatan kategori sedang. Dilihat dari aspek pendidikan karakter, ada perubahan pada peserta didik saat pembelajaran di kelas. Kesimpulannya adalah media pembelajaran komik Pendidikan karakter yang dikembangkan memenuhi kategori valid, praktis dan efektif sehingga layak digunakan.

Kata Kunci: komik, interaksi sosial, pendidikan karakter.

Abstract

Currently the world of education in Indonesia is being faced with serious problems related to character education. One way to overcome this is to implement character education in learning media. Interesting learning media and motivating students will improve learning outcomes and the character of students. The purpose of this research is to develop learning media that are valid, practical and effective. This study used the Research and Development (R&D) research method with the subject of 5th grade students at SDN Dapurkejambon 1 Jombang. Based on the data validation results of comic media, the value obtained from media experts is 96% and from material experts, it is 96%, which means that comic learning media is feasible to use. Meanwhile, the results of the teacher's response questionnaire scored 97% and the student's response questionnaire was 95.2%. From the results of the teacher's and students' responses, it indicates that comic media for character education is practical and appropriate to use. Based on the Samples Test, the value of Sig. (2-tailed) of $0.000 < 0.05$ ie there is a difference before and after treatment. The value of students has increased, seen from the results of the gain score, which is 0.7, which means an increase in the moderate category. Viewed from the aspect of character education, there are changes in students when learning in class. The conclusion is that the character education comic learning media developed fulfills the valid, practical and effective categories so that it is feasible to use

Keywords: Comics, Social Interaction, Character Building

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan langkah bangsa untuk menuju kemajuan. Peran penting

pendidikan pada saat ini berguna dalam peningkatan dan pengembangan kualitas SDM atau sumber daya manusia. Saat ini zaman sudah berkembang sehingga peranan pendidikan juga

harus menyesuaikan agar tidak tertinggal. Kunci keberhasilan dalam misi pendidikan dan pembelajaran adalah peran guru. Guru sebagai pendidik diharapkan untuk kreatif dalam menyajikan materi pelajaran. Selain itu diharapkan agar guru bisa menyajikan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, mudah dipahami dan menarik untuk peserta didik.

Dalam jenjang sekolah dasar pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) merupakan pelajaran yang wajib untuk dipelajari. IPS mempunyai peran penting bagi peserta didik. Peserta didik nantinya akan hidup bermasyarakat di lingkungannya masing-masing. Untuk dapat hidup dalam masyarakat kita sebagai makhluk sosial yang hidup berdampingan serta saling membutuhkan, maka peserta didik perlu mempersiapkan ilmu sosial yang terdapat pada pelajaran IPS. Hal tersebut selaras dengan tujuan pendidikan IPS menurut Sumaatmadja (dalam Filisyamala 2017:163) yakni mengajarkan peserta didik untuk menjadi anggota masyarakat yang baik dengan berpengetahuan, terampil, serta peduli yang berguna untuk diri sendiri dan masyarakat.

Menurut studi pendahuluan yang telah dilakukan di kelas V SDN Dapurkejambon 1 Jombang, peneliti mendapatkan beberapa permasalahan terkait dengan kegiatan pembelajaran IPS antara lain (1) pada saat kegiatan mengajar di kelas, guru berusaha menggunakan media dan metode pembelajaran yang menarik akan tetapi guru kurang menguasai teknologi seperti dalam bidang mengedit gambar. Selain itu guru juga terkendala dalam mengatur waktu untuk membuat media pembelajaran yang menarik karena guru juga memegang keadministrasian sekolah, sehingga dalam pembelajaran guru hanya menggunakan buku siswa sebagai acuan. (2) pada saat pembelajaran kebanyakan peserta didik tidak tepat waktu pada saat mengumpulkan tugas hal tersebut menandakan bahwa peserta didik masih kurang dalam sikap disiplin, terlebih dalam kedisiplinan

menganai tugas. Kurangnya sikap disiplin peserta didik dapat mempengaruhi kegiatan belajar mengajar maka untuk mengatasi hal tersebut diperlukan pengimplementasian pendidikan karakter. Didapat dari hasil studi pendahuluan maka permasalahan yang dihadapi guru adalah mengenai media pembelajaran dan pendidikan karakter.

Sesuai kurikulum saat ini, yakni kurikulum 2013 yang mana peserta didik diharapkan bisa aktif dan guru hanya berperan sebagai fasilitator maka dibutuhkan suatu alat yang dapat mempermudah pembelajaran yakni berupa media pembelajaran untuk meningkatkan semangat peserta didik sehingga menjadi lebih aktif. Media pembelajaran harus dikembangkan dengan menarik agar peserta didik dapat tertarik serta meningkatkan motivasi belajar.

Alternatif yang digunakan guru yakni dengan membuat produk media pembelajaran yakni berupa komik pendidikan. Komik pendidikan karakter merupakan media pembelajaran yang dapat diimplementasikan pendidikan karakter didalamnya. Komik adalah media yang berbentuk gambar ilustrasi yang terdiri dari beberapa tokoh karakter yang menjalankan suatu alur cerita. Sudjana dan Rivai (dalam Sukmanasa Elly, 2010) mengatakan bahwa komik mempunyai fungsi untuk menghibur pembacanya. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Wibowo dan Koeswanti (2021) kemandirian belajar peserta didik dapat meningkat dengan penggunaan media komik. Media komik juga dapat membantu meningkatkan karakter peserta didik. Dengan begitu komik dapat digunakan untuk dijadikan media pembelajaran. Peserta didik menjadi lebih antusias untuk membaca karena didalam komik terdapat berbagai gambar yang menarik dan sesuai dengan cerita yang disampaikan.

Menurut teori Jean Peaget, peserta didik jenjang sekolah dasar yakni usia 7-11 tahun merupakan usia dalam tahap berpikir operasional konkret. Ketika tahap operasional konkret peserta

didik mampu melakukan operasi konkret, dan juga berpikir logis yang dapat diterapkan pada berbagai contoh sehingga materi perlu disajikan sesuai dengan tahapan berpikir peserta didik yakni dengan menggunakan gambar yang lebih riil dan konkret.

Media komik juga sangat mendukung pengintegrasian pendidikan karakter. Peserta didik akan mudah memahami dan mengambil nilai pendidikan karakter setelah menggunakan media komik pendidikan karakter. Seperti penelitian Astutik (2021), menyatakan bahwa respon peserta didik dalam pemahaman materi serta peningkatan peserta didik akan bertambah dengan bantuan media komik digital dalam pelajaran IPS sehingga semangat peserta didik dapat meningkat saat pembelajaran.

Pada saat ini banyak topik yang memperbincangkan pendidikan karakter. Hal ini menandakan bahwa pentingnya pengembangan pendidikan karakter bagi pendidikan. Namun dalam dunia pendidikan saat ini terdapat beberapa permasalahan mengenai pendidikan karakter. Salah satu penyebabnya adalah dampak pandemic covid-19 yang membuat pembelajaran dilakukan secara daring. Dalam pembelajaran daring peserta didik lebih banyak menghabiskan waktunya dengan kegiatan belajar online yang tidak terlepas dari gadget.

Menurut penelitian Syifa dkk (2019) pembelajaran daring yang banyak menggunakan gadget akan berpengaruh pada perilaku kedisiplinan peserta didik. Peserta didik menjadi malas, meninggalkan kewajiban, dan lupa waktu untuk belajar. Selain itu, hasil penelitian Ahmad, dkk (2021) dampak dari pembelajaran daring yakni pendidikan karakter banyak berubah. Salah satunya adalah nilai kedisiplinan peserta didik yang menurun. Terlihat pada saat peserta didik menunda-nunda bahkan tidak mengumpulkan tugas yang diberikan guru. Dari kedua penelitian tersebut maka dapat dilihat bahwa pada saat ini pendidikan karakter mengalami penurunan. Penurunan karakter juga didukung pendapat

Santoso (2020) yakni kegiatan pembelajaran online atau daring merupakan kendala dalam keberhasilan pendidikan karakter.

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan di rumah sangat memerlukan peran orang tua dan lingkungan keluarga. Akan tetapi tidak semua kondisi lingkungan keluarga peserta didik sama. Menurut Santoso (2020) kesibukan orang tua misalnya dalam hal bekerja merupakan salah satu sebab kurang maksimalnya keberhasilan pendidikan karakter, karena hal tersebut menjadikan peran orang tua mengalami penurunan. Padahal di lingkungan keluarga peserta didik dapat mendapatkan pelajaran mengenai pendidikan karakter. Terutama pendidikan karakter dengan nilai kedisiplinan saat kegiatan pembelajaran atau dalam kegiatan bermasyarakat di lingkungan sekitar.

Menurut penelitian Takhroji (2020) menyatakan jika orang tua peserta didik setuju jika para orang tua merasa tidak dapat mengajarkan pendidikan karakter dengan sepenuhnya kepada anak-anak di rumah jika tidak ada bantuan dari guru. Orang tua peserta didik meyakini bahwa peran seorang guru sangatlah membantu orang tua dalam membangun karakter pada anak. Orang tua peserta didik juga merasa bahwa dalam pembelajaran daring yang dilakukan di rumah, mereka tidak dapat membangun dan membentuk karakter anak secara maksimal.

Kurangnya pendidikan karakter disiplin yang terjadi pada peserta didik maka perlu dilakukan pengimplementasian pendidikan karakter di dalam pelajaran yakni mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial atau IPS. Mata pelajaran IPS berisikan mengenai ilmu sosial sangatlah berhubungan dengan pendidikan karakter. Salah satu pokok bahasan IPS yang dapat diintegrasikan dengan pendidikan karakter adalah materi interaksi sosial yakni pada jenjang kelas 5 sekolah dasar.

Pokok bahasan interaksi sosial adalah salah satu pokok bahasan yang penting. Menurut

penelitian Aisyiyah (2021) menyimpulkan bahwa interaksi sosial yang terjadi pada peserta didik terutama pada masa pandemi masih bersifat pasif dan menunjukkan individualitas masing-masing peserta didik. Peserta didik juga kurang peka terhadap sesama teman dan juga kurangnya rasa menghargai terhadap sesama. Padahal dalam interaksi sosial peserta didik dapat belajar mengenai karakter-karakter yang harusnya dimiliki. Dengan kegiatan interaksi sosial peserta didik dapat belajar mengenai sikap dan karakter yang ada dalam masyarakat. Maka peneliti mengambil pokok bahasan interaksi sosial dalam media pembelajaran komik.

Dari pemaparan permasalahan yang disampaikan sebelumnya maka dalam penelitian ini akan dilakukan pengembangan media berupa komik mata pelajaran IPS yang bermuatan pendidikan karakter didalamnya. Media komik tersebut mengacu pada pokok bahasan interaksi sosial. Komik dipilih sebagai media pembelajaran IPS yang bermuatan pendidikan karakter karena mempunyai beberapa keunggulan yakni minat peserta didik untuk membaca, terdapat gambar-gambar yang konkret dan mendukung pelajaran IPS, peserta didik dan guru akan mudah menggunakan media pembelajaran berupa komik pendidikan karakter dimana saja dan kapan saja serta peserta didik akan memudahkan mencerna nilai karakter yang terdapat pada materi IPS.

Hal ini seperti penelitian Astutik dkk pada tahun 2021, yang menyatakan jika media komik pendidikan karakter dalam pelajaran IPS dapat meningkatkan respon peserta didik untuk mempelajari materi sehingga akan meningkatkan kualitas belajar peserta didik yang berasal dari pengalaman dan kegiatan belajar.

Berdasarkan permasalahan diatas maka rumusan masalahnya adalah (1) Bagaimana tingkat kevalidan media komik pendidikan karakter pada pembelajaran IPS yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik pada materi interaksi sosial yang diimplementasikan dengan

pendidikan karakter di kelas V SDN Dapurkejambon 1 Jombang? (2) Bagaimana tingkat kepraktisan media komik pendidikan karakter pada mata pelajaran IPS materi interaksi sosial di kelas V SDN Dapurkejambon 1 Jombang? (3) Bagaimana tingkat keefektifan penerapan media komik pendidikan karakter pada mata pelajaran IPS yang diimplementasikan pendidikan karakter di kelas V SDN Dapurkejambon 1 Jombang?

Didasari dengan pemikiran tersebut sehingga penelitian ini mengangkat judul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran IPS Materi Interaksi Sosial Untuk Kelas V Sekolah Dasar”.

METODE

Dalam penelitian ini jenis penelitian yang digunakan yakni penelitian pengembangan atau sering disebut dengan R&D (*Research and Development*).

Dengan penelitian dan pengembangan (R&D) dapat menghasilkan suatu produk sebagai media pembelajaran yang interaktif, serta menguji tingkat keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016). Dalam model penelitian yang digunakan yakni model ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implement, Evaluate*). Terdapat lima tahapan dalam Model pengembangan ADDIE yakni meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangann (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*) (Sugiyono, 2016).

Pada tahap uji validitas produk dilakukan oleh para ahli yakni ahli media dan ahli materi. Setelah melakukan uji validitas maka dilakukan perbaikan terhadap media pembelajaran jika diperlukan. Implementasi produk komik pendidikan karakter dilakukan pada tanggal 27 februari hingga 4 maret dengan subjek penelitian peserta didik kelas 5 SDN Dapurkejambon 1 Jombang dengan 20 peserta didik. Dalam pengimplementasian media pembelajaran komik

pendidikan karakter, sebelum penggunaan media peserta didik diberikan soal pretest dan setelahnya diberikan soal posttest. Peserta didik juga diminta mengisi angket respon yang berkaitan dengan media pembelajaran komik pendidikan karakter yang telah digunakan.

Jenis data yang digunakan yakni data kualitatif dan kuantitatif. Dengan beberapa teknik pengambilan data yang digunakan yakni observasi, angket, buti tes, serta dokumentasi. Instrumen penelitian yang dibutuhkan yakni lembar validasi untuk ahli media dan ahli materi serta angket respon guru serta peserta didik. Untuk teknik analisis data, penelitian ini menggunakan analisis data angket validasi ahli dan angket pengguna menggunakan skala likert lima kategori dengan cara menghitung persentase hasil validasi.

Tabel 1. Kualifikasi Tingkat Pencapaian
(Arikunto, 2010: 35)

Persentase (%)	Kualifikasi
81-100	Sangat Valid
61-80	Valid
41-60	Cukup Valid
21-40	Tidak Valid
1-20	Sangat Tidak Valid

Data yang didapatkan dari hasil belajar peserta didik (pretest dan post test) dianalisis dengan menggunakan uji *sampel paired t-Test* dan uji *n-gain*. Analisis data tersebut berfungsi untuk melihat perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum penggunaan media komik dan sesudah penggunaan media komik pendidikan karakter sehingga akan didapatkan data efektivitas penggunaan media pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hal yang diteliti dan dikembangkan dalam penelitian ini yakni media pembelajaran berupa komik pendidikan karakter pada mata pelajaran IPS materi interaksi sosial di kelas V SDN Dapurkejambon Jombang. Untuk mendapatkan media pembelajaran dengan

kategori valid atau layak digunakan maka dibutuhkan model yang tepat dalam mengembangkan media pembelajaran.

Pengembangan media komik menggunakan model ADDIE diawali tahap analisis, Peneliti melakukan tahap analisis agar dapat mengetahui kebutuhan peserta didik kelas V di SDN Dapurkejambon 1 Jombang. Pengambilan data pada tahap analisis dilakukan dengan mewawancarai guru kelas V sehingga dapat diperoleh beberapa informasi. Terdapat 3 aspek yang dianalisis yakni analisis kurikulum yang mana di SDN Dapurkejambon 1 menggunakan K-13, analisis kebutuhan yakni peserta didik memerlukan media pembelajaran yang menarik, analisis karakter peserta didik yang berbeda-beda dalam menerima materi pelajaran IPS.

Selanjutnya adalah *design* (Perencanaan), tahapan perencanaan ini, peneliti menyusun dan mengembangkan materi dalam media komik pendidikan karakter. Dimulai dengan pembuatan naskah komik yang dibuat sesuai dengan materi pelajaran yakni interaksi sosial. Setelah materi terkumpul maka selanjutnya akan disusun sedemikian rupa dengan pengimplementasian pendidikan karakter di dalam alur ceritanya. Kemudian melakukan pemilihan karakter. Komik pendidikan karakter ini mempunyai 5 tokoh utama yang berbeda karakter. Dengan adanya karakter yang berbeda-beda akan menjadikan peserta didik yang paham akan pendidikan karakter yang terimplementasikan dengan materi interaksi sosial. Kemudian menentukan spesifikasi komik yang berisikan bagian awal komik (sampul depan komik data buku, dan sinopsis), isi komik (pengenalan tokoh dan isi komik), penutup komik (rangkuman materi dan sampul belakang komik).

Tahap *development* (pengembangan) dilakukan guna mendapatkan media komik pendidikan karakter yang efisien, efektif dan layak. Pada tahap ini dilakukan pengembangan

media komik menggunakan aplikasi pixton kemudian dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi, jika perlu perbaikan maka dilakukan perbaikan terlebih dahulu sebelum di implementasikan. Dalam komik pendidikan karakter ini terdapat beberapa masukan dari ahli materi untuk dilakukan perbaikan yakni dengan menambahkan synopsis dan rangkuman pada akhir bagian komik. Selain itu judul komik juga perlu perbaikan agar lebih menarik. Berikut merupakan pengembangan media komik:

Tabel 2. Pengembangan komik

Gambar	Keterangan
	Pemilihan karakter
	Pemilihan latar tempat
	Sampul depan
	Sampul belakang

Tahap selanjutnya adalah implementasi. Media komik pendidikan karakter yang sudah dirancang dan dikembangkan akan diimplementasikan pada kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran komik pendidikan karakter sesudah divalidasi ahli materi dan ahli media kemudian diterapkan dalam pembelajaran

yang nyata yakni di kelas yakni pada tanggal 27 februari hingga 4 maret 2023. Media pembelajaran komik pendidikan karakter ini diterapkan kepada 20 peserta didik kelas 5 SDN Dapurkejambon 1 Jombang. Sebelum melakukan implementasi atau penggunaan media komik pendidikan karakter, peserta didik mengerjakan soal pretest. Setelah menggunakan media komik saat kegiatan pelajaran kemudian peserta didik mengerjakan soal posttest. Selesainya menggunakan media komik pendidikan karakter, guru serta peserta didik menuliskan respon terkait media komik yang telah digunakan sebelumnya. Dari angket respon tersebut maka dapat digunakan dalam analisis data kepraktisan media komik.

Langkah terakhir dalam pengembangan ADDIE yakni tahapan Evaluasi. Ditahapan peneliti melakukan analisis data hasil dari penelitian yang telah didapatkan. Hasil penelitian yang dianalisis yakni tingkat kelayakan atau kevalidan media dari dosen ahli media serta materi. Untuk mendapatkan analisis kepraktisan media dapat dari angket respon peserta didik dan pengajar, dan juga menganalisis keefektivan media pembelajaran komik dalam pembelajaran IPS materi interaksi sosial dengan nilai pretest dan posttest.

Setelah mengembangkan komik dengan karakteristik media pembelajaran yang dibutuhkan dan mendapatkan nilai dari ahli materi serta ahli media maka kevalidan media pembelajaran komik pendidikan karakter dapat diketahui. Kriteria valid media pembelajaran dapat dilihat melalui uji validitas oleh para ahli. Dalam pengembangan komik pendidikan karakter ini terdapat dua aspek yang divalidasi yaitu mengenai media dan materi pembelajaran. Pada penilaian ahli media, komik pendidikan karakter mendapatkan hasil validasi ahli media yang menunjukkan persentase sebesar 96% dengan kriteria sangat baik atau dapat dipastikan sangat layak. Sedangkan untuk ahli materi menunjukkan hasil persentase sebesar 96% maka

termasuk dalam kriteria media pembelajaran yang sangat baik atau dapat dipastikan sangat layak.

Tabel 3. Hasil validasi

Validator	Skor	Kategori
Ahli media	96%	Sangat layak
Ahli materi	96%	Sangat layak

Setelah media pembelajaran dinyatakan layak untuk digunakan. Selanjutnya adalah menentukan tingkat kepraktisan media pembelajaran komik pendidikan karakter. Kriteria praktis media pembelajaran dapat dilihat melalui respon dari peserta didik serta guru sesuai menggunakan media pembelajaran komik pendidikan karakter. Penilaian tersebut berbentuk angket yakni respon peserta didik serta pengajar. Hasil dari angket respon peserta didik dituliskan dalam tabel berikut:

Tabel 5. Hasil angket respon

Responden	Skor	Kategori
Peserta didik	95,2 %	Sangat praktis
Guru	97 %	Sangat praktis

Jika dilihat hasil perhitungan diatas yang menunjukkan rata-rata pendapat peserta didik mengenai media pembelajaran komik pendidikan karakter adalah 95,2%, hasil tersebut menunjukkan kriteria sangat baik atau sangat praktis. Sedangkan persentase hasil respon guru menunjukkan angka 97% yang berarti media komik pendidikan karakter sangat praktis untuk digunakan.

Selain kelayakan dan kepraktisan, media pembelajaran yang baik juga harus memenuhi tingkat keefektifan yang baik. Tingkat keefektifan media pembelajaran komik pendidikan karakter didapatkan melalui hasil pretest dan posttest di kelas V SDN Dapurkejambon I Jombang.

Tabel 4. Hasil belajar peserta didik

Hasil Pretest	Hasil Posttest
66,5	92

Untuk mengetahui pengaruh atau perbedaan hasil pretest dan posttest maka perlu dihitung secara statistic dengan bantuan aplikasi

SPSS yakni uji *sampel paired t-Test* atau uji t. Hasil yang didapatkan adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Uji t-Test

Paired Samples Statistics

Pair		Mean	N	Std.	Std. Error
				Deviation	
				n	Mean
1	Pretest	66.50	20	12.258	2.741
	Posttest	92.00	20	10.052	2.248

Berdasarkan hasil *output*, didapatkan rata-rata nilai pretest sebesar 66,50 dan posttest sebesar 92,00. Hasil tersebut menunjukkan bahwa secara statistik rata-rata nilai posttest lebih besar dari pretest (terjadi peningkatan). Selanjutnya untuk membuktikan perbedaan rata-rata tersebut signifikan atau tidak maka dapat dilihat dengan membandingkan nilai sig. (2-tailed) pada *output paired sample test*.

Tabel 6. Uji t-Test

Paired Samples Test										
Paired Differences										
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference			t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	Pretest - Posttest				Lower	Upper				
		-25.500	10.990	2.458	-30.644	-20.356	-10.376	19	.000	

Berdasarkan tabel *output* “Paired Samples Test” diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05. Berdasarkan pedoman pengambilan keputusan di atas maka H0 ditolak dan H1 diterima maka kesimpulannya adalah terdapat perbedaan rata-rata antara nilai pretest dan posttest. Hasil tersebut juga menunjukkan terdapat pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar. Hasil tabel di atas juga menunjukkan nilai *mean paired difference* sebesar -25,50. *Mean paired difference* menunjukkan selisih antara nilai rata-rata hasil belajar pretest dan posttest atau 66,50-92,00=-25,50.

Selain menggunakan uji t analisis keefektifan media pembelajaran juga dapat dilakukan dengan menggunakan *gain score*. Berdasarkan hasil analisis hasil belajar siswa menggunakan gain skor yang mendapatkan hasil 0,7 yang berarti media pembelajaran komik pendidikan karakter bisa meningkatkan hasil

belajar siswa dengan kategori sedang. Selain dilihat dari peningkatan hasil belajar, keefektifan media komik pendidikan karakter bisa dilihat melalui hasil nilai ketuntasan yang didapatkan peserta didik.

$$PK = \frac{\text{banyak peserta didik yang tuntas}}{\text{banyak peserta didik yang mengikuti tes}} \times 100\%$$

$$PK = \frac{18}{20} \times 100\% = 90\%$$

Dari hasil presentase ketuntasan nilai siswa dari soal posttest tersebut yang menunjukkan angka 90% peserta didik tuntas, maka media komik pendidikan karakter merupakan media pembelajaran yang dinilai efektif jika diterapkan ketika kegiatan pembelajaran IPS materi interaksi sosial di kelas V.

Pembahasan

Salah satu aspek penting dalam kegiatan di kelas adalah media pembelajaran, sehingga penelitian ini akan melakukan pengembangan media pembelajaran yang valid untuk diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini relevan dengan pendapat Suharsimi yakni media pembelajaran yang tergolong dalam kategori valid yaitu ketika hasil validasi memenuhi kriteria dan karakteristik yang dibutuhkan.

Merujuk pada teori Fleming dan Levie (dalam Syifaurohman, 2019) yang mengatakan bahwa media pembelajaran dapat disebut berkualitas ketika memenuhi (a) penulisan media mengikuti aturan penulisan, (b) menggunakan materi yang benar, (c) muatan materi tidak berlebihan, maksudnya materi yang terkandung didalamnya tidak kurang dan tidak lebih, (d) media pembelajaran berisikan topik yang sesuai, dan (e) isi media pembelajaran dipaparkan dengan jelas. Dengan begitu maka pengembangan media pembelajaran komik pendidikan karakter harus sesuai dengan model pengembangan yang telah dipilih dan juga sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam pelajaran.

Menurut hasil observasi yang didapatkan peserta didik kelas V SDN Dapurkejambon 1, memerlukan media pembelajaran yang tidak membosankan dan menarik. Dari hasil wawancara kepada guru kelas V, selama ini dalam kegiatan pembelajaran belum memanfaatkan media pembelajaran. Melalui pemaparan ini maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran dengan menyesuaikan pada kebutuhan peserta didik yakni media yang menyenangkan. Media pembelajaran komik pendidikan karakter dirasa tepat untuk dijadikan media pembelajaran. Dalam mengembangkan media komik ini berpedoman pada model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Dari karakteristik pengembangan media komik pendidikan karakter, terdapat tahapan yang penting yakni tahap uji validitas. Uji validitas merupakan alat penilaian untuk menguji tingkat kelayakan media atau kevalidan media pembelajaran. Menurut hasil validasi ahli media yang menunjukkan nilai 96% berarti media komik termasuk dalam kategori sangat valid. Kemudian hasil validitas dari ahli materi menunjukkan pada nilai 96%. Hal ini menunjukkan bahwa komik pendidikan karakter berada pada tingkatan sangat layak untuk digunakan. Dalam aspek materi didapatkan beberapa saran dari ahli materi yakni memperbaiki judul komik, menambahkan sinopsis dan rangkuman materi. Selain itu menurut penilaian ahli materi komik pendidikan karakter masuk pada kategori baik dan layak untuk digunakan. Setelah media komik pendidikan karakter diperbaiki maka media komik pendidikan karakter dapat dikatakan valid.

Merujuk pada pendapat Havis (2019) yakni media pembelajaran dapat dikatakan valid jika dikembangkan secara teori dan unsur-unsur media pembelajaran tersebut konsisten. Selain itu penelitian Salahuddin menyatakan bahwa media pembelajaran komik dapat dikatakan valid atau layak apabila hasil penilaian minimal produk

dalam kriteria baik. Pernyataan tersebut sama dengan hasil penelitian yang telah dilakukan yakni hasil validasi komik pendidikan karakter menunjukkan kriteria sangat baik. Namun dalam setiap penelitian terdapat perbedaan aspek yang dinilai menyesuaikan kebutuhan peserta didik.

Media komik pendidikan karakter dapat sebagai alternatif sumber belajar peserta didik yang tidak hanya mempelajari tentang materi pelajaran saja tetapi juga mengenai pendidikan karakter. Pendidikan karakter yang terdapat pada komik dapat merubah peserta didik menjadi SDM yang berkarakter baik nantinya. Selain itu dengan memanfaatkan media komik pendidikan karakter sebagai media pembelajaran maka akan mengaktifkan peserta didik untuk berdiskusi dengan teman yang lainnya.

Merujuk pada pendapat Handika (2017) yakni salah satu faktor yang menentukan keberhasilan peserta didik dalam pembelajaran adalah media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Menurut Morris (2019) yang menyatakan bahwa salah satu aspek yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran yaitu aspek kreativitas. Hal tersebut dikarenakan kreativitas dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar. Sesuai dengan pendapat Morris (2019) sebelumnya, maka peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran yang kreatif yakni berupa komik pendidikan karakter.

Merujuk pada teori Jean Piaget (dalam Nabila, 2021) peserta didik sekolah dasar yakni usia 7 sampai 11 tahun merupakan usia dalam tahap berpikir operasional konkret. Ditahap ini peserta didik bisa melakukan operasi konkret, dan juga berpikir logis yang dapat diterapkan pada berbagai contoh, sehingga materi perlu disajikan sesuai dengan tahapan berpikir peserta didik yakni dengan menggunakan gambar yang lebih riil dan konkret. Dapat dengan bantuan media pembelajaran komik pendidikan karakter.

Merujuk pada pendapat Van den Akker (dalam Aprilia, 2019) yang mengatakan bahwa

produk dapat disebut praktis jika pengguna menyukainya dan memudahkan pada saat menggunakannya dalam kondisi normal. Selain itu menurut penelitian Syaiful (dalam Aprilia, 2019) mengatakan jika media pembelajaran yang praktis yakni ketika peserta didik dan guru memberikan respon baik setelah penggunaan media pembelajaran tersebut. Dari pendapat tersebut diperkuat oleh hasil penilaian dari angket respon peserta didik yakni sebanyak 95,2% yang menandakan media pembelajaran komik pendidikan karakter tergolong dalam kategori sangat praktis dan layak. Untuk penilaian dari guru yakni mendapatkan angka 97%. Dari hasil penilaian angket guru maka media pembelajaran komik pendidikan karakter dapat dikategorikan sebagai media yang sangat praktis dan dapat dikatakan layak digunakan.

Jika media komik pendidikan karakter telah mencapai tingkat kepraktisan yang sesuai maka dapat digunakan dalam pembelajaran yang bisa menarik perhatian peserta didik serta meningkatkan semangat belajarnya. Hal itu membuat hasil belajar peserta didik meningkat, serta dapat menambah pengetahuan mengenai pendidikan karakter yang akan membuat peserta didik menjadi berkarakter. Hal tersebut tentunya dapat meningkatkan kualitas pendidikan yang ada di jenjang sekolah dasar.

Selain tingkat kepraktisan, tingkat keefektifan media pembelajaran juga merupakan hal yang penting. Merujuk pada pendapat Trianto (2016) yakni pembelajaran yang efektif yaitu pembelajaran yang memenuhi syarat seperti 1) tingginya waktu peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, 2) peserta didik menyelesaikan pekerjaan atau tugas, 3) terdapat kesesuaian antara materi pelajaran dengan kemampuan peserta didik, 4) lingkungan belajar menjadi interaktif dan akurat. Oleh sebab itu keefektifan media komik pendidikan karakter akan didapatkan dari hasil belajar peserta didik.

Hasil pretest dan posttest dapat dijadikan acuan untuk melihat keefektifan media

pembelajaran. Hal ini sependapat dengan Yunanda (dalam Maulana, 2017) yang berpendapat bahwa tingginya keefektifan media pembelajaran akan berpengaruh positif pada nilai hasil belajar peserta didik. Menurut penelitian Supriyanta (dalam ningsih, 2020) yaitu setelah penggunaan media pembelajaran komik, hasil belajar peserta didik menjadi meningkat. Hal ini sejalan dengan hasil pengembangan media komik pendidikan karakter yaitu hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan. Untuk melihat peningkatan nilai peserta didik, peneliti melakukan test sebelum penggunaan media komik pendidikan karakter (*pretest*) dan test sesudah penggunaan media komik pendidikan karakter (*posttest*). Adapun rata-rata nilai sebelum penggunaan media komik (*pretest*) peserta didik yaitu 66,5. Sedangkan rata-rata nilai peserta didik setelah penggunaan media komik (*posttest*) adalah 92. Untuk melihat peningkatan nilai hasil belajar peserta didik berdasarkan nilai sebelum penggunaan media komik (*pretest*) dan sesudah penggunaan media komik (*posttest*) yakni dapat menggunakan perhitungan *gain score*. Berdasarkan perhitungan *gain score* maka didapatkan nilai sebesar 0,7 yang menandakan bahwa peningkatan nilai belajar peserta didik tergolong dalam kategori sedang.

Merujuk pada teknik analisis data yang digunakan yaitu uji t-Test maka didapatkan hasil bahwa terdapat pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran komik pendidikan karakter. Berdasarkan hasil *output* uji t-Test untuk membuktikan perbedaan rata-rata tersebut signifikan atau tidak yakni dengan membandingkan nilai sig. (2-tailed) pada *output paired sample test*. Berdasarkan *output paired samples test* diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$.

Berdasarkan pedoman pengambilan keputusan di atas maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga kesimpulannya yakni terdapat perbedaan rata-rata antara nilai *pretest* dan

posttest. Hasil tersebut juga menunjukkan adanya pengaruh dalam menggunakan media pembelajaran terhadap hasil belajar. Hasil uji t-Test menunjukkan jika media pembelajaran komik pendidikan karakter efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan belajar peserta didik.

Keefektifan media pembelajaran komik pendidikan karakter bukan diketahui melalui hasil *pretest* dan *posttest* saja. Namun keefektifan media juga bisa diketahui melalui tanggapan peserta didik terhadap komik pendidikan karakter saat pembelajaran berlangsung. Selain itu dalam media komik yang bermuatan pendidikan karakter didalamnya maka diharapkan terdapat karakter peserta didik yang berubah menjadi lebih baik setelah penggunaannya. Hal tersebut dapat dilihat dengan cara observasi serta mewawancarai guru yang mengajar di kelas V.

Menurut hasil observasi, peneliti mendapatkan hasil bahwa terdapat perubahan pada karakter atau perilaku peserta didik. Peserta didik yang awalnya banyak yang tidak mengumpulkan tugas, setelah membaca komik pendidikan karakter peserta didik menjadi disiplin dalam mengumpulkan tugas. Ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung, peserta didik sebelumnya sering gaduh serta tidak memperhatikan guru yang sedang mengajar, setelah membaca komik pendidikan karakter terdapat perubahan yang baik pada peserta didik.

Dari hasil penelitian bisa diambil kesimpulan bahwa komik pendidikan karakter efektif untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini sangat membantu pendidik untuk menanamkan pendidikan karakter dalam kegiatan pembelajaran setiap harinya. Dengan begitu peserta didik akan mendapatkan materi pelajaran dan juga pendidikan karakter sekaligus yang keduanya mempunyai manfaat baik bagi pendidikan peserta didik. Hal ini sejalan dengan teori Neiveen (1999) yang menyatakan bahwa kriteria kevalidan, kepraktisan dan keefektifan dalam pengembangan media pembelajaran harus

terpenuhi supaya media pembelajaran layak guna dalam membantu peserta didik meningkatkan hasil belajar.

PENUTUP

Simpulan

Dalam mengembangkan media komik pendidikan karakter pada mata pelajaran IPS materi interaksi sosial di kelas V menggunakan model pengembangan ADDIE. Berdasarkan hasil angket validasi atau uji kevalidan media, media pembelajaran komik pendidikan karakter memenuhi tingkat kevalidan dengan penilaian yang didapatkan dari ahli media sebesar 96% dan penilaian yang didapatkan dari ahli materi sebesar 96% sehingga media pembelajaran dapat dikatakan valid.

Uji kepraktisan media pembelajaran komik pendidikan karakter didapatkan dari hasil angket respon peserta didik dan juga guru dengan perolehan nilai masing-masing 95,2% dan 97%. Menurut angket tanggapan peserta didik serta guru yang didapatkan maka dikatakan bahwa media pembelajaran komik pendidikan karakter termasuk kedalam media pembelajaran yang praktis digunakan saat kegiatan pembelajaran.

Tingkat keefektifan media pembelajaran bisa dilihat dari hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran. Hasil belajar peserta didik menunjukkan angka ketuntasan sebesar 90%. Selain itu jika dilihat dari peningkatan nilai peserta didik dengan perhitungan normal gain akan didapatkan nilai 0,76 yang berarti mengalami peningkatan tingkat sedang. Sedangkan berdasarkan *output paired samples test* diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Berdasarkan pedoman pengambilan keputusan di atas maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar. Peningkatan dalam aspek pendidikan karakter juga dapat dilihat dengan melakukan observasi pada saat pembelajaran berlangsung. Melalui observasi dan wawancara yang dilakukan

dengan guru kelas V, terdapat peningkatan karakter siswa seperti kedisiplinan dan kesopanan yang sudah terlihat dalam kegiatan pembelajaran.

Saran

Kepada pihak sekolah terlebih guru atau pengajar agar dapat memberikan penunjang dalam kegiatan belajar mengajar yang dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik yakni dengan cara mengembangkan media pembelajaran misalnya komik.

Kepada peserta didik agar bisa lebih aktif serta semangat ketika kegiatan belajar yang dapat dilakukan dengan cara menggunakan media pembelajaran komik pendidikan karakter dalam kegiatan pembelajaran, yang nantinya akan membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah.

Kepada peneliti selanjutnya untuk mengembangkan media pembelajaran dengan bentuk yang lebih menarik dengan cara mengembangkan media pembelajaran yang mempunyai variasi berbeda dengan yang sebelumnya untuk menarik perhatian peserta didik dalam membacanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Riska & dkk. 2021. Analisis Problema Pembelajaran Daring Terhadap Pendidikan an Karakter Peserta Didik. Edukatif: JURNAL ILMU PENDIDIKAN, Vol.3 No. 1.
- Arikunto, S. 2010. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aprilia, Widia Sri. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Biologi Submateri Sistem Pertahanan Tubuh Kelas XI SMAN 8 Bone. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Makassar.
- Aisyiyah, Dita Famela. 2021. Pola Interaksi Sosial dengan Teman Sebaya Pada Proses Pembelajaran Jarak Jauh. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial. UIN Maulana Malik Ibrahim. Malang.

- Aji, Takhroji. 2020. Pendidikan Karakter di Masa Pandemi Menjadi Tanggung Jawab Siapa?. www.bdkjakarta.kemenag.go.id. (Diakses tanggal 23-09-2021).
- Filisyamala, Jihan. 2017. Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar Melalui Pendidikan IPS Model Pembelajaran Thinking Globally Acting Locally. *Jurnal STKIP Trenggalek*.
- Handhika. 2017. “Efektivitas Media Pembelajaran IM3 Ditinjau dari Motivasi Belajar,” *Madiun Indonesia* vol. 1 no. 1
- M.Haviz, “Research and Development; Penelitian di Bidang Kependidikan yang Inovatif, Produktif dan Bermakna”, *Jurnal Mahasiswa Ilmu Pendidikan Kimia (JMIPK)*, Vol. 16/No. 1
- Maulana, Marwan Ahmad. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Leaflet Pada Materi Sistem Sirkulasi kelas XI MAN I Makasar. *Tarbiyah dan Keguruan. Pendidikan Biologi. UIN Alauddin Makassar. Makassar*.
- Nabila, Nasrin. 2021. Konsep Pembelajaran Matematika SD Berdasarkan Teori Kognitif Jean Piaget. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*. Vol. 6 No. 1
- Nienke Nieveen. 1999 “Formative Evaluation in Educational Design Research. In Tjeer Plom and Nienke Nieveen (Ed).
- Santoso, & dkk. 2020. Urgensi Pendidikan Karakter Pada Masa Pandemi Covid 19. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: ALFABETA.
- Sukmanasa, Elly. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kota Bogor. *JPSD* Vol. 3 No. 2, September 2017.
- Syifaurohmah, Astuti dkk. 2019. Pembelajaran Dasar Ilmu Nahwu Shorof dengan Media Cakram Pada Pemula Guna Optimalisasi Bilingual Area. *Presiding Konferensi Nasional Bahasa Arab V*.
- Trianto. (2016). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada
- Wibowo, Susetyo Andri dan Koeswanti, Dewi Henny. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik untuk Meningkatkan Karakter Kemandirian Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Research & Learning in Elementary Education*, Volume 5 Nomor 6 Tahun 2021 Halaman 5100 – 5111.