

Pengembangan media komik berbasis pendidikan karakter peduli sosial pada pembelajaran tematik-integratif

Deby Gemysa Faradiba *, C. Asri Budiningsih 

Universitas Negeri Yogyakarta.

Jl. Colombo No.1, Karang Malang, Caturtunggal, Depok, Sleman, D. I. Yogyakarta 55281, Indonesia.

* Corresponding Author. E-mail: debyfaradiba16@gmail.com

ARTICLE INFO

Article History:

Received:

6 May 2019;

Revised:

6 January 2020;

Accepted:

21 January 2020

Keywords:

Karakter peduli sosial;

Media komik;

Pembelajaran tematik-integratif;

Comic learning media;

Social caring

character;

Thematic-integrative learning

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan: 1.) Menghasilkan media komik berbasis pendidikan karakter peduli sosial; 2.) Mengetahui tingkat kelayakan media komik berbasis pendidikan karakter peduli sosial; dan 3.) Mengetahui keefektifan komik berbasis pendidikan karakter peduli sosial. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan menggunakan model pengembangan ADDIE. Subyek dalam penelitian ini adalah ahli media, ahli materi, guru sekolah dasar, dan siswa kelas 5 Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Ulul Albab 2 Purworejo. Instrumen yang digunakan berupa pedoman wawancara, angket penilaian kualitas kelayakan media komik, angket respon siswa, angket kepedulian sosial siswa, dan tes. Analisis data dilakukan dengan analisis deskriptif dan uji t-test. Hasil penelitian: 1.) Telah dihasilkan media komik berbasis pendidikan karakter peduli sosial pada pembelajaran tematik-integratif kelas 5 SD; 2.) Media komik yang dikembangkan layak berdasarkan hasil uji kelayakan oleh ahli media, ahli materi, dan guru SD untuk seluruh aspek memperoleh kategori sangat baik; dan 3.) Media komik berbasis pendidikan karakter peduli sosial efektif berdasarkan data angket respon siswa, tes, dan angket kepedulian sosial. Data angket respon siswa memperoleh kategori sangat baik. Hasil uji-t diperoleh thitung sebesar 9.543 dengan df sebesar 50 dan ttabel sebesar 2.008 pada taraf signifikan 5%, maka thitung lebih besar ttabel ($th: 9.543 > tt: 2.008$) atau signifikansi 0.000 di bawah nilai $p < 0.05$ sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan hasil posttest secara signifikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil perhitungan angket kepedulian sosial siswa kelas eksperimen dengan media komik menunjukkan peningkatan sebesar 75% termasuk kriteria sangat tinggi.

This study aimed to 1.) Produce comic learning media based on social caring character education; 2.) Determine the feasibility of comic learning media based on social caring character education; and 3.) Determine the effectiveness of comic learning media based on social caring character education. The type of research is Research and Development using the ADDIE development model. The research subjects are media expert, material expert, elementary school teacher, class 5 in SDIT Ulul Albab 2 Purworejo. The instruments used were interview guides, questionnaires assessing the quality of comic media feasibility, student response questionnaires, student social care questionnaires, and tests. Data analysis was carried out by descriptive analysis and independent samples t-test. The result showed that: 1.) Has been produced of comic learning media based on social caring character education thematic-integrative learning in grade 5 elementary school; 2.) Comic learning media that are developed are based on the results of feasibility test by media experts, material experts, and elementary school teachers, the categories were very good; and 3.) Comic learning media based on social care character education is effective based on student response questionnaire data, tests, and social care questionnaires. Student questionnaire response data obtained a very good category. The result of t-test is t_{hitung} of 9.543 with df of 50 and t_{tabel} of 2.008 at a significant level of 5% then t_{hitung} greater than t_{tabel} ($th: 9.543 > tt: 2.008$) or significant 0.000 below value $p < 0,05$ so that it can be stated that there are significant differences in posttest results in the experimental class and the control class. The results of the calculation of the social care questionnaire data of students in the experimental class given the comic media showed an increase of 75%, including very high criteria.



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana untuk mencerdaskan kehidupan bangsa yang berfungsi untuk mengembangkan potensi serta membentuk kepribadian dan karakter manusia. Hal ini sesuai dengan fungsi dan tujuan pendidikan nasional yang tertuang dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 pada Bab II Pasal 3. Amanah Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 tersebut bermaksud agar pendidikan tidak hanya membentuk masyarakat Indonesia yang cerdas saja, namun juga berkepribadian atau berkarakter, sehingga akan lahir generasi bangsa yang tumbuh dan berkembang dengan karakter yang bernafaskan pada nilai-nilai luhur yang dimiliki bangsa, negara, serta agama. Karakter merupakan standar-standar batin yang terimplementasi dalam berbagai bentuk kualitas diri. Karakter diri dilandasi nilai-nilai serta cara berpikir berdasarkan nilai-nilai tersebut dan terwujud di dalam perilaku (Hasanah & Putrawangsa, 2015).

Karakter tidak terbentuk dalam waktu singkat tetapi berkembang melalui tahapan-tahapan perkembangan dimana manusia memiliki hak untuk mengembangkan dirinya melalui pendidikan. Good (dalam Rohman, 2009) menuturkan bahwa pendidikan merupakan keseluruhan proses dimana seseorang mengembangkan kemampuan, sikap, dan tingkah laku lainnya yang bernilai di dalam masyarakat dimana mereka hidup. Untuk menghasilkan kemampuan, sikap, dan tingkah laku yang bernilai dan berkarakter di masyarakat, maka diperlukan pendidikan nilai sebagai pembentuk karakter pada diri manusia.

Kementerian Pendidikan Nasional Republik Indonesia (2010) mengutarakan nilai-nilai dalam pendidikan karakter antara lain:

(1) religius; (2) jujur; (3) toleransi; (4) disiplin; (5) kerja keras; (6) kreatif; (7) mandiri; (8) demokratis; (9) rasa ingin tahu; (10) semangat kebangsaan; (11) cinta tanah air; (12) menghargai prestasi; (13) bersahabat/komunikatif; (14) cinta damai; (15) gemar membaca; (16) peduli lingkungan; (17) peduli sosial; dan (18) tanggung jawab.

Pendidikan karakter sudah sepatutnya dimulai sejak usia dini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sekitar 50% variabilitas kecerdasan orang dewasa sudah terjadi ketika anak berusia 4 tahun. Peningkatan 30% yang berikutnya terjadi pada usia 8 tahun, dan 20% sisanya terjadi pada pertengahan atau pada akhir dasawarsa kedua. Apabila karakter seseorang telah terbentuk sejak usia dini, ketika dewasa tidak akan mudah berubah meskipun banyak pengaruh yang datang. Adanya pendidikan karakter semenjak usia dini, diharapkan mampu mengatasi persoalan mendasar dalam dunia pendidikan yang akhir-akhir ini sering menjadi keprihatinan bersama. Pertiwi dan Marsigit (2017) mengungkapkan bahwa sejauh ini pendidikan karakter hanya sebatas konsep dan baru menyentuh pada tingkat pengenalan norma atau nilai-nilai dan belum pada tingkatan internalisasi dan tindakan nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu lembaga penyelenggara pendidikan yang mempunyai tugas untuk membentuk karakter siswa sejak dini adalah Sekolah Dasar (SD). Pendidikan karakter di SD dapat diselenggarakan secara kurikuler, lintas kurikuler, maupun melalui ekstrakurikuler. Strategi pembelajaran pendidikan karakter secara kurikuler di sekolah dasar dengan menerapkan Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 memandang bahwa pengembangan sikap menjadi salah satu hal penting untuk ditekankan pada siswa agar menjadi generasi penerus bangsa yang diharapkan memiliki pribadi-pribadi yang berkarakter. Penerapan Kurikulum 2013 ini diwujudkan dalam pembelajaran tematik-integratif. Pembelajaran tematik-integratif merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2014).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Cha (2013) menyatakan bahwa strategi utama penanaman karakter siswa dilaksanakan melalui kompetensi karakter secara bertahap yang diintegrasikan sebagai subjek pengetahuan dalam semua mata pelajaran. Metode pembelajaran menjadi praktik pengalaman lapangan, yang pengelolaannya dilaksanakan di dalam dan di luar kelas yang berpusat pada siswa. Sejalan dengan pendapat Cha (2013) dalam penelitian yang dilakukan Fazriyah et al. (2017) menunjukkan bahwa hasil belajar dan karakter siswa yang diberikan model pembelajaran tematik terintegrasi lebih tinggi dari pada kelompok siswa yang diberi model

pembelajaran yang terfragmentasi, ada efek interaksi antara keterampilan berpikir kritis dengan model pembelajaran terintegrasi.

Salah satu nilai karakter yang dapat diinternalisasikan melalui pembelajaran tematik-integratif adalah karakter peduli sosial. Dewasa ini, Indonesia tengah mengalami krisis moral dan karakter bangsa seiring berkembangnya zaman yang diakibatkan pengaruh globalisasi dan gaya hidup modern. Krisis moral dan karakter tidak hanya terjadi di lingkungan masyarakat tetapi juga di lingkungan pendidikan yang ditandai dengan sikap empati terhadap sesama yang mulai memudar, seperti sikap egois dan acuh tak acuh dengan keadaan sekitar, perkelahian antar siswa baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah.

Hasil observasi pada tanggal 16 sampai dengan 18 April 2018 di SDIT Ulul Albab 2 Purworejo menunjukkan bahwa sekolah telah berupaya membentuk dan mengembangkan moral dan karakter peserta didik dengan menerapkan Kurikulum 2013 melalui pembelajaran tematik-integratif namun belum terwujud secara optimal. Hal ini terlihat pada saat pelaksanaan pembelajaran di kelas 5 SDIT Ulul Albab 2 Purworejo, yaitu guru berupaya untuk memasukkan nilai-nilai karakter saat pembelajaran agar karakter peserta didik dapat berkembang, namun pembelajaran yang dilakukan oleh guru belum dapat mengembangkan karakter siswa terutama karakter kepedulian sosial.

Peneliti melihat adanya sikap siswa kelas 5 SD yang acuh dan kurang peduli terhadap temannya yang mengalami kesulitan saat mempelajari pelajaran, indikasinya yaitu terlihat siswa yang pandai tidak mau membantu temannya yang kurang cepat memahami pelajaran bahkan terdapat siswa yang mengolok-olok atau mengejek temannya yang kurang pandai. Terlihat sikap tidak mau membantu temannya yang meminta pertolongan seperti tidak membantu untuk membawakan buku-buku tugas ke meja guru. Adanya sikap tidak mau meminjamkan barang kepada teman yang tidak membawa atau tidak punya. Hal ini terlihat saat seorang anak lupa membawa buku paket, teman sebangkunya tidak mau bersama-sama menggunakan buku paket tersebut, setelah guru menegur barulah siswa merespons untuk berbagi.

Berdasarkan observasi, faktor internal (dari dalam diri siswa) dan faktor eksternal (dari luar diri siswa) sangat mempengaruhi perkembangan karakter peduli sosial pada siswa. Faktor eksternal sekolah yang mempengaruhi karakter peduli siswa kelas 5 SDIT Ulul Albab 2 Purworejo meliputi guru, sarana dan prasarana, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, dan media pembelajaran. Namun, guru pada saat pembelajaran tematik-integratif di kelas 5 SD belum seluruhnya berfokus pada pengembangan nilai-nilai karakter yang sesuai dengan karakteristik siswa. Implementasi Kurikulum 2013 dalam pembelajaran tematik-integratif yang menuntut guru untuk melakukan inovasi dan mengembangkan kreativitasnya pada saat pembelajaran belum dilakukan secara optimal. Metode pembelajaran yang digunakan pun masih menggunakan metode konvensional (*teacher centered*) berupa ceramah tanpa didukung dengan media pembelajaran lain, sehingga menjadikan siswa hanya duduk, diam, dengar, mencatat, dan menghafalkan (3DCH).

Seiring dengan permasalahan tersebut, salah satu solusi yang dapat dilakukan adalah mengembangkan media pembelajaran yang efektif, menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa. Motivasi dan minat belajar siswa perlu ditingkatkan agar penguasaan materi oleh siswa bisa meningkat. Di samping itu, pembentukan sikap dan karakter menjadi salah satu pertimbangan pentingnya peningkatan kualitas pembelajaran. Dari berbagai media pembelajaran yang menarik dan inovatif, salah satu media yang dapat dikembangkan adalah media komik berbasis pendidikan karakter.

Komik merupakan bentuk kartun yang tokohnya memiliki perwatakan membentuk suatu cerita dalam urutan gambar-gambar yang berhubungan erat dirancang untuk menghibur para pembacanya (Ahmad & Sujana, 2011). Gambar-gambar itu dilengkapi dengan balon-balon ucapan (*speak ballons*) yang ada kalanya disertai narasi sebagai penjelasan. Media komik sebagai pembelajaran bukan hanya sekedar sebagai media hiburan tetapi komik dapat menjadi media untuk mendidik dan mengajarkan ilmu pengetahuan, karakter, dan moral. Temuan penelitian yang dilakukan oleh Musfiqon (2012) mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. Hasil penelitian lain dari Cheesman (2006) menyoroti penggunaan komik dalam pembelajaran IPA mampu menarik perhatian siswa, sehingga memberikan stimulan berpikir kritis, dan dapat digunakan untuk menggambarkan atau menjelaskan sebuah konsep. Saputro dan

Soeharto (2015) juga menunjukkan bahwa media komik efektif meningkatkan karakter disiplin dan tanggung jawab siswa. Persentase karakter disiplin dan tanggung jawab mengalami peningkatan dari observasi pertemuan pertama sampai dengan pertemuan keenam.

Beberapa penelitian tersebut menunjukkan bahwa penyajian komik sebagai media visual mampu memberikan sajian materi yang menarik dan lebih konkret bagi siswa. Selain itu, sejalan dengan teori Piaget (dalam Siswoyo, 2007) siswa pada usia 7-11 tahun berada dalam tahap berpikir operasional konkret yang mampu berpikir secara sistematis mengenai benda-benda dan peristiwa-peristiwa konkret. Penggunaan kalimat-kalimat langsung dan sederhana membuat komik mudah dipahami oleh siswa kelas 5 SD. Penggunaan komik sebagai media pembelajaran juga didukung oleh hasil kajian Levie dan Levie (dalam Firdaus, 2006), bahwa stimulus visual membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas-tugas seperti mengingat, mengenali, mengingat kembali, dan menghubungkan fakta dengan konsep.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan sebelumnya dan melihat permasalahan yang ditemui oleh peneliti, penelitian ini difokuskan pada pengembangan media komik berbasis pendidikan karakter peduli sosial pada pembelajaran tematik-integratif kelas 5 SD, sehingga guru kelas 5 SD dapat memanfaatkan media komik itu sebagai sarana edukasi agar karakter peduli sosial dapat berkembang pada pembelajaran tematik-integratif.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis *Research and Development (R&D)*. Penelitian ini dimaksudkan untuk menghasilkan sebuah produk yang memiliki nilai ilmiah kemudian dilakukan uji kelayakan terhadap produk yang telah dikembangkan. Penelitian ini dilakukan di 5 SDIT Ulul Albab 2 Purworejo yang beralamat di Jl. Ir. H Juanda, Tegalsari, Kecamatan Purworejo, Kabupaten Purworejo, Jawa Tengah. Uji efektivitas dilakukan setelah uji kelayakan dengan tujuan untuk mengetahui keefektifan produk. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media komik berbasis pendidikan karakter peduli sosial pada pembelajaran tematik-integratif kelas 5 SD. Subjek dalam penelitian ini adalah ahli media, ahli materi, guru kelas 5 SD, dan siswa kelas 5 di SDIT Ulul Albab 2 Purworejo. Prosedur penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima langkah yaitu: 1.) *Analyze*; 2.) *Design*; 3.) *Development*; 4.) *Implementation*, dan 5.) *Evaluation*.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa observasi, wawancara, dan angket. Instrumen angket digunakan untuk mengumpulkan data penilaian kelayakan dari ahli materi, ahli media, guru SD, serta penilaian keefektifan dari respons siswa dan angket kepedulian sosial siswa. Teknik analisis data untuk penilaian kelayakan media komik dari ahli media, ahli materi, dan guru SD dianalisis dengan langkah-langkah, yaitu: 1.) Menabulasi semua data yang diperoleh untuk setiap komponen; 2.) Menghitung skor total rata-rata dari setiap komponen; dan 3.) Mengubah skor rata-rata menjadi nilai dengan kategori. Teknik analisis data untuk penilaian keefektifan dari respons siswa dianalisis dengan cara yang sama dengan teknik analisis penilaian kelayakan media. Teknik analisis tes menggunakan uji-t. Teknik analisis data angket kepedulian sosial siswa dianalisis dengan menggunakan rumus untuk menghitung persentase dan kemudian ditentukan kriterianya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian pengembangan ini yaitu media komik berbasis pendidikan karakter peduli sosial untuk siswa kelas 5 SDIT Ulul Albab 2 Purworejo dalam pembelajaran tematik-integratif. Salah satu isi dari media komik berbasis pendidikan karakter peduli sosial yang dikembangkan dapat dilihat pada [Gambar 1](#). Pada [Gambar 1](#) memperlihatkan kepedulian sosial siswa dengan menjenguk ke rumah teman mereka yang tidak bisa hadir kesekolah karena sakit. Diharapkan siswa yang membaca media komik yang dikembangkan ini akan melakukan hal yang sama yaitu peduli terhadap teman mereka sedang sakit.



Gambar 1. Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Peduli Sosial

Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Peduli Sosial

Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*). Paidi (2013) menyatakan bahwa salah satu fungsi model ADDIE, yaitu menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur penelitian yang efektif, dinamis, serta mendukung kinerja pelatihan itu sendiri, sehingga dapat membantu infrastruktur pelatihan dalam pengelolaan pelatihan dan pembelajaran. Tahapan dalam pengembangan media komik berbasis pendidikan karakter peduli sosial dalam penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 2. Tahap pengembangan media komik berbasis pendidikan karakter peduli sosial ini dimulai dari tahap pertama yaitu tahap *analysis*, yang meliputi identifikasi kebutuhan instruksional, analisis tujuan instruksional umum, dan identifikasi karakteristik awal siswa. Tahap kedua yaitu perancangan atau *design*, meliputi merancang tujuan pembelajaran khusus, materi pembelajaran, kerangka media, dan evaluasi.



Gambar 2. Tahapan Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Peduli Sosial

Tahap ketiga yaitu pengembangan atau *development* merupakan realisasi produk. Pengembangan media komik berdasarkan sistematika pembuatan komik yang dikemukakan oleh Maharsi (2011) yaitu membuat karakter tokoh verbal dan visual, *sket layout panel*, ilustrasi, balon teks, penintaan, pewarnaan, membuat cover, layout buku komik, dan tahap *finishing*. Tahap keempat yaitu implementasi atau *implementation*, dengan melakukan uji coba media komik berbasis pendidikan karakter peduli sosial pada siswa kelas 5 SDIT Ulul Albab 2 Purworejo dalam

pembelajaran tematik-integratif. Tahap terakhir yaitu evaluasi atau evaluation yaitu melakukan perbaikan dan revisi akhir terhadap media komik yang dikembangkan. Dari tahapan tersebut dihasilkan produk media komik berbasis pendidikan karakter peduli sosial.

Kelayakan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Peduli Sosial

Hasil validasi dari ahli media, ahli materi, dan guru SD berdasarkan aspek tampilan, anatomi komik, desain dan warna, kelayakan materi, keakuratan materi, kemutakhiran materi, bahasa, dan nilai karakter. Rekapitulasi hasil penilaian oleh ahli media, ahli materi, dan guru SD yang diperoleh dijadikan dasar membuat kesimpulan kelayakan media komik berbasis pendidikan karakter peduli sosial pada pembelajaran tematik-integratif kelas 5 SD. Rekapitulasi hasil penilaian oleh ahli media, ahli materi, dan guru SD dapat dilihat pada [Tabel 1](#).

Tabel 1. Rekapitulasi Penilaian Kelayakan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Peduli Sosial

No.	Aspek	Ahli Media	Ahli Materi	Guru SD
1.	Tampilan	SB	-	SB
2.	Anatomi	SB	-	SB
3.	Desain & warna	SB	-	SB
4.	Kelayakan materi	-	SB	SB
5.	Keakuratan materi	-	SB	SB
6.	Kemutakhiran materi	-	SB	SB
7.	Bahasa	-	SB	B
8.	Nilai karakter	-	SB	SB

Berdasarkan [Tabel 1](#), penilaian aspek tampilan dari ahli media memperoleh skor 27.00 termasuk kategori sangat baik dan guru SD memperoleh skor 26.00 termasuk kategori sangat baik. Penilaian aspek anatomi komik dari ahli media memperoleh skor 30.00 termasuk kategori sangat baik dan guru SD memperoleh skor 28.50 termasuk kategori sangat baik. Penilaian aspek desain dan warna dari ahli media memperoleh skor 15.00 termasuk kategori sangat baik dan guru SD memperoleh skor 13.50 termasuk kategori sangat baik. Penilaian aspek kelayakan materi dari ahli materi memperoleh skor 19.00 termasuk kategori sangat baik dan guru SD memperoleh skor 19.50 termasuk kategori sangat baik. Penilaian aspek keakuratan materi dari ahli materi memperoleh skor 16.00 termasuk kategori sangat baik dan guru SD memperoleh skor 14.00 termasuk kategori sangat baik.

Penilaian aspek kemutakhiran materi dari ahli materi memperoleh skor 8.00 termasuk kategori sangat baik dan guru SD memperoleh skor 7.50 termasuk kategori sangat baik. Penilaian aspek bahasa dari ahli materi memperoleh skor 23.00 termasuk kategori sangat baik dan guru SD memperoleh skor 18.50 termasuk kategori baik. Penilaian aspek karakter dari ahli media dan guru SD sama-sama memperoleh skor 4.00 termasuk kategori sangat baik. Berdasarkan rekapitulasi penilaian kelayakan dari ahli media, ahli materi, dan guru SD menunjukkan rata-rata memperoleh kategori “Sangat Baik” sehingga media komik yang dikembangkan “Layak” untuk digunakan sebagai media pembelajaran dan siap untuk di implementasikan kepada siswa kelas 5 SD.

Keefektifan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Peduli Sosial

Tujuan pengembangan media komik ini adalah efektif, sehingga dapat merangsang ketertarikan siswa kelas 5 SD terhadap pembelajaran tematik-integratif dan karakter peduli sosial siswa dapat berkembang. Keefektifan media komik berbasis pendidikan karakter peduli sosial berdasarkan respons siswa dan angket kepedulian sosial siswa. Keefektifan media komik berbasis pendidikan karakter peduli sosial diperoleh dari respons siswa pada uji coba kelompok kecil, uji operasional, dan uji coba kelompok besar. Siswa memberikan penilaian dari aspek media komik, aspek isi atau materi, aspek bahasa, dan aspek nilai karakter. Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil, uji operasional, dan uji coba kelompok besar diperoleh data respons siswa termasuk dalam kategori sangat baik.

Hasil uji-t diperoleh t_{hitung} sebesar 9.543 dengan df sebesar 50 dan t_{tabel} sebesar 2.008 pada taraf signifikan 5% maka t_{hitung} lebih besar t_{tabel} ($t_h: 9.543 > t_t: 2.008$) atau signifikansi 0.000 di bawah nilai $p < 0.05$ sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan hasil *posttest* secara signifikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Angket kepedulian sosial ini bertujuan untuk melihat peningkatan karakter peduli sosial antara siswa yang menggunakan media komik. Hasil menunjukkan bahwa kepedulian sosial siswa kelas 5 di SDIT Ulul Albab 2 Purworejo yang menggunakan media komik sebagai pendamping buku pelajaran yaitu diperoleh persentase karakter peduli sosial sebelum menggunakan media komik yaitu sebesar 56% dengan kriteria tinggi dan persentase karakter peduli sosial sesudah menggunakan media komik yaitu sebesar 75% dengan kriteria sangat tinggi. Berdasarkan hasil data respons siswa dan angket kepedulian sosial siswa, maka media komik berbasis pendidikan karakter peduli sosial efektif digunakan pada pembelajaran tematik-integratif kelas 5 di SDIT Ulul Albab 2 Purworejo.

Pembahasan

Berdasarkan observasi dan wawancara kepada guru SD dan siswa kelas 5 SDIT Ulul Albab 2 Purworejo ditemukan bahwa karakter peduli sosial kelas 5 masih rendah yang mana masih banyak siswa yang masih memiliki sikap acuh tak acuh pada lingkungan sosialnya. Selain itu guru kelas 5 SDIT Ulul Albab 2 Purworejo juga menyatakan bahwa masih kesulitan menerapkan pendidikan karakter dengan mengintegrasikannya ke dalam beberapa mata pelajaran pada pembelajaran tematik-integratif. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran lain yang mampu mengembangkan karakter peduli sosial siswa pada saat pembelajaran tematik-integratif di kelas.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yaitu media komik karena memiliki tampilan yang menarik yang dapat membangkitkan minat dan motivasi siswa dalam belajar. Hal tersebut didukung oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Fay (2007) yang menyatakan bahwa alasan penggunaan komik di kelas adalah karena daya tarik visual, efisiensi, dan kekuatan pesan mereka. Wiegrová dan Navrátilová (2017) juga menyatakan bahwa komik menyampaikan situasi nyata yang memancing, menyarankan solusi, dan memotivasi anak-anak untuk pemikiran mereka sendiri tentang suatu keadaan.

McCloud (2008) mendefinisikan pengertian komik sebagai gambar-gambar serta lambang lain yang berjajar atau berdekatan dalam urutan tertentu dan dimaksudkan untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respons estetik dari pembacanya. Hampir serupa juga diungkapkan oleh Gumelar (2011) yang mendefinisikan komik sebagai urutan-urutan gambar yang ditata sesuai tujuan dan filosofi pembuatannya hingga pesan dalam cerita tersebut dapat tersampaikan.

Media komik berbasis pendidikan karakter peduli sosial pada pembelajaran tematik-integratif untuk kelas 5 SD dikembangkan melalui tahapan model *ADDIE*, yaitu *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*. Media komik yang dihasilkan tersebut kemudian diuji kelayakan kepada ahli media, ahli materi, dan guru SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik berbasis pendidikan karakter peduli sosial layak berdasarkan data penilaian kelayakan dari ahli media, ahli materi, dan guru SD memperoleh kriteria sangat baik dari aspek tampilan, anatomi komik, desain dan warna, kelayakan materi, keakuratan materi, kemutakhiran materi, bahasa, dan nilai karakter.

Setelah media komik dinyatakan layak maka siap untuk dilakukan uji coba lapangan. Emzir (2010) menyatakan bahwa uji coba dilakukan untuk mengetahui efektivitas dari produk yang dikembangkan. Uji coba pada penelitian pengembangan ini ada tiga tahap, yaitu tahap uji coba kelompok kecil yang dilakukan pada 3 siswa, uji operasional yang dilakukan pada 9 siswa, dan uji coba kelompok besar yang dilakukan pada kelas 5 di SDIT Ulul Albab 2 Purworejo. Dari uji coba lapangan yang telah dilakukan diperoleh data respon siswa dari aspek media komik, aspek isi/materi, aspek bahasa, dan aspek nilai karakter terhadap penggunaan media komik pada pembelajaran tematik-integratif dengan kategori sangat baik.

Data keefektifan juga diperoleh dari tes dan angket kepedulian sosial siswa yang mengalami peningkatan sebelum menggunakan media komik dan setelah menggunakan media komik pada pembelajaran tematik-integratif. Hasil uji-t diperoleh t_{hitung} sebesar 9.543 dengan df sebesar 50 dan t_{tabel} sebesar 2.008 pada taraf signifikan 5% maka t_{hitung} lebih besar t_{tabel} ($t_h: 9.543 > t_t: 2.008$) atau

signifikansi 0.000 di bawah nilai $p < 0.05$, sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan hasil *posttest* secara signifikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil yang diperoleh yaitu persentase karakter peduli sosial sebelum menggunakan media komik yaitu sebesar 56% dengan kriteria tinggi dan persentase karakter peduli sosial sesudah menggunakan media komik yaitu sebesar 75% dengan kriteria sangat tinggi.

Berdasarkan hasil uji-t tersebut, media komik yang dikembangkan dinyatakan efektif digunakan pada pembelajaran tematik-integratif kelas 5 SD karena mampu meningkatkan karakter peduli sosial dan respons siswa pun sangat baik. Hal ini juga didukung oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Daulay (2017) yang menyatakan bahwa hampir semua anak sekolah dasar gemar membaca komik sebagai sarana hiburan. Anak-anak lebih mudah mengingat karakter dari komik yang mereka lihat, karena siswa cenderung menyukai buku bergambar, berwarna, dan divisualisasikan baik dalam bentuk realistis maupun kartun. Selain mampu meningkatkan minat, komik juga efektif dalam mentransfer nilai-nilai karakter melalui penokohan dalam cerita komik. Hal tersebut diperkuat oleh pendapat Bonneff (dalam Maharsi, 2011) yang mengatakan bahwa komik memiliki andil yang cukup besar dalam memberikan pengaruh dan perubahan perilaku pada setiap golongan pembacanya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang diperoleh, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: 1.) Telah dihasilkan media komik berbasis pendidikan karakter peduli sosial pada pembelajaran tematik-integratif kelas 5 SD dengan judul “Peristiwa Mengisi Kemerdekaan” yang didalamnya terdiri dari 3 seri; 2.) Media komik berbasis pendidikan karakter peduli sosial layak digunakan pada pembelajaran tematik-integratif kelas 5 SD. Berdasarkan hasil uji kelayakan oleh ahli media, ahli materi, dan guru SD untuk seluruh aspek memperoleh kategori sangat baik; 3.) Media komik berbasis pendidikan karakter peduli sosial terbukti efektif pada pembelajaran tematik-integratif kelas 5 SD. Keefektifan media komik diperoleh dari uji kelompok kecil, uji operasional, dan uji coba kelompok besar berdasarkan data respons siswa, tes, dan angket kepedulian sosial siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, R., & Sujana, N. (2011). *Media pembelajaran*. Sinar Baru.
- Cha, S.-H. (2013). Restructuring the concept of character education and policy in Korea. *KEDI Journal of Educational Policy*, 10(3), 51–63. https://www.researchgate.net/publication/287837381_Restructuring_the_concept_of_character_education_and_policy_in_korea
- Cheesman, K. (2006). Using comics in the science classroom: A pedagogical tool. *The Journal of College Science Teaching*, 35, 48. <https://www.semanticscholar.org/paper/Using-Comics-in-the-Science-Classroom%3A-A-Tool-Cheesman/b71f0f80273755cbd603848c3f29e33cf6f97c37>
- Daulay, M. I. (2017). Developing social science-history's comics-based learning media for the fifth grade of primary school in Pekanbaru City. *International Journal of Research in Counseling and Education*, 1(1), 15–21. <https://doi.org/10.24036/008za0002>
- Emzir, E. (2010). *Metodologi penelitian pendidikan: Kuantitatif dan kualitatif*.
- Fay, D. (2007). Student storytelling through sequential art. *English Teaching Forum*, 45(3), 2–11. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1099406.pdf>
- Fazriyah, N., Supriyati, Y., & Rahayu, W. (2017). The effect of integrated learning model and critical thinking skill of science learning outcomes. *Journal of Physics: Conference Series*, 812, 12014. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/812/1/012014>
- Firdaus, L. (2006). Komik sebagai media pembelajaran bahasa Arab. *Al-Arabiyah Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 3(1), 61–85. <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/7975/>

- Gumelar, M. S. (2011). *Comic making: Membuat komik*. PT INDEKS.
- Hasanah, U., & Putrawangsa, S. (2015). Penggunaan aljabar MAXPLUS dalam pembentukan model matematis pada sistem penjadwalan praktikum laboratorium. *Beta: Jurnal Tadris Matematika*, 8(1), 66–78. <https://jurnalbeta.ac.id/index.php/betaJTM/article/view/25>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2014). *Press workshop: Implementasi Kurikulum 2013*. [https://www.kemdikbud.go.id/kemdikbud/dokumen/Paparan/Paparan Mendikbud pada Workshop Pers.pdf](https://www.kemdikbud.go.id/kemdikbud/dokumen/Paparan/Paparan%20Mendikbud%20pada%20Workshop%20Pers.pdf)
- Kementerian Pendidikan Nasional Republik Indonesia. (2010). *Pengembangan pendidikan budaya dan karakter bangsa*. Kementerian Pendidikan Nasional, Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum. <http://new-indonesia.org/beranda/images/upload/dok/kurikulum/pengembangan-pendidikan-budaya-dan-karakter-bangsa.pdf>
- Maharsi, I. (2011). *Komik dunia kreatif tanpa batas*. Kata Buku.
- McCloud, S. (2008). *Memahami komik* (S. Kinanti (trans.); 3rd ed.). KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).
- Musfiqon, M. (2012). *Pengembangan media dan sumber pembelajaran*. Prestasi Pustaka Publishers. http://library.iainmataram.ac.id//index.php?p=show_detail&id=16242
- Paidi, P. (2013). *Metodologi penelitian pendidikan biologi*. UNY Press.
- Pertiwi, I., & Marsigit, M. (2017). Implementasi pendidikan karakter dalam pembelajaran matematika SMP di Kota Yogyakarta. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 4(2), 153–165. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v4i2.11241>
- Presiden Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Rohman, A. (2009). *Memahami pendidikan & ilmu pendidikan*. LaksBang Mediatama.
- Saputro, H. B., & Soeharto, S. (2015). Pengembangan media komik berbasis pendidikan karakter pada pembelajaran tematik-integratif kelas IV SD. *Jurnal Prima Edukasia*, 3(1), 61–72. <https://doi.org/10.21831/jpe.v3i1.4065>
- Siswoyo, D. (2007). *Ilmu pendidikan*. UNY Press.
- Wiegerová, A., & Navrátilová, H. (2017). Let's not be scared of comics (researching possibilities of using conceptual comics in teaching nature study in kindergarden). *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 237, 1576–1581. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2017.02.248>