

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DAN KARTU DISIPLIN PADA
PEMBELAJARAN KARAKTER TEMA 6 KELAS III SEKOLAH DASAR
NEGERI SALATIGA 09**

Andra Laras Sari ¹
Suroso ² Yustinus³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Kristen Satya Wacana

ABSTRACT

This study aims to develop an comics books and discipline cards in characters educations or character education strengthening. This study was focusing more on strengthening character value discipline, honesty, independent and religiously at grade 3 elementary school Salatiga 09. This study use a type of development research with Borg & Gall. Expert materials 74% (high) material validation, media experts validation 72% (high), media validation by teacher 83% (high conformity), and 84% (high conformity) media respons by students. Then the student strength character value of discipline is 97% (very good), honesty 93% (very good), independent 89 % (very good), and religiously 97% (very good) after using comics books and discipline card.

Keyword : *Characters Education, Comics Books and Discipline Card, Borg & Gall*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik dan kartu disiplin sebagai media pembelajaran karakter atau Penguatan Pendidikan Karakter (PPK). Penelitian ini lebih memfokuskan pada Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) nilai disiplin, jujur, mandiri dan religius di kelas 3 SD Negeri Salatiga 09. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (RnD)* dan menggunakan model Borg & Gall. Hasil uji pakar materi 74% (Tinggi), uji pakar media 72% (Tinggi). Respon siswa terhadap media yaitu 84% (Sangat Tinggi) dan guru 83% (Sangat tinggi). Penguatan nilai karakter siswa yaitu 97% (Sangat Baik) nilai karakter disiplin, 93% (Sangat Baik) nilai karakter jujur, 89% (Sangat Baik) nilai karakter mandiri dan 97% (Sangat Baik) nilai karakter religius setelah pembelajaran menggunakan media komik dan kartu disiplin.

Kata Kunci : Pembelajaran Karakter, Media Komik dan Kartu Disiplin,
Model Borg & Gall

¹ Korespondensi : Andra Laras Sari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Kristen Satya Wacana. Email: andralarassari@gmail.com

PENDAHULUAN

Sekarang ini, penerapan pendidikan karakter dipilih menjadi jalan utama bagi pembentukan karakter bangsa Indonesia di masa yang akan datang. Pendidikan karakter yang terfokus pada Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) menjadi penting karena dijadikan tumpuan harapan bagi kelangsungan pembangunan bangsa Indonesia. Sesuai dengan isi Perpres No. 87 Tahun 2017 (2017: 2) PPK adalah gerakan pendidikan di bawah tanggung jawab satuan pendidikan untuk memperkuat karakter peserta didik melalui harmonisasi olah hati, olah rasa, olah pikir, dan olah raga dengan pelibatan dan kerja sama antara satuan pendidikan, keluarga, dan masyarakat sebagai bagian dari Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM).

PPK juga menjadi program yang wajib diterapkan pada proses pembelajaran kurikulum 2013. PPK Kurikulum 2013 memiliki tujuan untuk mengubah sikap pembelajar agar lebih santun melalui nilai-nilai pendidikan karakter yang terkandung di dalamnya. Artinya jika memiliki sikap dan mental yang terpuji maka pembelajar akan mampu menyerap ilmu dengan baik dan tentu menjadi generasi yang bersih (Hartanti, 2013). Menurut Dikti (2017:5) terdapat lima nilai karakter utama yang

bersumber dari Pancasila yang menjadi prioritas pengembangan gerakan PPK yaitu religius, nasionalisme, integritas, kemandirian dan gotong royong.

Sesuai dengan 5 nilai karakter dalam pengembangan pendidikan budaya dan karakter bangsa, maka seorang guru dituntut agar bisa menerapkannya dalam proses pembelajarannya supaya tujuan pembelajaran tercapai secara optimal. Namun, pada pelaksanaannya masih ditemui beberapa masalah dalam pelaksanaannya antara lain; 1) kurangnya media ataupun buku yang berkaitan dengan penerapan PPK dari pemerintah; 2) media buku pembelajaran yang digunakan oleh guru atau siswa masih banyak mengalami revisi. Karena penerapan gerakan PPK yang dirasa sulit dan masih mengalami banyak kendala, mengharuskan para guru haruslah kreatif dalam menggunakan kompetensinya untuk mengatasi kelemahan tersebut. Contohnya, guru haruslah kreatif dalam menggunakan sumber belajar. Oleh karena itu diperlukannya media pendukung lain untuk menunjang tujuan proses pembelajaran nilai karakter tercapai secara optimal

Penggunaan media akan mempermudah siswa memahami dan meresapi pembelajaran karakter. Komik merupakan salah satu jenis buku atau media pembelajaran yang menarik untuk anak SD. Menurut Hurlock (2000:338) anak-anak sekolah tertarik terhadap buku komik karena beberapa hal antara lain mudah dibaca,

¹ Korespondensi : Andra Laras Sari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Kristen Satya Wacana. Email: andralarassari@gmail.com

tokohnya yang menarik, gambar ceritanya berwarna-warni, dan dapat mengembangkan imajinasi. Sementara itu, menurut Wuriyanto (2009) media komik memiliki beberapa kelebihan yaitu dapat memotivasi dan meningkatkan minat baca siswa dalam belajar. Ketertarikan anak terhadap media komik tersebut dapat dijadikan cara untuk mengedukasi nilai karakter, dengan cara mengadopsi beberapa nilai-nilai karakter dalam kehidupan sehari-hari kedalam media komik. Agar media komik lebih optimal, maka diperlukan perangkat yang lain. Untuk itu, supaya komik lebih maksimal juga dikembangkan kartu disiplin sehingga media komik dan kartu disiplin dapat dijadikan media pembelajaran karakter yang menarik untuk melatih siswa agar dapat belajar dan terlatih sikapnya secara optimal, khususnya dalam mengimplementasikan nilai-nilai karakter pada diri siswa Sekolah Dasar.

Media komik dan kartu disiplin ini memiliki suatu kelebihan yaitu siswa dapat belajar mandiri, menguatkan pengertian, dan ingatan pada nilai-nilai karakter. Tugas guru adalah mendampingi anak dalam kegiatan pembelajaran. Program yang digunakan untuk membuat media komik dan kartu disiplin yaitu corel draw. Program ini digunakan untuk membuat cover, *layout*, isi, gambar komik dan kartu disiplin.

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini di antaranya penelitian yang dilakukan Ambaryani dan Gamalilel (2017:19 Vol.3) melakukan penelitian

tentang *Pengembangan Media Komik untuk Efektifitas dan Meningkatkan Hasil Belajar Kongnitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik*, penelitian tersebut bertujuan untuk mengembangkan media komik sebagai media pembelajaran materi perubahan lingkungan. Hasil dari penelitian tersebut yaitu produk yang dihasilkan sangat valid dan layak untuk proses pembelajaran materi perubahan lingkungan fisik di SD.

Nurul Hidayah (2017:35-45:Vol.1) melakukan penelitian tentang *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworjo*. Penelitian tersebut mengembangkan sebuah media pembelajaran komik untuk bahan ajar mata pelajaran IPS. Hasil penelitiannya yaitu media komik yang dikembangkan sangat valid dan layak untuk dijadikan media pembelajaran IPS di SD.

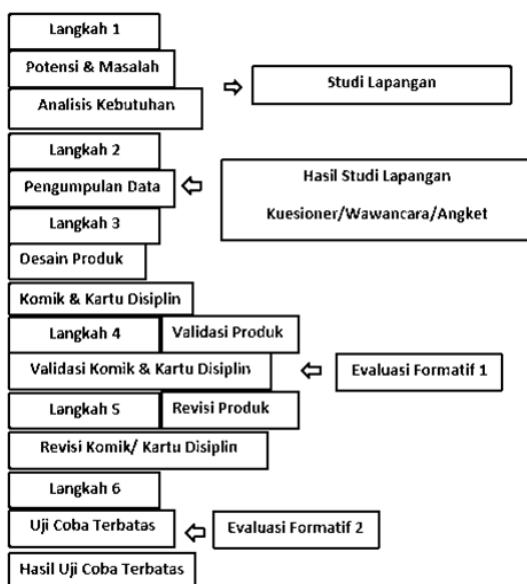
Penelitian pengembangan media yang berbeda oleh Andika Adianda dan Ana Yuniasti tentang *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Tematik Berbasis Quantum Learning Berdasarkan Pendekatan Saintifik*. Penelitian tersebut mengembangkan perangkat pembelajaran tematik berbasis *Quantum Learning* berdasarkan pendekatan saintifik untuk pembelajaran tematik SD. Hasilnya yaitu media yang dikembangkan memenuhi kategori valid dan praktis untuk diterapkan dalam pembelajaran.

Berbeda dengan penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya. Berdasarkan

analisis yang sudah dilakukan penelitian pengembangan ini akan meembangkan media pembelajaran media komik dan kartu disiplin untuk menanamkan nilai karakter yang bersumber dari nilai-nilai Pancasila yang yang menjadi prioritas pengembangan gerakan PPK khususnya dalam penguatan nilai karakter disiplin, jujur, mandiri, dan religius.

METODE PENELITIAN

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini adalah Model Borg & Gall. Brog dan Gall dalam Setyosari (2010:194) mengartikan penelitian pengembangan merupakan suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan serta memvalidasi produk pendidikan. Model Borg & Gall Sugiyono (2011:298) yang sudah dimodifikasi peneliti memiliki tahapan (1) Potensi dan Masalah, (2) Pengumpulan Data, (3) Desain Produk, (4) Validasi Produk, (5) Revisi Produk, (6) Uji coba terbatas.



Gambar 3.1 Tahapan Penelitian dan Pengembangan Hasil Modifikasi

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 3 SD Negeri Salatiga 09 dengan jumlah 30 siswa, pakar ahli materi, dan ahli media pembelajaran. Uji coba dilakukan untuk mengetahui seberapa besar penguatan nilai karakter siswa melalui media komik dan kartu disiplin pada pembelajaran karakter di SD Negeri Salatiga 09 serta untuk melihat sejauh mana kevalidan atau kelayakan media komik dan kartu disiplin.

Jenis data yang diperoleh dari uji coba media komik dan kartu disiplin ini dibagi menjadi dua yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kuantitatif berupa masukan, tanggapan, dan saran perbaikan berdasarkan hasil penelitian ahli yang diperoleh melalui validasi dan angket. Sedangkan data kuantitatif berupa skor hasil pengukuran menggunakan angket tertutup dari ahli materi dan media kemudian skor tersebut dipresentase dengan rumus:

$$AP = \frac{\text{Skor Aktual}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

Keterangan:

AP : Angka Presentase
 Skor Aktual : Skor yang diberikan validator ahli
 Skor Ideal : Skor maksimal hasil kali antara jumlah item dengan skor maksimal masing-masing item.

Sementara itu untuk respon guru, respon siswa, dan observasi, menggunakan angket. Untuk mengetahui penguatan nilai karakter siswa digunakan kuesioner dengan pengukuran skor *skala likert*. Jumlah hasil

skor *skala likert* kemudian dirata-rata dan di presentasikan menggunakan rumus:

$$\% = \frac{\text{Jumlah nilai karakter yang diperoleh}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data Uji Coba Ahli

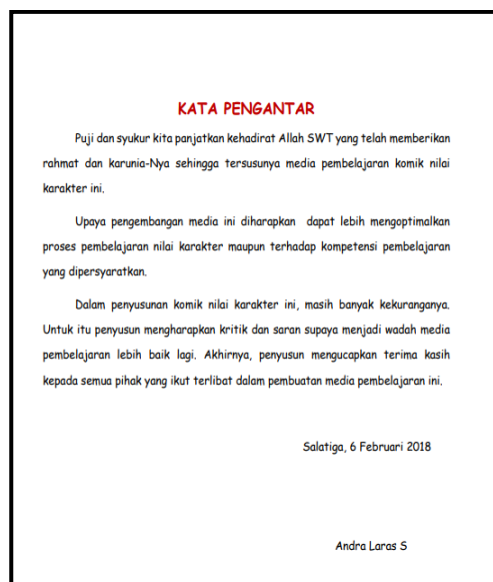
Penelitian ini menghasilkan produk media komik dan kartu disiplin untuk pembelajaran karakter siswa kelas III SD pada tema 6 sub tema 3 pembelajaran 2 muatan PPKn dan Bahasa Indonesia. Hasil produk tersebut kemudian divalidasi oleh para ahli materi dan media pembelajaran. Tujuan dari uji coba ahli ini adalah untuk mendapatkan saran dan masukan pakar ahli demi perbaikan dan penyempurnaan media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil evaluasi para ahli digunakan sebagai dasar melakukan revisi dan perbaikan rancangan produk. Adapun produk media komik dan kartu disiplin yang dihasilkan yaitu sebagai berikut.

a. Tampilan Cover



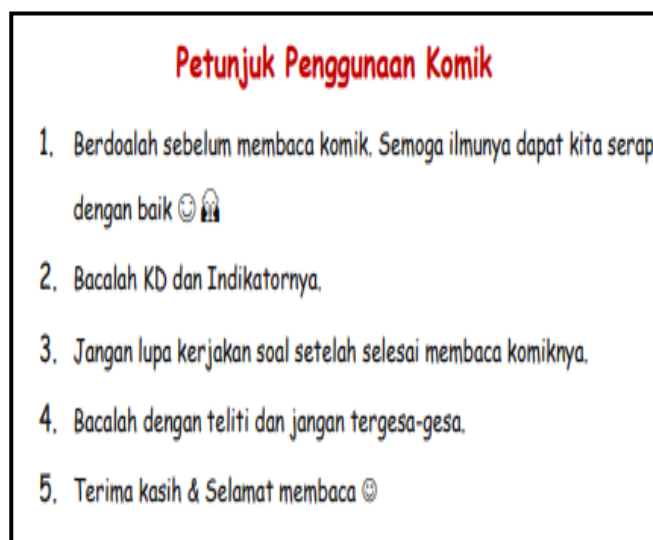
Gambar 1 Tampilan Cover Komik

b. Kata Pengantar



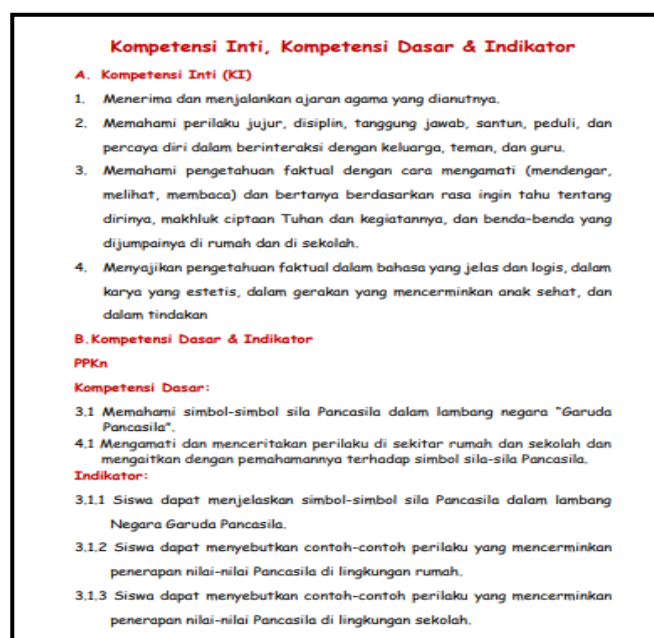
Gambar.2 Kata Pengantar Komik

c. Petunjuk Penggunaan



Gambar.3 Petunjuk Penggunaan Komik

d. Materi Pembelajaran



Gambar 4 Indikator Materi Pembelajaran

¹ Korespondensi : Andra Laras Sari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Kristen Satya Wacana. Email: andralarassari@gmail.com

Daftar Isi

DAFTAR ISI	
1. 5 Nilai Hidup Bernegara	1
2. Disiplin	12
3. Jujur	34
4. Mandiri	50
5. Religius.....	59
6. Hewan - Hewan Lucu di Rumahku	76
7. Latihan Soal	91

Gambar 5 Daftar Isi Pada Komik



Gambar 6 Sub Bagian Nilai Karakter Jujur

¹ Korespondensi : Andra Laras Sari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Kristen Satya Wacana. Email: andralarassari@gmail.com



Sub Bagian Nilai Karakter Mandiri

KARTU DISIPLIN

KARTU DISIPLIN

Pas Photo 3x4

Nama siswa : _____

No. Absen : _____

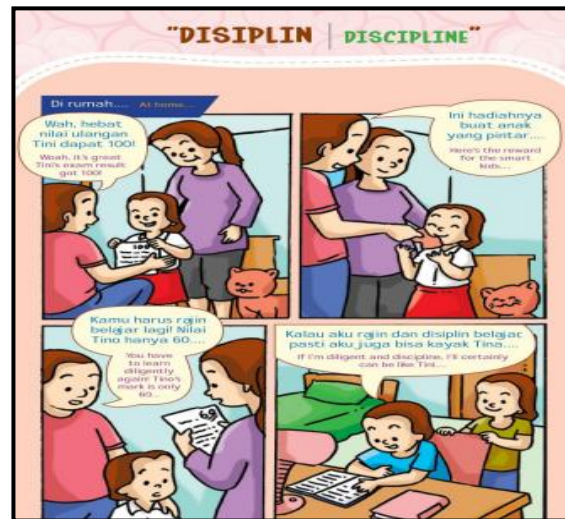
Nama Orang Tua : _____

NO	Aktivitas kegiatan rumah yang dilakukan	Deskripsi Keterangan Orang Tua	Tanda Tangan Orang Tua	Tanda Tangan Guru

Pelanggaran yang dilakukan	Keterangan



Gambar 4.8 Sub Bagian Nilai Karakter Disiplin



Kartu Disiplin

Gambar 4.9 Tampilan Kartu Disiplin

Tahap hasil validasi produk oleh ahli materi dan media.

No	Validator	Hasil	Kategori
1	Ahli Materi	74 %	Tinggi
2	Ahli Media	72 %	Tinggi

Dari uji validasi Ahli, diperoleh produk yang valid, kategori tinggi. Maka dapat dilakukan uji coba terbatas.

Uji Coba Terbatas/Lapangan

Uji coba terbatas dilakukan pada tanggal 15-17 Februari 2018 . Uji coba dilakukan oleh 30 siswa yang memiliki karakter yang berbeda. Hasil uji coba produk melalui angket respon guru dan siswa terhadap media yaitu:

No	Respon	Hasil	Kategori
1	Siswa	84%	Sangat Tinggi
2	Guru	83 %	Sangat Tinggi

Hasil penguatan nilai karakter menggunakan angket/kuesioner nilai karakter siswa.

No	Nilai Karakter	Rata-rata Penguatan Nilai Karakter Siswa (%)	Kategori
1	Disiplin	97%	Sangat Baik
2	Jujur	93%	Sangat Baik
3	Mandiri	89%	Sangat Baik
4	Religius	97%	Sangat Baik

Hasil penguatan nilai karakter siswa mendapatkan kategori “Sangat baik” sehingga media komik dan kartu disiplin layak digunakan untuk pembelajaran nilai karakter di SDN Salatiga 09. Saran dan komentar dari guru untuk media komik dan kartu disiplin yaitu untuk memperdalam materi yang dikembangkan kemudian untuk mengembangkan produk-produk pembelajaran yang lain supaya pembelajaran karakter lebih menarik .

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan bab sebelumnya, maka diperoleh simpulan produk media komik dan kartu disiplin pada pembelajaran karakter tema 6 sebagai berikut.

1. Kelayakan media komik dan kartu disiplin untuk pembelajran karakter dapat dilihat dari hasil berikut.
 - a. Hasil validasi ahli media 72% kategori tinggi, sedangkan hasil validasi ahli materi 74% kategori tinggi.
 - b. Hasil angket respon siswa 84% dengan kategori sangat tinggi. Hasil angket respon guru 83% dengan kategori sangat baik.
2. Hasil penguatan nilai karakter siswa melalui media komik dan kartu disiplin yaitu 97% nilai karakter disiplin, 93 % nilai karakter jujur, 89

¹ Korespondensi : Andra Laras Sari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Kristen Satya Wacana. Email: andralarassari@gmail.com

% nilai karakter mandiri, dan 97% nilai karakter religius dengan kategori sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media komik dan

kartu disiplin layak digunakan dalam pembelajaran karakter untuk penguatan nilai karakter siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Dikti. (2017, Juli 17). *Kementerian Riset Teknologi Dan Pendidikan Tinggi*. Retrieved September Kamis, 2017, from Kementerian Riset Teknologi Dan Pendidikan Tinggi: www.ristekdikti.go.id
- Hurlock, E. (2000). *Child Development*. Jakarta: Erlangga.
- Hartanti, S. (2013). Pendidikan Karakter Dalam Kurikulum 2013. *Pendidikan*, 17.
- Kurniawan. (2013). Pendidikan Karakter : konsepsi & implementasinya terpadu di lingkungan keluarga, sekolah, perguruan tinggi & masyarakat. In Kurniawan, *Pendidikan Karakter : konsepsi & implementasinya terpadu di lingkungan keluarga, sekolah, perguruan tinggi & masyarakat* (p. 2). Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Perpres. (2017, September 09). www.peraturan.go.id. Retrieved September Friday, 2017, from Data base peraturan: <http://peraturan.go.id/perpres/nomor-87-tahun-2017.html>
- Wurianto. (2009). *Komik Sebagai Media Pembelajaran*. Jakarta.
- Ambaryani, A., & Airlanda, G. S. Pengembangan Media Komik Untuk Efektifitas Dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi*, 3(1), 19-28.
- Hidayah, N. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 4(1), 34-46.
- Siswoyo, A. A., & Retno, A. Y. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Tematik Berbasis Quantum Learning Berdasarkan Pendekatan Saintifik. *Widyagogik: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4(1), 33-42.
- Prosedur pengembangan dalam penelitian ini adalah Model Borg & Gall. Borg dan Gall dalam Setyosari (2010:19)
- Sugiyono. (2011). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan r&d*. Jakarta: Alfabeta

