

# **PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KARAKTER MELALUI E-COMIC DI SEKOLAH DASAR DITINJAU KEEFEKTIVANNYA**

Budi Lazarusli

Pendidikan Matematika FPMIPATI Universitas PGRI Semarang

Email: blazarusli@yahoo.com

Rosalina Ginting

Pendidikan Matematika FPMIPATI Universitas PGRI Semarang

Email: gintingrosalina24@yahoo.com

Achmad Buchori

Pendidikan Matematika FPMIPATI Universitas PGRI Semarang

Email: bucherypgri@gmail.com

Rina Dwi Setyawati

Pendidikan Matematika FPMIPATI Universitas PGRI Semarang

Email: budirina15@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk model pembelajaran pendidikan karakter melalui e-comic bagi siswa SD sehingga menghasilkan model dan media pembelajaran yang efektif digunakan selama proses pembelajaran berlangsung yang dilihat berdasarkan kriteria efektif. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan Research and Development oleh Borg and Gall dengan 10 tahapan, pada tahun kedua dilaksanakan tahap 7-10 yaitu (7) Revisi desain (8) Uji coba pemakaian (9) Revisi Produk, (10) Produksi masal. Hasil Penelitian yang menunjukkan efektif oleh siswa dan guru SD Swasta adalah sebagai berikut: (1) SD Muhammadiyah Sarirejo Kabupaten Kendal untuk aspek media sebesar 87%, aspek materi sebesar 84%, aspek bahasa 67%, Aspek ragam soal sebesar 77% dan aspek desain media sebesar 85% (2) SD Kristen 4 Salatiga Kabupaten Salatiga untuk aspek media sebesar 82%, aspek materi sebesar 83%, aspek bahasa 88%, Aspek ragam soal sebesar 80% dan aspek desain media sebesar 77% (3) SD Terpadu Darunnajah Mranggen Kota Demak untuk aspek media sebesar 86%, aspek materi sebesar 88%, aspek bahasa 89%, Aspek ragam soal sebesar 87% dan aspek desain media sebesar 82% (4) MI Al Muayyad Tegowanu Wetan Kabupaten Grobogan untuk aspek media sebesar 91%, aspek materi sebesar 86%, aspek bahasa 86%, Aspek ragam soal sebesar 80% dan aspek desain media sebesar 81% (5) SD Assalamah Kabupaten Ungaran untuk aspek media sebesar 92%, aspek materi sebesar 86%, aspek bahasa 93%, Aspek ragam soal sebesar 91% dan aspek desain media sebesar 84%.

Kata Kunci: Keefektivan, Model Pembelajaran, Pendidikan Karakter, e-comic Matematika SD

Berdasarkan hasil penelitian tahun pertama penelitian hibah fundamental yang berjudul pengembangan model pembelajaran pendidikan karakter melalui e-comic di Sekolah Dasar menunjukkan bahwa siswa SDN Pedurungan Tengah 01 Semarang dan SDN Pedurungan Tengah 02 Semarang sangat antusias dalam mengikuti proses pembelajaran matematika kelas 6 dengan model pembelajaran berbasis pendidikan karakter berbantuan e-comic baik secara offline berupa versi cetak dan media online di alamat [ecomicsdvi.blogspot.com](http://ecomicsdvi.blogspot.com), berdasarkan angket yang diisi oleh siswa menunjukkan bahwa lebih dari 90% siswa SDN Pedurungan Tengah 01 Semarang dan SDN Pedurungan Tengah 02 Semarang sangat setuju modifikasi model pembelajaran matematika berbasis pendidikan karakter menggunakan e-comic karena membuat pembelajaran matematika lebih menarik dan menyenangkan.

Kemudian dari hasil revisi produk berupa modifikasi model pembelajaran pendidikan karakter dan media e-comic yang telah divalidasi oleh ahli materi dan media diperoleh skor

lebih dari 80% menyatakan bahwa model pembelajaran berbasis pendidikan karakter berbantuan e-comic layak untuk diujicobakan secara lebih luas dan hasil uji terbatas di dua sekolah menunjukkan bahwa guru dan siswa sama-sama memberikan penilaian bahwa modifikasi model pembelajaran berbasis pendidikan karakter ini layak untuk diujicobakan secara diperluas, tidak hanya di kota Semarang melainkan di sekolah-sekolah dasar di sekitar kota Semarang

Dalam hal ini diperlukan ketelitian dalam memilih sampel penelitian, karena tidak semua sekolah dasar (SD) di wilayah sekitar Semarang memiliki fasilitas internet, hotspot area dan tingkat akreditasi sekolah yang memadai, dalam memilih kabupaten disekitar Semarang dipilih 5 (lima) kabupaten yaitu kabupaten Semarang, kabupaten Salatiga, kabupaten Kendal, kabupaten Demak dan kabupaten Grobogan yang masing-masing kabupaten dipilih 2 (dua) sekolah dalam kategori baik dilihat dari hasil Ujian Nasional, sarana prasarana dan tingkat akreditasi sekolah.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan yang menjadi bahan kajian dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut: (1) Bagaimana menghasilkan produk final model pembelajaran pendidikan karakter melalui e-comic yang layak digunakan sebagai media pembelajaran matematika bagi siswa SD Swasta di wilayah Kedungsapur? dan (2) Apakah menggunakan produk final model pembelajaran pendidikan karakter melalui e-comic lebih efektif dibandingkan dengan media sebelumnya bagi siswa SD Swasta di wilayah Kedungsapur ?

Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah: (1) Menghasilkan produk final model pembelajaran pendidikan karakter melalui e-comic dengan uji diperluas agar diketahui keunggulan dan kelemahannya di wilayah kedungsapur; dan (2) Dapat diketahui tingkat keefektifan model pembelajaran pendidikan karakter melalui e-comic ini dalam proses pembelajaran di SD di beberapa kabupaten di wilayah kedungsapur.

## **METODE PENELITIAN**

### **Lokasi , Waktu, dan Subjek Penelitian**

Lokasi penelitian berada di 5 (lima) kabupaten/kotamadya yaitu Kabupaten Kendal, Kabupaten Grobogan, Kabupaten Semarang, Kabupaten Demak dan Kota Salatiga atau lebih dikenal dengan nama daerah Kedungsapur. Waktu penelitian dimulai pada awal tahun ajaran 2015-2016 selama kurang lebih 8 bulan. Subjek penelitian ini adalah siswa-siswi 5 (lima) sekolah di 5 kabupaten yaitu 5 sekolah SD Swasta dengan rincian Sekolah SD Swasta yaitu MI Muhammadiyah Sarirejo, SD Kristen 04 Salatiga, SDIT Assalamah Ungaran, SDIT Darunnajah Mranggen Demak, MI Al-Muayyad Tegowanu Grobogan.

### **Desain Penelitian**

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Borg and Gall dengan 10 tahapan yaitu pada tahun kedua dilaksanakan tahap 7-10 yaitu (7) Revisi desain (8) Uji coba pemakaian (9) Revisi Produk, (10) Produksi masal.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik angket, yang mana angket digunakan untuk mengetahui keefektifan produk model pembelajaran pendidikan karakter melalui e-comic selama proses belajar mengajar berlangsung.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil angket siswa dan guru yang meliputi 5 (lima) aspek sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Angket Siswa

No.	Kabupaten	Aspek					
		Media (%)	Materi (%)	Ragam Bahasa (%)	Ragam Soal (%)	Desain Media (%)	Desain Model (%)
1.	Semarang	87	83	83	84	75	78%
2.	Salatiga	81	83	92	81	80	82%
3.	Grobogan	87	86	83	81	81	85%
4.	Demak	81	80	100	82	84	82%
5.	Kendal	89	83	91	86	85	89%

Tabel 2. Hasil Angket Guru

No.	Kabupaten	Aspek											
		Media		Materi		Bahasa		Ragam Soal		Desain Media		Desain Model	
		SD Negei (%)	SD Swasta (%)	SD Negei (%)	SD Swasta (%)	SD Negei (%)	SD Swasta (%)	SD Negei (%)	SD Swasta (%)	SD Negei (%)	SD Swasta (%)	SD Negei (%)	SD Swasta (%)
1.	Semarang	80	100	75	83	88	75	75	88	85	85	92	83
2.	Salatiga	75	85	92	92	75	75	75	75	100	75	92	75
3.	Grobogan	90	85	100	83	100	88	100	88	90	85	100	92
4.	Demak	85	100	92	100	75	100	75	100	95	100	75	100
5.	Kendal	85	100	100	92	88	88	88	75	90	100	92	92

Dari Tabel 2 didapatkan hasil bahwa dari sisi media, prosentase siswa di sekolah negeri lebih tinggi dibandingkan di sekolah swasta, dikarenakan siswa di sekolah negeri lebih meminati media E-comic, sedangkan untuk guru yang berada di sekolah negeri lebih rendah dibandingkan disekolah swasta, dikarenakan guru di sekolah swasta lebih meminati media E-comic sebagai media pembelajaran matematika.

Dari Tabel 2 didapatkan hasil bahwa dari sisi materi, siswa di sekolah negeri lebih tinggi dibandingkan di sekolah swasta, dikarenakan siswa di sekolah negeri lebih memahami materi dari media E-comic, sedangkan untuk guru yang berada di sekolah negeri lebih tinggi dibandingkan disekolah swasta, dikarenakan guru di sekolah negeri lebih memahami materi dari media E-comic.

Dari Tabel 2 didapatkan hasil bahwa dari sisi bahasa, siswa di sekolah negeri hampir setara dengan siswa di sekolah swasta, dikarenakan siswa di sekolah negeri dan swasta mudah memahami bahasa dari media E-comic, sedangkan untuk guru yang berada di

sekolah negeri hampir setara dengan guru disekolah swasta, dikarenakan guru di sekolah negeri maupun swasta mudah memahami bahasa yang digunakan di media E-comic.

Dari Tabel 2 didapatkan hasil bahwa dari sisi ragam soal, siswa di sekolah negeri hampir setara dengan siswa di sekolah swasta, dikarenakan siswa di sekolah negeri dan swasta mudah memahami soal-soal dari media E-comic, sedangkan untuk guru yang berada di sekolah negeri hampir setara dengan guru disekolah swasta, dikarenakan guru di sekolah negeri maupun swasta mudah memahami soal-soal yang digunakan di media E-comic.

Dari Tabel 2 didapatkan hasil bahwa dari sisi Desain Media, siswa di sekolah negeri hampir setara dengan siswa di sekolah swasta, dikarenakan siswa di sekolah negeri dan swasta sangat tertarik dengan desain media E-comic, sedangkan untuk guru yang berada di sekolah negeri hampir setara dengan guru disekolah swasta, dikarenakan guru di sekolah negeri maupun swasta sangat tertarik dengan desain media E-comic.

Dari Tabel 2 didapatkan hasil bahwa dari sisi desain model, siswa di sekolah negeri hampir setara dengan siswa di sekolah swasta, dikarenakan siswa di sekolah negeri dan swasta sangat tertarik dengan desain model media E-comic, sedangkan untuk guru yang berada di sekolah negeri hampir setara dengan guru di sekolah swasta, dikarenakan guru di sekolah negeri maupun swasta sangat tertarik dengan desain model E-comic.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan rumusan masalah, analisis data penelitian dan pembahasan masalah maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Telah dihasilkan produk model dan media pembelajaran pendidikan karakter melalui e-comic untuk mata pelajaran matematika di SD Swasta di wilayah kedung sapur
2. Telah diketahui tingkat keefektivan melebihi 90% dalam penggunaan model dan media pembelajaran pendidikan karakter melalui e-comic di SD Swasta di wilayah Kedungsapur

## **REFERENSI**

- Achmad Buchori (2010) yang berjudul pengembangan bahan ajar geometri analit ruang berbasis software Cabri 3D jurnal aksioma volume 1 tahun 2011
- Abdul Malik (2012) "pengembangan model pendidikan anti korupsi di sekolah dasar dengan media komik, menunjukkan bahwa siswa-siswa SD sangat menyukai seseorang guru yang membuat media pembelajaran" jurnal pythagoras volume 3 tahun 2012
- Arikunto, S. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta:Rineka Cipta.
- Baharudin dan Wahyuni, 2008. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Ruzz Media.
- Bell, H. 1991. *Teaching and Learning Matematics (In Secondary School)*. Iowa:Wm C. Brown Company.( [digilib.uns.ac.id/pengguna.php?mn=detail&d...](http://digilib.uns.ac.id/pengguna.php?mn=detail&d...)Dwi Mei Heni - 2012 )
- Gagne, A. 2008. *Constructivism and Peer Collaboration in Elementary Mathematics Education: The Connection to Estimology*. *Eurasia Journal of Mathematics*, vol. 4, no.4, 381-386.

- Hudojo, H. 1998. Mengajar Belajar. Jakarta: Depdikbud
- Noviana Dini (2011) yang berjudul Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Humanistik Berideologi Pancasila Berbasis Konstruktivis menggunakan ICT di SD jurnal aksioma volume II tahun 2012
- Isjoni, Ismail, dan Mahmud. 2008. ICT Untuk Sekolah Unggul. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Surtino c. 2003 “The Comic of Clamat, The Use of Comic as a Linguistic Mediator (Prosiding Internasional UNIPA)
- Hadi Syaipul (2008) “Pembelajaran penjumlahan dan pengurangan pecahan dengan menggunakan media komik pada siswa kelas VII SD Muhammadiyah 08 Malang, simposium nasional penelitian pendidikan Jakarta
- Kertajaya., 1999. Relational Understanding and Instrumental Understanding. In character Teaching, No. 77 Mulyana, E. 2004. Kurikulum Berbasis Kompetensi, Bandung; PT. Remaja Rosdakarya.
- Samsudi. 2009. Disain Penelitian Pendidikan. Semarang : UNNES PRESS.
- Schramm, 1984. Media Besar Media Kecil, Alat dan Teknologi untuk Pengajaran, Seri Pustaka Teknologi Pendidikan No. 5. IKIP Semarang.
- Syadely, M. 2003. Psikologi Belajar. Semarang : Laboratorium Komputer Pasca Sarjana UNNES.
- Plomp. 1978. Characteristic building of Constructivist Learning and Teaching. <http://www.stemnet.nf.ca> (26/11/2009).
- Tiedth, W.S. 2004. Psikologi Pengajaran. Yogyakarta : Media Abadi.
- Titik haryati (2012) “ pengembangan bahan ajar IPS SD dengan media komik” jurnal ilmu pendidikan volume 3 IKIP PGRI Semarang
- Trimo, A. Dkk. 2011. Implementasi Pembelajaran pendidikan karakter dengan Media E-Learning Materi Ruang Dimensi Tiga Kelas VII Semester II SD Walisongo Semarang. Semarang : Universitas Terbuka.