

## PENGEMBANGAN MEDIA KOMPENTER (KOMIK BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER) PADA MATERI SALING MENGHARGAI PERBEDAAN UNTUK SISWA KELAS V SD

Inayatus Saadah<sup>1\*</sup>, Wendri Wiratsiwi<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Ronggolawe (UNIROW) Tuban

<sup>1</sup>Email: [inayatussaadah879@gmail.com](mailto:inayatussaadah879@gmail.com),

<sup>2</sup>Email: [wendriwiratsiwi3489@gmail.com](mailto:wendriwiratsiwi3489@gmail.com)

### ABSTRAK

Hasil wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti terhadap kegiatan pembelajaran di kelas V Sekolah Dasar, maka dilakukannya penelitian pengembangan ini. Pada sekolah tersebut pembelajaran masih menggunakan gaya mengajar ceramah, penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas dan pendidikan karakter yang ditanamkan masih kurang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media kompentor (komik berbasis pendidikan karakter) pada materi saling menghargai perbedaan untuk siswa kelas V SD. Model penelitian ADDIE memiliki 5 (lima) tahap yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi digunakan untuk mengembangkan media ini. Temuan penelitian untuk mengukur seberapa valid, praktis serta efektifnya media ini digunakan sebagai alat pembelajaran. Pengembangan ini menganalisis hasil dari lembar validasi ahli, angket respon guru dan siswa serta lembar tes siswa. Hasil penelitian ini mendapatkan persentase kevalidan sebesar 98% hasil validasi ahli materi, mendapatkan persentase sebesar 91% hasil validasi ahli media dan 92% hasil validasi ahli bahasa, kepraktisan mendapat hasil sebesar 95% dari data respon guru dan 94% dari respon siswa serta tingkat keefektifan diperoleh 100% dari 10 siswa dengan 8 siswa mendapat nilai diatas KKM dan 2 siswa mendapat nilai sesuai KKM. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa media kompentor (komik berbasis pendidikan karakter) ini valid, praktis serta efektif digunakan sebagai alat penunjang proses pengajaran di kelas V Sekolah Dasar.

**Kata Kunci:** Kevalidan; Kepraktisan; Keefektifan; Komik; Pendidikan Karakter

### PENDAHULUAN

Pendidikan karakter harus ditanamkan sedini mungkin karena pembangunan negara Indonesia ke depan bertumpu pada pengembangan karakter peserta didiknya. Jenis pendidikan tertentu yang dikenal dengan “pendidikan karakter” bertujuan untuk membentuk nilai-nilai moral yang ada pada siswa agar dapat diterapkan dalam kehidupan keseharian [1].

Pendidikan karakter merupakan salah satu komponen kurikulum 2013 yang masih digunakan di sekolah dasar. Kurikulum pendidikan karakter tahun 2013 menguraikan 18 prinsip utama, antara lain yang berkaitan dengan nasionalisme, agama, kejujuran, toleransi, disiplin, dan kerja keras, dll [2].

Salah satu mata pelajaran yang menekankan pentingnya pendidikan karakter adalah pendidikan kewarganegaraan, yang mengajarkan gagasan serta cara mempraktikkannya. Intinya semua mata pelajaran ada materi pendidikan karakter, namun PPKn lebih dominan [1].

Proses pembelajaran tidak terlepas dari interaksi yang terjadi dalam kelas seperti penyampaian materi. Pada proses interaksi tersebut tentunya bukan hanya bersumber dari guru atau buku teks bacaan saja sebaliknya, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang sesuai untuk memudahkan pemahaman siswa dalam menyerap informasi yang disampaikan. Pembelajaran yaitu yang meliputi sebuah aktivitas yang direncanakan, dilakukan kemudian dievaluasi oleh seorang guru [3].

Namun dalam praktiknya, masih terdapat permasalahan dalam proses ini. Untuk itu, diperlukannya alat yang menarik dan mengandung pelajaran moral. Terlihat juga bahwa di sekolah dasar, guru biasanya mengajarkan siswa tentang nilai-nilai spiritual dan kewajiban melalui kegiatan seperti sholat dhuha, berjamaah, tahfidz, piket kelas, dll. Namun, pentingnya pendidikan karakter moral bagi anak-anak belum begitu penting, telah dipahami dengan benar.

Menurut hasil yang telah ditemukan oleh peneliti dengan guru kelas V SDN Tlogoretno mendapati bahwa disekolah tersebut masih menggunakan kurikulum 2013 untuk kelas V, pada saat proses pembelajaran yang disampaikan oleh guru yaitu ceramah dimana peserta didik hanya banyak mendengarkan saja. Media pembelajaran seperti buku yang digunakan masih kurang diminati oleh peserta didik karena setiap halaman penuh dengan tulisan, dan peserta didik kurang tertarik dalam belajar sehingga dirasa kurang tepat untuk menyampaikan materi serta menstimulus peserta didik dalam penerimaan nilai pendidikan karakter khususnya toleransi pada mata pelajaran PPKn.

Berdasarkan uraian diatas, pengembangan ini dimaksudkan peneliti untuk membuat media pembelajaran berupa komik yang memuat pendidikan karakter untuk saling menghargai setiap perbedaan yang ada atau dengan kata lain toleransi untuk kelas V, yaitu berupa media komputer (komik berbasis pendidikan karakter) yang diharapkan mampu mengimplementasikan nilai pendidikan karakter toleransi.

Komik adalah serangkaian gambar yang diberi jarak secara konsisten yang berfungsi untuk menceritakan suatu cerita kepada pembacanya sesuai dengan tujuan dan filosofi penciptanya [4]. Komik kini banyak tersedia dalam bentuk novel, termasuk novel grafis dan novel kompilasi, selain komik strip dan buku [5].

Terdapat berbagai jenis komik jika dilihat dari alur ceritanya seperti: 1) komik pendidikan, 2) komik promosi, 3) komik wayang, 4) komik silat. [6]

Keuntungan penggunaan media komik sebagai media pembelajaran antara lain adalah komik merupakan sarana pendidikan yang dapat menyampaikan informasi secara efisien dan efektif serta dapat menjadi jembatan untuk membangkitkan minat pembaca [7].

Pendidikan karakter bertujuan untuk mengembangkan kesadaran serta tanggung jawab sosial siswa dan kecerdasan emosional dan karakter moral mereka [8].

Prinsip agama, moralitas, pengendalian diri, toleransi, kemandirian, demokrasi, keuletan, kebanggaan terhadap tanah air, penghargaan terhadap prestasi, keramahan dan komunikatif, cinta damai, gemar membaca, kepekaan terhadap sesama, dan nilai-nilai Kesatuan dari 18 konsep inti yang membentuk pendidikan karakter adalah tanggung jawab [9].

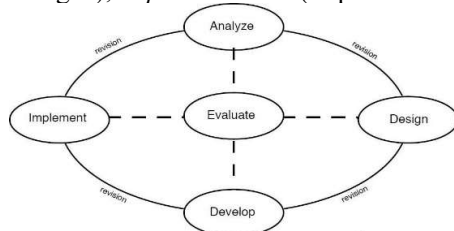
Indikator sikap toleransi: 1) menghargai perbedaan, 2) memperlakukan semua teman dengan sama, 3) berteman dengan siapa saja, 4) membiarkan teman belajar, 5) menghormati hari besar agama lain, 6) menghargai semua ajaran [10].

Namun penelitian ini hanya fokus pada pengimplementasian nilai pendidikan karakter toleransi yang digunakan dalam media komputer yang akan dikembangkan.

## METODE PENELITIAN

Peneliti menggunakan jenis (*Research and Development*) dalam penelitian ini yang merupakan suatu metode dalam penelitian untuk merancang, mendesain, mengalisa suatu produk tertentu [11]. Penelitian ini dilakukan untuk dapat mengembangkan media komputer (komik berbasis pendidikan karakter) pada materi saling menghargai perbedaan untuk siswa kelas V SD.

Pelaksanaan pengembangan media komputer, menggunakan model pengembangan yang dirasa sesuai. Model ADDIE dipilih peneliti sebagai model penelitian. Model ADDIE terdiri dari 5 tahapan yaitu; *Analyze* (analisis), *Design* (perancangan), *Development or Production* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi) [12].



Gambar 1. Tahapan Model Penelitian [13]

Uraian pada gambar 1 ialah seperti berikut ini:

Tahap pertama *analyze* (Analisis). proses analisis terdapat 3 (tiga) langkah yaitu: 1) Analisis kebutuhan, menemukan kendala serta solusi apa yang tepat untuk mengatasinya, 2) Analisis keadaan siswa, untuk menyesuaikan keadaan siswa dengan media yang akan dikembangkan, 3) Analisis

kurikulum, untuk merumuskan kompetensi dasar (KD) serta indikator yang sesuai dengan kurikulum.

Kedua yaitu tahap *design* (Desain). Pada saat proses desain kompenter peneliti telah menyusun kerangka dalam pembuatan media kompenter dengan aplikasi canva: yaitu dengan menganalisis konsep, merancang *storyboard*.

Ketiga yaitu *development* (Pengembangan). Desain produk yang telah dirancang kemudian dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, berikut langkah-langkahnya: 1) menggabungkan semua materi yang telah disesuaikan dengan pembelajaran guna membuat media kompenter, 2) membuat lembar validasi media kompenter untuk ketiga (3) ahli, 3) setelah melakukan validasi maka akan ditemukan kelemahan media kompenter kemudian diperbaiki, 4) setelah mendapatkan kriteria layak maka media kompenter akan diuji cobakan kepada siswa kelas V.

Tahap keempat yaitu *implementation* (Implementasi) dalam langkah ini peneliti melakukan uji coba pada kelas V SD dengan sejumlah 10 siswa. Pada saat proses implementasi, peneliti mengamati kendala dalam penggunaan media kompenter. Setelah itu guru dan siswa diberikan angket untuk respon.

Tahap terakhir yaitu *evaluation* (Evaluasi) Model penelitian ADDIE diakhiri dengan fase ini. Tahap ini berguna untuk menilai data yang dikumpulkan berdasarkan kriteria. Media kompenter yang dibuat dapat digunakan dalam lingkungan pendidikan apabila data yang diperoleh memenuhi syarat.

Di kelas V SD meneliti 10 siswa, lima laki-laki dan lima perempuan. Informasi yang digunakan dalam penelitian ini juga berasal dari validasi beberapa ahli untuk meminta masukan bagaimana membuat produk yang di kembangkan menjadi lebih baik, termasuk penggunaan tes untuk siswa sebagai penilaian siswa guna memberikan rincian tentang efektivitas kompenter yang sedang dalam pengembangan. Sedangkan untuk mendapatkan kepraktisan pada media yang dikembangkan digunakan lembar respon siswa dan guru.

Analisis data penelitian yang memuat data kualitatif dan kuantitatif. Informasi kualitatif dikumpulkan dengan menggunakan observasi, wawancara, dan saran validator. Sedangkan analisis data kuantitatifnya adalah seperti berikut ini.

Menganalisis data kelayakan, merupakan informasi yang diperoleh dari data hasil validasi media yang dikembangkan untuk ahli materi, media, dan bahasa. Peneliti menggunakan *skala likert* untuk melakukan analisis ini menggunakan perhitungan tertentu.

Persentase di bawah ini dapat digunakan untuk menghitung tingkat kesesuaian produk: Valid berkisar antara 76% hingga 100%; cukup valid berkisar antara 56% hingga 75%; kurang valid berkisar antara 40% hingga 45%; dan tidak valid berkisar antara 0% hingga 39%.

Rumus untuk menghitung hasil [14].

$$P = \frac{n}{N} \times 100\% \quad (1)$$

Perolehan informasi dari rata-rata hasil belajar siswa yang sudah memenuhi Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM) inilah yang merupakan analisis dari data keefektifan. Jika hasil pembelajaran mencapai  $\geq 75$  dari kemungkinan 100, maka ketuntasan dapat tercapai. 75% dari seluruh siswa dapat menyelesaikan tes dengan skor minimal  $\geq 75$ .

Metode perhitungan untuk mengukur ketuntasan klasikal siswa [15].

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{n} \times 100\% \quad (2)$$

Analisis data kepraktisan, khususnya data dari lembar yang diberikan kepada siswa dan guru. penghitungan hasil angket respons siswa dan instruktur menggunakan skala Likert. Kisaran kepraktisan diwakili oleh persentase 85%-100% (sangat praktis, tidak perlu revisi), 70%-84% (praktis, tidak perlu revisi), 55%-69% (cukup praktis, tidak perlu revisi). revisi), 50%-54% (kurang praktis, perlu direvisi), dan 0%-49% (tidak praktis, perlu direvisi).

Rumus yang digunakan untuk menghitung data kepraktisan [14].

$$P = \frac{n}{N} \times 100\% \quad (3)$$

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk siswa kelas V SD, dikembangkan sebuah media komik yaitu komperter (komik berbasis pendidikan karakter) pada materi saling menghargai perbedaan untuk siswa kelas V SD. Berikut merupakan tampilan *cover* dari media komperter yang telah dikembangkan:



Gambar 2. *Cover* Komperter

Hasil Validator, hasil evaluasi siswa, dan lembar respon siswa serta guru menyediakan data untuk penelitian ini, sebagai berikut:

Tabel 1. hasil validasi ahli materi

No.	Pernyataan	Skor
1.	Segi Kurikulum	20
2.	Segi Kualitas Isi	44
3.	Segi Penyajian	25

Ketiga (3)komponen menghasilkan persetujuan ahli materi. Gabungan ketiga faktor tersebut menghasilkan skor keseluruhan 88, atau 98%. Dapat dikatakan bahwa komperter yang dibuat memenuhi persyaratan sangat valid untuk digunakan.

Tabel 2. Hasil validasi ahli media

No.	Pernyataan	Skor
1.	Segi Fisik/Tampilan	28
2.	Segi Kualitas Isi	17
3.	Segi Pemanfaatan	24

3 (tiga) komponen berbeda dari evaluasi yang dilakukan oleh para profesional media. Dari tabel tersebut terlihat bahwa komponen yang dikembangkan memenuhi kriteria pengembangan yang digambarkan dengan kriteria sangat valid dengan skor 68 dan persentase skor 91%.

Tabel 3. Hasil validasi ahli bahasa

No.	Pertnyataan	Skor
1.	Kebahasaan	37

Hasil dari ahli bahasa memperoleh skor 37 dan persentase skor 92%, maka dapat disimpulkan bahwa komperter yang dikembangkan termasuk dalam syarat pengembangan yang sangat sah.

Untuk mengukur efektivitas media, siswa diberikan tugas berupa tes. Rumus ketuntasan digunakan untuk menghitung hasil tes prestasi belajar siswa. Sebanyak 8 siswa memperoleh nilai lebih tinggi dari KKM, sedangkan 2 siswa memperoleh nilai sesuai KKM. Hasil perhitungan dengan rumus ketuntasan konvensional adalah 100% sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komperter efisien.

Dengan meminta guru dan siswa menanggapi angket untuk mendapatkan informasi tentang betapa praktisnya media komperter. Respon guru memperoleh skor 62 dan persentase 95%

berdasarkan hasil angket. Perhitungan tersebut menghasilkan kesimpulan bahwa media komputer termasuk dalam kategori hal yang sangat bermanfaat. Temuan survei terhadap respon siswa terhadap 10 siswa memperoleh skor persentase rata-rata nilai 94% dari rata-rata maksimum 100%, hal ini menunjukkan penggunaan komputer ini dalam dunia pendidikan sangat praktis.

## KESIMPULAN

Media komputer memenuhi syarat layak, efektif, dan praktis sebagai media pendukung pengajaran di kelas V SD. Berdasarkan hasil validasi media komputer mendapatkan hasil dengan kriteria sangat layak digunakan. Adanya media komputer diharapkan bisa mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan menstimulus peserta didik dalam penanaman nilai pendidikan karakter, serta memotivasi, dan mempermudah siswa dalam menyerap informasi dari pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Aulia,E.R.N. & Dewi,D. A.. (2021). “*Pentingnya Pendidikan Karakter Pada Anak Sd Sebagai Bentuk Implementasi Pkn. Edukasi Tematik: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*,2(1), 13-53”.
- [2] Reswita,C. D., & Wiratsiwi, W. (2022). “*Pengembangan E-Modul Bebrbasi Pendidikan Karakter Dengan Menggunakan Aplikasi Flip PDF Professional Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Prosiding SNasPPM., 7(1), 407- 413”.
- [3] Kirom,A. (2017). “*Peran Guru Dan Peserta Didikdalam Proses Pembelajaran Berbasis Mutikultural*. Jurnal AL-Murabbi, 3(1), 69-80”.
- [4] Irianti, S., & Apriana, D. (2022). “*Pengembangan Media Komik Berbasis Karakter Pada Muatan IPS Subtema 2 (Kebersamaan Dalam Keberagaman) Kelas IV SDN 1 Deggen Tahun Pelajaran 2020/2021*. Sangkalemo: the elementary school teacher education jurnal,1 (1), 71-81”.
- [5] Soedarso, N. (2015). *Komik: “karya sastra bergambar*. Humaniora, 6(4), 496-506”.
- [6] Kharisma, A. (2019). “*Pengembangan Media Komik Berbasis Karakter Untuk Muatan Pembelajaran IPS Materi Keragaman Ekonomi Indonesia Kelas IV B SDN Pudukpayung 02 Semarang*. Skripsi, Universitas Negeri Semarang. Skripsi, Universitas Negeri Semarang”.
- [7] Nasution, A. E. (2019). “*E-KOMPEN (ELEKTRONIK-KOMIK PENDEK) sebagai solusi cerdas dalam meningkatkan minat baca masyarakat Indonesia di era digital*. IQRA: Jurnal Perpustakaan dan Informasi, 13(1), 105-113”.
- [8] Wibowo, S. A., & Koeswanti, H. D. (2021).” *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Untuk Meningkatkan Karakter Kemandirian Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal basicedu, 5(6), 5100-5111”.
- [9] Tsauri, Sofyan. (2015). “*PENDIDIKAN KARAKTER Peluang dalam Membangun Karakter Bangsa*. Jember. IAIN Jember Press”.
- [10] Rosyidah, Munfaridatur. 2019. “*Penanaman Nilai-Nilai Karakter (Toleransi Dan Disiplin) Melalui Pembiasaan Sholat Dzuhur Berjama’ah Di SMP Negeri 18 Semarang*. SKRIPSI”.
- [11] Sugiyono. 2013. “*Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung. Alfa Beta”.
- [12] Wahyuni, R. (2022). “*Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Tematik Tema Kayanya Negeriku Kelas IV SD*. EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan, 1(4), 333-349”.
- [13] Asmayanti, A., Cahyani, I., & Idris, N. S. (2020). “*Model addie untuk pengembangan bahan ajar menulis teks eksplanasi berbasis pengalaman*. In Seminar Internasional Riksa Bahasa (pp. 259-267)”.
- [14] Wiratsiwi, W., & Naimah, S. M. (2021). “*PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA SISWA (LKS) BERBASIS REALISTIC MATHEMATICS EDUCATION (RME) MATERI KECEPATAN DAN DEBIT UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR*. Prosiding SNasPPM, 5(2), 606-612”.

- [15] Nurmala, A. I., & Wiratsiwi, W. (2022). “*PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER MENGGUNAKAN APLIKASI WEB PIXTON UNTUK SISWA KELAS VI*. Prosiding SNasPPM, 7(1), 269-273”.