

PENGEMBANGAN MEDIA *CHASBOOK* (*CHARACTER STORY BOOK*) PADA MATERI KERJASAMA DALAM KEBERAGAMAN UNTUK SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR

Indah Tiara^{1*}, wendri Wiratsiwi²,

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Ronggolawe

¹Email: indahtiara762@gmail.com

²Email: wendriwiratsiwi3409@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan media *Chasbook* (*Character Story book*) pada materi kerjasama dalam keberagaman untuk siswa kelas II Sekolah Dasar serta untuk mengetahui proses pengembangan kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media *Chasbook* (*Character Story book*) pada materi kerjasama dalam keberagaman untuk siswa kelas II Sekolah Dasar. Pengembangan dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu *analyze* (analisis), *design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *implement* (implementasi) dan *evaluate* (evaluasi). Instrumen yang pengumpulan data yang digunakan adalah lembar wawancara, lembar validasi ahli media, lembar validasi materi, lembar validasi bahasa, lembar angket respon pendidik dan peserta didik, serta lembar tes peserta didik. Teknik analisis data yang digunakan adalah kualitatif dan kuantitatif. Kevalidan pada media *Chasbook* yakni dari hasil validasi ahli materi dengan presentase 93%. Sedangkan Hasil validasi ahli media mendapatkan presentase 85%. Untuk validasi ahli bahasa sendiri mendapatkan presentase 97%. Lembar angket respon pendidik dan peserta didik diperoleh hasil bahwa media *Chasbook* yang dikembangkan memiliki kriteria praktis digunakan untuk pembelajaran dengan persentase angket respon pendidik 96% dan angket respon peserta didik 96%. Hasil tes peserta didik menunjukkan kriteria efektif digunakan dengan nilai ketntasan klasikal memeperoleh hasil sebesar 95% dengan 21 peserta didik mendapat nilai diatas KKM dan 1 peserta didik mendapat nilai dibawah KKM.

Kata Kunci: Pengembangan; *Chasbook*; Pendidikan Karakter

PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan sangat memerlukan adanya perubahan berkelanjutan dalam perencanaan dan penyelenggaraan pendidikan. Perubahan yang dibutuhkan ialah perubahan yang bersifat evolutif, antisipatif, serta berkelanjutan sesuai dengan perubahan dan tantangan yang dihadapi dari waktu ke waktu namun tetap berpijak pada dasar pendidikan nasional.[1]

Menurut Wulandari & Kristiawan (2017), Pendidikan karakter merupakan gerakan nasional untuk menciptakan sekolah yang membina generasi muda beretika, bertanggung jawab, dan peduli. Menurut Supranoto (dalam Rusmana, 2019) pendidikan karakter merupakan segala usaha yang dapat dilakukan untuk mempengaruhi karakter siswa. Oleh karena itu dapat disimpulkan pendidikan karakter adalah segala sesuatu yang akan dilaksanakan untuk menanamkan karakter yang bersifat luhur dan nantinya dapat dimiliki peserta didik dengan cara mengenal dan menanamkan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat. [2]

Menurut Puskurbruk (dalam Putry, 2019) yang menelaah 18 nilai karakter yang berasal dari agama, pancasila, budaya, dan tujuan pendidikan nasional, antara lain: 1) religius, 2) jujur, 3) toleransi, 4) disiplin, 5) kerja keras atau kerjasama, 6) kreatif, 7) mandiri, 8) demokratis, 9) rasa keingin tahaan, 10) semangat kebangsaan, 11) cinta tanah

air, 12) menghargai prestasi, 13) bersahabat, 14) cinta damai, 15) gemar membaca, 16) peduli lingkungan, 17) peduli sosial, 18) tanggung jawab. [3]

Dalam dunia pendidikan sangatlah diperlukan sebuah media karena dapat digunakan sebagai alat bantu dalam penyampaian pelajaran baik secara langsung ataupun menggunakan fasilitas yang sudah ada, sehingga pesan atau materi pembelajaran yang termuat dalam sumber belajar akan lebih mudah disampaikan kepada peserta didik. [4]

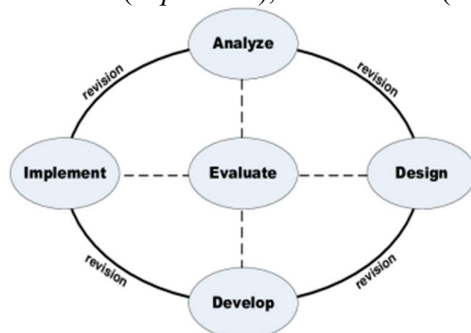
Dari hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan pada tanggal 28 Maret 2023 kepada guru kelas II SD Muhammadiyah 2 Palang guru kelas menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran terutama pelajaran tematik menggunakan kurikulum 2013 yang dilakukan selama 24 jam pembelajaran dalam seminggu. Selain itu beliau juga menyampaikan bahwa dalam kegiatan belajar mengajar jarang menggunakan media sehingga siswa mudah jenuh dan bosan. Begitupun dengan penanaman pendidikan karakter di lingkungan sekolah sudah cukup bagus akan tetapi dalam penerapan kerjasama di sekolah masih sangat kurang sehingga guru kelas sering kali untuk mengingatkan.

Berdasarkan uraian diatas, dapat diketahui akar permasalahan yang muncul sehingga peneliti menyimpulkan kebutuhan yang diperlukan untuk masalah tersebut. Dengan pengembangan media pembelajaran *Chasbook (Character Story Book)*, diharapkan pemikiran dan nalar siswa terangsang serta perhatian peserta didik lebih terpusat pada *Chasbook (Character Story Book)* dan dapat mengambil pesan moral yang ada dalam buku cerita tersebut.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan peneliti pada penelitian ini yaitu penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) yang merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut[5]. penelitian pengembangan ini dilakukan untuk mengembangkan media *Chasbook (Character Story Book)* pada materi kejasama dalam keberagaman untuk siswa kelas II Sekolah Dasar.

Pelaksanaan pengembangan media *Chasbook (Character Story Book)* diperlukan model-model pengembangan yang sesuai dengan sistem pendidikan. Dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE, karena langkah-langkah dari model ini lebih efektif dan dinamis untuk penelitian dan pengembangan media *Chasbook (Character Story Book)*, sesuai dengan tujuan penelitian. model ADDIE terdiri dari 5 (lima) langkah yang meliputi analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*develop*), implementasi (*implement*), dan evaluasi (*evaluate*).



Gambar 1. Langkah-Langkah Model Pengembangan ADDIE

Deskripsi pada gambar 1 adalah sebagai berikut:

Pertama tahap analisis (*analyze*), pada tahap ini ada 3 tahap yaitu: 1) analisis kebutuhan untuk mengetahui kendala-kendala yang terjadi dalam proses pembelajaran, 2) analisis karakteristik siswa untuk menyesuaikan peserta didik dengan media yang akan

dikembangkan dan 3) analisis kurikulum untuk merumuskan kompetensi dasar (KD) serta indikator yang akan dicapai.

Kedua yaitu tahap desain (*design*), pada tahap ini peneliti telah menyusun kerangka dalam pembuatan media *Chasbook* dengan menggunakan aplikasi *canva*. Meliputi: menganalisis konsep dan merancang *story*.

Ketiga yaitu pengembangan (*develop*), pada tahap ini desain produk yang telah dirancang kemudian dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, berikut langkah-langkahnya: 1) Peneliti menggabungkan semua bahan yang telah dikumpulkan sesuai dengan pembelajaran guna membuat media *Chasbook* (*Character Story Book*), 2) Peneliti melakukan pengoreksian ulang sebelum diuji oleh validator, melakukan uji validasi dengan validator ahli materi, ahli media dan ahli bahasa, 3) Membuat instrumen validasi media *Chasbook* (*Character Story Book*) dengan validator ahli materi, ahli media dan ahli bahasa, 4) Setelah melakukan validasi maka akan ditemukan kelemahan media *Chasbook* (*Character Story Book*) kemudian diperbaiki menjadi lebih baik, 5) dan setelah mendapatkan kriteria valid maka media *Chasbook* akan diuji cobakan ke siswa kelas II.

Keempat yaitu implementasi (*implement*), pada tahap ini peneliti melakukan uji coba lapangan pada kelas II SD Muhammadiyah 2 Palang dengan jumlah siswa sebanyak 22 siswa. Selama uji coba berlangsung, peneliti membuat catatan tentang kendala-kendala yang masih terjadi ketika mengimplementasikan *Chasbook*. Setelah melakukan uji coba, guru dan siswa diberi angket respon untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan keefektifan dari media *Chasbook* (*Character Story Book*).

Kelima yaitu tahap evaluasi (*evaluate*), tahap ini berguna untuk menganalisis data hasil sesuai dengan kriteria, apabila data yang dihasilkan sesuai maka media *Chasbook* (*Character Story Book*) dapat digunakan dalam pembelajaran.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah 2 Palang. Subjek penelitian ini dari siswa kelas II dengan jumlah 22 siswa yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Selain itu, sumber data pada penelitian ini juga didapatkan dari hasil validasi ahli materi, ahli media dan ahli bahasa yang bertujuan untuk mendapatkan masukan untuk perbaikan produk yang sedang dikembangkan, serta untuk tes yaitu menggunakan lembar tes siswa untuk mendapatkan data keefektifan dari produk *Chasbook* yang akan diisi oleh siswa kelas II. Sedangkan lembar angket siswa dan guru untuk memperoleh data kepraktisan dengan tujuan untuk mengetahui respon guru dan siswa mengenai media yang dikembangkan yaitu *Chasbook*.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini merupakan data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif didapatkan dari hasil observasi, wawancara serta saran dari para validator. Sedangkan data kuantitatif adalah sebagai berikut:

Analisis data kelayakan, yaitu data yang didapatkan dari hasil penilaian instrumen pengembangan media *Chasbook* dari para ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Analisis ini dilakukan secara statistik menggunakan ketentuan dari *skala likert*.

Untuk mengukur tingkat kelayakan produk yang sedang dikembangkan dapat menggunakan persentase 76%-100% (Valid atau tidak perlu revisi), 56%-75% (Cukup valid atau tidak perlu revisi), 40%-55% (Kurang valid atau revisi, 0%-39% (Tidak valid atau revisi).

Perhitungan hasil perolehan data kelayakan menggunakan rumus [12].

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

Analisis data keefektifan, yaitu memperoleh data dari rata-rata skor hasil belajar siswa yang telah memenuhi Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM). Ketuntasan dapat tercapai apabila hasil belajar mencapai ≥ 75 . dari nilai maksimal 100. Ketuntasan secara klasikal perolehan nilai mencapai 75% dari jumlah siswa dapat mencapai nilai ≥ 75 .

Rumus yang digunakan untuk memperoleh ketuntasan klasikal siswa [6].

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

Analisis data kepraktisan, yaitu data yang diperoleh dari hasil angket respon siswa dan guru. Perhitungan skor hasil angket respon siswa dan guru menggunakan sakal likert. Untuk mengukur tingkat kepraktisan dapat menggunakan persentase 85%-100% (sangat praktis sehingga tidak perlu revisi), 70%-84% (praktis sehingga tidak perlu revisi), 55%-69% (cukup praktis sehingga tidak perlu revisi), 50%-54% (kurang praktis sehingga perlu revisi), 0%-49% (tidak praktis sehingga perlu revisi).

Rumus untuk menghitung data kepraktisan [6].

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

HASIL DAN PEMBAHASAN

Buku cerita yang dikembangkan merupakan *Chasbook (Character Story book)* pada materi kerjasama dalam keberagaman untuk siswa kelas II Sekolah Dasar. Berikut merupakan tampilan *cover* dari media *Chasbook* yang telah dibuat:



Gambar 2. Cover *Chasbook*

Penelitian ini memperoleh hasil dari validator, hasil tes siswa serta angket respon siswa dan guru.

Tabel 1. hasil validasi ahli materi

No.	Pertanyaan	Skor
1.	Aspek Kurikulum	19
2.	Aspek Kualitas Isi	26
3.	Aspek Penyajian	20
Jumlah Skor		65
Persentase Skor		93%
Kriteria		Valid

Hasil validasi ahli materi memperoleh hasil penilaian dari aspek kurikulum, aspek penyajian, dan aspek kualitas isi. Skor yang didapatkan dari ketiga aspek tersebut adalah 65, presentase skor yang didapatkan sebesar 93%. Dapat disimpulkan bahwa *chasbook* yang dikembangkan dinyatakan dalam kriteria valid untuk digunakan.

Tabel 2. Hasil validasi ahli media

No.	Pertanyaan	Skor
1.	Aspek Fisik/Tampilan	20
2.	Aspek Kualitas Isi	17
3.	Aspek Pemanfaatan	18
Jumlah Skor		55
Persentase Skor		85%
Kriteria		Valid

Hasil penilaian dari ahli media yang terdiri dari 3 (tiga) aspek. Dari tabel tersebut diketahui skor yang diperoleh adalah 55 dengan presentase skor sebanyak 85% dan dapat disimpulkan *chasbook* yang dikembangkan dinyatakan dalam kriteria valid untuk dikembangkan.

Tabel 3. Hasil validasi ahli bahasa

No.	Pertanyaan	Skor
1.	Kebahasaan	29
Jumlah Skor		29
Persentase Skor		97%
Kriteria		Valid

Hasil tersebut diketahui skor yang diperoleh dari ahli bahasa yaitu skor yang diperoleh sebesar 29 dengan presentase skor sebanyak 97% dan dapat disimpulkan *kompenter* yang dikembangkan dinyatakan dalam kriteria valid untuk dikembangkan.

Untuk mengetahui tingkat keefetifan media *kompenter* siswa diberikan soal evaluasi. Skor tes hasil belajar siswa dihitung menggunakan rumus ketuntasan klasikal. Semua siswa yang terdiri dari 21 siswa mendapatkan nilai diatas KKM, serta 1 siswa mendaotkan nilai sesuai KKM. Setelah dihitung menggunakan rumus ketuntasan klasikal maka mendapatkan hasil sebesar 100%, sehingga dapat disimpulkan bahwa *chasbook* efektif digunakan.

Untuk mengetahui tingkat kepraktisan media *chasbook* yaitu melalui mengisi angket respon siswa dan guru. Berdasarkan hasil angket respon guru mendapatkan skor 48 dengan persentase 96% dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media *chasbook* berada pada kriteria sangat praktis digunakan. hasil angket respon siswa yang diisi oleh 22 siswa diperoleh hasil, yaitu rata-rata presentase skor sebesar 96% dari maksimal rata-rata 100% yang dapat disimpulkan bahwa media *chasbook* masuk dalam kriteria sangat praktis untuk digunakan.

KESIMPULAN

Media *chasbook* yang telah dikembangkan telah memenuhi kriteria valid, efektif dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran dikelas II Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil validasi media *kompenter* mendapatkan hasil dengan valid digunakan. Dengan adanya media *chasbook* diharapkan dapat memepermudah 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] Purbando, Deni. *Pendidikan karakter*. <https://akupintar.id/info-pintar/-/blogs/pendidikan-karakter-pengertian-nilai-dan-implementasinya> diakses pada 24 april 2023
- [3] Tsauri, Sofyan. (2015). *PENDIDIKAN KARAKTER Peluang dalam Membangun Karakter Bangsa*. Jember. IAIN Jember Press.
- [4] Fitri, J. (2021). *Pengembangan bahan ajar kuta berka (buku cerita bergambar berkarakter) tema 4 subtema 2 pembelajaran 2 kelas 3 sekolah dasar* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Malang).
- [5] Nurfadhillah, S. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- [6] Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung. Alfa Beta.