

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BUKU CERITA BERGAMBAR UNTUK MENUMBUHKAN KARAKTER SISWA KELAS 3 SD

Oleh :

Lusy Andriyani⁽¹⁾, Mawardi⁽²⁾

^{1,2}Universitas Kristen Satya Wacana

¹Email : Lusyandriyani23@gmail.com

²Email : mawardi@staff.uksw.edu

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar untuk menumbuhkan karakter siswa kelas 3 SD. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D dengan 4 tahapan, yaitu: Define, Design, Develop, dan Disseminate. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner. Hasil dari uji 3 validator (ahli materi, ahli media dan ahli desain pembelajaran) diperoleh skor berbeda. Skor kelayakan yang diperoleh dari ahli materi sebesar 85,5% dan berkategori sangat tinggi, skor kelayakan ahli media sebesar 95,5% dan berkategori sangat layak, dan dari ahli desain pembelajaran mendapat skor kelayakan sebesar 75,5% berkategori layak untuk digunakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar untuk menumbuhkan karakter siswa kelas 3 SD layak untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas 3 SD.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Buku Cerita Bergambar, Karakter

1. PENDAHULUAN

Karakter bangsa merupakan salah satu aspek penting yang dapat mempengaruhi sumber daya manusia karena kualitas karakter bangsa adalah penentu kemajuan suatu bangsa. Para pakar pendidikan membenahi sistem pendidikan dan kurikulum menggunakan pendidikan berbasis karakter untuk menunjukkan kepeduliannya terhadap kondisi masyarakat Indonesia. Pendidikan karakter diharapkan menjadi solusi bagi proses pendidikan bangsa Indonesia. Pendidikan di sekolah diharapkan mampu meningkatkan nilai-nilai kehidupan dan dapat menjelaskan tentang implikasinya terhadap kehidupan masyarakat.

Menurut Sudrajat (2011:49) pendidikan karakter adalah segala usaha yang dilakukan untuk mempengaruhi siswa dalam memahami dan melakukan nilai-nilai karakter. Sejalan dengan Sudrajat, menurut Rosidatun (2018:21) menyatakan bahwa pendidikan karakter adalah pendidikan yang mengembangkan karakter mulia dari peserta didik dengan mengajarkan dan mempraktikkan nilai-nilai karakter dalam hubungan dengan sesama maupun dengan Tuhan. Berdasarkan pendapat yang sudah dijelaskan di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan karakter adalah segala usaha yang dilakukan oleh guru kepada peserta didik untuk memberikan pemahaman dan melaksanakan nilai-nilai karakter selama proses pembelajaran berlangsung maupun diluar proses pembelajaran.

Implementasi pendidikan karakter penting untuk dilakukan di semua jenjang pendidikan. Karakter seseorang apabila telah terbentuk sejak usia dini, ketika dewasa tidak akan mudah terpengaruh, sehingga pendidikan karakter dibutuhkan anak dari usia dini Azzet (2011:128).

Adanya pendidikan karakter di setiap jenjang pendidikan dari Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA), maupun sampai Perguruan Tinggi diharapkan mampu mengatasi persoalan mendasar pada dunia pendidikan dan kehidupan bermasyarakat. Sehingga pendidikan karakter sangat penting dalam pembentukan karakter yang kuat. Proses pembelajaran seharusnya tidak hanya terfokus pada aspek kognitif saja, namun antara aspek kognitif dan karakter siswa harus seimbang. Hal ini sependapat dengan Saptono (2011:59) yang menyatakan bahwa pendidikan karakter sangat penting untuk ditekankan kepada siswa. Pendidikan karakter sama pentingnya dengan intelektualitas karena kehidupan kita juga bergantung pada karakter. Kehidupan bermasyarakat dapat berjalan dengan baik juga merupakan salah satu hasil dari pendidikan karakter. Hal ini relevan dengan penelitian Juidani (2010:285) menyatakan bahwa fungsi pendidikan karakter ada 3, yaitu: 1) perbaikan; 2) pengembangan; dan 3) penyaring. Perbaikan, memiliki arti untuk memperkuat pendidikan nasional yang bertanggung jawab dalam mengembangkan potensi peserta didik. Pengembangan, memiliki arti bahwa pendidikan karakter dapat mengembangkan potensi peserta didik untuk menjadi pribadi yang berperilaku baik dan mencerminkan karakter bangsa. Penyaring, memiliki arti untuk menyeleksi budaya bangsa sendiri dan budaya bangsa lain yang tidak sesuai dengan nilai-nilai karakter.

Prinsip – prinsip yang digunakan dalam pengembangan pendidikan karakter (Pusat Kurikulum, 2010): 1) dalam Juidani (2010:285)) Berkelanjutan; dimulai dari awal peserta didik

masuk sampai selesai dari suatu satuan pendidikan, bahkan setelah tamat dan terjun ke masyarakat adalah proses pengembangan nilai-nilai karakter; 2) Melalui semua mata pelajaran, muatan lokal, budaya sekolah, dan pengembangan diri; mengharuskan bahwa proses pengembangan nilai-nilai karakter dapat dilakukan; 3) Nilai-nilai karakter tidak diajarkan namun tetap dikembangkan dan dilaksanakan; artinya, materi nilai karakter tidak dijadikan pokok bahasan langsung seperti halnya saat guru menjelaskan tentang materi pembelajaran. Guru tidak perlu mengubah pokok bahasan, namun tetap perlu menggunakan pokok bahasan untuk mengembangkan nilai-nilai karakter bangsa. Guru juga tidak harus mengembangkan proses belajar khusus untuk meningkatkan nilai peserta didik. Suatu hal yang harus selalu diingat bahwa satu proses belajar dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan dalam ranah psikomotor, afektif, dan kognitif; 4) Proses pendidikan dilakukan secara aktif dan menyenangkan; prinsip ini menyatakan bahwa proses belajar pendidikan nilai karakter dilakukan oleh peserta didik bukan oleh guru. Oleh karena itu, guru menerapkan prinsip “*tut wuri handayani*” dalam setiap perilaku yang ditunjukkan peserta didik. Proses pembelajaran diawali dengan pengenalan materi yang dikembangkan, lalu guru menuntun peserta didik untuk bersikap aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini dilakukan guru tanpa harus mengatakan bahwa mereka harus aktif, namun guru merencanakan kegiatan belajar yang dapat menarik perhatian peserta didik untuk bersikap aktif merumuskan pertanyaan, mencari sumber informasi, dan mengumpulkan informasi dari sumber, mengolah informasi yang sudah dimiliki, merekonstruksi data, menyajikan hasil rekonstruksi atau proses pengembangan nilai. Cara menumbuhkan nilai-nilai budaya dan karakter pada peserta didik dapat melalui berbagai kegiatan belajar yang terjadi di kelas, sekolah, dan tugas-tugas di luar sekolah.

Jenjang pendidikan karakter di Sekolah Dasar (SD) telah sesuai dengan kurikulum 2013. Menurut Sutarjo Adisusilo (2012:176) menanamkan nilai-nilai karakter terhadap siswa sebagaimana telah dirumuskan dalam Kurikulum 2013 merupakan langkah awal untuk memperbaiki tujuan pendidikan di Indonesia. Selanjutnya untuk implementasi dalam pembelajaran dapat dimulai dari nilai esensial yang sederhana dan sesuai dengan jenjang pendidikan, serta mudah dilakukan sesuai dengan kondisi sekolah.

Pembelajaran merupakan kegiatan untuk melaksanakan kurikulum yang telah disepakati oleh suatu lembaga pendidikan agar para peserta didik dapat mencapai tujuan pendidikan, Badru Zaman (2010:3) pembelajaran yang dilakukan cenderung berpusat pada guru yang hanya menggunakan kemampuan berbicara guru dalam menerangkan, tanpa disertai media pembelajaran, dapat

menimbulkan rasa malas dan bosan pada siswa dalam mengikuti pembelajaran. Menurut Nurseto (2012:20) media pembelajaran merupakan sebuah alat atau bahan yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik, untuk mengefektifkan komunikasi antar 2 pihak dalam proses pembelajaran. Peran pendidikan dalam proses pembelajaran adalah sebagai sumber belajar yang bersifat konkret yang dapat dilihat, dan juga diraba bukan hanya di dengarkan untuk membantu siswa dalam rangka membimbing, menyediakan, dan memotivasi. Sejalan dengan penelitian Ali Mudlofir (2016:124) media pembelajaran adalah perantara pengantar pesan untuk penerima dari pengirim sebagai motivasi untuk proses pembelajaran sehingga mendapatkan hasil belajar yang memuaskan.

Kegiatan belajar mengajar dapat dilakukan dengan berbagai cara contohnya ceramah, namun pada realitanya proses pembelajaran yang menggunakan metode ceramah hasilnya kurang efektif dikarenakan siswa hanya duduk diam mendengarkan penjelasan dari guru. Proses pembelajaran dapat dikatakan efektif jika kedua belah pihak yaitu pengajar dan siswa terlibat aktif kegiatan belajar. Salah satu cara yang dapat dilakukan pengajar untuk menuntun siswa terlibat aktif dalam pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran.

Sejalan dengan tuntutan pendidikan sekolah dasar yang mengarah pada pembelajaran dengan konsep kontekstual, guru diharapkan mampu menyajikan pembelajaran yang dapat dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Media buku cerita bergambar akan mendorong minat siswa untuk membaca dan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap pokok bahasan yang akan disampaikan. Siswa dapat tertarik dengan buku yang berisi tentang cerita ringan dari kehidupan sehari-hari serta gambar-gambar yang menarik. Kombinasi antara gambar dan tulisan yang disesuaikan dengan materi dan disusun secara menarik akan membuat siswa tidak merasa jenuh dalam membaca.

Oleh karena itu penggunaan media sangat dianjurkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Media buku cerita bergambar akan mendorong minat siswa untuk membaca dan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap pokok bahasan yang akan disampaikan. Siswa dapat tertarik dengan buku yang berisi tentang cerita ringan dari kehidupan sehari-hari serta gambar-gambar yang menarik. Kombinasi antara gambar dan tulisan yang disesuaikan dengan materi dan disusun secara menarik akan membuat siswa tidak merasa jenuh dalam membaca.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan terhadap 3 guru kelas 3 di SD Negeri Ledok 01 Salatiga, SD Negeri Ledok 05 Salatiga, dan SD Negeri Ledok 06 Salatiga dalam pendidikan karakter ditemukan bahwa guru:

karakter siswa masih kurang mencerminkan 5 karakter utama, hanya sebagian siswa yang sudah bisa mencerminkan 5 karakter. Upaya yang sudah dilakukan guru dalam proses pembentukan karakter siswa antara lain dengan memberikan contoh-contoh nyata yang sesuai dengan 5 karakter, mengingatkan siswa setiap hari, menjelaskan uraian sikap dari setiap golongan karakter, setiap hari melaksanakan sholat berjamaah dan juga pembacaan Asmaul Husna sebelum pelajaran dimulai. Namun belum ada perubahan yang signifikan pada diri siswa dalam proses pembentukan karakter. Dari 5 karakter utama yang dicanangkan pemerintah, ada 2 karakter yang masih sangat dibutuhkan oleh siswa yaitu integritas dan religius. Penggunaan media pembelajaran buku cerita bergambar sudah sering dilakukan oleh guru kelas, namun buku cerita bergambar yang terkait dengan pembentukan karakter siswa masih belum maksimal.

Hasil studi pendahuluan di atas dapat disimpulkan bahwa guru sudah berulang kali menggunakan media buku cerita bergambar untuk penyampaian materi di sekolah. Namun masih terbatas dengan buku cerita yang tersedia di perpustakaan dan belum terkait dengan pembentukan karakter siswa. Menyikapi realita tersebut, penulis memberikan kontribusi dalam membantu pembentukan karakter siswa yang sesuai dengan tujuan pendidikan nasional khususnya pada pembelajaran tematik SD.

Berdasarkan pernyataan-pernyataan yang sudah dijelaskan, peneliti akan mengembangkan produk penelitian media pembelajaran buku cerita bergambar untuk menumbuhkan karakter siswa SD kelas 3. Pengembangan media pembelajaran ini menawarkan beberapa kelebihan, antara lain buku cerita dikemas dalam sebuah cerita kehidupan sehari-hari yang mencantumkan nilai-nilai karakter dalam ceritanya. Media ini dibuat untuk membantu siswa dalam memahami pembelajaran tematik sekaligus belajar mengenal nilai-nilai karakter. Dalam penggunaannya, siswa diajak untuk belajar melalui berbagai kegiatan sehari-hari yang dituangkan dalam buku cerita bergambar. Melalui media ini, diharapkan siswa dapat lebih mudah dalam memahami materi tematik, belajar tentang nilai-nilai dalam pendidikan karakter serta dapat membantu dalam menghadapi berbagai masalah kelak dalam kehidupan nyata.

2. METODE

Penelitian yang dilakukan penulis menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau *R&D*. Penelitian dan Pengembangan adalah proses untuk mengembangkan produk baru, juga dapat mengembangkan produk yang sudah ada yang dan dapat dipertanggungjawabkan, Sukmadinata (2016:164). Model pembelajaran buku cerita bergambar untuk menumbuhkan karakter siswa kelas 3 SD ini mengadopsi model

pengembangan 4D dari Mulyatiningsih (2011: 179-183) pembatasan (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah buku cerita bergambar Kelas 3 Tema 2 Menyayangi Tumbuhan dan Hewan Subtema 1 Manfaat Tumbuhan bagi Kehidupan Manusia untuk dapat menumbuhkan karakter siswa. Dalam penelitian ini media akan diuji oleh pakar ahli media, desain pembelajaran dan materi. Kemudian penelitian ini menggunakan model pengembangan *Borg and Gall* yang dimodifikasi dan dikembangkan oleh Sukmadinata yang terdiri dari tiga tahap yaitu : (1) Studi Pendahuluan, (2) Pengembangan Produk, (3) Uji Produk. Prosedur penelitian dan pengembangan yang digunakan peneliti dalam mengembangkan media ini menggunakan 3 tahap dari Sukmadinata (2016:190) yaitu:

1. Studi pendahuluan yang meliputi studi kepustakaan, studi lapangan, dan penyusunan draft awal produk

Studi kepustakaan dalam penelitian ini adalah dengan mengkaji hasil-hasil penelitian terdahulu seperti yang telah dijelaskan pada hasil penelitian yang relevan. Survei lapangan dilaksanakan untuk mengumpulkan data-data dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran. Penyusunan draf produk awal dilaksanakan mengacu pada hasil studi pustaka dan studi lapangan. Peneliti membuat desain media pembelajaran buku bergambar

2. Uji coba dengan sampel terbatas (uji coba terbatas) dan uji coba dengan sampel lebih luas (uji coba lebih luas)

Uji coba terbatas dilaksanakan setelah peneliti selesai menyusun RPP. Guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah disusun serta menggunakan media Buku Cerita Bergambar. Kegiatan ini dilakukan untuk mengamati apakah produk buku cerita bergambar sudah maksimal atau belum, selesai pembelajaran dilakukan diskusi antara peneliti dengan guru mengenai media pembelajaran Buku Cerita Bergambar. Apabila dalam diskusi media pembelajaran Buku Cerita Bergambar perlu penyempurnaan maka *draf* produk direvisi sebelum uji coba lebih luas. Uji coba lebih luas dilakukan terhadap dua sekolah dasar di Kelas 3. Kegiatan yang dilakukan uji coba lebih luas sama seperti uji coba terbatas, penyempurnaan produk dilakukan sampai tidak ada hal yang perlu diperbaiki dari produk sehingga uji produk dapat dihentikan dan setelah kegiatan ini *draf* produk sudah final.

3. Uji produk melalui tindakan kelas dan sosialisasi produk

Uji produk merupakan tahap pengujian media pembelajaran Buku Cerita Bergambar apakah dapat menumbuhkan karakter siswa. Uji produk dilakukan dengan metode tindakan kelas. Dalam pelaksanaan pengujian dilakukan *pre test*

terlebih dahulu kemudian pembelajaran dilaksanakan sesuai RPP dan menggunakan media pembelajaran Buku Cerita Bergambar. Setelah pembelajaran selesai dilakukan diberikan *post test* kemudian diadakan analisis statistik uji perbedaan. Uji perbedaan dihitung antara hasil *pretest* dan hasil *posttest* kedua sekolah tersebut.

Model desain pembelajaran yang digunakan adalah 4D model. 4D model adalah satu model desain pembelajaran yang menunjukkan beberapa tahapan dasar desain pembelajaran sederhana yang mudah dipelajari. Model ini sesuai dengan namanya, terdiri dari empat fase, yaitu (1) *Define*(pembatasan), (2) *Design*(perancangan), (3) *Develop* (pengembangan), dan (4) *Disseminate* (penyebaran). Model desain pembelajaran 4D dengan komponen-komponennya dapat dilihat dan diperhatikan pada tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1 Model desain sistem pembelajaran 4D

<i>Define</i> (pembatasan)	Menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat yang dibutuhkan dalam pengembangan
<i>Design</i> (perancangan)	Menentukan dan menyusun desain media pembelajaran yang akan dikembangkan dan digunakan pada pembelajaran.
<i>Develop</i> (pengembangan)	Penilaian perangkat oleh para ahli, revisi, dan uji coba kepada siswa
<i>Disseminate</i> (penyebaran)	Mempromosikan produk pengembangan agar bisa diterima pengguna, baik individu, suatu kelompok, atau sistem

Desain model pengembangan untuk mengembangkan media pembelajaran buku cerita bergambar untuk menumbuhkan karakter siswa ini dilakukan dalam empat tahap, yaitu:

1. Tahap *Define* (pembatasan)

Tujuan dari tahap ini adalah menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat yang dibutuhkan dalam pengembangan buku cerita bergambar. Penetapan syarat-syarat yang dibutuhkan dilakukan dengan cara memperhatikan dan menyesuaikan kebutuhan buku cerita bergambar untuk siswa kelas rendah. Penetapan syarat-syarat kebutuhan dilakukan dengan teknik wawancara yang dilakukan terhadap guru kelas 3 di SD N Ledok 01, SD N Ledok 05, dan SD N Ledok 06 Salatiga, mendapatkan informasi bahwa dalam pendidikan karakter ditemukan bahwa guru: karakter siswa masih kurang mencerminkan 5 karakter utama, hanya sebagian siswa yang sudah bisa mencerminkan 5 karakter. Kendala yang dialami guru dalam proses pembentukan karakter siswa antara lain dari pihak keluarga yang karakternya kurang bagus, kemudian lingkungan bermainnya, dan dari siswanya sendiri. Upaya yang sudah dilakukan guru dalam proses pembentukan karakter siswa antara lain dengan memberikan contoh-contoh nyata yang sesuai dengan 5 karakter, mengingatkan siswa setiap hari, menjelaskan uraian sikap dari setiap golongan karakter, setiap hari melaksanakan sholat berjamaah dan juga pembacaan Asmaul Husna sebelum pelajaran dimulai, dan ibadah bersama di kelas untuk siswa non-muslim.

2. Tahap *Design* (perancangan)

Tahap *Design* (perancangan) adalah menyiapkan rancangan desain buku cerita bergambar serta penyusunan silabus dan RPP, yang selanjutnya melalui validasi ahli materi, ahli media pembelajaran, dan ahli desain pembelajaran kemudian dilakukan perbaikan untuk dapat diujikan. Pada tahap ini, peneliti telah merancang desain buku cerita bergambar.

Perancangan produk pengembangan media buku cerita bergambar untuk menumbuhkan karakter siswa kelas 3 SD. mengacu pada hasil studi pustaka dan studi lapangan. Penulis membuat desain media pembelajaran buku cerita bergambar untuk menumbuhkan karakter siswa dengan langkah berikut.

- Menentukan Kompetensi Dasar (KD)
- Penyusunan RPP kelas 3 tema 2 subtema 1
- Menentukan tokoh buku cerita bergambar
- Membuat sketsa buku cerita bergambar
- Penyesuaian cerita sesuai materi tematik kelas 3 tema 2 subtema 1

3. Tahap *Develop* (pengembangan)

Tahap *Develop* (pengembangan). Pada tahap ini setelah membuat desain buku cerita bergambar kemudian melakukan uji ahli materi, ahli media pembelajaran, dan ahli desain pembelajaran dari Dosen PGSD FKIP UKSW, kemudian peneliti mendapatkan saran dan komentar untuk perbaikan media pembelajaran buku cerita bergambar. Setelah dilakukan revisi media buku cerita bergambar sesuai dengan saran yang diberikan. Berikut hasil uji validasi dari ketiga ahli.

4. Tahap *Dissemine* (penyebaran)

Tujuan akhir dari tahap ini adalah untuk mempromosikan produk pengembangan agar bisa diterima pengguna, baik individu, suatu kelompok, atau sistem.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian tentang pengembangan media buku cerita bergambar untuk menumbuhkan karakter siswa kelas 3 SD. Berikut penjelasan dari hasil penelitian yang dikembangkan menggunakan model 4D.

Tahap *Define* (pembatasan) adalah menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat yang dibutuhkan dalam pengembangan buku cerita bergambar. Penetapan syarat-syarat yang dibutuhkan dilakukan dengan cara memperhatikan dan menyesuaikan kebutuhan buku cerita bergambar untuk siswa kelas rendah. Penetapan syarat-syarat kebutuhan dilakukan dengan teknik wawancara yang dilakukan terhadap guru kelas 3 di SD N Ledok 01, SD N Ledok 05, dan SD N Ledok 06 Salatiga, mendapatkan informasi bahwa dalam pendidikan karakter ditemukan bahwa guru: karakter siswa masih kurang mencerminkan 5 karakter utama, hanya sebagian siswa yang sudah bisa mencerminkan 5 karakter. Kendala yang

dialami guru dalam proses pembentukan karakter siswa antara lain dari pihak keluarga yang karakternya kurang bagus, kemudian lingkungan bermainnya, dan dari siswanya sendiri. Upaya yang sudah dilakukan guru dalam proses pembentukan karakter siswa antara lain dengan memberikan contoh-contoh nyata yang sesuai dengan 5 karakter, mengingatkan siswa setiap hari, menjelaskan uraian sikap dari setiap golongan karakter, setiap hari melaksanakan sholat berjamaah dan juga pembacaan Asmaul Husna sebelum pelajaran dimulai, dan ibadah bersama di kelas untuk siswa non-muslim.

Tahap Design (perancangan) adalah menyiapkan rancangan desain buku cerita bergambar yang selanjutnya melalui validasi ahli materi, ahli media pembelajaran, dan ahli desain pembelajaran kemudian dilakukan perbaikan untuk dapat diujikan. Pada tahap ini, penulis telah berancang beberapa kebutuhan untuk penelitian sebagai berikut:

1. Silabus
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
3. Produk pengembangan pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar untuk menumbuhkan karakter siswa kelas 3 SD dengan menggunakan bahan media cetak

a. Tampilan Cover Buku Cerita Bergambar



Gambar 4.1 Tampilan Cover Buku Cerita Bergambar

b. Tampilan Ilustrasi Materi Tematik Menyayangi Tumbuhan dan Hewan



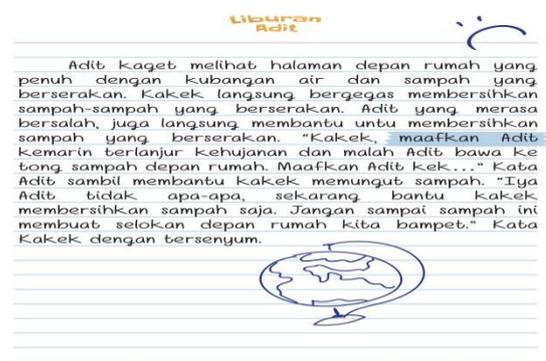
Gambar 4.2 Tampilan Ilustrasi Materi Tematik Menyayangi Tumbuhan dan Hewan

c. Tampilan Ilustasi Materi Pendidikan Karakter Integritas



Gambar 4.3 Tampilan Ilustasi Materi Pendidikan Karakter Integritas

d. Tampilan Cerita untuk Materi Pendidikan Karakter Integritas



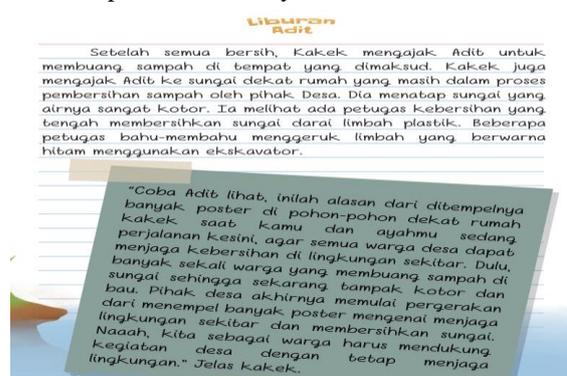
Gambar 4.4 Tampilan Cerita untuk Materi Pendidikan Karakter Integritas

e. Tampilan Ilustrasi Penyelesaian Masalah



Gambar 4.5 Tampilan Ilustrasi Penyelesaian Masalah

f. Tampilan Cerita Penyelesaian Masalah



Gambar 4.6 Tampilan Cerita Penyelesaian Masalah

g. Tampilan Lanjutan Cerita Penyelesaian Masalah



Gambar 4.7 Tampilan Lanjutan Cerita Penyelesaian Masalah

Tahap *Develop* (pengembangan). Pada tahap ini setelah membuat desain buku cerita bergambar kemudian melakukan uji ahli materi, ahli media pembelajaran, dan ahli desain pembelajaran dari Dosen PGSD FKIP UKSW, kemudian peneliti mendapatkan saran dan komentar untuk perbaikan media pembelajaran buku cerita bergambar. Setelah dilakukan revisi media buku cerita bergambar sesuai dengan saran yang diberikan. Berikut hasil uji validasi dari ketiga ahli.

Hasil validasi ahli materi media pembelajaran buku cerita bergambar oleh salah satu dosen memperoleh skor 85,5% dan tergolong dalam interval 81-100% sehingga termasuk dalam kategori sangat tinggi.

Aspek	Skor Ideal	Skor Aktual	Presentase Kelayakan	Kategori
1	24	21	87,5%	Sangat Tinggi
2	8	8	100%	Sangat Tinggi
3	16	12	75%	Tinggi
Rata-rata hasil validasi ahli materi			85,5%	Sangat Tinggi

Dari tabel 2 menunjukkan bahwa hasil validasi ahli materi terhadap pengembangan media buku cerita bergambar untuk menumbuhkan karakter siswa kelas 3 SD berkategori dengan kelayakan. Aspek yang divalidasi meliputi relevansi, keakuratan, dan sistematika sajian. Aspek relevansi memiliki 2 indikator yaitu: kesesuaian materi dengan kompetensi dengan 3 butir pertanyaan yang meliputi a) Alur cerita relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai siswa, b) Tugas yang terkait dengan buku cerita relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai, c) Latihan dan soal relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai, indikator yang kedua yaitu: kesesuaian dengan perkembangan siswa dengan 3 butir pertanyaan sebagai berikut: d) Alur cerita sesuai dengan tingkat perkembangan karakter siswa, e) Kedalaman konsep cerita sesuai dengan tingkat perkembangan karakter siswa, f) Alur cerita dapat mendukung perkembangan karakter siswa. Aspek yang kedua yaitu keakuratan dengan

indikator: keakuratan materi dengan keilmuan disertai dua butir pertanyaan meliputi: a) Alur cerita yang disajikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari, dan b) Media yang disajikan sesuai dengan pendekatan keilmuan yang bersangkutan. Aspek terakhir dari validasi ahli materi yaitu sistematika sajian dengan indikator: kesesuaian sajian dengan pembelajaran yang terpusat pada siswa, dan meliputi 4 butir pertanyaan sebagai berikut: a) Media dapat mendorong rasa keingintahuan siswa, b) Media dapat mendorong terjadinya interaksi siswa dengan sumber belajar, c) Media dapat mendorong siswa mengamalkan isi bacaan, d) Media dapat mendorong siswa membangun pengetahuannya sendiri.

Hasil validasi ahli media pembelajaran oleh salah satu dosen PGSD FKIP UKSW mendapatkan kelayakan sebesar 95,5% dan tergolong dalam interval 81%-100%, sehingga termasuk dalam kategori sangat tinggi. Adapun rata-rata presentase hasil kelayakan dan validasi ahli media dapat dilihat pada tabel 3.

Aspek	Skor Ideal	Skor Aktual	Presentase Kelayakan	Kategori
Konsistensi	24	22	92%	Sangat Tinggi
Format	16	16	100%	Sangat Tinggi
Organisasi	16	15	94%	Sangat Tinggi
Daya Tarik	12	12	100%	Sangat Tinggi
Rata-rata hasil validasi ahli media pembelajaran			95,5%	Sangat Tinggi

Dari tabel 3 menunjukkan bahwa hasil validasi dari ahli media terhadap pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar untuk menumbuhkan karakter siswa kelas 3 SD berkategori sangat tinggi dengan presentase kelayakan sebesar 95,5% dari 4 aspek. Aspek yang divalidasi meliputi konsistensi, format, organisasi, dan daya tarik. Aspek konsistensi mendapatkan skor kelayakan 92% dan memiliki 3 indikator sebagai berikut: kesesuaian jenis dan ukuran huruf (*font*) dengan satu butir pertanyaan yaitu, kesesuaian jenis dan ukuran huruf (*font*). Indikator kedua yaitu karakter konsisten disertai 3 butir pertanyaan sebagai berikut: a) Konsistensi media dalam penggambaran karakter, b) Kesederhanaan perwatakan tokoh, c) Kesederhanaan alur cerita. Serta indikator yang terakhir dalam aspek konsistensi yaitu: kebakuan istilah yang meliputi dua butir pertanyaan sebagai berikut: a) Kejelasan bahasa yang digunakan, dan b) Konsistensi penggunaan bahasa tidak baku dalam buku cerita bergambar. Aspek kedua dalam validasi ahli media pembelajaran yaitu: format. Pada aspek format mendapatkan skor kelayakan 100% dan terdapat 2 indikator meliputi: proporsi warna sesuai disertai 1 butir pertanyaan yaitu: a) Proporsi warna pada ilustrasi sesuai. Indikator kedua dalam aspek format adalah kesesuaian ilustrasi dengan kalimat. Berikut 3 butir pertanyaan dalam aspek format, sebagai berikut: a) Pemilihan ilustrasi dengan kalimat, b)

Tata letak teks dan gambar seimbang, dan c) Kesederhanaan ilustrasi. Selanjutnya aspek organisasi memiliki skor kelayakan 94% dan 2 indikator yang divalidasi sebagai berikut: kesesuaian media sebagai media belajar, memiliki 2 butir pertanyaan yaitu: a) Ilustrasi buku cerita memperjelas latar, rangkaian cerita, dan karakter, serta b) Media dapat digunakan sebagai sumber belajar. Indikator kedua dalam aspek organisasi yaitu: kemampuan media untuk memahami dan mengulang materi disertai 2 butir pertanyaan, sebagai berikut: a) Alur cerita dapat dipahami siswa, dan b) alur dapat membantu memahami dan mengulang materi. Aspek terakhir pada validasi ahli media pembelajaran yaitu daya tarik dan memiliki skor kelayakan 100%. Pada aspek ini memiliki 1 indikator yaitu: kemampuan media dalam menarik perhatian siswa, dan memiliki 3 butir pertanyaan sebagai berikut: a) *cover* buku cerita bergambar menarik, b) gambar ilustrasi buku menarik minat membaca, serta c) kebermanfaatan buu dalam meningkatkan minat membaca siswa.

Hasil validasi ahli desain pembelajaran oleh salah satu dosen PGSD FKIP UKSW, memperoleh presentase kelayakan sebesar 76% dan tergolong dalam interval tinggi. Adapun rata-rata presentase hasil kelayakan dan validasi ahli desain pembelajaran dapat dilihat pada tabel 4.

Aspek	Skor Ideal	Skor Aktual	Presentase Kelayakan	Kategori
Komponen	52	40	76%	Tinggi
Prinsip	12	16	75%	Tinggi
Rata-rata hasil validasi ahli desain pembelajaran			75,5%	Tinggi

Dari tabel 4 menunjukkan hasil validasi ahli desain pembelajaran terhadap pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar untuk menumbuhkan karakter siswa kelas 3 SD berkategori tinggi dengan kelayakan sebesar 75,5% dari 2 aspek. Aspek yang divalidasi meliputi komponen dan prinsip. Aspek komponen yang memiliki kelayakan dengan presentase 76% memiliki 13 indikator sebagai berikut: a) Kejelasan identitas sekolah, b) Kejelasan identitas mata pelajaran, c) Kejelasan kelas / semester, d) Kesesuaian alokasi waktu, e) Kesesuaian materi, f) Kejelasan tujuan pembelajaran, g) Kesesuaian KD dan Indikator pencapaian kompetensi, h) Kejelasan materi pembelajaran, i) Metode / model pembelajaran sesuai dengan Karakteristik siswa, j) Kemudahan akses media pembelajaran, k) Relevansi sumber belajar, l) Langkah – langkah pembelajaran runtut, dan m) Kejelasan penilaian hasil belajar. Aspek selanjutnya yaitu prinsip memiliki kelayakan dengan presentase 75% memiliki 4 indikator sebagai berikut: a) Keaktifan siswa dalam pembelajaran, b) Keterlibatan siswa dalam pembelajaran, dan d) Pengintegrasian mata pelajaran.

Tahap *Dissemine* (penyebaran). Tujuan akhir dari tahap ini adalah untuk mempromosikan produk pengembangan agar bisa diterima

pengguna, baik individu, suatu kelompok, atau sistem. Namun, penulis tidak dapat melakukan tahap ini dikarenakan sedang terjadi wabah COVID-19 yang mengakibatkan produk pengembangan media buku cerita bergambar untuk menumbuhkan karakter siswa kelas 3 SD tidak dapat dipromosikan atau digunakan di sekolah. Hal ini dikarenakan pihak pemerintah menghimbau masyarakat untuk melakukan *physical distancing* untuk meminimalisir penularan virus Corona. Sehingga proses pembelajaran siswa diganti dengan proses pembelajaran daring.

4. SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran buku cerita bergambar untuk menumbuhkan karakter siswa kelas 3 SD yang dikembangkan dengan model 4D. berdasarkan hasil validitas dari 3 ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran dapat dikatakan sangat layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran tematik kelas 3 Tema 2 Menyayangi Tumbuhan dan Hewan Subtema 1 Manfaat Tumbuhan bagi Kehidupan Manusia untuk dapat menumbuhkan karakter siswa. Media pembelajaran buku cerita bergambar dikatakan sangat layak untuk digunakan pada proses pembelajaran karena memperoleh hasil presentase kelayakan sebesar ____ dari pakar materi yang berkategori ____ dengan saran _____. Dari ahli media mendapatkan presentase kelayakan sebesar 95,5% yang berada pada kategori sangat layak dan mendapatkan saran untuk diminta memperbaiki alimat efektif, gambar ilustrasi dipertajam, dan perbaiki kalimat yang kurang sinkron. Dari ahli desain pembelajaran mendapatkan presentase kelayakan sebesar 75,5% yang mendapat kategori layak serta mendapat komentar rubrik penilaian psikomotorik belum ada kriteria penilaian, penilaian kognitif belum ada kisi-kisi soal, dan rubrik penilaian sikap belum ada indikator yang akan diukur. Hasil kategori tersebut dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran buku cerita bergambar untuk menumbuhkan karakter siswa kelas 3 SD layak digunakan.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Ali Mudlofir, R. E. (2016). *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori ke Praktik*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Azzet, A. M. (2011). *Urgensi Pendidikan Karakter Di Indonesia*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Badru Zaman, C. E. (2010). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Z Badru, C Eliyawati - Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia (UPI), 2010, 1.
- Judiani, S. (2010). Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar Melalui Penguatan Pelaksanaan Kurikulum. *S Judiani - Jurnal pendidikan dan kebudayaan, 2010 - neliti.com*, 282-283.

- Mulyatiningsih, E. (2011). *Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Nurseto, T. (2012). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *T Nurseto - Jurnal Ekonomi dan pendidikan, 2011 - journal.uny.ac.id*, 20.
- Rosidatun. (2018). *Model Implementasi Pendidikan Karakter*. Gresik: Caremedia Communication.
- Saptono. (2011). *Dimensi-Dimensi Pendidikan Karakter*. Salatiga: Esensi.
- Sudrajat, A. (2011). Mengapa Pendidikan Karakter. *A Sudrajat - Jurnal Pendidikan Karakter, 2011 - journal.uny.ac.id*.
- Sukmadinata. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosdakarya.
- Sutarjo Adisusilo, J. (2012). *Pembelajaran Nilai Karakter*. Depok : PT Raja Grafindo Persada.