

Pengembangan Media Komik Berbasis Karakter Peduli Sosial Sub Tema Keadaan Cuaca Bagi Peserta Didik Kelas II SD

Tiara Nurhayati¹, Muhammad Dhor², Khairul Nisa³

^{1,2}Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia, ³Universitas Ahmad Dahlan, Indonesia

20204081003@uin-suka.ac.id¹, 20204081008@uin-suka.ac.id²,

khairul1500005109@webmail.uad.ac.id³

Article Info

Received:

17-11-2021

Revised:

24-11-2021

Approved:

10-12-2021

Keywords:

Pengembangan
Media, Media
Komik, Karakter
Peduli-Sosial,
Kelas II

 OPEN ACCESS

Abstract: The purpose of this study is to understand the steps to develop comic media based on socially loving characters, assess the feasibility of comic strip media based on socially caring characters, and assess the effectiveness of comic media based on welfare characters. This survey is a form of development survey based on the ADDIE survey model. The results of the feasibility test survey showed that the media expert's rating scored 90. The linguist's rating scored 90. The learning expert's rating got a score of 90. The teacher's response assessment got a score of 92.30 and the student's assessment got a score of 90.80. Design and analysis using T-test with normality test and validity test in accordance with the One Group Pretest Posttest. Suppose the significance value of the paired T-test is less than 0.05. In that case, the conclusion is that there is a significant difference between the pretest and posttest, so the media developed can be said to be effective for learning. Based on the findings to determine the effectiveness of the media, the average pre-test was 50.60 and the average post-test was 79.68. The significance (p) obtained was 0.000, smaller than the 0.05 significance (0.000 < 0.05).

Abstrak: Tujuan penelitian ini untuk memahami langkah-langkah mengembangkan media komik berbasis karakter penyayang sosial, menilai kelayakan media komik strip berdasarkan karakter peduli sosial, dan menilai keefektifan media komik berdasarkan karakter kesejahteraan. Survei ini merupakan bentuk survei pengembangan berdasarkan model survei ADDIE. Hasil survei uji kelayakan menunjukkan bahwa penilaian ahli media mendapat skor 90. Peringkat ahli bahasa mencetak 90. Peringkat ahli pembelajaran mendapatkan skor 90. Penilaian respon guru mendapat skor 92,30 dan penilaian siswa mendapat skor 90,80. Desain dan analisis menggunakan T-test dengan uji normalitas dan uji validitas yang sesuai dengan One Grup Pretest Posttest. Jika nilai signifikansi uji-T berpasangan kurang dari 0,05 sehingga kesimpulannya adanya perbedaan signifikan dari pretest dan posttest, sehingga media yang dikembangkan dapat dikatakan efektif untuk pembelajaran. Berdasarkan hasil temuan untuk mengetahui keefektifan media, rata pre-test adalah 50,60 dan rata post-test ialah 79,68. Signifikansi (p) yang diperoleh adalah 0,000, lebih kecil dari signifikansi 0,05 (0,000 < 0,05).

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan sesuatu yang harus dikuasai oleh setiap individu. Pendidikan dapat dilakukan melalui keluarga, lingkungan dan sekolah. Dalam dunia pendidikan khususnya pendidikan formal, siswa diajarkan dan dilatih untuk mengembangkan berbagai kemungkinan dan keterampilan. Dilihat dari fungsinya pendidikan nasional, peserta didik diharapkan dapat mengembangkan keterampilannya dan membentuk sikap, sifat serta perubahan bangsa yang berharga. Dengan latar belakang ini, pendidikan tidak hanya berarti meningkatkan kemampuan akademik siswa, tetapi juga membentuk kepribadian mereka. Pembentukan kepribadian siswa dilakukan dengan cara

mengembangkan kebiasaan-kebiasaan yang baik pada diri siswa sehingga nantinya dapat memiliki kepribadian yang baik. Kepribadian ialah cara berpikir serta berperilaku individu yang unik, baik dalam keluarga, masyarakat, bangsa, dan bangsa.¹ Secara umum, kepribadian setiap individu dapat dibagi menjadi dua jenis baik dan buruk. Orang yang berkepribadian baik adalah orang yang dapat mengambil keputusan dan mau bertanggung jawab atas hasil keputusannya.²

Kepribadian yang baik adalah tentang mengetahui yang baik, mencintai yang baik, dan melakukan yang baik.³ Namun pada kenyataannya, ketiga hal tersebut masih menjadi milik masing-masing individu. Dengan pemikiran ini, kita perlu mengembangkan karakter untuk siswa kita. Salah satu karakter yang perlu dikembangkan adalah karakter kesejahteraan. Dalam dunia pendidikan, peserta didik harus diajarkan hakikat kesejahteraan social.⁴ Kepribadian sejahtera adalah kepribadian yang terlibat dalam sikap dan perilaku individu yang selalu berusaha membantu masyarakat miskin lainnya.⁵ Memang, sifat kesejahteraan sebagian besar masih belum dimiliki oleh siswa. Fakta dunia nyata menunjukkan bahwa siswa yang tidak peduli dengan teman-temannya atau yang tidak mau dibully dan sering dibully orang lain.⁶ Hal ini menunjukkan bahwa karakter kesejahteraan perlu dikembangkan dan dikomunikasikan kepada siswa. Berdasarkan pedoman pemerintah untuk penerapan kurikulum di sekolah tahun 2013, proses pembelajaran yang dilakukan di kelas terkait dengan pembelajaran tematik inklusif.⁷ Pembelajaran tema komprehensif mengintegrasikan semua mata pelajaran, menghubungkan beberapa mata pelajaran dengan menggunakan tema, mengembangkan siswa baik dari aspek emosional, kognitif, dan psikomotorik, serta menggabungkan pengetahuan dan pengalaman, yaitu pembelajaran untuk dapat memecahkan masalah.⁸ Pembelajaran tematik menekankan pada pengembangan aspek emosional yang berkaitan dengan sikap siswa.

Berkaitan dengan sikap, pendidikan kepribadian sangat diperlukan untuk mengembangkan karakter siswa. Salah satunya adalah karakter kesejahteraan. Komunikasi pembentukan karakter bakti sosial dapat dikomunikasikan melalui penggunaan media atau bahan ajar, di samping kesempatan yang diajarkan melalui

¹ Muhammad Ali Ramdhani, "Lingkungan Pendidikan Dalam Implementasi Pendidikan Karakter," *Jurnal Pendidikan Universitas Garut* 8, no. 1 (2014): 28–37, doi:10.1177/002218568402600108.

² Deny Setiawan, "Peran Pendidikan Karakter Dalam Mengembangkan Kecerdasan Moral," *Jurnal Pendidikan Karakter*, no. 1 (2013): 53–63.

³ Ajat Sudrajat, "Mengapa Pendidikan Karakter?," *Jurnal Pendidikan Karakter* 1, no. 1 (2011): 47–58, doi:10.21831/jpk.v1i1.1316.

⁴ Universitas Negeri Padang, "EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Software Macromedia Flash 8 Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Rahmad Wahyugi 12, Fatmariza 2," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 3 (2021): 785–93, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i3.439>.

⁵ Muhammad Dhorri, "Analisis Teori Belajar Behavioristik Dalam Proses Belajar Mengajar Di SD Negeri 7 Kayuagung," *Journal of Islamic Education* 1 (2021): 110–24, <http://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/HJIE/article/view/3916/2073>.

⁶ Fianolita Purnaningtias et al., "Analisis Peran Pendidikan Moral Untuk Mengurangi Aksi Bully Di Sekolah Dasar," *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar* 4, no. 1 (2020): 42–49, doi:10.36379/autentik.v4i1.51.

⁷ Beti Istanti Suwandayani, "Analisis Perencanaan Pembelajaran Tematik Pada Kurikulum 2013 Di SD Negeri Kauman I Malang," *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 2, no. 1 (2018): 78–88, doi:10.30651/else.v2i1.1214.

⁸ Muhammad Sobri et al., "Pembentukan Karakter Disiplin Siswa Melalui Kultur Sekolah," *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS* 6, no. 1 (2019): 61–71, doi:10.21831/hsjpi.v6i1.26912.

praktik langsung.⁹ Namun fakta di lapangan menunjukkan bahwa media yang dikembangkan guru selama proses pembelajaran belum maksimal. Dengan adanya permasalahan tersebut maka diperlukan media yang dapat menunjang proses pembelajaran guru dan menarik perhatian siswa. Media sebagai alat pembelajaran dapat dibuat semenarik mungkin untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. media digambarkan sebagai bagian dari komunikasi, yaitu sebagai penyampai pesan dari komunikator ke komunikator.¹⁰ Berdasarkan pengertian media, proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Padahal media digunakan dalam konteks pembelajaran sebagai sarana mengkomunikasikan informasi kepada siswa.

Media belajar merupakan sebuah alat berfungsi dan dapat dipakai dalam memberikan pesan pelajaran dan pembelajaran ialah sebuah kegiatan komunikasi antara siswa, pendidik dan materi.¹¹ Penggunaan media pembelajaran membantu guru menyampaikan informasi tentang topik tersebut kepada siswanya.¹² Sehingga dapat menggunakan media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran dan memastikan bahwa proses penyampaian informasi dilakukan dengan baik pada media pembelajaran. Ada empat jenis media pembelajaran yaitu media grafis atau media dua dimensi yaitu media yang berdimensi panjang dan lebar (foto, foto, grafik, gambar, atau gambar), Poster, kartun, kartun).¹³ Pemanfaatan lingkungan sebagai strip, film, OHP) dan media pembelajaran. Berdasarkan penjelasan tersebut, guru dapat memilih dari berbagai jenis media pembelajaran mampu membuat minat siswa tertarik saat belajar. Berbagai macam media yang menarik salah satunya media pembelajaran gambar kartun.

Komik adalah bentuk komik yang diasosiasikan dengan gambar, diekspresikan melalui tokoh-tokoh yang memerankan cerita, dan dirancang untuk menghibur pembaca.¹⁴ Komik tersebut memiliki plot-plot menarik yang menuntun pembaca untuk membaca cerita yang terdapat dalam komik sampai akhir. Pentingnya penggunaan media komik pada yang diungkapkan dari peneliti sebelumnya dilihat dari hasil prestasi belajar peserta didik lebih baik dari pada peserta didik belajar menggunakan gambar biasa.¹⁵ Adapun penelitian lain yang menggunakan media komik menunjukkan hasil belajar peserta didik sangat bagus dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran komik dibuktikan dengan adanya perbedaan nilai rata-rata 78,90 pada kelas yang menggunakan komik dibandingkan dengan kelas tidak menggunakan media komik yang hanya memperoleh nilai rata-rata 70,80. Tujuan penelitian menggunakan media pembelajaran komik ini yaitu mendeskripsikan kelayakan komik dalam menanamkan nilai karakter peduli sosial subtema keadaan cuaca serta, mengetahui hasil penilaian peserta didik terhadap media komik dalam menanamkan karakter peduli sosial

⁹ Padang, "EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Software Macromedia Flash 8 Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Rahmad Wahyugi 1, Fatmariza 2."

¹⁰ Daryanto, *Media Pembelajaran : Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran* (Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2016).

¹¹ Fadhilaturrahmi, Rizki Ananda, and Sisi Yolanda, "Jurnal Basicedu," *Jurnal Basicedu* 5, no. 3 (2021): 1683-88.

¹² Muhali Muhali, "Pembelajaran Inovatif Abad Ke-21," *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika* 3, no. 2 (2019): 25, doi:10.36312/e-saintika.v3i2.126.

¹³ Ali Rahman, "Desain Model Dan Materi Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi," *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan Islam* 16, no. 2 (2018): 128-43, doi:10.35905/alishlah.v16i2.743.

¹⁴ Daryanto, *Media Pembelajaran : Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*.

¹⁵ Pondok Rumput and S D N Pengadilan, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL PADA KELAS V SEKOLAH DASAR DI KOTA BOGOR Elly Sukmanasa , Tustiyana Windiyani , Lina Novita Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pakuan A. Pendahuluan Penyampaian Informasi Terjadi Dalam Proses Pembelaja" 3, no. 2 (2017): 171-85.

pembelajaran subtema keadaan cuaca. Sehingga, media komik berbasis karakter diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang materi subtopik kondisi cuaca dan meningkatkan karakter belas kasih sosial mereka terhadap sesama manusia.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (R&D). Model dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE (analisis, desain, pengembangan, implementasi, evaluasi). Jenis datanya ialah data kuantitatif dan kualitatif. baik itu dari data dari ahli media, ahli bahasa, ahli pembelajaran, jawaban guru, dan tanggapan siswa. Alat pengumpulan data dalam mengembangkan media komik ini ialah observasi, wawancara, dan survei.¹⁶

Tahap sasaran dilakukan dalam uji coba lapangan untuk menilai kelayakan media komik dan uji coba lapangan operasional untuk menilai efektivitas media komik. Validasi One Grup Pretest Posttest menggunakan T-test untuk desain dan analisis dengan pengujian normalitas.¹⁷ Untuk mengetahui kelayakan media dilakukan uji lapangan terhadap 50 siswa Kelas IVA dan IVB dengan menggunakan informasi dari siswa Kelas IIIA terdapat 25 siswa dan Kelas IVB terdapat 25 siswa. Penelitian efikasi dilakukan pada 25 siswa Kelas III SD Negeri Paqel Yogyakarta. Pada Tes Keefektifan Media Komik, siswa diberikan 20 soal pretest, kemudian pengenalan Media Komik, dan 20 soal post-test untuk membandingkan pemahaman mereka sebelum dan sesudah menggunakan Media Komik. Pada tahap implementasi ini, seluruh siswa mendapatkan angket penggunaan media komik berbasis karakter peduli sosial yang dikembangkan.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil Analisis Data Kuantitatif

3.1.1. Analisis Data Kelayakan Produk

Analisis data kuantitatif dilakukan dalam mengelola hasil dari penilaian angket pada ahli media, ahli bahasa, ahli pembelajaran, pendidik, dan peserta didik. Dari hasil data kuantitatif media KOMICA (Komik Cuaca) berbasis karakter peduli sosial subtema keadaan cuaca dari penilaian ahli media, ahli bahasa, ahli pembelajaran, uji coba kelayakan dapat diketahui nilai rata-rata menggunakan rumus berikut ini¹⁸

$$X = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

X = rata-rata nilai

$N = \frac{\sum x}{\sum maks} \times 100$ = jumlah nilai

N = jumlah penilai

Berikut tabel hasil uji coba produk pada tabel sebagai berikut:

¹⁶ Sugiyono, "Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development/R&D)," *Bandung: Penerbit Alfabeta*, 2015, 45.

¹⁷ R Mursid, Abdul Hasan Saragih., and Naeklan Simbolon., "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Tik Dan Sikap Inovasi Terhadap Hasil Belajar Perencanaan Pembelajaran Dengan Hots," *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan* 4, no. 2 (2018): 179–87, doi:10.24114/jtikp.v4i2.8765.

¹⁸ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penilaian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010).

Tabel 1. Hasil Penilaian Validasi Ahli

No	Penilaian	Skor	Nilai	Kategori
1	Ahli Media	80	90	Sangat Layak
2	Ahli Bahasa	50	90	Sangat Layak
3	Ahli Pembelajaran	75	90	Sangat Layak
Jumlah Nilai			270	
Rata-rata			90	
Kategori			Sangat Layak	

Berdasarkan tabel 1 dapat diketahui hasil penilaian dari validasi oleh ahli media, bahasa dan pembelajaran mendapatkan nilai rata-rata 90 dapat dikategori “Sangat Layak”. Berikut tabel hasil uji coba lapangan sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Penilaian Peserta Didik

No	Penilaian	Skor	Nilai	Kategori
1	Angket Penilaian Peserta Didik (Kelas III A)	2.800	90,00	Sangat Layak
2	Angket Penilaian Peserta Didik (Kelas III B)	2.800	90,00	Sangat Layak
Jumlah Nilai			180	
Rata-rata			90	
Kategori			Sangat Layak	

Berdasarkan tabel 2 diketahui bahwa hasil penilaian angket peserta didik kelas III A mendapatkan nilai 90,00 dikategori “Sangat Layak”. Hasil penilaian angket peserta didik kelas III B mendapatkan nilai 90,00 dikategori “Sangat Layak”. Maka rata-rata penilaian angket peserta didik mendapatkan nilai 90 dengan kategori “Sangat Layak”.

Tabel 3. Hasil Penilaian Guru

No	Penilaian	Skor	Nilai	Kategori
1	Angket Penilaian Guru (Kelas III A)	50	92,30	Sangat Layak
2	Angket Penilaian Guru (Kelas III B)	50	90,80	Sangat Layak
Jumlah Nilai			183,1	
Rata-rata			91,55	
Kategori			Sangat Layak	

Berdasarkan tabel 3 diketahui bahwa hasil penilaian angket guru kelas III A mendapatkan nilai 92,30 dikategori “Sangat Layak”. Hasil penilaian angket guru kelas III B mendapatkan nilai 90,80 dengan kategori “Sangat Layak”. Maka rata-rata penilaian guru mendapatkan nilai 91,55 dikategori “Sangat Layak”. Berdasarkan hasil penilaian diatas dapat diketahui nilai rata-rata dari uji coba kelayakan produk adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Data Hasil Penilaian Kelayakan Produk

No	Penilaian	Nilai	Kategori
1	Validasi Ahli	92,30	Sangat Layak
2	Penilaian Peserta Didik	95,40	Sangat Layak
3	Penilaian Guru	90,00	Sangat Layak
Jumlah Nilai		277,7	
Rata-rata		92,56	
Kategori		Sangat Layak	

Berdasarkan tabel 4 dapat diketahui hasil penilaian terhadap media KOMICA (Komik Cuaca) berbasis karakter peduli sosial diperoleh jumlah nilai 277,7 dan jumlah rata-rata 92,56. Hasil nilai tersebut menunjukkan bahwa media KOMICA (Komik Cuaca) memperoleh kategori “Sangat Layak”.

3.1.2. Analisis Data Uji Efektivitas

Analisis uji efektivitas dilakukan untuk mengukur tingkat keefektifan media KOMICA (Komik Cuaca) dengan menggunakan desain *One-Group Pretest-Posttest*. Uji efektivitas diterapkan di kelas III B SD Negeri Pakel Yogyakarta dengan responden sebanyak 25 peserta didik. Uji efektivitas dianalisis dengan menggunakan uji normalitas dan uji *Paired T-test* sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan agar mengetahui data diperoleh dapat distribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini memakai rumus *Kolmogorov Smirnov* yang terdapat pada program *Statistical Product and Service Solutions (SPSS) v25.0*. Perolehan hasil uji data menyatakan normal apabila signifikansi $>0,05$ dan data dinyatakan tidak distribusi normal apabila signifikansi $<0,05$.¹⁹ Adapun uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality				
DATA	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a		
		Statistic	df	Sig. (p)
Hasil Belajar	Pretest	,157	28	,060
Peserta Didik	Posttest	,140	28	,130

Berdasarkan tabel 1 hasil uji normalitas terdapat nilai signifikansi (*p*) *pretest* dan *posttest* adalah 0,060 dan 0,130 lebih besar dari 0,05. Hingga bisa simpulkan data *pretest* dan *posttest* distribusi normal dan dapat dilanjutkan pada uji hipotesis dengan menggunakan uji *paired t-test*.

b. Uji Paired T-test

Uji hipotesis dipakai mengetahui perbedaan kondisi sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Pada penelitian ini, uji hipotesis menggunakan uji *paired t-test* pada taraf signifikansi 0,05. Adapun hasil uji *paired t-test* pada tabel berikut ini :

Tabel 6. Hasil Uji Paired T-test

Pretest dan Posttest	t	df	p	Sig. 0,05
Efektivitas Media Komik Berbasis Karakter Peduli Sosial	12,436	28	0,000	0,05

Berdasarkan uji *paired t-test* diperoleh signifikansi (*p*) sebesar 0,000 lebih kecil dari signifikansi 0,05 ($0,000 < 0,05$) sehingga dapat diartikan bahwa nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 dan H_0 ditolak (terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*).²⁰ Adapun nilai rata-rata diperoleh nilai *pretest* 50,60 dan *posttest* 79,58. Maka dapat disimpulkan bahwa media komik berbasis karakter peduli sosial efektif digunakan dalam pembelajaran subtema keadaan cuaca bagi peserta didik kelas III SD.

3.1.3. Hasil Analisis Data Kualitatif

a. Analisis Ahli Media

Penilaian media KOMICA berbasis karakter peduli sosial berdasarkan ahli media diproses oleh dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang ahli dalam bidang seni rupa. Hasil penilaian media KOMICA yang dilaksanakan pada hari Senin, 13 September 2021 menunjukkan jumlah skor yang diperoleh adalah 80, sehingga mendapatkan nilai 90 dan mendapat penilaian dengan kategori "Sangat Layak".

¹⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, CV, 2017).

²⁰ Anggit Grahito Wicaksono, Jumanto Jumanto, and Oka Irmade, "Pengembangan Media Komik Komsa Materi Rangka Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar," *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran* 10, no. 2 (2020): 215, doi:10.25273/pe.v10i2.6384.

b. Analisis Ahli Bahasa

Penilaian media KOMICA berbasis karakter peduli sosial berdasarkan ahli bahasa diproses oleh dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang ahli dalam bidang bahasa. Hasil penilaian media KOMICA yang dilaksanakan pada hari Senin, 13 September 2021 menunjukkan jumlah skor yang diperoleh adalah 50, sehingga mendapatkan nilai 90 dan mendapat penilaian dengan kategori "Sangat Layak".

c. Analisis Ahli Pembelajaran

Penilaian media KOMICA berbasis karakter peduli sosial berdasarkan ahli pembelajaran dilakukan oleh dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang ahli dalam bidang bahasa. Hasil penilaian media KOMICA yang dilaksanakan pada hari Senin, 13 September 2021 menunjukkan jumlah skor yang diperoleh adalah 75, sehingga mendapatkan nilai 90 dan mendapat penilaian dengan kategori "Sangat Layak".

3.2. Kajian Produk Akhir

Penelitian ini bertujuan buat berbagi & mengetahui kelayakan & keefektifan media komik berbasis karakter peduli sosial subtema keadaan cuaca bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian ini memakai jenis penelitian Research and Development. Pengembangan media komik atau KOMICA (Komik Cuaca) berbasis karakter peduli sosial memakai contoh pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation).²¹ Pengembangan media komik berbasis karakter peduli sosial dilakukan secara sedikit demi sedikit menurut analisis kebutuhan yg masih ada pada sekolah, mendesain produk, dan melakukan validasi menggunakan pakar media, pakar bahasa, & pakar pembelajaran. Setelah menerima saran menurut beberapa pakar & media komik telah dinyatakan layak dipakai, termin selanjutnya yaitu media KOMICA (Komik Cuaca) diuji cobakan pada Sekolah Dasar Negeri Pakel Yogyakarta. Uji coba produk dipakai buat mengetahui kelayakan media KOMICA (Komik Cuaca) berbasis karakter peduli sosial & buat mengetahui keefektifan media KOMICA (Komik Cuaca) berbasis karakter peduli sosial pada menaikkan output belajar siswa dalam materi subtema keadaan cuaca.

Berdasarkan penelitian terdahulu menggunakan judul Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Meningkatkan Motivasi & Prestasi Belajar Siswa Kelas V.²² Hasil penelitian pengembangan tadi menerangkan bahwa kualitas media komik pembelajaran yg dikembangkan sudah layak dipakai buat menaikkan prestasi belajar & motivasi belajar siswa. Hal ini menerangkan bahwa media komik bisa menaikkan prestasi belajar siswa. Berdasarkan output analisis yg sudah dibahas sebelumnya, menyatakan bahwa Hasil validasi menurut masing-masing pakar terhadap media KOMICA (Komik Cuaca) berbasis karakter peduli sosial yaitu nilai menurut pakar media 90 menggunakan kategori "Sangat Layak". Validasi menurut pakar bahasa yaitu memperoleh nilai 90, lima menggunakan kategori "Sangat Layak".²³ Validasi menurut pakar pembelajaran yaitu memperoleh nilai 90 menggunakan kategori "Sangat Layak". Pada uji coba kelayakan siswa pada memakai media KOMICA (Komik Cuaca) berbasis karakter peduli sosial, siswa menaruh komentar bahwa komik gampang dipahami, tampilannya bagus, menarik, gampang dibawa kemana-mana, & isi ceritanya bisa menambah pengetahuan mengenai

²¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2011).

²² Soeharto Saputro, H. B., "Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Tematik-Integratif," *Jurnal Prima Edukasia* 3 (2015).

²³ Ira Wulandari Suparman, Marlina Eliyanti, and Eli Hermawati, "Pengaruh Penyajian Materi Dalam Bentuk Media Komik Terhadap Minat Baca Dan Hasil Belajar," *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan* 7, no. 1 (2020): 57–64, doi:10.25134/pedagogi.v7i1.2860.

keadaan cuaca. Hasil evaluasi angket siswa menerima nilai 92,30 menggunakan kategori "Sangat Layak". Adapun output evaluasi angket pengajar menerima nilai 94,50 menggunakan kategori "Sangat Layak". Pada uji efektivitas buat mengetahui output belajar siswa terhadap media KOMICA (Komik Cuaca) berbasis karakter peduli sosial dalam penelitian ini data yg diperoleh memakai One-Group Pretest-Posttest Design & dianalisis menggunakan memakai uji normalitas & uji Paired T-test. Hasil menurut analisis dalam uji normalitas data yg diperoleh dinyatakan berdistribusi normal menggunakan nilai signifikansi pretest (0,60) & posttest (0,130) lebih besar menurut signifikansi 0,05. Setelah data dinyatakan berdistribusi normal, lalu data diuji hipotesis menggunakan memakai uji Paired T-test. Pada uji Paired T-test diperoleh nilai homogen-homogen pretest 50,60 & posttest 79,68 dan output signifikansi (p) sebanyak 0,000 & lebih mini menurut signifikansi 0,05 ($0,000 < 0,05$) sebagai akibatnya bisa disimpulkan bahwa masih ada disparitas yg signifikan antara pretest & posttest. Dengan demikian, dari output uji validasi, uji lapangan, uji lapangan operasional, & uji efektivitas menerangkan bahwa media komik berbasis karakter peduli sosial subtema keadaan cuaca bagi siswa kelas III Sekolah Dasar yg sudah dikembangkan layak dipakai & efektif buat dipakai pada proses pembelajaran.

4. Simpulan

Berdasarkan penelitian bisa disimpulkan bahwa pengembangan media komik berbasis karakter memakai langkah-langkah dalam contoh ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Berdasarkan output validasi menurut ketiga pakar diperoleh homogen-homogen nilai yaitu 92,30 menggunakan kategori "Sangat Layak". Berdasarkan output uji coba lapangan diperoleh nilai homogen-homogen siswa 94,50 menggunakan kategori "Sangat Layak", nilai homogen-homogen respon pengajar yaitu 90,00 menggunakan kategori "Sangat Layak". Pada uji lapangan operasional buat mengetahui efektivitas media diperoleh homogen-homogen nilai pretest & posttest sebanyak 50,60 & 79,68. Signifikansi (p) yg diperoleh sebanyak 0,000 & lebih mini menurut signifikansi 0,05 ($0,000 < 0,05$) sebagai akibatnya bisa dikatakan bahwa masih ada disparitas yg signifikan antara pretest & posttest. Berdasarkan output evaluasi dalam uji kelayakan & efektivitas tadi bisa disimpulkan bahwa media komik berbasis karakter peduli sosial subtema keadaan cuaca bagi siswa kelas III Sekolah Dasar yg dikembangkan layak & efektif dipakai pada pembelajaran. Berdasarkan output penelitian ini, masih ada beberapa tips yaitu (1) Media komik berbasis karakter peduli sosial subtema keadaan cuaca bagi siswa kelas III Sekolah Dasar bisa dipakai menjadi media pembelajaran yg menarik dalam subtema keadaan cuaca dan bisa menanamkan karakter peduli sosial dalam siswa. (2) Media komik bisa dipakai menjadi kitab penunjang pembelajaran dalam subtema keadaan cuaca. (3) Media komik bisa dipakai secara berdikari sang siswa menjadi bahan bacaan yg tersaji pada cerita yg menarik & mengandung materi terkait subtema keadaan cuaca dalam pembelajaran 4 dan berbasis karakter peduli sosial.

5. Referensi

- Daryanto. *Media Pembelajaran: Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2016.
- Dhori, Muhammad. "Analisis Teori Belajar Behavioristik Dalam Proses Belajar Mengajar Di SD Negeri 7 Kayuagung." *Journal of Islamic Education* 1 (2021): 110–24. <http://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/HJIE/article/view/3916/2073>.
- Fadhilaturrahmi, Rizki Ananda, and Sisi Yolanda. "Jurnal Basicedu." *Jurnal Basicedu* 5, no. 3 (2021): 1683–88.

- Muhali, Muhali. "Pembelajaran Inovatif Abad Ke-21." *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika* 3, no. 2 (2019): 25. doi:10.36312/e-saintika.v3i2.126.
- Mursid, R, Abdul Hasan Saragih., and Naeklan Simbolon. "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Tik Dan Sikap Inovasi Terhadap Hasil Belajar Perencanaan Pembelajaran Dengan Hots." *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan* 4, no. 2 (2018): 179–87. doi:10.24114/jtikp.v4i2.8765.
- Padang, Universitas Negeri. "EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Software Macromedia Flash 8 Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Rahmad Wahyugi 1² , Fatmariza 2." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 3 (2021): 785–93. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i3.439>.
- Purnaningtias, Fianolita, Nuril Aika, Moh. Salman Al farisi, Ahmad Sucipto, and Zherin Mei Biana Putri. "Analisis Peran Pendidikan Moral Untuk Mengurangi Aksi Bully Di Sekolah Dasar." *Autentik : Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar* 4, no. 1 (2020): 42–49. doi:10.36379/autentik.v4i1.51.
- Rahman, Ali. "Desain Model Dan Materi Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi." *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan Islam* 16, no. 2 (2018): 128–43. doi:10.35905/alishlah.v16i2.743.
- Ramdhani, Muhammad Ali. "Lingkungan Pendidikan Dalam Implementasi Pendidikan Karakter." *Jurnal Pendidikan Universitas Garut* 8, no. 1 (2014): 28–37. doi:10.1177/002218568402600108.
- Rumput, Pondok, and S D N Pengadilan. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL PADA KELAS V SEKOLAH DASAR DI KOTA BOGOR Elly Sukmanasa , Tustiyana Windiyani , Lina Novita Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pakuan A . Pendahuluan Penyampaian Informasi Terjadi Dalam Proses Pembelaja" 3, no. 2 (2017): 171–85.
- Saputro, H. B., Soeharto. "Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Tematik-Integratif." *Jurnal Prima Edukasia* 3 (2015).
- Setiawan, Deny. "Peran Pendidikan Karakter Dalam Mengembangkan Kecerdasan Moral." *Jurnal Pendidikan Karakter*, no. 1 (2013): 53–63.
- Sobri, Muhammad, Nursaptini Nursaptini, Arif Widodo, and Deni Sutisna. "Pembentukan Karakter Disiplin Siswa Melalui Kultur Sekolah." *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS* 6, no. 1 (2019): 61–71. doi:10.21831/hsjpi.v6i1.26912.
- Sudrajat, Ajat. "Mengapa Pendidikan Karakter?" *Jurnal Pendidikan Karakter* 1, no. 1 (2011): 47–58. doi:10.21831/jpk.v1i1.1316.
- Sugiyono. "Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development/R&D)." *Bandung: Penerbit Alfabeta*, 2015, 45.
- . *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV, 2017.
- . *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D*. Bandung: Alfabeta, 2011.
- Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penilaian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Suparman, Ira Wulandari, Marlina Eliyanti, and Eli Hermawati. "Pengaruh Penyajian Materi Dalam Bentuk Media Komik Terhadap Minat Baca Dan Hasil Belajar." *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan* 7, no. 1 (2020): 57–64. doi:10.25134/pedagogi.v7i1.2860.
- Suwandayani, Beti Istanti. "Analisis Perencanaan Pembelajaran Tematik Pada Kurikulum 2013 Di SD Negeri Kauman I Malang." *ELSE (Elementary School Education Journal) : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 2, no. 1 (2018): 78–88.

doi:10.30651/else.v2i1.1214.

Wicaksono, Anggit Grahito, Jumanto Jumanto, and Oka Irmade. "Pengembangan Media Komik Komsa Materi Rangka Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar." *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran* 10, no. 2 (2020): 215. doi:10.25273/pe.v10i2.6384.