
PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR SEBAGAI MEDIA UNTUK PEMBELAJARAN PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER

Shanny Phopy Thorita
Program Magister Pendidikan Dasar, Universitas Jambi, Indonesia
shannyphopy@gmail.com
Correspondence author : shannyphopy@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan buku cerita bergambar sebagai media untuk pembelajaran penguatan pendidikan karakter. Penelitian yang dilakukan oleh penulis merupakan penelitian pengembangan buku cerita bergambar sebagai media bantu untuk siswa dalam pembelajaran penguatan pendidikan karakter. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *research and development*. Hal itu dikarenakan penelitian ini akan menghasilkan perangkat pembelajaran berupa media pembelajaran yang akan diuji validitas, dan kepraktisan. Validasi dilakukan oleh seorang ahli media, ahli materi. Skor rata-rata yang diperoleh dari hasil validasi media 4,23 dengan kategori sangat valid, validasi materi 4,22 dengan kategori sangat valid, respon guru 98% dengan kategori sangat praktis, sehingga layak digunakan pada tahap uji coba.

Kata kunci: Cerita bergambar, Pendidikan karakter

DEVELOPMENT OF PICTURE STORY BOOK AS A MEDIA FOR STRENGTHENING EDUCATIONAL LEARNING CHARACTER

ABSTRACT

The purpose of this research is to produce picture story books as a medium for learning to strengthen character education. The research conducted by the author is a research on the development of picture story books as a medium of assistance for students in learning the strengthening of character education. This research is development research or research and development. That is because this research will produce learning devices in the form of learning media that will be tested for validity, and practicality. Validation is done by a media expert, a material expert. The average score obtained from the media validation result of 4.23 with a very valid category, material validation 4.22 with a very valid category, 98% teacher response with a very practical category, so it is worth using at the trial stage.

Keywords: Pictorial stories, Character education

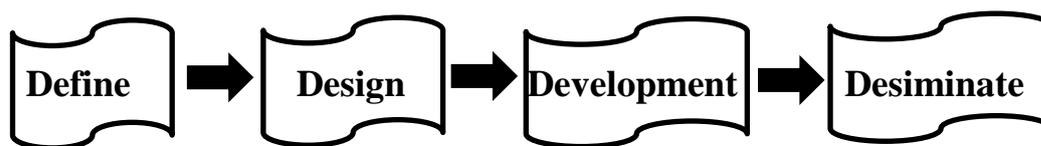
PENDAHULUAN

Tujuan penelitian pengembangan ini yang ingin dicapai adalah menghasilkan buku cerita bergambar sebagai media untuk pembelajaran penguatan pendidikan karakter di kelas IV SD dan mengetahui kevalidan produk buku cerita bergambar sebagai media untuk pembelajaran penguatan pendidikan karakter di kelas IV SD serta

mengetahui kepraktisan produk buku cerita bergambar sebagai media untuk pembelajaran penguatan Pendidikan karakter di kelas IV SD.

Penelitian merupakan kegiatan yang dilakukan menurut kaidah dan metode ilmiah secara sistematis untuk memperoleh informasi, data dan keterangan yang berkaitan dengan pemahaman dan pembuktian kebenaran atau ketidakbenaran suatu asumsi atau hipotesis di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi serta menarik kesimpulan ilmiah bagi keperluan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sugiyono (2019) menjelaskan bahwa “perancangan dan penelitian pengembangan merupakan metode untuk mengembangkan produk baru, model, prosedur, teknik dan alat-alat yang didasarkan pada metode dan analisis dari permasalahan yang spesifik”. Selanjutnya Borg and Gall (Sugiyono, 2019) menyatakan bahwa “penelitian dan pengembangan merupakan proses atau metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk”.

Model pengembangan 4-D merupakan model perangkat pengajaran yang disarankan oleh Thiagarajan dan Semmel yang terdiri dari 4 (empat) tahap pengembangan, yaitu *define*, *design*, *development*, and *disseminate*. Thiagarajan dalam Trianto (2014) mengemukakan bahwa langkah-langkah penelitian dan pengembangan 4-D dapat digambarkan seperti pada gambar berikut:



Gambar 1 Bagan Pengembangan Model 4-D (Trianto, 2014)

Berdasarkan gambar 1 tersebut, maka dapat diberikan penjelasan dari setiap tahap pengembangan 4-D, yaitu:

- Define* (Pendefinisian), berisi kegiatan untuk menetapkan produk apa yang akan dikembangkan, serta spesifikasinya. Tahap ini merupakan kegiatan analisis kebutuhan, yang dilakukan melalui penelitian dan studi literatur.
- Design* (Perancangan), berisi kegiatan untuk membuat rancangan terhadap produk yang telah ditetapkan.
- Development* (Pengembangan), berisi kegiatan membuat rancangan menjadi produk dan menguji validitas produk secara berulang-ulang sampai dihasilkan produk sesuai dengan spesifikasi yang ditetapkan.
- Disseminate* (Diseminasi), berisi kegiatan menyebarluaskan produk yang telah teruji untuk dimanfaatkan orang lain.

Menurut Asyhar (2010), “Secara etimologi, kata media berasal dari Bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar”. Arti tersebut dijelaskan oleh Bovee dalam Asyhar (2010) sebagai, “Perantara pesan dan informasi dari pengirim pesan (*sender*) kepada penerima pesan (*receiver*). Dari hal ini media dimaknai sebagai sebuah alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan.

Media adalah alat untuk menyampaikan pesan, sedangkan pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi dalam pembelajaran antara pelajar, pengajar serta

bahan ajar. Banyak pengertian media yang dikemukakan para ahli, diantaranya adalah Gagne dan Briggs dalam Arsyad (2010) menyatakan bahwa, “Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran”. Munadi (2013) juga menyatakan bahwa, “Media adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerima dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif”.

Media yang dikembangkan sendiri oleh guru dapat menghindari ketidaktepatan karena dirancang sesuai dengan kebutuhan, potensi sumber daya dan kondisi lingkungan masing-masing. Menurut Asyhar (2010), pengembangan media pembelajaran merupakan kegiatan yang terintegrasi dalam penyusunan dokumen pembelajaran lainnya, seperti kurikulum, silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), dan lain-lain. Artinya, setelah dokumen-dokumen pembelajaran tersebut siap disusun, dilanjutkan dengan pengadaan/ penyiapan media pembelajaran sebagai sumber belajar dan alat bantu dalam proses pembelajaran.

Buku cerita bergambar merupakan salah satu media komunikasi berupa buku berjilid yang berisi informasi dan pengetahuan yang menyajikan suatu karangan, kisah maupun dongeng yang dilengkapi dengan gambar-gambar untuk memperjelas teks dan untuk membantu proses pemahaman terhadap objek yang ada di dalam sebuah cerita. Hasanuddin (2015) menyatakan bahwa “Cerita merupakan sesuatu yang direka melalui imajinasi dan dapat terlepas dari realita”. Toha (2010) berpendapat bahwa “Buku cerita adalah buku yang menyuguhkan cerita dengan menggunakan gambar”.

Adanya buku bergambar yang baik, peserta didik dapat terbantu dalam proses memahami dan memperkaya pengalaman dari cerita. Melalui buku cerita bergambar, diharapkan peserta didik dapat menerima informasi dengan mudah dan dapat mendeskripsikan cerita yang akan disampaikan. Apabila peserta didik membaca karya sastra termasuk cerita, maka dapat membantu perkembangan kognitif, Bahasa, social dan budayanya. Buku cerita bergambar dapat digunakan untuk membantu peserta didik mengenal lingkungan dan situasi yang berbeda dengan lingkungan mereka.

Buku cerita bergambar mempunyai beberapa jenis dan karakteristik. McElmeel (2002) jenis-jenis buku cerita bergambar adalah sebagai berikut:

a. Fiksi

Buku fiksi adalah buku yang menceritakan khayalan, rekaan, atau sesuatu yang tidak ada dan tidak terjadi sungguh-sungguh. Kategori yang termasuk dalam fiksi adalah cerita hewan, misteri, humor, dan cerita fantasi yang dibuat penulis sesuai imajinasinya.

b. Historis

Buku historis adalah buku yang mendasarkan diri pada suatu fakta atau kenyataan di masa lalu. Buku ini meliputi kejadian sebenarnya, tempat, atau karakter yang merupakan bagian dari sejarah.

c. Informasi

Buku informasi adalah buku-buku yang memberikan informasi faktual. Buku informasi menyampaikan fakta dan data apa adanya, yang berguna untuk menambah keterampilan, wawasan, dan juga bekal teoritis dalam batas tertentu bagi anak.

d. Biografi

Biografi adalah kisah atau keterangan tentang seseorang mulai kelahirannya hingga kematiannya jika sudah meninggal.

e. Cerita Rakyat

Cerita rakyat adalah merupakan cerita atau kisah yang bersumber dari masyarakat serta tumbuh dan berkembang dalam masyarakat di masa lampau.

f. Kisah Nyata

Kisah nyata adalah kisah yang berfokus pada peristiwa yang sebenarnya dari sebuah situasi atau peristiwa.

Terdapat beberapa karakteristik buku cerita bergambar menurut Sutherland (Faizah 2009) antara lainnya adalah:

1. buku cerita bergambar bersifat ringkas dan langsung
2. buku cerita bergambar berisi konsep-konsep yang berseri
3. konsep yang ditulis dapat dipahami oleh anak-anak
4. gaya penulisannya sederhana
5. terdapat ilustrasi yang melengkapi teks

Menurut Zubaedi (2011) Pendidikan karakter adalah usaha yang dilakukan secara sengaja dari seluruh dimensi kehidupan sekolah untuk membantu pengembangan karakter dengan optimal. Hal ini dalam mendukung perkembangan karakter peserta didik harus melibatkan seluruh komponen di sekolah yaitu dari aspek isi kurikulum, proses pembelajaran, kualitas hubungan, penanganan mata pelajaran, pelaksanaan aktivitas kokurikuler, serta etos seluruh lingkungan sekolah.

Pendidikan karakter menurut David Elkind dan Freddy Sweet Ph. D. dalam Zubaedi (2011) yaitu usaha sengaja (sadar) untuk membantu manusia memahami, peduli tentang, dan melaksanakan nilai-nilai etika inti. Ketika kita berpikir tentang jenis karakter yang kita inginkan bagi anak-anak, maka jelas bahwa kita mengharapkan mereka mampu menilai apakah kebenaran, dan kemudian mengerjakan apa yang diyakini sebagai kebenaran, bahkan ketika menghadapi tekanan dari luar dan dari dalam diri sendiri.

Pendidikan karakter menurut Williams dan Schnaps dalam Zubaedi (2011) yaitu merupakan berbagai usaha yang dilakukan oleh para personel sekolah, bahkan yang dilakukan bersama-sama dengan orang tua dan anggota masyarakat, untuk membantu anak-anak dan remaja agar menjadi atau memiliki sifat peduli, berpendirian, dan bertanggung jawab.

Menurut Lickona (2016) pendidikan karakter adalah pendidikan nilai atau karakter yang terdiri dari nilai *operatif*, dan nilai dalam tindakan. Setiap orang berproses dalam karakternya, seiring suatu nilai menjadi suatu kebaikan, suatu disposisi batin yang dapat diandalkan untuk menanggapi situasi dengan cara yang menurut moral itu baik. Karakter demikian memiliki tiga bagian yang saling berhubungan yaitu pengetahuan moral, perasaan moral dan perilaku moral. Karakter yang baik terdiri dari mengetahui hal yang baik, menginginkan hal yang baik, dan melakukan hal yang baik kebiasaan dalam cara berpikir, kebiasaan dalam hati, dan kebiasaan dalam tindakan.

Menurut Ratna Megawangi (2009) pendidikan karakter adalah metode pendidikan moral yang secara eksplisit memakai standar baik dan buruk yang sifatnya universal. Dalam pendidikan karakter selalu ada nilai-nilai yang ingin ditanamkan kepada peserta didik dan nilai-nilai ini dituangkan ke dalam kurikulum dan kegiatan peserta didik di sekolah.

Menurut Doni Koesoema (2012) pendidikan karakter adalah usaha sadar manusia untuk mengembangkan keseluruhan dinamika relasional antarpribadi dengan berbagai macam dimensi, baik dari dalam maupun dari luar dirinya, agar pribadi itu

semakin dapat menghayati kebebasannya sehingga dia dapat semakin bertanggung jawab atas pertumbuhan dirinya sendiri sebagai pribadi dan perkembangan orang lain dalam hidup mereka berdasarkan nilai-nilai moral yang menghargai kemartabatan manusia.

Sebuah program nasional pendidikan karakter di Amerika Serikat (Koesoema 2012) yaitu *Character Education Partnership* (CEP) mendefinisikan pendidikan karakter adalah sebuah gerakan nasional untuk mengembangkan sekolah-sekolah agar dapat menumbuhkan dan memelihara nilai-nilai etis, tanggung jawab dan kemauan untuk merawat satu sama lain dalam diri anak-anak muda, melalui keteladanan dan pengajaran tentang karakter yang baik, dengan cara memberikan penekanan pada nilai-nilai universal yang diterima oleh semua. Gerakan ini merupakan usaha-usaha dari sekolah, distrik, dan Negara bagian yang sifatnya intensional dan proaktif untuk menanamkan dalam diri para siswa nilai-nilai moral inti, seperti perhatian dan perawatan; kejujuran; keadilan; tanggung jawab; dan rasa hormat terhadap diri dan orang lain.

Raka, dkk (2011) berpendapat bahwa pendidikan karakter adalah konsep dan keyakinan tentang kebajikan menjadikan manusia berbeda dari makhluk lain di muka bumi ini. Kebajikan mewujudkan dalam karakter baik. Tanpa karakter baik, manusia kehilangan segala-galanya, termasuk kehilangan kemanusiaannya. Pendidikan yang berorientasi pembangunan karakter sangat diperlukan dalam rangka mengembangkan dan menguatkan sifat mulia kemanusiaan agar manusia yang sering mengaku sebagai makhluk tertinggi di muka ini tidak terpeleset jatuh menjadi makhluk yang tidak manusiawi.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *research and development*. Hal itu dikarenakan penelitian ini akan menghasilkan perangkat pembelajaran berupa media pembelajaran yang akan diuji validitas, dan kepraktisan. Pengembangan produk dalam pembelajaran merupakan serangkaian proses yang dilakukan untuk menghasilkan suatu produk pembelajaran berdasarkan teori pengembangan yang telah diawali dengan analisis dilanjutkan dengan pengembangan produk, kemudian produk dievaluasi dan diakhiri dengan revisi dan penyebaran produk.

Tujuan penelitian pengembangan ini yaitu untuk mengembangkan dan menghasilkan media pembelajaran Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) untuk peserta didik kelas IV SD. untuk menghasilkan media pembelajaran tersebut, maka model pengembangan yang digunakan adalah model prosedural. Model prosedural (sesuai) yaitu menggariskan Langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk. Pengembangan ini menggunakan model 4-D (*Define, Design, Development, Disseminate*) yang dimodifikasi dari model pengembangan Thiagarajan (Sugiyono 2017).

Jenis data yang diambil dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Pada tahap validasi produk, data yang diperoleh merupakan data kualitatif berupa tanggapan dan komentar hasil wawancara peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran tersebut serta masukan, kritik dan saran validator dan guru dalam perbaikan buku cerita bergambar. Selanjutnya data kuantitatif yang diperoleh dari pernyataan dalam memberikan penilaian produk media pada saat validasi oleh validator media, materi dan bahasa, serta penilaian angket respon guru.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini menghasilkan produk yang berupa buku cerita bergambar sebagai media pembelajaran penguatan Pendidikan karakter di kelas IV SD yang meliputi tingkat kevalidan dan kepraktisan. Media pembelajaran ini terdiri dari *cover*, isi buku dan penutup (untuk dibahas, langkah-langkah kecil dan daftar rujukan).

Pengembangan buku cerita bergambar sebagai media pembelajaran penguatan Pendidikan karakter di kelas IV SD ini menggunakan tahapan model 4-D. Model pengembangan 4-D terdiri dari empat tahap, yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), dan tahap penyebaran (*disseminate*). Proses penelitian yang telah dilakukan menunjukkan prosedur pengembangan buku cerita bergambar berbasis kerja sama untuk media pembelajaran penguatan pendidikan karakter di kelas IV SD. Adapun prosedur pengembangan media telah dilakukan yaitu sebagai berikut:

Pada tahap ini, buku cerita bergambar dirancang dengan membuat landasan media yaitu pertama merancang isi cerita yang dijadikan dasar utama sebelum membuat sketsa gambar dan sebagainya. Setelah isi cerita telah dirancang peneliti mulai membuat sketsa gambar, gambar dilukis dengan menggunakan kertas HVS A4, pensil 2B, penghapus, spidol warna dan krayon.

Pada tahap pengembangan buku cerita bergambar dilakukan validasi yaitu validasi media, materi dan bahasa serta diikuti dengan revisi produk. Tahap desain terakhir adalah pengulangan dan evaluasi dilakukan sebelum dan setelah produk di gunakan dilapangan. Validasi bertujuan untuk mengukur kelayakan produk yang telah di buat. Penilaian validasi menentukan media sudah dapat digunakan atau belum. Saran yang diberikan oleh validator media dan validator materi dan bahasa menjadi tolak ukur dalam melakukan revisi. Tujuan dilakukannya revisi adalah untuk perbaikan terhadap produk yang sedang dikembangkan. Selanjutnya, media yang valid sudah dapat dilakukan uji coba produk untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk. Hasil yang diharapkan yaitu buku cerita bergambar yang valid dan praktis.

Angket validasi ini menggunakan sikap pernyataan positif dengan skor yang diberikan yaitu skor 5 sangat valid, skor 4 valid, skor 3 cukup valid, skor 2 tidak valid, dan skor 1 sangat tidak valid. Validasi oleh validator media dilakukan sebanyak dua kali sehingga diperoleh sebuah media yang layak diuji cobakan.

Berdasarkan analisis data angket diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa yang perlu diperbaiki adalah penulisan kata yaitu penulisan kata yang tidak baku, tidak adanya nomor halaman, font yang digunakan masih kurang konsisten maka penataan media terkesan sangat acak, kurangnya menghadirkan ilustrasi yang berwarna sehingga di beberapa halaman gambarnya kurang maksimal, penyanyian yang warna yang masih kurang khususnya cover media, font yang digunakan masih kurang konsisten dan sesuai dengan karakteristik anak-anak, dan judul cerita yang tidak ada.

Dari validasi pertama media yang telah dibuat oleh peneliti mendapat skor 3 dengan kategori tingkat validasi “cukup valid” yang terbukti dari hasil angket dengan menggunakan skala likert, sesuai dengan Tabel 3.6. Meski media telah dinyatakan cukup valid oleh validator media, namun tetap saja media tersebut belum layak untuk diuji cobakan karena masih ada beberapa indikator yang masih belum memenuhi kevalidan maka harus diperbaiki dan direvisi terlebih dahulu. Untuk memperoleh hasil yang lebih maksimal peneliti melakukan revisi berdasarkan saran yang diberikan oleh validator.

Berdasarkan rekapitulasi maka hasil validasi media dapat dilihat pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1 Rekapitulasi Validasi Media

Tahapan Validasi	Skor	Kategori
Validasi I	3	Cukup Valid
Validasi II	4,23	Sangat Valid

Berdasarkan uraian rekapitulasi validasi media diatas diperoleh hasil validasi pertama dengan skor 3 dengan kategori kriteria cukup valid. Namun, kevalidan harus diperbaiki dan direvisi terlebih dahulu. Untuk memperoleh hasil yang lebih maksimal peneliti melakukan revisi berdasarkan berdasarkan saran yang diberikan oleh validator. Selanjutnya hasil validasi yang kedua dengan skor 4,23 dengan kategori sangat valid dan siap untuk diuji coba tanpa revisi.

Validasi selanjutnya adalah validasi materi dengan validator. Validasi materi di ruang Dosen Kampus Pasar Pascasarjana Universitas Jambi. Hal yang dinilai adalah kesesuaian materi dengan cerita bergambar yang ditampilkan dalam buku cerita bergambar serta kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran. Validasi materi dilakukan dalam satu tahap.

Tabel 2 Hasil Validasi Validator Materi

No	Aspek yang dinilai	Skor	Komentar
1	Kelengkapan materi	4	Baik
2	Keluasan materi	4	Baik
3	Keakuratan materi	4	Baik
4	Materi pendukung pembelajaran	3	Cukup Baik
5	Penyajian pembelajaran	5	Sangat Baik
6	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik	5	Sangat Baik
7	Kekomunikatifan	5	Sangat Baik
8	Keruntunan dan keterpaduan alur piker	4	Baik
9	Desain isi	4	Baik
Total Skor		38	
Jumlah rata-rata skor hasil validasi		4,22	
Kategori		Sangat Valid	

Hasil penilaian validator materi mendapatkan skor 4,22 dengan kategori tingkat validasi “sangat valid”. Penilaian dan saran validator materi tersebut menjadi dasar bahwa materi sudah valid dan layak diuji cobakan tanpa revisi.

Setelah dilakukan validasi kemudian dilakukan uji coba lapangan untuk mengetahui hasil penerapan buku cerita bergambar dalam pembelajaran penguatan pendidikan karakter di kelas. Uji coba dilakukan hanya sebatas uji coba kelompok kecil yaitu sebanyak 6 orang peserta didik kelas IV dengan kemampuan yang berbeda-beda, dalam hal ini uji coba dilakukan untuk melihat apakah produk sudah praktis atau masih di butuhkan revisi.

Subjek uji coba kelompok kecil yaitu 6 orang peserta didik kelas IV SDK Bina Kasih Kota Jambi dengan kemampuan yang berbeda-beda. Peserta didik diminta mengamati buku cerita bergambar yang telah di kembangkan, pengembang memberikan buku cerita kepada peserta didik. Pada masa pandemi Covid-19 ini dengan keamanan

kesehatan peserta didik buku cerita dikemas menjadi pdf dan dikirimkan ke grup *WhatsApp* peserta didik yang telah dibuat untuk uji coba buku cerita bergambar kemudian peserta didik di minta untuk membaca buku cerita tersebut. Setelah peserta didik membaca buku cerita bergambar tersebut pada tanggal 28 Mei 2021 peserta didik dan guru melakukan tanya jawab yang berkaitan dengan isi buku, guru mengulas kembali tentang isi buku tujuannya agar peserta didik mudah memahami materi yang terkandung di dalam buku cerita tersebut secara *online* dengan *zoom meeting*.

Setelah dilakukan uji coba kelompok kecil, pengembang memberikan angket respon kepada peserta didik yang telah menggunakan buku cerita bergambar tersebut untuk mengisinya dengan menggunakan *Google Form*. Dari hasil pengisian angket tersebut yang dilakukan peneliti dengan peserta didik dapat diketahui respon peserta didik terhadap buku cerita bergambar yang dikembangkan dengan pencapaian skor 90% dengan kategori “sangat praktis.” Berdasarkan angket respon peserta didik terhadap buku cerita bergambar semua peserta didik menyukai buku cerita bergambar yang sedang mereka pelajari tersebut.

Pada tahap pengembangan buku cerita bergambar berbasis kerja sama untuk pembelajaran penguatan pendidikan karakter di kelas IV SD, peneliti juga meminta respon guru kelas IV SDK Bina Kasih Kota Jambi terhadap media yang telah dibuat. Pada tahap ini, peneliti memberikan angket kepada guru kelas IV untuk meminta respon dan saran terhadap buku cerita bergambar setelah penggunaan produk pada proses pembelajaran. Pengisian angket oleh guru bertujuan untuk menilai kepraktisan produk yang dikembangkan.

Hasil yang diperoleh dari respon guru tersebut mengenai buku cerita bergambar adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Angket Respon Guru

No	Kriteria	Skor
1	Tampilan buku cerita bergambar menarik perhatian peserta didik	5
2	Buku cerita bergambar memiliki warna yang menarik	4
3	Materi pembelajaran pada buku cerita bergambar memiliki keterkaitan dengan kehidupan sehari-hari	5
4	Buku cerita bergambar sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar	5
5	Media praktis saat digunakan oleh peserta didik	5
6	Buku cerita bergambar membantu guru menyampaikan materi kepada peserta didik	5
7	Buku cerita bergambar mudah dalam penggunaannya	5
8	Peserta didik sangat menyukai buku cerita bergambar yang memiliki banyak gambar	5
9	Ukuran buku sesuai dengan karakteristik peserta didik	5
10	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh peserta didik	5
Total		49
Persentase		98%
Kategori		Sangat Praktis

Pada pengisian angket guru meberikan komentar atau saran secara umum terhadap buku cerita bergambar yang dikembangkan yaitu buku cerita bergambar sangat

menarik untuk dibaca dan baik digunakan untuk proses pembelajaran sebagai media pendukung lainnya, selain itu juga peserta didik terlihat senang ketika membaca buku cerita bergambar, buku cerita bergambar sangat sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas tinggi, selanjutnya saran dari guru ada baiknya buku cerita bergambar ini dibuatkan serial–serial yang mempunyai pembelajaran berbasis karakter lainnya sesuai dengan lima nilai penguatan pendidikan karakter.

Berdasarkan Tabel 3 dapat diketahui respon guru terhadap media yang dikembangkan dengan pencapaian skor 98% dengan kategori “sangat praktis.” Berdasarkan angket respon guru terhadap buku cerita bergambar, maka media layak digunakan sebagai media pembelajaran. Proses uji coba terbatas yang telah dilakukan menunjukkan tingkat kepraktisan produk pengembangan buku cerita bergambar berbasis kerja sama untuk pembelajaran penguatan pendidikan karakter. Dalam hal ini telah dilakukan penilaian kepraktisan oleh guru dan peserta didik. Dengan demikian, buku cerita bergambar sudah valid dan praktis.

Berdasarkan nilai yang diperoleh pada saat uji validasi dan uji coba produk, media ini termasuk media yang valid dan praktis digunakan oleh peserta didik dengan hasil perolehan dari validator media yaitu 4,23 dengan kategori sangat valid, validator materi 4,22 dengan kategori sangat valid, angket respon guru dengan tingkat kepraktisan 98% kategori sangat praktis dan respon peserta didik terhadap media sangat baik. Apabila media belum dilakukan tahap penilaian atau validasi, maka media belum dapat digunakan pada pembelajaran.

Media harus memiliki kriteria – kriteria tertentu agar tergolong kedalam media yang layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Asyar (2012) menjelaskan kriteria media pembelajaran yang baik dalam proses pemilihan media adalah jelas dan rapi; bersih dan menarik; cocok dan tepat sasaran; relevan dengan topik yang diajarkan; sesuai dengan tujuan pembelajaran; praktis, luwes dan tahan; berkualitas baik; dan ukurannya sesuai dengan lingkungan belajar.

Buku cerita bergambar sebagai media pembelajaran membaca ini telah melalui tahap revisi sebelum dilakukan uji coba lapangan. Revisi berguna untuk perbaikan agar sesuatu yang dikembangkan menjadi lebih baik dan menuju kesempurnaan. Revisi pada buku cerita bergambar ini terletak pada pewarnaan, *font* atau tulisan, *cover* dan gambar yang kurang banyak. Tujuan revisi ini agar buku cerita yang dibuat dapat terbaca oleh peserta didik dan menarik perhatian peserta didik untuk membaca.

Setelah produk direvisi dan dinyatakan valid oleh validator, maka media dapat di uji cobakan. Uji coba produk dilakukan hanya sebatas uji coba kelompok kecil. Uji coba kelompok kecil dilakukan untuk melihat keterbacaan produk yang dikembangkan. Tujuan dari uji coba lapangan adalah untuk mengetahui tingkat kepraktisan media. Rifai (Sukardi, 2009) menyatakan bahwa pertimbangan kepraktisan dapat dilihat dalam aspek kemudahan penggunaan, dapat digunakan sewaktu – waktu, waktu singkat, cepat, sebagai pengganti atau variasi serta biaya murah jika hendak menggunakannya. Pada hasil penelitian telah disebutkan bahwa hasil uji coba lapangan adalah untuk menilai kepraktisan media. Hal itu berdasarkan hasil wawancara dan angket respon siswa dan angket respon guru setelah menggunakan buku cerita bergambar dalam proses pembelajaran. Berdasarkan penjelasan Asyar yang berkaitan dengan kriteria media pembelajaran yang baik, terdapat salah satu kriteria yaitu praktis, luwes, dan tahan. Jika buku cerita bergambar yang dikembangkan ini tidak memiliki kriteria praktis, luwes,

dan tahan, maka buku cerita bergambar tidak termasuk ke dalam kriteria media pembelajaran yang baik.

Berdasarkan uraian tersebut buku cerita bergambar sebagai media pembelajaran penguatan pendidikan karakter di kelas IV SD dinyatakan valid, dan praktis. Hal tersebut dapat ditunjukkan pada penilaian yang diberikan terhadap buku cerita bergambar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan buku cerita bergambar sebagai media pembelajaran penguatan pendidikan karakter untuk kelas IV SD yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan buku cerita bergambar sebagai media pembelajaran penguatan pendidikan karakter menggunakan model pengembangan 4-D, yaitu pendefinisian (*Define*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), dan penyebaran (*Dessiminate*). Hasil pengembangan buku cerita bergambar adalah berbentuk *hard copy* dengan ukuran kerta A4 di tulis dengan jumlah halaman 16 dan dibuat menggunakan program *corel draw* dan *photoshop*. Tingkat kevalidan buku cerita bergambar berbasis pendidikan karakter yang diperoleh dari validator media yaitu 4,23 dengan kategori sangat valid dan validator materi yaitu 4,22 dengan kategori sangat valid. Tingkat kepraktisan buku cerita bergambar sebagai media pembelajaran penguatan pendidikan karakter di peroleh dari angket respon guru dengan tingkat kepraktisan 98% kategori sangat praktis dan respon peserta didik dari hasil wawancara dan angket respon dinyatakan bahwa media sangat menarik dan praktis pada saat digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, I. (2017). Peran Fasilitator Guru dalam Penguatan Pendidikan Karakter (PPK). *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 31(2), 106-119.
- Albertus, Doni Koesoema (2010): *Pendidikan Karakter: Strategi Mendidik Anak di Zaman Global*, Jakarta: Grasindo.
- Albertus, Doni Koesoema (2012): *Pendidikan Karakter: Utuh dan Menyeluruh*, Yogyakarta: Kanisius.
- Allen, K. Eileen dan Lynn R. Marotz (2017): *Profil Perkembangan Anak: Prakelahiran Hingga Usia 12 Tahun*, Jakarta: Indeks.
- Anitah W., Sri, DKK (2017): *Strategi Pembelajaran di SD*, Banten: Universitas Terbuka.
- Arsyad, Azhar. (2014): *Media Pembelajaran*, Jakarta: Grafindo Persada.
- Asyhar, R. (2012): *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Referensi.
- Dalyono, B., & Lestariningsih, E. D. (2016). Implementasi penguatan pendidikan karakter di sekolah. *Bangun Rekaprima: Majalah Ilmiah Pengembangan Rekayasa, Sosial dan Humaniora*, 3(2, Oktober), 33-42.
- Darmayanti, S. E., & Wibowo, U. B. (2014). Evaluasi program pendidikan karakter di sekolah dasar Kabupaten Kulon Progo. *Jurnal Prima Edukasia*, 2(2), 223-234.
- Emzir (2017): *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif dan Kualitatif*, Depok: PT. RajaGrafindo Persada.
- Gredler, Margaret E. (2013): *Learning and Instruction: Teori dan Aplikasi*, Jakarta: Kencana.

- Gunarsa, Prof. Dr. Singgih D. dan Dra. Yulia Singgih D. Gunarsa (2008): *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, Jakarta: PT. BPK Gunung Mulia.
- Hurlock, Elizabeth B. (2008): *Perkembangan Anak Jilid 1*, Jakarta: PT. Gelora Aksara Pratama.
- Lickona, Thomas (2016): *Mendidik untuk Membentuk Karakter: Bagaimana Sekolah Dapat Mengajarkan Sikap Hormat dan Tanggung Jawab*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Maisaro, A., Wiyono, B. B., & Arifin, I. (2018). Manajemen program penguatan pendidikan karakter di sekolah dasar. *JAMP: Jurnal Administrasi dan Manajemen Pendidikan*, 1(3), 302-312.
- Megawangi, R. (2010). Pengembangan program pendidikan karakter di sekolah: pengalaman sekolah karakter. *Jakarta: Indonesia Heritage Foundation (IHF)*.
- Megawangi, Ratna (2009): *Pendidikan Karakter: Solusi Yang Tepat Untuk Membangun Bangsa*, Bogor: Indonesia Heritage Foundation.
- Mulyatiningsih, E. (2011). Analisis Model-Model Pendidikan Karakter Untuk Usia Anak-Anak, Remaja Dan Dewasa. *Yogyakarta: UNY*, dari http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/penelitian/Dra-Endang-Mulyatiningsih,-M.Pd./13B_Analisis-Model-Pendidikan-karakter.pdf, diakses pada, 8.
- Niron, M. D., Budiningsih, C. A., & Pujiriyanto, P. (2013). Rujukan integratif dalam pelaksanaan pendidikan karakter di sekolah dasar. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 43(1).
- Ostroff, Wendy L. (2013): *Memahami Cara Anak-Anak Belajar: Membawa Ilmu Perkembangan Anak ke Dalam Kelas*, Jakarta: PT. Indeks.
- Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 87 Tahun 2017 Tentang: Penguatan Pendidikan Karakter, Jakarta.
- Raka, Gede, DKK (2011): *Pendidikan Karakter di Sekolah: Dari Gagasan ke Tindakan*, Jakarta: PT. Alex Media Komputindo.
- Ruyadi, Y., & Si, M. (2010, November). Model pendidikan karakter berbasis kearifan budaya lokal: penelitian terhadap masyarakat adat Kampung Benda Kerep, Cirebon, Provinsi Jawa Barat untuk pengembangan pendidikan karakter di sekolah. In *Proceedings of The 4th International Conference on Teacher Education* (pp. 577-595).
- Sadiman, Arief S. DKK (2007): *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Sugiyono (2017): *Metode Penelitian Kebijakan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R & D dan Penelitian Evaluasi*, Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono (2019): *Metode Penelitian dan Pengembangan*, Bandung: Alfabeta.
- Suhana, Drs. Cucu, M. M. Pd. (2014): *Konsep Strategi Pembelajaran (Edisi Revisi)*, Bandung: PT. Refika Aditama.
- Sumantri, Mulyani (2017): *Perkembangan Peserta Didik*, Banten: Universitas Terbuka.
- Tim PPK Kemendikbid (2017): *Konsep dan Pedoman: Penguatan Pendidikan Karakter*, Jakarta: Pusat Analisis dan Sinkronisasi Kebijakan Sekretariat Jenderal Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Yao Tung, Dr. Khoe, M.SC.Ed, M.Ed. (2015): *Pembelajaran dan Perkembangan Belajar*, Jakarta: PT. Indeks.
- Zubaedi (2012): *Desain Pendidikan Karakter: Konsepsi dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan*, Jakarta: Kencana.