

PENGEMBANGAN KOMIK PENDIDIKAN KARAKTER KEMANDIRIAN DI SEKOLAH DASAR NEGERI GEMBONGAN

THE DEVELOPMENT OF COMIC FOR AUTONOMY CHARACTER EDUCATION IN SEKOLAH DASAR NEGERI GEMBONGAN

Oleh: Elisabeth Setyaningsih, Pendidikan Guru Sekolah Dasar FIP UNY, email: Elisabethsetyan@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa Media Pembelajaran Komik Karakter Kemandirian yang layak digunakan dalam pembelajaran pendidikan karkater. Model pengembangan pada penelitian ini mengacu pada model pengembangan menurut Borg dan Gall. Kelayakan produk divalidasi oleh ahli materi, ahli media serta uji coba kepada siswa sekolah dasar melalui lembar penilaian berupa angket. Data hasil penelitian ahli dan penilaian siswa dianalisis menggunakan skala lima. Rerata skor yang didapatkan dari ahli materi mendapatkan kriteria layak dan dari ahli media mendapatkan kriteria sangat layak. Hasil uji coba lapangan awal memperoleh kriteria rerata skor layak. Hasil uji coba lapangan utama memperoleh rerata skor dengan kriteria sangat layak. Hasil uji coba lapangan operasional memperoleh rerata skor dengan kriteria sangat layak. Secara keseluruhan hasil pengembangan media komik dikatakan layak digunakan untuk pendidikan karakter kemandirian di Sekolah Dasar Negeri Gembongan.

Kata kunci: komik, karkater, kemandirian

Abstract

The aim of research was to produce a comic that can be used properly into an autonomy character education. The development model used Borg and Gall's model development. Product eligibility was validated by material expert, media expert, and tested by elementary student. The data on expert and student were analyzed using a scale of five. Average score obtained from material expert included proper criteria and from media expert include in a very proper criteria. The result of preliminary field testing result included proper criteria. Main field testing result included very proper criteria and the operation field testing got very proper criteria. So overall, this autonomy character education comic can be used properly for learning media to support the learning character education process in elementary school.

Keywords: comic, character, autonomy

PENDAHULUAN

Generasi suatu bangsa perlu memiliki karakteristik yang kuat untuk menjadi pribadi maupun kelompok yang unggul jika dibandingkan dengan generasi sebelumnya maupun generasi dari bangsa lain. Untuk membangun generasi suatu bangsa menjadi lebih baik dibutuhkan pendidikan nilai-nilai luhur kepada generasi untuk mewujudkan pengetahuan, kesadaran, kemauan serta tingkah laku untuk menjalankan nilai luhur tersebut.

Berdasarkan penelitian Myrdal dalam Nashir (2013:87) bangsa Asia Tenggara memiliki sifat “*soft nation*” alias bangsa yang bermental lembek. Pandangan tersebut dapat dipatahkan dengan tumbuhnya generasi bangsa yang mandiri, yang tidak gampang menyerah dalam perjuangan hidup, dan mampu mengatasi kesulitan-kesulitan dengan bertumpu pada kemampuan sendiri. Jika generasi baru bangsa ini mampu menampilkan karakter mandiri maka di masa depan akan lahir kekuatan bangsa yang unggul di hadapan bangsa-bangsa lain. Sebaliknya bangsa akan terpuruk dan tidak akan

memiliki masa depan yang cerah manakala generasi anak-anak bangsa kemandiriannya hilang.

Asmani (2012: 92) berpendapat mandiri merupakan sikap yang sudah semakin langka di negeri Indonesia ini. Permasalahan yang ditemukan di masyarakat, orang tua masih menganggap anaknya yang SD hingga sudah SMP dan SMA belum cukup umur sehingga pendapatnya sering tidak didengarkan. Anak dalam keluarga masih belum dilibatkan dalam pembuatan keputusan keluarga. Bahkan ada yang hingga selesai kuliah S1, masih banyak yang belum bisa mandiri dan belum muncul sifat kemandiriannya (Kompasiana.com).

Beberapa fenomena di atas mengindikasikan bahwa kurangnya sikap mandiri pada masyarakat Indonesia. Karakter mandiri penting untuk diterapkan karena menyangkut dengan kebutuhan diri sendiri dan lingkungan dalam masyarakat. Oleh karena itu penanaman nilai kemandirian sejak dini perlu untuk dikembangkan baik itu melalui keluarga maupun satuan pendidikan.

Pendidikan dapat dipakai untuk mencapai cita-cita nasional serta dapat digunakan sebagai tolak ukur perkembangan dan kemajuan sebuah bangsa. Pendidikan adalah bagian dari cita-cita pendidikan nasional. Seperti yang tercantum dalam Undang-undang No 20 Tahun 2003 pada pasal 3 :

Pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha

Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab.

Amanat dari Undang-Undang tersebut adalah pendidikan tidak hanya dipakai untuk membentuk insan yang cerdas namun juga insan yang berkarakter atau bermoral. Kemendiknas mulai tahun 2010 mencanangkan pembangunan yang memfokuskan pada penguatan dan internalisasi pendidikan budaya dan karakter bangsa. Nilai-nilai karakter tersebut adalah (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. Nilai-nilai karakter tersebut sangat penting untuk dikembangkan.

Mengacu pada Peraturan Presiden nomor 87 tahun 2017 mengenai acuan penyelenggaraan pendidikan karakter yang memuat gerakan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK), disebutkan bahwa terdapat kristalisasi nilai karakter yang utama yaitu religious, nasionalis, mandiri, gotong royong, dan integritas.

Ketiga sumber tersebut dapat dijadikan acuan pentingnya satuan pendidikan untuk melaksanakan dan mengembangkan pendidikan karakter mandiri pada seluruh siswa. Priyanto (2013:11) mengemukakan kemandirian memberikan pengaruh terhadap prestasi belajar siswa di sekolah. Sejak usia sekolah, siswa juga

mulai sering dihadapkan pada permasalahan yang menuntut siswa untuk mandiri dan menghasilkan suatu keputusan yang baik. Selain itu siswa juga dituntut untuk melakukan kegiatan atau tugas sehari-hari sesuai dengan tahap perkembangan dan kapasitasnya.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan melalui wawancara terhadap guru berinisial K dan siswa SD Negeri Gembongan Sentolo pada hari Jumat, 22 September 2017, didapatkan informasi bahwa; 1) sekolah dan guru mendukung adanya implementasi pendidikan karakter kemandirian, 2) pelaksanaan pendidikan karakter kemandirian belum berjalan efektif, 3) pendidikan karakter kemandirian di SD Negeri Gembongan baru sebatas penyisipan dalam mata pelajaran yang ada, 4) penyampaian baru dilakukan secara lisan melalui tanya jawab, dan 5) tidak tersedianya media pembelajaran pendidikan karakter kemandirian di sekolah tersebut.

Berdasarkan tanya jawab kepada 5 siswa SD Negeri Gembongan Sentolo berinisial AAS, RPW, TA, AMA, dan LA pada hari Jumat, 22 September 2017, didapat fakta bahwa mereka sudah mengenal istilah mandiri, yaitu tidak bergantung pada orang lain. Akan tetapi, mereka belum memahami secara mendalam karakter kemandirian tersebut.

Berdasarkan pada observasi pada bulan September 2017 ditemukan bahwa nilai-nilai karakter kemandirian juga disisipkan pada kegiatan literasi setiap pagi namun apabila siswa tidak didampingi oleh guru, siswa belum bisa melakukan kegiatan literasi secara mandiri.

Pendidikan karakter kemandirian penting

untuk diinternalisasi kepada siswa. Namun kendala yang dihadapi oleh guru di sekolah yaitu tidak tersedianya sarana dan prasarana sebagai perangkat pendukung pendidikan karakter kemandirian. Salah satu sarana dan prasarana tersebut adalah media pembelajaran.

Kustandi dan Sutjipto (2016:8) mengatakan bahwa media berperan penting di dalam pembelajaran yaitu untuk memperjelas penyajian pesan dan informasi yang berguna untuk meningkatkan proses pembelajaran. Selain itu media pembelajaran juga dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga menimbulkan motivasi belajar.

Peran media untuk memotivasi belajar siswa perlu memperhatikan pemilihan media belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan (Sanaky, 2013: 42). Selain itu juga perlu memperhatikan hal lain seperti karakteristik siswa.

Teori kognitif Piaget dalam Izzaty (2013: 35) menjelaskan bahwa, karakteristik siswa SD usia 7-11 tahun berada pada tahap berfikir operasional konkret, siswa membutuhkan media yang bersifat lebih konkret dan visual pada implikasi pembelajaran. Siswa dapat berpikir sistematis melalui bantuan media pembelajaran yang sesuai.

Faizah dalam Saputro dan Soeharto (2015: 64) berpendapat bahwa salah satu media yang tepat dan efektif untuk siswa sekolah dasar adalah media komik, karena siswa sekolah dasar memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap gambar visual dan juga terhadap cerita. Melalui penokohan dalam komik, nilai-nilai karakter dapat disampaikan kepada siswa.

Berdasarkan penelitian terdahulu milik Supriyanta (2015) dengan menggunakan media komik untuk mata pelajaran IPS materi sejarah persiapan kemerdekaan Indonesia mampu menarik perhatian siswa, memudahkan belajar siswa serta merangsang materi secara lebih mudah. Menurut pendapat Tilley (2008:23), komik tidak hanya terdiri dari kata-kata, tetapi juga banyak gambar yang bermakna. Membaca komik tidak sekedar membaca kata-kata, pembaca harus memahami teks tentang sosial, bahasa, dan konveksi budaya jika ingin mendorong ke arah pengetahuan bermakna atau tindakan.

Komik dipilih sebagai media visual yang sesuai. Menurut Margulies (2008:10) integrasi gambar dan kata dapat menciptakan bahasa visual yang kuat. Komik memiliki integrasi keduanya. Komik terdiri dari gambar-gambar dan warna menarik yang dapat memberikan hiburan kepada para pembacanya. Selain itu komik dikemas dengan gambar yang bukan tanpa maksud, komik memiliki alur cerita sama seperti cerpen, cerbung dan lainnya, sehingga harapannya dengan cerita yang ada serta penokohan dalam komik, siswa dapat mengambil makna dan pesan moral sehingga siswa tahu tentang moral tersebut (*moral knowing*), merasakan isi cerita (*moral feeling*), serta meniru dalam kehidupan sehari-harinya (*moral action*).

Dengan adanya media komik diharapkan akan mempermudah proses belajar mengajar, khususnya merealisasi konsep-konsep pelajaran yang bersifat abstrak. Dalam hal ini komik dapat

berperan besar dalam menyajikan konsep-konsep abstrak tersebut ke dalam kehidupan sehari-hari yang bermuatan nilai-nilai karakter. Namun dalam penelitian milik Azizah (2014), dalam keseharian di sekolah, siswa perlu diharuskan untuk belajar dan dibiasakan untuk mandiri dengan melakukan semua kegiatan sendiri baik dalam kegiatan pembelajaran di kelas maupun kegiatan ekstrakurikuler dan dengan begitu lama-kelamaan siswa akan terbiasa melakukan semua sendiri baik di rumah maupun di sekolah.

Berdasarkan pemaparan tersebut maka penelitian ini perlu untuk melakukan suatu pengembangan dan pembuatan media yang mampu mengefektifkan proses pendidikan karakter kemandirian. Salah satu solusi media yang diharapkan mampu memenuhi kebutuhan tersebut adalah media komik untuk pendidikan karakter kemandirian.

Pengembangan komik sebagai media pendidikan karakter kemandirian dikemas dalam bentuk cerita dan gambar-gambar komik yang berkaitan dengan nilai-nilai karakter kemandirian sehingga diharapkan dapat digunakan sebagai pembelajaran karakter yang menarik untuk membelajarkan nilai-nilai kemandirian kepada siswa SD Negeri Gembongan.

METODE PENELITIAN

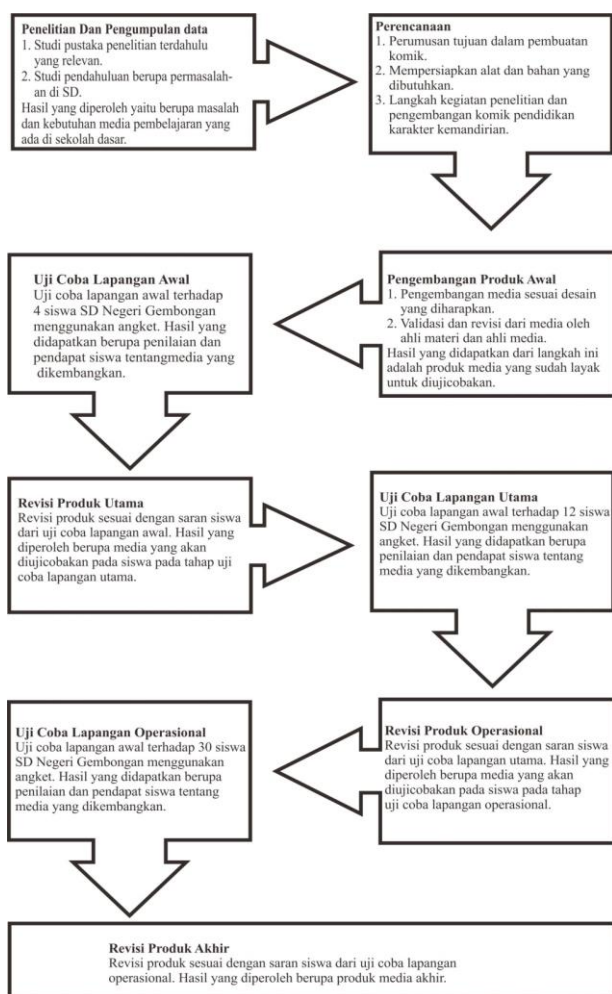
Jenis Penelitian Pengembangan

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan (*research & development*) dengan menggunakan

model pengembangan milik Borg dan Gall. Hasil akhir dari penelitian ini ialah menghasilkan komik pendidikan karakter kemandirian untuk siswa Sekolah Dasar Negeri Gembongan.

Prosedur Penelitian Pengembangan

Dalam penelitian ini menggunakan model milik Borg dan Gall, terdapat sepuluh langkah pengembangan. Namun pada penelitian ini hanya sampai pada tahap kesembilan, yaitu penelitian dan pengumpulan data, pengembangan produk awal, uji coba lapangan awal, revisi produk utama, uji coba lapangan utama, revisi produk utama, uji coba lapangan operasional, dan revisi produk akhir (Putra, 2015:119). Berikut adalah skema prosedur pengembangan dalam penelitian ini.



Gambar 1. Skema Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Gembongan yang berlokasi di Jalan Wates Km. 19, Klebakan, Salamrejo, Sentolo, Kulon Progo, Daerah Istimewa Yogyakarta. Kegiatan penelitian dilaksanakan pada bulan September 2017 hingga bulan Mei 2018. Pengambilan data uji coba kepada siswa dalam penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei 2018.

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini ialah siswa kelas IV-VI Sekolah Dasar Negeri Gembongan yang dikelompokkan ke dalam kelompok uji coba lapangan awal sebanyak 4 siswa, uji coba lapangan utama sebanyak 12 siswa, dan uji coba lapangan operasional sebanyak 30 siswa.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik non tes, berupa wawancara pada guru dan siswa, observasi, dan angket/kuesioner pada ahli materi, ahli media, uji lapangan awal, uji lapangan utama, dan uji lapangan operasional.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif kemudian dilakukan analisis menggunakan teknik analisis deskriptif untuk mengetahui hasil penelitian yang telah diberikan oleh ahli materi, ahli media, dan siswa. Data kualitatif terdiri dari kritik dan saran yang diberikan ahli materi, ahli media dan siswa terkait dengan penilaian kelayakan produk media komik pendidikan karakter kemandirian yang dikembangkan, sehingga mempermudah peneliti

dalam melakukan revisi perbaikan atas saran-saran yang diberikan. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian ahli materi, ahli media dan siswa melalui angket yang telah diisi oleh masing-masing responden.

Kriteria dalam menentukan kelayakan komik pendidikan karakter kemandirian untuk siswa SD didasarkan atas data kuantitatif yang dikonversikan ke data kualitatif. Data tersebut dianalisis menggunakan skala linkert dengan skala penilaian 1-5 dengan kriteria sangat layak, layak, cukup layak, tidak layak, dan sangat tidak layak.

Pada komik yang dikembangkan dalam penelitian ini, diterapkan suatu tingkat kelayakan media komik pendidikan karakter kemandirian dengan kriteria penilaian minimal layak atau ketika jumlah skor masuk pada interval rumus $X_i + 0,6 \times s_{bi} < X \leq X_i + 1,8 \times s_{bi}$ (rerata skor $>3,4 - 4,2$) dari masing-masing penilaian. (Widoyoko, 2009: 238)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian berdasarkan serangkaian kegiatan pada saat penelitian pendahuluan dan studi pustaka didapatkan data bahwa:

- a. sifat kemandirian anak masih belum muncul,
- b. pendidikan karakter kemandirian di sekolah belum efektif,
- c. siswa kurang memiliki inisiatif dan tanggung jawab terhadap tugas yang seharusnya diselesaikan maupun untuk belajar sendiri,
- d. pemahaman siswa tentang kemandirian masih dangkal,

e. media dalam pengenalan nilai-nilai pendidikan karakter kemandirian di sekolah belum tersedia, dan

f. belum dikembangkannya komik sebagai media pengenalan nilai-nilai karakter kemandirian.

Sehingga pada penelitian tahap awal dapat disimpulkan bahwa perlu dikembangkannya sebuah media yang mendukung pendidikan karakter kemandirian. Salah satu alternatif media yang diharapkan mampu menjadi solusi adalah media pembelajaran Komik Pendidikan Karakter Kemandirian.

Pengembangan komik pendidikan karakter kemandirian mengadopsi prosedur pengembangan milik Borg dan Gall dengan sembilan tahap yang dilalui yaitu : penelitian dan pengumpulan data, pengembangan produk awal, uji coba lapangan awal, revisi produk utama, uji coba lapangan utama, revisi produk utama, uji coba lapangan operasional, dan revisi produk akhir. Pengembangan komik pendidikan karakter ini berdasarkan pada indikator dan strategi pendidikan karkater kemandirian.

Pada proses pengembangan komik, peneliti menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop CS6* dan *Corel Draw X*. Proses pengembangan dilakukan secara bertahap terhitung sejak penelitian pendahuluan, kemudian dilanjutkan dengan mengembangkan garis besar isi cerita.

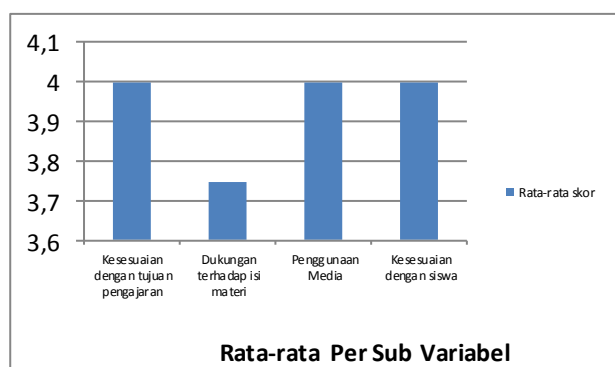
Penelitian ini juga melakukan perencanaan dengan langkah-langkah: yaitu perumusan tujuan dalam pembuatan komik, mempersiapkan

alat dan bahan yang dibutuhkan, menentukan kegiatan apa yang akan dilakukan dalam penelitian dan pengembangan ini serta menentukan langkah pembelajaran.

Selain itu juga dilakukan validasi materi dan validasi media untuk mengetahui kelayakan produk media untuk diujicobakan ke lapangan.

a. Validasi Ahli Materi

Dosen ahli materi melakukan penilaian terkait aspek isi/materi komik karakter kemandirian yang terdapat pada masing-masing aspek-aspek komponen penyusun. Validasi materi dilakukan sebanyak satu kali oleh ahli materi dan mendapatkan skor 3,92. Data penilaian oleh ahli materi per sub variabel dapat dilihat pada gambar 2 berikut.



Gambar 2. Diagram batang rata-rata skor penilaian per sub variabel aspek materi

Data hasil validasi ahli materi secara umum sudah baik. Berikut penjelasan hasil per variabel materi.

1) Kesesuaian dengan Tujuan Pengajaran

Hasil yang didapatkan pada aspek ini mendapat penilaian skor 4 ini berarti materi dalam media telah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan penggunaan media dalam pembelajaran sesuai dengan teori yang dikemukakan Munadi (2013: 44). Teori tersebut

menyatakan bahwa tujuan pengajaran perlu disesuaikan dengan media. Pada media komik terdapat tujuan pengajaran instruksional yang memiliki fungsi kognitif dan afektif.

Tingkah laku dari kedua fungsi tersebut selalu berjaln erat. Hal ini terlihat dari fungsi kognitif komik karakter kemandirian yaitu menambah wawasan karakter kemandirian dan fungsi afektif komik yaitu menggugah perasaan emosi siswa terhadap kemandirian.

2) Dukungan terhadap Isi Materi

Hasil yang didapatkan pada aspek dukungan terhadap isi materi mendapatkan penilaian 3,67 sehingga materi dalam media ini sudah sesuai dengan teori Sudjana dan Rivai (2010:5) yang menjelaskan bahwa media dapat mendukung materi pembelajaran untuk mempermudah pemahaman siswa. Maka dari itu indikator yang sesuai untuk memenuhi aspek tersebut adalah dengan menyesuaikan isi bahan materi dengan indikator, strategi dan juga kejelasan gambar saat penyampaian materi.

Pada komik pendidikan karakter kemandirian isi materi cerita dalam komik ini disesuaikan dengan indikator kemandirian siswa sekolah dasar yang sesuai dengan Kemendiknas tahun 2010 yaitu, melakukan sendiri tugas kelas yang menjadi tanggung jawabnya, mengerjakan PR tanpa meniru pekerjaan temannya, dan mencari sumber untuk menyelesaikan tugas sekolah tanpa bantuan pustakawan.

3) Penggunaan Media

Hasil yang didapatkan pada aspek penggunaan media sejalan dengan pendapat menurut Sudjana dan Rivai (2010:5) bahwa dalam pemilihan media yang baik adalah

memiliki ketersediaan waktu dalam penggunaannya dan yang dapat digunakan dengan mudah oleh guru dan siswa. Dalam pemilihan media pembelajaran perlu memperhatikan ketersediaan waktu penggunaan, dimana waktu yang memadai untuk menggunakan media dapat berpengaruh penting terhadap kebermanfaatan media tersebut selama pembelajaran berlangsung.

4) Kesesuaian dengan Siswa

Hasil yang didapatkan pada aspek kesesuaian dengan siswa sesuai dengan pendapat yang dikemukakan teori kognitif Piaget dalam Izzaty (2013: 35) dimana siswa SD usia 7-11 tahun berada pada tahap berfikir operasional konkret, siswa membutuhkan media yang bersifat lebih konkret dan visual pada implikasi pembelajaran. Seperti juga yang dikatakan Munadi (2013: 100) bahwa media komik mempunyai sifat sederhana dalam penyajian dan unsur urutan ceritanya memuat pesan yang besar tetapi disajikan ringkas dan dengan bahasa yang jelas, mudah dicerna terlebih dilengkapi dengan bahasa verbal dan dialogis. Sehingga media tersebut lebih mudah digunakan oleh siswa jenjang pendidikan dasar. Siswa jenjang pendidikan dasar banyak menyukai gambar terlebih lagi gambar berwarna.

b. Validasi Ahli Media

Dosen ahli media melakukan penilaian terkait aspek visual, teks, ergonomis, dan kualitas bahan. Validasi pada ahli media dilakukan sebanyak tiga kali. Pada validasi ahli media mendapatkan beberapa aspek penilaian. Berikut penjelasan per aspek variabel yang diperoleh pada validasi media.

1) Visual

Hasil yang didapatkan pada aspek visual sejalan dengan pendapat Asyhar (2012: 58), dengan menggunakan gambar dapat sangat menarik perhatian, mempengaruhi sikap maupun tingkah laku seseorang. Selain itu apabila gambar mengena, maka pesan yang besar bisa disajikan secara ringkas dan keannya akan tahan lama di ingatan. Selain itu penggunaan *lay out* (tata letak) yang sesuai juga mendukung visual. Baik itu tata letak panel maupun gambar.

Seperti pendapat Sudjana dan Rivai (2010: 21) tata letak perlu diperhatikan supaya perhatian pembaca terfokus pada gagasan pokok yang ditonjolkan. Selain gambar dan tata letak, penggunaan warna juga merupakan unsur visual yang penting. Menurut Arsyad (2006: 112) warna digunakan untuk memberikan kesan pemisah atau penekanan, juga untuk membangun keterpaduan. Disamping itu warna juga dapat mempertinggi tingkat realisme objek atau situasi yang digambarkan, menunjukkan persamaan dan perbedaan, dan menciptakan suatu emosional tertentu.

2) Teks

Hasil yang didapatkan pada aspek teks sesuai dengan teori yang dikemukakan Arsyad (2006: 108) bahwa pada kata-kata harus memakai huruf yang sederhana dengan gaya huruf yang mudah terbaca dan tidak terlalu beragam dalam satu tampilan ataupun serangkaian tampilan visual. Kalimat-kalimat yang digunakan juga harus ringkas tetapi padat, dan mudah dimengerti. Arsyad (2010: 89) juga menambahkan bahwa pemilihan harus disesuaikan dengan siswa, pesan dan

lingkungannya. Pemilihan ukuran huruf yang baik menurut pedapatnya adalah 12 poin. Media komik pendidikan karakter kemandirian mengandung unsur visual dan dialogis memenuhi kriteria teks yang baik karena telah menggunakan jenis dan ukuran huruf yang sederhana dan terbaca oleh siswa.

3) Ergonomis

Hasil yang didapatkan pada aspek ergonomis sesuai dengan pendapat Gumelar (2011:3 24). Teori tersebut menyatakan bahwa di dalam dunia komik, kenyamanan di dapat dengan segmentasi usia sesuai target, keamanan dan kenyamanan menggunakan. Target segmentasi usia dari komik karakter kemandirian ini merupakan anak usia SD. Hal ini didukung pendapat menurut Faizah dalam Saputro dan Soeharto (2015: 64) bahwa media komik adalah media yang efektif untuk siswa sekolah dasar, karena siswa sekolah dasar memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap gambar visual dan juga terhadap cerita.

Media komik ini juga merupakan media visual yang tercetak. Meskipun paling tua dan banyak ditemukan dan digunakan dalam pembelajaran namun menurut Asyhar (2012: 57) media cetak merupakan media yang praktis penggunaannya. Sehingga dapat dikatakan media komik karakter kemandirian dapat digunakan dengan mudah dan aman oleh guru maupun oleh siswa SD.

4) Kualitas Bahan.

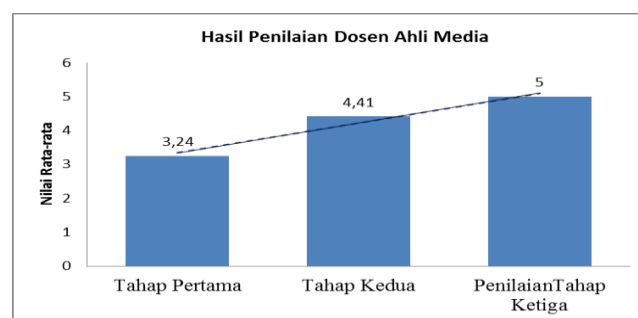
Hasil yang didapatkan pada aspek kualitas bahan sesuai dengan teori menurut Gumelar (2011: 324-326) bahan haruslah yang

ringan namun kuat dan juga ramah lingkungan. Komik karakter kemandirian dicetak pada kertas dengan ketebalan yang sesuai yaitu untuk cover dipilih kertas Ivory dengan ketebalan 230 gram dan pada isi komik menggunakan kertas hvs dengan ketebalan 80 gram.

Bahan untuk media komik ini tidak memberikan dampak negatif bagi lingkungan. Bahan untuk mencetak komik perlu diperhatikan kualitasnya, supaya siswa nyaman ketika menggunakan media tersebut. Media komik ini sudah memenuhi kriteria yang layak untuk kualitas bahan terindikasi dari kenyamanan siswa dalam menggunakannya.

Produk media memperoleh rata-rata skor sejumlah termasuk dalam kategori sangat layak. Ahli media memberikan penilaian bahwa produk media yang dikembangkan layak untuk diujicoba kepada siswa.

Ketiga data hasil penilaian oleh ahli media tersebut dapat dilihat pada gambar 3 berikut ini.



Gambar 3. Diagram batang hasil penilaian ahli media tahap pertama hingga tahap ketiga

Produk media yang dikembangkan sudah dinyatakan layak oleh ahli materi dan ahli media, maka selanjutnya produk media diujicobakan

kepada subjek penelitian yaitu siswa SD Negeri Gembongan.

Pelaksanaan uji coba dilakukan sebanyak tiga kali dengan jumlah siswa pada uji coba lapangan awal sebanyak empat siswa, uji coba lapangan utama sebanyak 12 siswa dan uji coba lapangan operasional sebanyak 30 siswa. Pemilihan subjek dilakukan secara acak dengan pertimbangan dari sekolahan.

a. Uji Coba Lapangan Awal

Uji coba lapangan awal dilaksanakan dengan empat siswa SD Negeri Gembongan. Data penilaian dari siswa diambil melalui angket yang peneliti berikan kepada siswa.

Hasil uji coba lapangan awal menunjukkan bahwa media komik pendidikan karakter kemandirian memperoleh rerata skor 4,09, sehingga dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan tersebut termasuk dalam kriteria layak karena menurut pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif nilai rerata skor tersebut berada rentang rerata skor $>3,4-4,2$. Pada uji coba lapangan awal tidak ditemukan kendala ketika siswa menggunakan media tersebut.

b. Uji Coba Lapangan Utama

Uji coba lapangan utama dilaksanakan dengan 12 siswa SD Negeri Gembongan. Hasil dari uji coba lapangan utama menunjukkan bahwa komik pendidikan karakter kemandirian memperoleh kriteria penilaian sangat layak, karena rerata skornya adalah 4,36. Beberapa siswa juga menuliskan komentar untuk media yang dikembangkan. Komentar tersebut diantaranya media bagus dan menarik, siswa juga menjadi lebih memahami tentang mandiri beserta contohnya.

Siswa juga sudah familiar dengan media komik, sehingga mereka sudah tahu cara membaca komik urutan panel dalam komik dimulai dari panel mana.

c. Uji Coba Lapangan Operasional

Uji coba lapangan operasional dilaksanakan dengan 30 siswa SD Negeri Gembongan. Hasil dari uji coba lapangan operasional menunjukkan bahwa komik pendidikan karakter kemandirian memperoleh kriteria penilaian sangat layak, dengan rerata skornya adalah 4,70. Beberapa siswa juga menuliskan komentar untuk media yang dikembangkan. Komentar tersebut diantaranya media bagus, menarik, mudah dipahami dan dapat mengajarkan untuk mandiri. Siswa antusias untuk membaca komik terlihat sebelum diminta untuk membaca siswa sudah membuka-buka halaman komik dan ketika sudah selesai mengisi angket yang diberikan mereka kembali mereka mengulang membaca kembali.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasam, dapat ditarik kesimpulan bahwa Media Pembelajaran Komik Pendidikan Karakter Kemandirian ini layak digunakan sebagai media pembelajaran pendidikan karakter kemandirian untuk siswa sekolah dasar di SD Negeri Gembongan. Kelayakan Media Pembelajaran Komik Pendidikan Karakter Kemandirian ini diukur dari proses penilaian validasi materi,

validasi media, uji coba lapangan awal, uji coba lapangan utama dan uji coba lapangan operasional.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, terdapat saran-saran yang dapat diberikan yaitu.

1. Pengembangan media pembelajaran komik pendidikan karakter kemandirian dapat digunakan untuk pendidikan karakter di sekolah.
2. Penggunaan media pembelajaran komik pendidikan karakter kemandirian dapat diintegrasikan pada pembelajaran yang masih berkaitan dengan karakter kemandirian.
3. Guru dapat mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif untuk pendidikan karakter maupun untuk mata pelajaran di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- AH Sanaky, H. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba.
- Arsyad, Azhar. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Asmani, J.M. (2012). *Buku Panduan Internalisasi Pendidikan Karakter di Sekolah*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Azizah, A.N. (2014). *Program Full Day School dalam Pengembangan Kemandirian Siswa Kelas IV di SDIT Insan Utama Bantul Tahun Ajaran 2013/2014” menunjukkan bahwa program kemandirian siswa kelas IV SDIT Insan Utama Bantul tahun ajaran 2013/2014*. SKRIPSI. Tidak dipublikasikan.
- Depdikbud. (2003). *Undang-undang RI Nomor 20, Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Gumelar, M.S., (2011). *Comic Making, Cara Membuat Komik*. Jakarta: PT Indeks.
- Izzaty, R.E., Sudirman, S.P., Ayriza, Y., et al. (2013). *Perkembangan Siswa*. Yogyakarta: UNY Press.
- Kemenerian Pendidikan Nasional. (2010). *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa : Pedoman Sekolah*. Jakarta: Balai Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum.
- _____. _____. *Bahan Penelitian: Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter*. Jakarta: Kemendiknas.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2016). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Galia Indonesia.
- Margulies, N., & Valenza, C. (2008). *Berpikir Visual: Alat untuk Memetakan Ide*. (Terjemahan Hartati Widiastuti). Jakarta : PT Indeks. (Edisi asli diterbitkan tahun 2005 oleh Crown House Publishing Company).
- Munadi, Y. 2013. *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan baru)*. Jakarta: Referensi.
- Nashir, H. (2013). *Pendidikan Karakter Berbasis Agama dan Budaya*. Yogyakarta: Multi Persindo.
- Peraturan Presiden. (2017). *Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 87, Tahun 2017, tentang Penguatan Pendidikan Karakter*.
- Priyanto, S. (2013). *Pengaruh Kemandirian dan Gaya Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika*. Skripsi, tidak diterbitkan. Universitas Muhammadiyah Surakarta, Solo.
- Putra, N. (2015). *Research & Development Penelitian dan pengembangan: Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.

- Sadiman, A.S., Rahardjo, R., Hayono, A., et al. (2006). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan*. Jakarta: Pustekom Dikbud & PT Raja Grafindo Persada.
- Saputro, H.B., & Soeharto. (2015). Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas IV SD. *Jurnal Prima Edukasia*, 3, 61-72.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2010). *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algesindo Offset.
- Supriyanta, E.S., *Pengembangan Media Komik Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Tentang Persiapan Sejarah Kemerdekaan Indonesia Pada Kelas V SD Muhammadiyah Mutihan Wates Kulon Progo*. SKRIPSI. Tidak dipublikasikan.
- Takariawan, C. (14 Oktober 2013). Menanamkan Jiwa Kemandirian Sejak Dini pada Anak. *Kompasiana*, Diambil pada tanggal 09 Januari 2018, dari https://www.kompasiana.com/pakcah/menanamkan-jiwa-kemandirian-sejak-dini-pada-anak_552895406ea83412278b45a8
- Tilley, C.L. (2008). Reading Comics. *School Library Media Activities Monthly*, XXIV, 23-28
- Widoyoko, E.P. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.