

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER
MATERI MENGENAL NILAI KELOMPOK PECAHAN UANG PADA SISWA
KELAS II SDN MANDARANREJO I KOTA PASURUAN**

SKRIPSI



oleh:
Achmad Fauzan Adhim
NIM 17140032

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN (FITK)
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
Juni, 2022**



**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER
MATERI MENGENAL NILAI KELOMPOK PECAHAN UANG PADA SISWA
KELAS II SDN MANDARANREJO I KOTA PASURUAN**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Malang untuk
Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana
Pendidikan Islam (S.Pd)



oleh:
Achmad Fauzan Adhim
NIM 17140032

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN (FITK)
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
Juni, 2022**

HALAMAN PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER
MATERI MENGENAL NILAI KELOMPOK PECAHAN UANG PADA SISWA
KELAS II SDN MANDARANREJO I KOTA PASURUAN

SKRIPSI

Oleh:

Achmad Fauzan Adhim

NIM. 17140032

Telah Diperiksa dan Disetujui untuk Diujikan Oleh Dosen

Pembimbing



Galih Puji Mulyoto, M.Pd NIP.
19880322201802011146

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)



Dr. Bintoro Widodo, M.Kes
NIP. 197604052008011018

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER MATERI MENGENAL NILAIKELOMPOK PECAHAN UANG PADA SISWA KELAS II SDN MANDARANREJO I KOTA PASURUAN

SKRIPSI

Disusun oleh Achmad Fauzan Adhim (17140032)

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal Juni 2022 dan dinyatakan
LULUS serta diterima sebagai salahsatu persyaratan untuk memperoleh gelar
Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia Ujian Tangan

Ketua Sidang
Nuril Nuzulia, M. Pd.I
NIP. 19900423201608012014
Sekretaris Sidang
Galih Puji Mulyoto, M.Pd
NIP. 19880322201802011146
Pembimbing
Galih Puji Mulyoto, M.Pd
NIP. 19880322201802011146
Penguji Utama
H.Ahmad Abtokhi, M. Pd
NIP. 1976110032003121004

Tanda

: 
: 
: 
: 

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN
Maulana Malik Ibrahim Malang



H. Nur Ali, M. Pd
NIP. 196504031998031002

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil 'alamin, puji syukur kehadiran Allah SWT yang senantiasa melimpahkan nikmat dan rahmatnya sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir dengan baik. Sholawat serta salam juga tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan para sahabatnya.

Karya skripsi ini penulis dedikasikan kepada:

Kedua Orang Tua

Djumanto dan Nur Mada yang selalu mendukung dan mendoakan saya serta menjadi motivasi dalam menjalani kehidupan dalam meraih cita-cita. Semoga Allah SWT senantiasa melindungi dan menyayangnya.

Saudara

Putri Ayu Anisatus Shalihah, M. Yasir Arafat, dan Siti Aisyah Lailatul W yang selalumenukung saya.

Dosen Pembimbing

Galih Puji Mulyoto, M.Pd yang telah rela meluangkan waktunya untuk membimbing dari awal sampai akhir penelitian dengan penuh ketulusan, kesabaran, dan selalu memotivasi sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.

MOTTO

“Kamu tidak harus menjadi hebat untuk memulai, tetapi kamu harus mulai untuk menjadi hebat.”

(Zig Ziglar)

HALAMAN NOTA DINAS PEMBIMBING

Galih Puji Mulyoto, M.Pd
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Achmad Fauzan Adhim Malang, 07 Juni 2022
Lampiran : 4 (empat) Ekslembar

Yang Terhormat,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Di Malang

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Sesudah melaksanakan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa, maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi tersebut di bawah:

Nama : Achmad Fauzan Adhim
NIM : 17140032
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan
Karakter Materi Mengenal Nilai Kelompok Pecahan Uang
Pada Siswa Kelas II SDN Mandaranrejo I Kota Pasuruan

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan dan diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Pembimbing,



Galih Puji Mulyoto, M.Pd

NIP. 19880322201802011146

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Achmad Fauzan Adhim

NIM : 17140032

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Materi Mengenal Nilai Kelompok Pecahan Uang Pada Siswa Kelas II SDN Mandaranrejo I Kota Pasuruan

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 7 Juni 2022

Yang membuat pernyataan



Achmad Fauzan Adhim

NIM. 17140032

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan karunian ya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Materi Mengenal Nilai Kelompok Pecahan Uang Pada Siswa Kelas II SDN Mandaranrejo I Kota Pasuruan” dengan lancar. Shalawat serta salam kami haturkan kepada Rasulullah SAW yang menjadi teladan bagi umat manusia. Rasul yang membawa umat Islam dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang. Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada pihak yang terlibat khususnya kepada:

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, M.A selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd selaku Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Bintoro Widodo, M.Kes selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Dr. Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd selaku dosen wali yang telah sabar dan tegas membimbing selama perkuliahan dari awal hingga akhir.
5. Galih Puji Mulyoto, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah sabar, tulus, dan ikhlas dalam membimbing, memberi arahan, dan masukan dari awal hingga akhir penelitian.
6. Semua dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah atas segala ilmu dan nasehat yang diberikan kepada penulis dan Sekretaris Jurusan PGMI Maryam Faizah, M.Pd.I atas arahan untuk memenuhi syarat kelulusan.
7. Kedua orang tua saya Djumanto dan Nur Mada yang senantiasa mendoakan dan memberi motivasi dalam menuntut ilmu.
8. Nuril Nuzula, M.Pd.I selaku validator ahli materi dan Wiku Aji Sugiri, M.Pd. selaku validator ahli media yang memberikan penilaian, kritik, dan saran terhadap produk yang dikembangkan penulis.
9. Seluruh keluarga besar PGMI UIN Maliki Malang khususnya kepada

mahasiswa PGMI angkatan 2017 atas segala kebersamaan dan kenangan yang tidak akan terlupakan.

10. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

PEDOMAN TRANSLITERASI

Pedoman transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا = a	ز = z	ق = q
ب = b	س = s	ك = k
ت = t	ش = sy	ل = l
ث = ts	ص = sh	م = m
ج = j	ض = dl	ن = n
ح = <u>h</u>	ط = th	و = w
خ = kh	ظ = zh	ه = h
د = d	ع = ‘	ء = ,
ذ = dz	غ = gh	ي = y
ر = r	ف = f	

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang	= â
Vokal (i) panjang	= î
Vokal (u) panjang	= û

C. Vokal Diftong

أو = aw
أي = ay
أُو = °u
أَي = °y

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
NOTA DINAS PEMBIMBING	vi
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
ABSTRAK	xvii
ABSTRACT	xviii
ملخص	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Pengembangan	6
D. Manfaat Pengembangan	7
E. Asumsi Pengembangan	8

F. Ruang Lingkup Pengembangan	9
G. Spesifikasi Produk	9
H. Originalitas Penelitian	10
I. Definisi Operasional	14
J. Sistematika Pembahasan	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA	16
A. Pengertian Media Pembelajaran	16
B. Pengertian dan Manfaat Menggunakan Media Komik dalam Pembelajaran	18
C. Pendidikan Karakter	18
D. Karakter Tanggung Jawab	19
E. Kerangka Berfikir	20
BAB III METODE PENELITIAN	21
A. Jenis Penelitian dan Model Pengembangan.....	21
B. Prosedur Pengembangan	22
C. Uji Coba.....	25
D. Jenis Data	26
E. Instrumen Pengumpulan Data.....	27
F. Teknik Analisis Data	28
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	31
A. Hasil Pengembangan	31
B. Validitas Data Pengembangan	44
C. Angket Respon Ketertarikan Siswa.....	46
BAB V PEMBAHASAN	50
A. Kajian Produk yang Dikembangkan	48
B. Kesimpulan	54
C. Saran Pemanfaatan	56

DAFTAR PUSTAKA	57
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	20
Gambar 4.1	35
Gambar 4.2	35
Gambar 4.3	36
Gambar 4.4	36
Gambar 4.5	37
Gambar 4.6	37
Gambar 4.7	48
Gambar 4.8	48
Gambar 4.9	49
Gambar 4.10	49
Gambar 4.11	40
Gambar 4.12	40
Gambar 4.13	41
Gambar 4.14	41
Gambar 4.15	42
Gambar 4.16	42
Gambar 4.17	43

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	12
Tabel 3.1	29
Tabel 3.2	30

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian	61
Lampiran 2 Surat Validator Ahli Materi	62
Lampiran 3 Surat Validator Ahli Media	63
Lampiran 4 Instrumen Validasi Ahli Materi	64
Lampiran 5 Hasil Validasi Materi.....	66
Lampiran 6 Instrumen Validai Ahli Media	67
Lampiran 7 Hasil Validasi Media	68
Lampiran 8 Anket Respon Ketertarikan Siswa	69
Lampiran 9 Hasil Anket Respon Ketertarikan Siswa	70
Lampiran 10 Bukti Konsultasi Skripsi	71
Lampiran 11 Dokumentasi	73
Lampiran 12 Profil Sekolah.....	75
Lampiran 13 Daftar Riwayat Hidup.....	76

ABSTRAK

Adhim, Achmad Fauzan. 2022. *Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Materi Mengetahui Nilai Kelompok Pecahan Uang Pada Siswa Kelas II SDN Mandaranrejo I Kota Pasuruan*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi, Galih Puji Mulyoto, M.Pd.

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mendeskripsikan prosedur pengembangan media, mengetahui tingkat kevalidan, dan kemenarikan media sehingga diharapkan dapat membantu proses belajar siswa kelas II SDN Mandaranrejo I Kota Pasuruan dalam memahami materi Mengetahui Nilai Kelompok Pecahan Uang. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)* dengan menerapkan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate*) yang diadaptasi dari Robert Maribe Branch. Subjek penelitian ini adalah 10 siswa kelas II SDN Mandaranrejo I Kota Pasuruan. Teknik pengumpulandata pada penelitian ini yaitu menggunakan angket, tes, observasi, dan wawancara. Data dianalisis menggunakan teknik analisis kuantitatif dan kualitatif.

Hasil dari penelitian ini adalah berupa produk media pembelajaran komik. Adapun hasil validasi produk media memenuhi kriteria valid dengan nilai dari validator ahli materi sebesar 94,4% dan media dengan kriteria valid dari validator ahli media yaitu sebesar 87,8%. Selain itu, media komik juga dikategorikan sebagai media yang sangat menarik berdasarkan hasil angket respon siswa yaitu sebesar 100%.

Berdasarkan hasil validasi dan hasil uji coba di lapangan, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Pendidikan Karakter berisi materi Mengetahui Nilai Kelompok Pecahan Uang ini sangat valid dan sangat menarik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran tema 3 subtema 1 pembelajaran 3 di kelas II SDN Mandaranrejo I Kota Pasuruan.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Pendidikan Karakter, Pecahan Mata Uang

ABSTRACT

Adhim, Ahmad Fauzan. 2022. Development of Comic Media Based on Character Education Material Knowing the Value of Money Denominations for Class II Students at SDN Mandaranrejo I Pasuruan City. Thesis, Department of Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. Thesis Supervisor, Galih Puji Mulyoto, M.Pd.

This research aims to media development procedures, determine the level of validity, and the Allure of the media so that it is expected to help the learning process of 2nd grader students at SDN Mandaranrejo I Pasuruan in understanding the material on Knowing the Value of Money Denominations. This research uses Research and Development (R&D) research by applying the ADDIE development model (Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate) which was adapted from Robert Maribe Branch. The subjects of this study were 10 2nd grader students of SDN Mandaranrejo I Pasuruan. The data collection techniques in this study are using questionnaires, tests, observations, and interviews. Data were analyzed using quantitative and qualitative analysis techniques.

The results of this study are in the form of comic learning media products. The results of the validation of media products meet the valid criteria with a value of 94.4% from material expert validators and media with valid criteria from media expert validators, which is 87.8%. In addition, comic media is also categorized as a very interesting media based on the results of the student response questionnaire, which is 100%.

Based on the validation results and the results of field trials, it can be concluded that the learning media based on Character Education contains material on Knowing the Value of the Money Denomination Group is very valid/feasible and very interesting to be used as learning media for theme 3 sub-theme 1 learning 3 in class II SDN Mandaranrejo I Pasuruan.

Keywords: Development, Media Learning, Character Education, Currency Denominations

الملخص

عظيم وأحمد فوزان. 2022. تطوير الوسائط المصورة الإلكترونية استنادًا إلى المسؤوليات المادية لتعليم الشخصيات مع معرفة قيمة فئات الأموال لطلاب الصف الثاني في مدرسة ابتدائية واحدة. أطروحة ، قسم المدرسة الابتدائية لتعليم المعلمين ، كلية التربية وتدريب المعلمين ، مولانا مالك إبراهيم الدولة الإسلامية جامعة مالانج. مشرف الأطروحة ، مدح غاليه موليو.تو.

الغرض من هذا البحث التنموي هو وصف إجراءات تطوير الوسائط وتحديد مستوى الصلاحية وجاذبية وسائل الإعلام بحيث يُتوقع أن تساعد عملية التعلم لطلاب الصف الثاني في مدرسة ابتدائية حكومية واحدة في فهم المواد المتعلقة معرفة فئات النقود. يستخدم هذا البحث البحث والتطوير (R&D) من خلال تطبيق نموذج تطوير (ADDIE) التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم (الذي تم اقتباسه من فرع روبرت ماريب. كانت موضوعات هذه الدراسة 10 طلاب من الصف الثاني في مدرسة ابتدائية حكومية واحدة. تستخدم تقنيات جمع البيانات في هذه الدراسة الاستبيانات والاختبارات والملاحظات والمقابلات. تم تحليل البيانات باستخدام تقنيات التحليل الكمي والنوعي. جاءت نتائج هذه الدراسة في شكل منتجات ووسائط تعليمية إلكترونية للرسوم الهزلية. تفي نتائج التحقق من صحة المنتجات الإعلامية بالمعايير الصالحة بقيمة 94.4% من المصدقين من خبراء المواد والوسائط بمعايير صالحة من المدققين المتخصصين في وسائل الإعلام ، وهي 87.8% . بالإضافة إلى ذلك ، يتم تصنيف الوسائط المصورة الإلكترونية أيضًا على أنها وسائط مثيرة جدًا للاهتمام بناءً على نتائج استبيان إجابات الطلاب ، والتي تبلغ 100%. استنادًا إلى نتائج التحقق من الصحة ونتائج التجارب الميدانية ، يمكن استنتاج أن وسائط التعلم القائمة على المسؤولية عن تعليم الشخصيات تحتوي على مواد حول معرفة قيمة مجموعة تصنيف النقود صالحة / قابلة للتطبيق ومثيرة للاهتمام للغاية لاستخدامها كوسائط تعليمية للموضوع الموضوع الفرعي 1 التعلم 3 في الصف الثاني مدرسة ابتدائية حكومية واحدة.

الكلمات الدالة: التنمية ، وسائط التعلم ، تعليم الشخصية ، فئات العمل

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan nasional berfungsi sebagai pengembangan kemampuan dalam membentuk watak serta kehidupan bangsa yang bermartabat dalam mencerdaskan peradapan bangsa . Pendidikan nasional memiliki tujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi pribadi yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan YME., berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap,kreatif, mandiri, bertanggung jawab dan menjadi warga negara yang demokratis (Anwar, 2014). Pernyataan tersebut menjelaskan bahwa selain membuat anak-anak menjadi pintar sekolah juga di tuntut membuat mereka menjadi baik, karena selain keluarga dan masyarakat, sekolah memiliki peran penting dalam pembentukan karakter anak yang kelak akan menjadikan mereka warga negara dan pemimpin yang baik.

Pada saat ini pendidikan di Indonesia mulai terganggu dikarenakan adanya wabah yang membuat pembelajaran jadi terhambat, karena adanya virus yang melanda banyak sekolah-sekolah yang mewajibkan libur sekolah, tetapi dari pihak pemerintah memberikan solusi untuk menangani permasalahan yang telah terjadi. Sesuai dengan Undang-Undang Keekarantinaan Kesehatan Pasal 59 Ayat 3 tahun 2020 menjelaskan bahwa “pembatasan sosial berskala besar ini paling sedikit meliputi peliburan sekolah dan tempat kerja, pembatasan kegiatan keagamaan, dan atau pembatasan kegiatan di tempat atau fasilitas umum” (Handarini, 2020).

perubahan yang tidak pasti pemerintah berupaya untuk memberikan pelayanan di bidang pendidikan, salah satunya mendorong untuk sekolah melakukan inovasi menghadapi perubahan zaman atau pandemi Covid 19. sekolah yang awalnya tatap muka diubah menjadi sekolah daring atau sekolah dirumah masing-masing dengan bimbingan guru melalui media elektronik.

Pembelajaran *online* memiliki hambatan juga seperti, jaringan internet yang tidak stabil, terhambat dalam mengirimkan tugas karena kesulitan sinyal. Kasus seperti ini sangat menghambat bagi berjalannya pembelajaran secara online. Kendala utama dalam pembelajaran online adalah tidak semua orang tua memiliki *handphone*, konsentrasi dan motivasi belajar anak di rumah dan di sekolah tentunya sangat berbeda, terkadang foto tugas yang dikirim melalui sosmed dari siswa ke guru tidak jelas sehingga hal tersebut menyulitkan guru dalam mengkoreksi hasil tugas dari siswa (Suprapmanto & Utomo, 2021).

Berdasarkan Undang-Undang RI Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional juga menyinggung tentang pendidikan karakter yaitu *“Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran sehingga peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian, pengendalian diri, akhlak mulia, kecerdasan, serta keterampilan yang diperlukan masyarakat, bangsa dan Negara”* (Kholis, 2003).

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa pendidikan karakter harus ditanamkan sedini mungkin, di dunia pendidikan kontribusi paling besar terhadap situasi ini yaitu untuk mengantisipasi persoalan dimasa depan yang dilihat semakin rendahnya perhatian dan kepedulian anak terhadap lingkungan sekitar, tidak memiliki rasa tanggung jawab, kepercayaan diri yang rendah, dan lain-lain.

Selama ini banyak lulusan lembaga pendidikan Indonesia yang berotak cerdas serta pandai dalam menjawab soal ujian, tetapi tidak memiliki akhlak yang baik, dengan adanya pendidikan karakter yang diterapkan dalam institusi pendidikan, diharapkan moralitas anak bangsa segera teratasi, lebih dari itu diharapkan pada masa mendatang terlahir generasi bangsa dengan akhlak atau karakter yang baik, dan bertanggung jawab sehingga dengan baiknya akhlak atau karakter nanti dapat menyelesaikan persoalan bangsa, seperti semakin rendahnya moral dan perilaku para siswa yang tidak mencerminkan perilaku sesuai dengan norma-norma karakter yang sering dijumpai di masyarakat bahkan di lingkungan sekolah, oleh karena itu pada siswa SD sangatlah diperlukan pembentukan karakter sejak dini melalui pembelajaran di dalam kelas, khususnya pada karakter tanggung jawab materi mengenal nilai kelompok pecahan uang.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru, pembelajaran IPS di kelas V masih menerapkan metode pembelajaran konvensional dimana guru lebih aktif daripada siswa atau *teacher centre*. Dalam berjalannya pembelajaran di kelas guru lebih sering mendominasi

pembelajaran, sedangkan siswa cenderung pasif dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal-hal tersebut menyebabkan kurangnya minat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran, sehingga pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran masih rendah (Rumput & Pengadilan, 2017). Permasalahan yang sering terjadi pada anak SD yaitu mudah merasa bosan ketika dihadapkan dengan buku yang di dalamnya banyak terdapat tulisan-tulisan sehingga hal tersebut mempengaruhi hasil belajar siswa, strategi guru untuk mengatasi permasalahan tersebut biasanya pendidik membuat media/bahan ajar untuk siswa agar siswa tidak merasa bosan ketika belajar. Salah satu cara yang menarik perhatian siswa yaitu melalui media komik.

Berdasarkan hasil observasi awal atau pra penelitian di kelas 2 SDN Mandaranrejo I Kota Pasuruan ditemukan beberapa permasalahan. Salah satunya penggunaan media yang digunakan dalam proses pembelajaran tema 3 masih berbasis teks book dan lembar kerja siswa (LKS) yang disediakan oleh penerbit di luar sekolah yang isinya masih secara umum. Berdasarkan hasil wawancara kepada guru dan siswa kelas 2, pembelajaran belum maksimal dan siswa kelas 2 merasa bosan dan kurang termotivasi saat proses belajar mengajar dilaksanakan dikarenakan tidak ada stimulus berupa media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, oleh karena itu dibutuhkan suatu media yang mampu menarik minat belajar siswa kelas 2 khususnya pada materi “Mengenal Nilai Kelompok Pecahan Uang”. Maka penulis berinisiatif mengembangkan media pembelajaran Komik agar siswa kelas 2 lebih mudah memahami pembelajaran di tema 3 khususnya dalam

mengenal nilai kelompok pecahan uang yang dapat meningkatkan serta membiasakan karakter positif yaitu tanggung jawab sejak dini. Penerapan media komik dalam pembelajaran tema 3 materi “Mengenal Nilai Kelompok Pecahan Uang” bagi siswa diharapkan dapat berkembang di berbagai aspek pengembangan yaitu aspek afektif, kognitif dan psikomotor. Aspek afektif dengan cerita yang ada pada komik berisi tentang kecakapan hidup sekaligus pendidikan karakter yang dapat membentuk karakter tanggung jawab anak secara tidak langsung dari membaca komik. Aspek kognitif, anak bisa berpikir rasional dari cerita yang ada pada komik. Aspek psikomotor, mengembangkan keterampilan jari, keterampilan tangan, dan keterampilan baik motorik kasar maupun motorik halus dengan membaca komik menggunakan alat elektronik (Indriasih et al., 2020).

Hasil penelitian oleh Purwanti bahwa motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa dapat meningkat dikarenakan penggunaan media pembelajaran, media pembelajaran menjadi perantara komunikasi antara pendidik dan peserta didik. Lebih lanjut hasil penelitian menunjukkan komik adalah suatu bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti, komik juga dapat memiliki arti gambar-gambar serta lambang lain yang berdekatan dalam urutan tertentu, untuk menyampaikan informasi dan mencapai tanggapan estetis dari pembacanya, dengan adanya komik dan di gabungkan dengan materi-materi pembelajaran, khususnya materi tentang mengenal nilai-nilai kelompok pecahan uang diharapkan mampu menambah motivasi

dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran (Nuriza, 2019).

Dari permasalahan diatas, peneliti dapat memberikan alternatif yang telah terjadi dilapangan dengan mengembangkan sebuah produk Komik guna meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran tema 3 siswa kelas 2 SDN Mandaranrejo I Kota Pasuruan. Dengan ini peneliti akan melakukan penelitian pengembangan yang berjudul: “Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Materi Mengenal Nilai Kelompok Pecahan Uang Pada Siswa Kelas II SDN Mandaranrejo 1 Kota Pasuruan”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian ini merumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media komik berbasis pendidikan karakter untuk siswa kelas 2 di SDN Mandaranrejo 1 Kota Pasuruan?
2. Bagaimana kevalidan produk yang dihasilkan dari pengembangan media komik berbasis pendidikan karakter pada siswa kelas 2 di SDN Mandaranrejo 1 Kota Pasuruan?
3. Bagaimana motivasi belajar siswa terhadap penggunaan media komik berbasis pendidikan karakter?

C. Tujuan Pengembangan

Sebagaimana rumusan masalah yang telah disebutkan di atas, tujuan dari pengembangan media penelitian ini sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media komik pada siswa kelas 2 SDN Mandaranrejo 1 Kota Pasuruan.

2. Untuk mengetahui kevalidan produk yang dihasilkan dari pengembangan media komik berbasis pendidikan karakter pada siswa kelas 2 SDN Mandaranrejo 1 Kota Pasuruan.
3. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa terhadap penggunaan media komik berbasis pendidikan karakter.

D. Manfaat Pengembangan

Pengembangan media komik merupakan upaya untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran di kelas. Berdasarkan tujuan pengembangan diatas, manfaat yang dapat diperoleh adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Memberikan pengetahuan terkait proses pengembangan media komik berbasis pendidikan karakter khususnya materi mengenal nilai kelompok pecahan uang yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran di kelas.

2. Manfaat Praktis

Selain manfaat teoritis, penelitian pengembangan ini juga bermanfaat praktis untuk beberapa kalangan, diantaranya:

a. Bagi Lembaga Sekolah

Media komik berbasis pendidikan karakter dikembangkan untuk membantu siswa dalam pelajaran tema 3 materi mengenal nilai kelompok pecahan uang di kelas 2 SDN Mandaranrejo 1 Kota Pasuruan. Media ini diharapkan dapat memberi inovasi bagi lembaga sekolah dalam penyelenggaraan media pembelajaran yang bervariasi

guna meningkatkan minat belajar siswa. Media komik dapat bermanfaat untuk memperkaya media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dikelas, Bagi Pendidik.

Pengembangan media komik dapat digunakan oleh pendidik sebagai sarana dalam meningkatkan semangat dalam mengajar pembelajaran dalam kelas sehingga ilmu yang disampaikan oleh pendidik lebih maksimal.

b. Bagi Siswa

Media komik berbasis pendidikan karakter diharapkan dapat membantu proses belajar siswa dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran tema 3 materi mengenal nilai kelompok pecahan uangdi kelas 2 SDN Mandaranrejo 1 Kota Pasuruan.

c. Bagi peneliti

Penelitian dan pengembangan media komik berbasis pendidikan karakter dapat menambah wawasan dan pengetahuan peneliti dalam hal penelitian. Secara tidak langsung kegiatan ini merupakan pengalaman belajar yang dapat menumbuhkan keterampilan peneliti selama memproses pengembangan media komik berbasis pendidikan karakter.

E. Asumsi Pengembangan

Berdasarkan latar belakang, maka peneliti membatasi permasalahan yang akan diteliti agar dapat dikaji dan dibahas lebih mendalam. Penelitian ini dibatasi pada:

1. Pengembangan media komik dapat membantu dalam meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya pada materi mengenal nilai kelompok pecahan uang.
2. Dengan adanya pengembangan media komik siswa diharapkan akan lebih semangat dan tidak bosan pada saat pembelajaran.
3. Pengembangan media komik dapat digunakan secara individu maupun secara kelompok di dalam kelas.

F. Ruang Lingkup Pengembangan

1. Subyek penelitian pengembangan ini dilakukan pada siswa kelas II SDN Mandaranrejo 1 Kota Pasuruan.
2. Pengembangan media komik didasarkan pada pembelajaran tematik kelas II Tema 3 “Tugasku Sehari-hari”.
3. Penelitian pengembangan ini dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam materi mengenal nilai kelompok pecahan uang pada siswa kelas 2 SDN Mandaranrejo 1 Kota Pasuruan.

G. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk dalam penelitian ini:

1. Media pembelajaran komik berbasis nilai karakter yang sesuai dengan materi mengenal pecahan nilai uang pada siswa kelas 2 jenjang sekolah dasar/ sederajat.
2. Media pembelajaran komik berbasis nilai karakter disimpan dalam bentuk cetak.

3. Media pembelajaran komik berbasis nilai karakter menyajikan tokoh- tokoh yang memiliki nilai-nilai karakter yang pada akhirnya mampu untuk mengajarkan nilai karakter kepada siswa.
4. Media pembelajaran komik berbasis nilai karakter yang dapat digunakan untuk pembelajaran dalam kelas ataupun secara mandiri oleh siswa terutama di masa pandemi Covid-19.

H. Originalitas Penelitian

Bagian ini menyajikan persamaan dan perbedaan kajian yang diteliti oleh peneliti dengan peneliti terdahulu. Tujuannya agar lebih mudah dipahamidengan melakukan analitis penelitian terdahulu.

1. Skripsi Nuriza S (2018) Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung dengan judul “*Pengembangan E-Comic Sebagai Media Pemebelajaran Matematika Kelas VII SMP Pokok Bahasan Aritmatika Sosial Kurikulum 2013*” (Nuriza, 2019). Hasil dari penelitian ini yaitu telah memenuhi kriteria valid, menarik, dan efektif sehingga sangat layak untuk digunakan.
2. Skripsi Indryana Ayu Putri Tunjungsari (2017) Program Studi PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri berjudul “*Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Menganalisis Pada Materi Pecahan Siswa Kelas V SDN Tarokan 1 Ajaran 2016/2017*” (Winardi, 2016). Hasil dari penelitian ini adalah media pembelajaran komik ini sangat dibutuhkan di SDN Tarokan I dan media ini akan dijadikan media pembelajaran materi pecahan.

3. Jurnal Skripsi dari Riska Dwi Novianti dan M.Syaichudin (2016) Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya Kampus Lidah Wetan yang berjudul “*Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Pemahaman Bentuk Soal Cerita Bab Pecahan Pada Siswa Kelas V SDN Ngembung*” (Novianti et al., n.d.). Hasil penelitian ini yaitu kegiatan pembelajaran Matematika Media Komik yang telah dikembangkan dapat menjawab problematika penyajian soal cerita pada bab pecahan.
4. Jurnal Skripsi dari Dhita Agoes Prihanto dan Tri Nova Hasti Yunianta (2018) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga dengan judul “*Pengembangan Media Komik Matematika Pada Materi Pecahan Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar*” (Prihanto & Yunianta, 2018). Hasil penelitian ini yaitu komik matematika membantu siswa dalam belajar dan mendapat respons yang positif dari siswa serta komik matematika valid, efektif dan praktis digunakan dalam pembelajaran matematika materi pecahan kelas V di tingkat Sekolah Dasar.

Tabel 1.1 Originalitas Penelitian

No.	Nama Peneliti	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian
1.	<p>Skripsi Nuriza S. Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. 2018. <i>Pengembangan E-Comic Sebagai Media Pembelajaran Matematika Kelas VII SMP Pokok Bahasan Aritmatika Sosial Kurikulum 2013.</i></p>	<p>Sama-sama menggunakan media E-Komik sebagai media pembelajaran dan materi mengenai mata pelajaran matematika.</p>	<p>Obyek penelitian Nuriza fokus terhadap Aritmatika Sosial, sedangkan penelitian penulis fokus pada nilai pecahan uang.</p>	<p>Untuk mengetahui kelayakan, daya tarik, dan keefektifitas siswa kelas VII terhadap komik sebagai media pembelajaran Matematika.</p>
2.	<p>Skripsi dari Indryana Ayu Putri Tunjungsari. Program Studi PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri. 2017. <i>Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Menganalisis Pada Materi Pecahan Siswa Kelas V SDN Tarokan 1 Ajaran 2016/2017.</i></p>	<p>Sama-sama menggunakan materi pecahan</p>	<p>Pengembangan media Penelitian Indryana menggunakan komik dengan materi pecahan, sedangkan penelitian penulis menggunakan komik dengan materi mengenal nilai kelompok pecahan uang.</p>	<p>Untuk mengetahui kecocokan pengembangan media komik dalam pembelajaran matematika.</p>

No.	Nama Peneliti	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian
3.	<p>Jurnal Skripsi dari Riska Dwi Novianti dan M.Syaichudin. Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya Kampus Lidah wetan. 2016. <i>Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Pemahaman Bentuk Soal Cerita Bab Pecahan Pada Siswa Kelas V SDN Ngembung.</i></p>	<p>Menggunakan pembelajaran matematika lebih khusus terhadap bab pecahan.</p>	<p>Pengembangan media Penelitian Riska dkk menggunakan komik, sedangkan penelitian penulis menggunakan E-Komik.</p>	<p>Untuk membantu siswa mengerjakan bentuk soal cerita dengan tingkat pemahaman yang lebih mudah melalui membaca media visual dengan bentuk komik dan mempunyai daya tarik yang tinggi</p>
4.	<p>Jurnal Skripsi dari Dhita Agoes Prihanto dan Tri Nova Hasti Yuniarta. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga. 2018. <i>Pengembangan Media Komik Matematika Pada Materi Pecahan Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar.</i></p>	<p>Materi yang digunakan sama yaitu pecahan</p>	<p>Pengembangan media Penelitian Dhita dkk menggunakan komik materi pecahan, sedangkan penelitian penulis menggunakan komik materi mengenal nilai kelompok pecahan uang.</p>	<p>Untuk membantu siswa mempelajari materi pecahan menjadi lebih mudah</p>

I. Definisi Operasional

Supaya tidak ada kesalahan dalam mengartikan judul penelitian ini, berikut lebih detail definisi operasional terkait dengan penelitian pengembangan ini:

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat atau desain yang digunakan pendidik untuk menyampaikan pembelajaran kepada siswa. Media pembelajaran dijadikan alternatif oleh pendidik untuk mempermudah proses komunikasi dalam menyalurkan materi pembelajaran kepada para siswa. Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dapat mempermudah siswa dalam menangkap materi pembelajaran serta dapat mendukung terciptanya suasana belajar yang efektif dan efisien.

2. Media Komik

Media komik merupakan media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk cerita bergambar yang dapat menambah kejelasan pada konsep berpikir siswa.

J. Sistematika Pembahasan

Sebagai acuan dalam penulisan dan pengembangan penelitian, berikut adalah sistematika pembahasan yang akan peneliti paparkan pada penelitian ini:

BAB I:

Dalam sistematika Bab I menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, asumsi

pengembangan, ruang lingkup pengembangan, spesifikasi produk, originalitas penelitian, definisi operasional, dan sistematika pembahasan.

BAB II:

Dalam sistematika Bab II menjelaskan kajian teori yang terdapat pada penelitian tentang hakikat media pembelajaran, media komik, pembelajaran tentang mengenal nilai kelompok pecahan uang, serta kerangka berpikir penelitian.

BAB III:

Dalam sistematika Bab III menjelaskan cara pemrosesan data penelitian yang didalamnya termuat jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan, dan uji cobapengembangan.

BAB IV:

Dalam Bab IV memaparkan hasil penelitian yang memuat desain pengembangan, pemaparan data validasi para ahli, hasil uji coba komik, dan penyajian data hasil penelitian melalui *pre-test* dan *post-test*.

BAB V:

Dalam Bab V membahas hasil penelitian dan pengembangan yang memuat deskripsi hasil pengembangan media komik, analisis hasil validasi, dan analisis hasil belajar siswa dan keefektifan media komik untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi mengenal nilai kelompok pecahan uang, dan menjelaskan kesimpulan akhir dari penelitian pengembangan yang mana didalamnya juga memuat saran untuk manfaat produk komik.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sebagai penyampai pesan dari beberapa sumber saluran ke penerima pesan (Ningtias,L & Harimurti, 2018). Dari penjelasan terkait media pembelajaran oleh para ahli dapat disimpulkan bahwa alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi yang didalamnya memiliki tujuan instruksional tertentu, kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang siswa untuk belajar adalah media pembelajaran.

1. Fungsi dan Kegunaan Media dalam Pembelajaran

Menurut Hamalik (1986) dalam Azhar Arsyad mengemukakan bahwa dengan penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi belajar siswa, dan bahkan akan membawa pengaruh-pengaruh psikologi yang baik terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses belajar mengajar dalam penyampaian pesan dan isi pelajaran (Sugianti, 2012).

Lebih lanjut Levie dan Lentz (1982) dalam Azhar Arsyad (2011: 16-17) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran khususnya media visual yaitu:

- a. Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu perhatian siswa akan di arahkan untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang berkaitan

dengan media visual yang ditampilkan atau disertai teks materi pelajaran.

- b. Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkatan kenikmatan siswa saat belajar teks yang bergambar.
- c. Fungsi kognitif media visual terlihat dari penemuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar mempermudah pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi yang terkandung di dalam gambar.
- d. Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual dapat membantu siswa yang lemah untuk memahami teks dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali (Munandar, 2018).

Kegunaan media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton (Daryanto, 2011) adalah sebagai berikut:

- a. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstruktur.
- b. Pembelajaran lebih menarik.
- c. Pembelajaran dapat lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar.
- d. Waktu pelaksanaan pembelajaran lebih singkat.
- e. Kualitas pembelajaran meningkat.
- f. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan.
- g. Sikap positif siswa dalam proses belajar siswa meningkat.

B. Pengertian dan Manfaat Menggunakan Media Komik Dalam Pembelajaran

Komik merupakan salah satu alternatif yang diharapkan dapat memperkaya sumber belajar lainnya, memberikan nuansa pembelajaran yang lebih kondusif di kelas, sebagai media literasi. Selain itu, komik diharapkan dapat dimanfaatkan di dalam dan di luar kelas yang berfungsi sebagai media (Aeni & Yusupa, 2018). Manfaat penggunaan media komik dalam pembelajaran diantara pendidik yaitu dapat meningkatkan pemahaman, meningkatkan motivasi belajar, memperbaiki moral, meningkatkan kreativitas, mengurangi kejenuhan dalam pembelajaran, dan keaktifan siswa meningkat dalam proses pembelajaran. Dari penelitian Listiyani dan Widayati juga didapatkan hasil bahwa media komik sangat membantu bagi berkembangnya anak dalam pembelajaran.

C. Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter adalah usaha guru yang mampu mempengaruhi karakter peserta didik, sangat perlu bagi guru menanamkan pendidikan karakter sejak dini, karena akan sangat berdampak bagi peserta didik. Pendidikan karakter bertujuan untuk memperbaiki moralitas bagi siswa untuk menciptakan kehidupan berbangsa yang adil dan makmur. Tujuan Pendidikan dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyebutkan bahwa “Fungsi pendidikan nasional yaitu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat, siswa mampu menjadi manusia yang

beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa” (Putri, 2018). Dari tujuan tersebut peneliti berpendapat bahwa pendidikan karakter sangat diperlukan bagi seluruh siswa

D. Karakter Tanggung Jawab

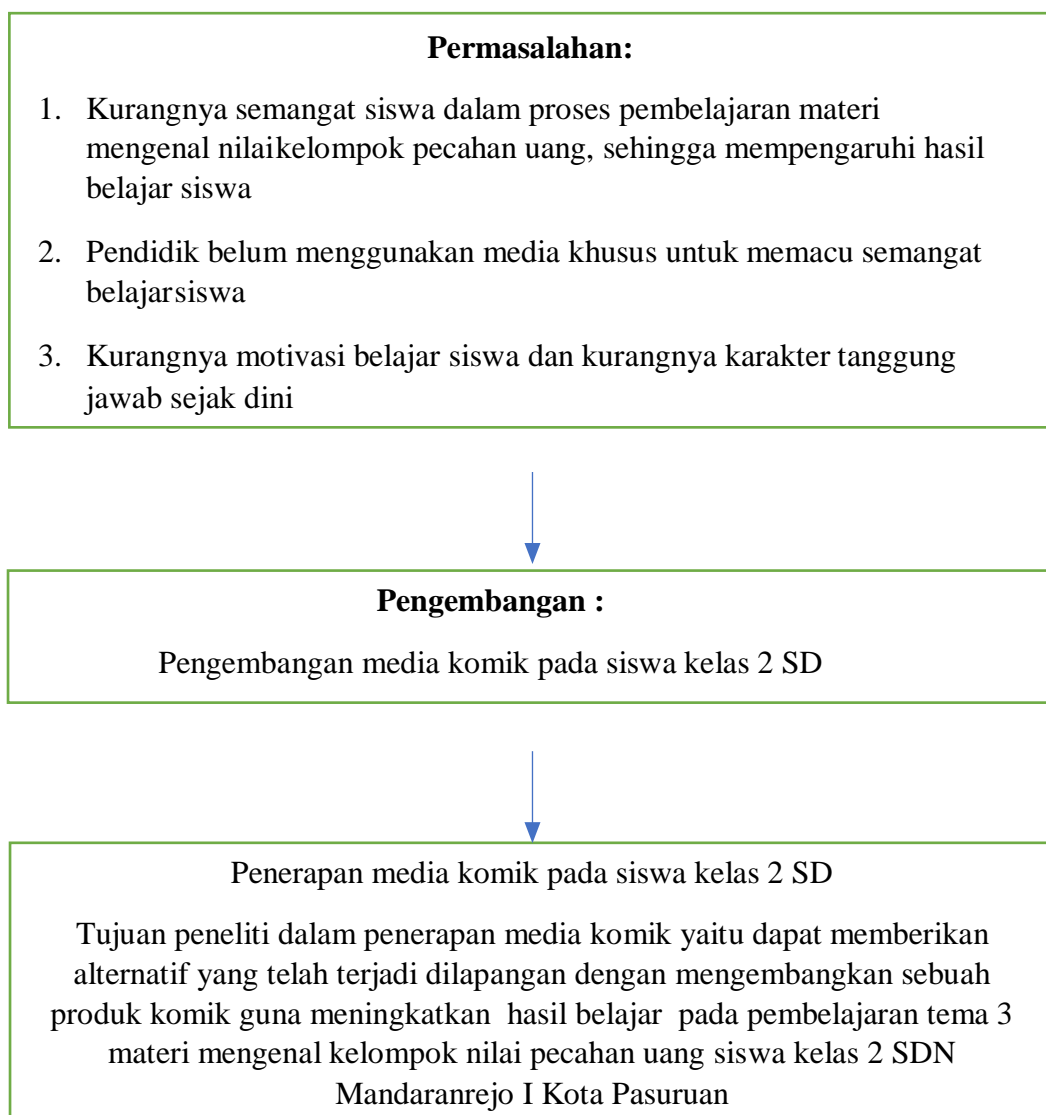
Tanggung jawab adalah kesadaran manusia akan tingkah laku atau perbuatannya yang disengaja ataupun yang tidak disengaja, tanggung jawab juga berarti berbuat sebagai perwujudan kesadaran akan kewajibannya. Indikator tanggung jawab ada 4 yaitu, mengerjakan tugas dan pekerjaan rumah dengan baik, bertanggung jawab terhadap setiap perbuatan, menyelesaikan tugas sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan, mengerjakan tugas kelompok secara bersama-sama.

Karakter ini sangat penting bagi seorang peserta didik untuk ditanamkan kepada dirinya, agar mereka dapat bersifat tanggung jawab dalam kesehariannya, apabila karakter ini tidak ada, maka permasalahan-permasalahan remaja atau seorang peserta didik yang disebutkan akan terjadi terus-menerus, karena mereka tidak peduli dengan dirinya, hartanya, keluarganya, agamanya dan bangsanya, dan hasilnya nampak betapa banyak pendidik yang masa bodoh dengan peserta didiknya atau orang tua yang tidak peduli dengan pendidikan anak atau pemerintah yang korupsi tanpa peduli pada bangsa dan rakyatnya, atau karyawan yang curang tidak peduli pada perusahaan.

E. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir digunakan sebagai acuan dalam pelaksanaan jalannya penelitian, kerangka berpikir pada penelitian “Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Materi Menenal Nilai Kelompok Pecahan Uang Pada Siswa Kelas II SDN Mandaranrejo I Kota Pasuruan” adalah sebagai berikut.

Gambar 2.1
Kerangka Berpikir Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Pada Materi Menenal Nilai Kelompok Pecahan Uang



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian dan Model Pengembangan

Jenis penelitian yang dilakukan merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Tujuan peneliti menggunakan metode ini yaitu untuk menghasilkan sebuah produk dan menguji kelayakan produk yang akan dibuat. Produk yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran komik berbasis pendidikan karakter, materi mengenal nilai kelompok uang pada siswa kelas 2 SD.

Model pengembangan penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ini memiliki lima tahap yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Salah satu fungsi dari model ini yaitu menjadi pandangan dalam membangun program pembelajaran yang efektif, dinamis dan mendukung pembelajaran itu sendiri. Menurut Mulyatiningsih model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model pembelajaran, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran dan bahan ajar (TANIA, 2017). Alasan peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE karena dalam model pembelajaran ini dapat menumbuhkan kegairahan belajar siswa, motivasi belajar, ketrampilan berpikir kritis, kerja sama, dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran.

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan yang digunakan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran ini diadaptasi dari *Instructional Media Design (Lee & Owens)* yaitu model ADDIE. Berikut prosedur dari pengembangan model ADDIE

1. Analysis

Tahap analisis bertujuan untuk mengetahui perlunya pengembangan komik berbasis pendidikan karakter. Pada tahap ini dilakukan penelitian pendahuluan yaitu observasi terhadap kondisi pembelajaran guru dan siswa. Penelitian ini diharapkan memperoleh beberapa aspek analisis kebutuhan, yaitu:

- a. Analisis Kurikulum, yaitu menganalisa kurikulum yang berlaku di SDN Mandaranrejo 1 Kota Pasuruan. Setelah mengetahui kurikulum yang berlaku maka dapat diketahui target apa yang ingin dicapai pada pembelajaran materi mengenal nilai kelompok pecahan uang, setelah itu maka akan didapatkan ketepatan materi yang akan dikembangkan.
- b. Analisis media pembelajaran yang digunakan bertujuan untuk menentukan jenis media pembelajaran yang tepat untuk dikembangkan.
- c. Analisis materi dilakukan dengan cara mengidentifikasi materi mengenal nilai kelompok pecahan uang.

2. *Design*

Pada tahap ini peneliti mendesain produk sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh siswa untuk menyesuaikan materi yang telah diteliti sebelumnya mulai dari permasalahan dengan pemberian solusi. Maka peneliti merancang produk ini dalam pengembangan media komik berbasis pendidikan karakter.

- a. Menentukan materi apa yang akan di gunakan sebagai acuan untuk membuat komik.
- b. Menentukan keperluan apa saja yang cocok untuk media yang akan dirancang.
- c. Bentuk rancangan model produk meliputi desain media yang akan digunakan pada produk.

Dalam proses pembuatan produk komik, peneliti juga akan melakukan konsultasi dengan pakar ahli media untuk kevalidan produk yang dibuat dengan dosen ahli materi, ahli desain media, dan ahli pembelajaran.

3. *Development*

Kegiatan yang akan dilakukan oleh peneliti dalam pengembangan adalah melakukan pengumpulan data, rangkaian pada proses pengembangan adalah penyelarasan materi dengan media yang akan dikembangkan seperti materi apa yang akan di pakai untuk pengembangan media komik, dan harus sesuai dengan materi yang telah dianalisis sebelumnya serta desain yang akan digunakan. Selanjutnya peneliti mengembangkan produk tersebut menjadi

media komik.

Setelah produk sudah selesai maka langkah selanjutnya peneliti mengkonsultasikan kevalidan media tersebut kepada validator. Kevalidan dalam produk ini dinilai oleh validator apakah produk ini efektif dan layak untuk digunakan sebagai uji coba pada siswa kelas 2 SDN Mandaranrejo 1 Kota Pasuruan.

4. *Implementation*

Pada tahapan ini, peneliti mengujikan secara bertahap pada siswa kelas 2 SDN Mandaranrejo 1 Kota Pasuruan sebagai subyek penelitian. Setelah produk di implementasikan maka akan terlihat apakah produk sudah baik dalam keefektifan dan menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran dari pengembangan media komik berbasis pendidikan karakter untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi mengenal nilai kelompok pecahan uang di SDN Mandaranrejo 1 Kota Pasuruan.

5. *Evaluate*

Tahap evaluasi ini digunakan untuk mengetahui keefektifan produk setelah di implementasikan oleh peneliti, jika ada yang kurang maka peneliti dapat mengevaluasi produk dan memperbaiki produk yang dinilai kurang baik. Jika ingin mengetahui seberapa keefektifitasan dan keberhasilan saat menggunakan produk komik, maka peneliti membutuhkan data sebagai petunjuk apakah motivasi belajar siswa dimateri mengenal nilai kelompok pecahan uang saat sesudah dan sebelum pemakaian produk media komik.

C. Uji Coba

Uji coba dilakukan sebagai dasar untuk mengetahui kevalidan media komik yang akan dikembangkan, ada beberapa tahapan pada uji coba yaitu:

1. Desain Uji Coba

Pada tahap ini peneliti mengonsep produk yang sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh siswa atau menyelaraskan dengan materi yang sudah ditentukan, sebagaimana yang telah diteliti sebelumnya, mulai dari permasalahan dan pemberian solusi. Peneliti merancang produk ini dalam pengembangan media komik.

- a. Menentukan materi apa yang akan di gunakan sebagai acuan untuk membuat komik.
- b. Menentukan keperluan apa saja yang cocok untuk media yang akan dirancang.
- c. Bentuk rancangan model produk meliputi desain media yang akan digunakan pada produk.

Dalam proses pembuatan produk komik, peneliti juga akan melakukan konsultasi dengan pakar ahli media untuk kevalidan produk yang dibuat dengan dosen ahli materi, ahli desain media, dan ahli pembelajaran.

2. Subyek Uji Coba

Pengembangan media komik ini dilakukan pada siswa kelas 2 SDN Mandaranrejo 1 Kota Pasuruan sebagai subyek penelitian.

Berdasarkan pra penelitian yang dilakukan peneliti di SDN Mandaranrejo 1 Kota Pasuruan bahwa pada saat mengajar materi tersebut tidak menggunakan media khusus sebagai penunjang keefektifan belajar siswa maka dari itu peneliti membuat produk sebagai penunjang keefektifan proses belajar siswa.

D. Jenis Data

Data dibedakan menjadi beberapa jenis berdasarkan analisis masing-masing dari data. Jenis data yang digunakan peneliti dalam penelitian pengembangan ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Berikut pemaparan data yang sering digunakan dalam penelitian pengembangan ini berdasarkan jenisnya:

1. Data kualitatif
 - a. Hasil wawancara dengan guru kelas di lembaga tersebut.
 - b. Hasil observasi pada kegiatan pembelajaran materi mengenal nilai kelompok uang di kelas 2 SDN Mandaranrejo 1 Kota Pasuruan.
 - c. Kritik dan saran yang diberikan oleh ahli materi, ahli desain, dan ahli pembelajaran.
2. Data kuantitatif
 - a. Angket penilaian validator
 - b. Angket respon siswa terhadap media komik berbasis pendidikan karakter

E. Instrumen Pengumpulan Data

Peneliti memiliki instrumen atau alat yang akan digunakan untuk mengumpulkan data yang telah dikembangkan pada penelitian pengembangan, yakni sebagai berikut:

1. Wawancara

Dalam wawancara ini peneliti mencari informasi terkait penelitian yang dilakukan dengan mewawancarai beberapa responden termasuk guru kelas, berikut beberapa informasi yang telah didapat oleh peneliti ialah:

- a. Peneliti mewawancarai guru kelas untuk mengetahui apa masalah yang membuat siswa tidak antusias saat pembelajaran berlangsung.
- b. Peneliti mewawancarai guru kelas apakah sudah pernah memakai media sebelumnya untuk menarik antusias belajar siswa dan peneliti akan mengenalkan sebuah produk yang akan dikembangkan oleh peneliti terkait pengembangan media komik berbasis pendidikan karakter.

2. Observasi

Peneliti melakukan observasi dengan tujuan untuk mengamati, mencatat kegiatan yang dilakukan oleh seorang guru saat berlangsungnya proses pembelajaran. Komponen yang diamati oleh peneliti antara lain dari antusias siswa saat pembelajaran, respon siswa terhadap materi yang disampaikan, keaktifan dalam bertanya pada saat berlangsungnya uji coba media komik berbasis pendidikan karakter.

3. Angket

Angket atau kuisisioner dalam penelitian akan digunakan untuk mengetahui kevalidan, kualitas media dan keefektifitasan media komik dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi mengenal nilai kelompok pecahan uang. Berikut angket yang digunakan dalam penelitian diantaranya:

- a. Angket validator.
- b. Angket respon siswa terhadap kemenarikan media komik.

4. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan sebagai pengumpulan data dari berbagai foto ketika berlangsungnya penelitian. Pendataan dalam dokumentasi ini berbentuk foto saat percobaan media, foto saat berlangsungnya penelitian didalam kelas maupun diluar kelas, dan kegiatan yang lain pada saat berlangsungnya semua kegiatan penelitian di SDN Mandaranrejo 1 Kota Pasuruan.

F. Teknik Analisis Data

Teknis analisis data dalam pengembangan ini adalah mendeskripsikan semua data-data yang telah diperoleh oleh peneliti, berikut pemaparan yang telah di data oleh peneliti:

1. Analisis Validasi Media

Sebelum di uji, media harus di validasi terlebih dahulu oleh validator secara kualitatif dan kuantitatif, berikut adalah hasil skor yang telah di data oleh peneliti (Kholidah, 2019).

Tabel 3.1
Kategori Penilaian Validasi Media

Interval Skor	Kategori	Keterangan
$3,60 \leq \text{skor} \leq 4,00$	Valid	Dapat digunakan
$2,60 \leq \text{skor} \leq 3,59$	Cukup Valid	Dapat digunakan dengan sedikit reivsi
$1,60 \leq \text{skor} \leq 2,59$	Kurang Valid	Dapat digunakan dengan banyak revisi
$1,00 \leq \text{skor} \leq 1,59$	Tidak Valid	Tidak bisa digunakan dan memerlukan konsultasi

Ratumanan dan Laurens, 2011

Media dikatakan valid jika validasi mencapai skor 2,60. Penilaian yang dilakukan oleh dua validator ahli dapat diukur presentase kesepahamannya dengan analisis statistik percentage of agreement (R) yang mengacu pada Borich (1994) sebagai berikut:

$$R = \left(1 - \frac{A-B}{A+B}\right) \times 100\%$$

Keterangan:

R = *Percentage of Agreement*

A = Nilai tertinggi dari dua validator

B = Nilai terendah dari dua validator

2. Analisis Respon Ketertarikan Siswa

Peneliti akan mengukur respon siswa dengan menggunakan anket data yang sudah di dapat oleh peneliti akan dianalisis secara kuantitatif dengan bentuk presentase. Kemudian dilanjutkan dengan hasil presentase yang sesuai dengan tabel 3.2 Anket ini memakai skala guttman, yang

dikonsep jika siswa mendapatkan skor satu untuk jawaban “ya” dan skor 0 untuk jawaban “tidak”.

Tabel 3.2

Kriteria Penilaian Respon Siswa

Presentase Skor	Kategori
76% - 100%	Positif
51% - 75%	Cukup Positif
26% - 50%	Kurang Positif
0% - 25%	Tidak Positif

Efektivitas media yang dikembangkan akan diukur menggunakan hasil angket respon siswa. Media dinyatakan efektif apabila presentase respon siswa selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung minimal mencapai 51%.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Pengembangan

Penelitian dan pengembangan produk media dilaksanakan di SDN Mandaranrejo I Kota Pasuruan dengan subjek 10 siswa kelas II. Penelitian dan pengembangan tersebut menghasilkan produk media komik yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SDN Mandaranrejo I Kota Pasuruan. Pada media ini siswa diminta untuk membaca baik secara individu atau berkelompok dalam kelas.

Penelitian dan pengembangan media komik menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan menerapkan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Berikut dipaparkan tahapan penelitian dan pengembangan media E-komik menggunakan model penelitian ADDIE:

1. Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis terdiri dari beberapa tahapan yaitu identifikasi permasalahan, analisis kebutuhan, dan analisis keterampilan. Proses pengumpulan data analisis dilakukan melalui proses wawancara dengan wali kelas II SDN Mandaranrejo I Kota Pasuruan, untuk mengetahui informasi-informasi terkait kondisi siswa dan kondisi pembelajaran di kelas tersebut. Berikut hasil identifikasi permasalahan yang diperoleh peneliti dari proses wawancara dengan walikelas II SDN Mandaranrejo I Kota Pasuruan:

1. Pembelajaran materi kelompok nilai pecahan uang dilakukan dengan metode ceramah.
2. Media pembelajaran yang digunakan terbatas dan kurang bervariasi, sehingga kurang efektif untuk menarik minat belajar keseluruhan siswa.

Berdasarkan paparan hasil identifikasi permasalahan di atas, analisis kebutuhan sebagai solusi yang ditawarkan untuk permasalahan tersebut adalah pengembangan media komik yang bertujuan untuk meningkatkan belajar siswa kelas II SDN Mandaranrejo I Kota Pasuruan melalui pengembangan media yang dapat menarik minat belajar siswa.

Hasil proses analisis keterampilan pada tahap ini adalah sebagai berikut:

- a. Berdasarkan hasil wawancara dengan walikelas II SDN Mandaranrejo I Kota Pasuruan, diketahui bahwa pemahaman siswa pada materi mengenal nilai kelompok pecahan uang masih kurang.
- b. Peneliti membuat komik yang sesuai dengan kompetensi inti (KI) pada kurikulum 2013 yang diterapkan di SDN Mandaranrejo I Kota Pasuruan agar proses pembelajaran dapat tepat sasaran sesuai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

2. Desain (*Design*)

Tahap desain pengembangan dilaksanakan setelah proses analisis telah selesai dilakukan. Tahap desain merupakan tahapan yang dilakukan untuk merencanakan proses pengembangan media komik.

Proses perencanaan produk media yang dilakukan oleh peneliti terdiri dari 3 tahapan, yaitu

a. Pemilihan materi pembelajaran

Langkah pertama proses perencanaan pengembangan diawali dengan dilakukannya pemilihan materi pembelajaran untuk pembuatan komik. Peneliti memilih Tema 3 Subtema 1 kelas II materi mengenal nilai kelompok pecahan uang.

b. Merancang Model Produk

Tahapan desain yang kedua yaitu proses merancang dan menentukan model produk media yang meliputi bentuk dan ukuran, desain media, serta warna dan jenis font yang akan digunakan pada produk. Hasil perencanaan model produk media komik adalah sebagai berikut:

- 1) Media berbentuk komik.
- 2) Warna umum yang digunakan pada media ini adalah warna biru.

Pemilihan warna biru karena warna biru diasosiasikan dengan laut dan langit, melalui penggunaan warna biru diharapkan siswa dapat menggali pengetahuan secara dalam dan luas seperti laut dan langit.

Dalam hal ini warna juga dimanfaatkan peneliti untuk mempermudah pengguna dalam membedakan karakter pada media.

- 3) Media E-Komik dirancang dengan pemilihan jenis font yang mudah untuk dibaca, difahami, dan dapat menarik perhatian siswa kelas II.

c. Pemilihan ilustrasi gambar

Menurut Sudjana dan Rivai (2010 : 69) mengatakan bahwa media komik adalah media visual yang membentuk suatu cerita dalam urutan-urutan gambar yang berhubungan erat, dirancang untuk menghibur pembaca. Tahap selanjutnya adalah pemilihan gambar ilustrasi yang akan dijadikan sebagai gambar komik untuk menambah daya tarik siswa untuk membaca media komik.

d. Penyusunan instrumen validasi produk, instrumen respon siswa terhadap kemenarikan media.

Instrumen validasi produk dan instrumen respon siswa terhadap kemenarikan media berbentuk angket check list yang masing-masing terdiri dari 10 dan 5 pernyataan. Instrumen validasi dilengkapi dengan tabel kritik dan saran untuk validator. Pada tahap ini peneliti juga melakukan perizinan serta konsultasi awal dengan validator materi, desain media, dan pembelajaran. Validator materi dalam hal ini adalah Nuril Nuzulia, M.Pd.I, validator desain media adalah Wiku Aji Sugiri, M.Pd.

3. Pengembangan(*Development*)

a. Pembuatan Media

Tahapan dalam pembuatan media diawali dengan proses desain media sesuai dengan perencanaan yang telah disusun sebelumnya. Desain yang dibutuhkan dalam media komik adalah desain cover, desain karakter, background, potongan huruf. Proses desain dilakukan menggunakan

bantuan aplikasi canva. Setelah semua proses desain selesai dilakukan, tahap selanjutnya adalah proses pencetakan desain media.

Berikut adalah hasil pembuatan media komik:



Gambar 4.1 Tampilan Awal

Gambar 4.1 (Tampilan Awal) merupakan tampilan awal pada komik yang berisi background, karakter, tulisan selamat belajar dan nama dari pembuat komik.

KOMPETENSI DASAR

(3.5) MENJELASKAN NILAI DAN KESETARAAN PECAHAN MATA UANG
(4.5) MENGURUTKAN NILAI MATA UANG SERTA MENDEMONSTRASIKAN BERBAGAI KESETARAAN PECAHAN MATA UANG

INDIKATOR

(3.5.1) SISWA MENGETAHUI NILAI-NILAI PECAHAN UANG
(3.5.2) SISWA MENGETAHUI KESETARAAN PECAHAN MATA UANG
(4.5.1) SISWA DAPAT MENGURUTKAN NILAI MATA UANG
(4.5.2) SISWA DAPAT MENDEMONSTRASIKAN BERBAGAI KESETARAAN PECAHAN MATA UANG

Gambar 4.2 Kompetensi Dasar dan Indikator

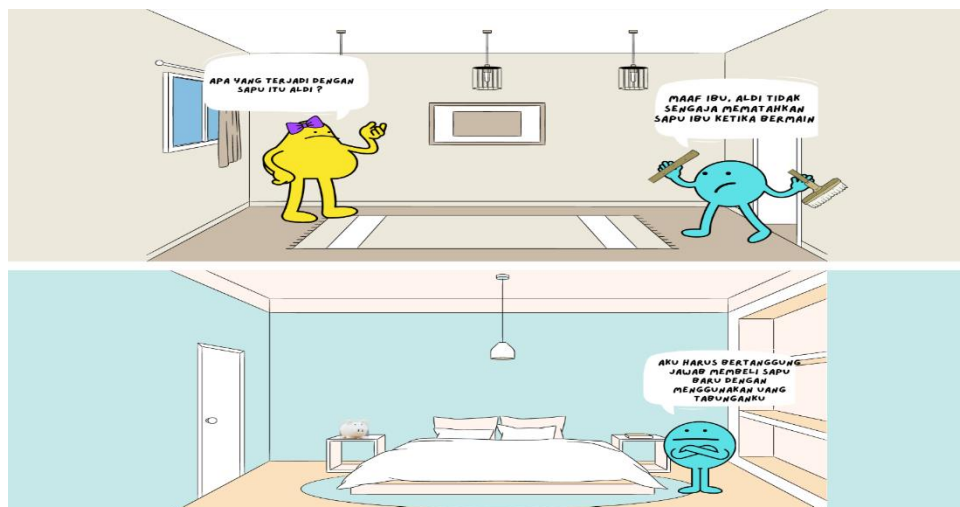
Gambar 4.2 (Kompetensi Dasar dan Indikator) merupakan kemampuan yang harus dicapai peserta didik.

PETA KONSEP



Gambar 4.3 Peta Konsep

Gambar 4.3 (Peta Konsep) merupakan bentuk konsep yang saling berkaitan dalam suatu rangkaian untuk pembelajaran.

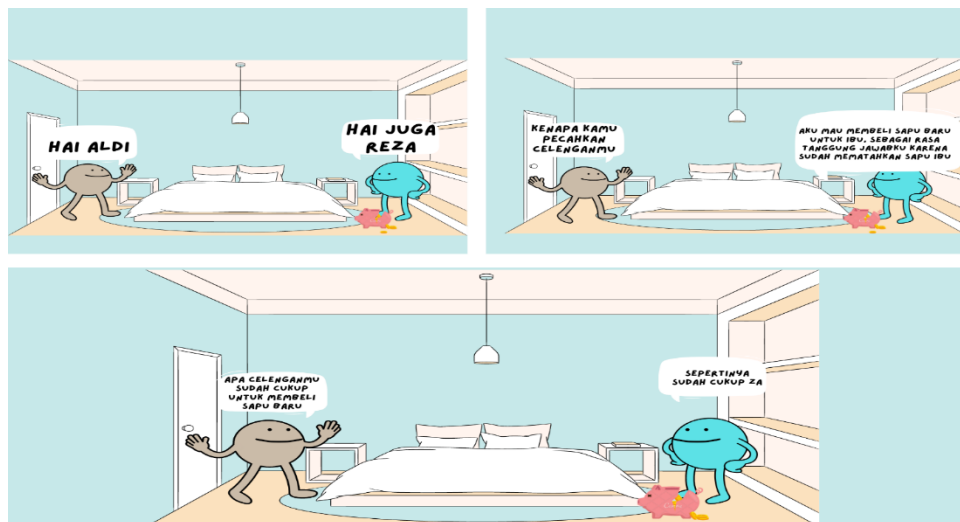


Gambar 4.4 Rangkaian Cerita Komik

Gambar 4.4 (Rangkaian Cerita Komik) pada cerita diatas karakter Aldi mematahkan sapu yang biasanya digunakan ibu aldi untuk membersihkan rumah, dan pada cerita tersebut karakter Aldi ingin bertanggung jawab atas perbuatan yang dia lakukan.



Gambar 4.5 Rangkaian Cerita Komik



Gambar 4.6 Rangkaian Cerita Komik





Gambar 4.6 (Rangkaian Cerita Komik) pada cerita diatas Aldi memecahkan celengannya untuk menghitung uang yang telah ia tabung, dan Aldi ingin membeli barang yang telah dirusaknya sebagai tanggung jawab aldi terhadap apa yang telah dia lakukan.




Gambar 4.7 Rangkaian Cerita Komik

MARI MENGENAL BERBAGAI NILAI MATA UANG RUPIAH

1. UANG LOGAM :

	MATA UANG SERATUS RUPIAH, DITULIS : RP. 100,00
	MATA UANG DUARATUS RUPIAH, DITULIS : RP. 200,00
	MATA UANG LIMARATUS RUPIAH, DITULIS : RP. 500,00
	MATA UANG SERIBU RUPIAH, DITULIS : RP. 1000,00








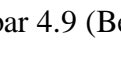


Gambar 4.8 Berbagai Macam Nilai Mata Uang Logam

Gambar 4.8 (Berbagai Macam Nilai Mata Uang Logam) pada komik terdapat beberapa mata uang logam agar siswa mengenal beberapa jenis uang logam.

MARI MENGENAL BERBAGAI NILAI MATA UANG RUPIAH






1. UANG KERTAS :

	MATA UANG SERIBU RUPIAH, DITULIS : RP. 1000,00
	MATA UANG DUA RIBU RUPIAH, DITULIS : RP. 2000,00
	MATA UANG LIMA RIBU RUPIAH, DITULIS : RP. 5000,00
	MATA UANG SEPULUH RIBU RUPIAH, DITULIS : RP. 10.000,00
	MATA UANG DUA PULUH RIBU RUPIAH, DITULIS : RP. 20.000,00
	MATA UANG LIMA PULUH RIBU RUPIAH, DITULIS : RP. 50.000,00
	MATA UANG TUJUH PULUH LIMA RIBU RUPIAH, DITULIS : RP. 75.000,00
	MATA UANG SERATUS RIBU RUPIAH, DITULIS : RP. 100.000,00

Gambar 4.9 Berbagai Macam Nilai Mata Uang Kertas

Gambar 4.9 (Berbagai Macam Nilai Mata Uang Kertas) pada komik terdapat beberapa mata uang kertas agar siswa mengenal beberapa jenis uang kertas.

LATIHAN SOAL 1

-  = **MATA UANG.....**
DITULIS.....
-  = **MATA UANG.....**
DITULIS.....
-  = **MATA UANG.....**
DITULIS.....
-  = **MATA UANG.....**
DITULIS.....
-  = **MATA UANG.....**
DITULIS.....

Gambar 4.10 Latihan Soal 1

Gambar 4.10 (Latihan Soal 1) terdapat 5 soal untuk dikerjakan oleh siswa.

LATIHAN SOAL 2

1.  +  +  JIKA DI JUMLAH KAN NILAINYA MENJADI
2.  +  +  JIKA DI JUMLAH KAN NILAINYA MENJADI
3.  +  JIKA DI JUMLAH KAN NILAINYA MENJADI
4.  +  JIKA DI JUMLAH KAN NILAINYA MENJADI
5.  +  JIKA DI JUMLAH KAN NILAINYA MENJADI

Gambar 4.11 Latihan Soal 2

Gambar 4.11 (Latihan Soal 2) terdapat 5 soal untuk dikerjakan oleh siswa.

MARI MENENTUKAN KESETARAAN NILAI MATA UANG

CONTOH :
1 MATA UANG NILAINYA SAMA DENGAN BEBERAPA MATA UANG

 =  + 

1 LEMBAR RP. 10.000,00 SETARA DENGAN 2 LEMBAR RP. 5.000,00

 =  +  +  +  + 

1 LEMBAR RP. 5.000,00 SETARA DENGAN 5 LEMBAR RP. 1.000,00

Gambar 4.12 Kesetaraan Nilai Mata Uang

Gambar 4.12 (Kesetaraan Nilai Mata Uang) agar siswa mengerti dari satu lembar uang kertas setara dengan beberapa uang kertas.

LATIHAN SOAL 3

1.  = **KEPING LIMARATUSAN**
2.  = **KEPING LIMARATUSAN**
3.  = **LEMBAR SERIBUAN**
4.  = **LEMBAR SERIBUAN**
5.  = **LEMBAR DUARIBUAN**

Gambar 4.13 Latihan Soal 3

Gambar 4.13 (Latihan Soal 3) terdapat 5 soal untuk dikerjakan oleh siswa.

(MENAKSIR JUMLAH BARANG YANG DIBELI ALDY)

ALDY MEMBELI SAPU DENGAN RINCIAN SEBAGAI BERIKUT :

1 SAPU SEHARGA	RP. 8.500,00
UANG TABUNGAN ALDY	RP. 10.000,00

ALDY MEMBAYAR DENGAN UANG RP. 10.000,00. MAKA KEMBALIANNYA ADALAH :

RP.10.000,00 – RP. 8.500,00 = RP. 1.500,00

(MENENTUKAN JENIS BARANG DI TOKO)

A. PENGHARUM RUANGAN	RP. 5.000,00
B. KAIN PEL	RP. 8.500,00
C. SAPU	RP. 8.500,00

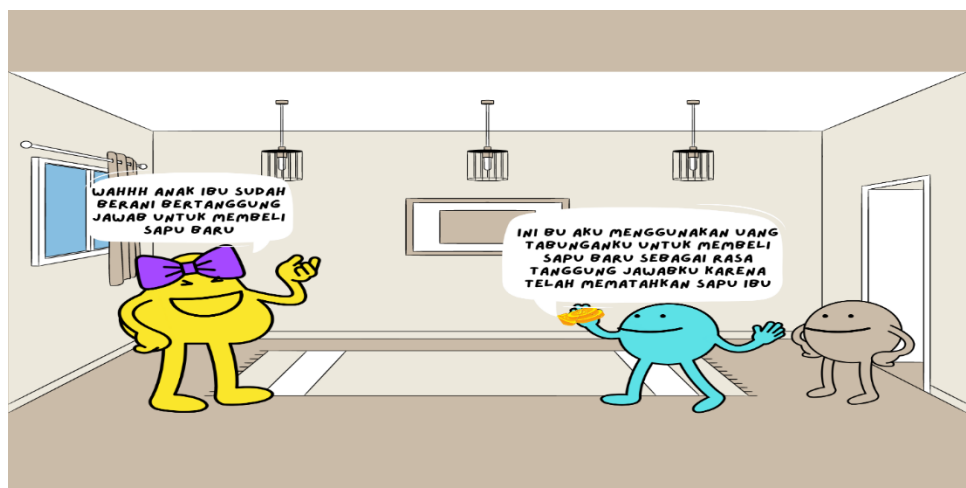
DENGAN UANG RP. 10.000,00 DAPAT MEMBELI 1 SAPU ATAU MEMBELI 1 KAIN PEL, ATAU 2 PENGHARUM RUANGAN.

Gambar 4.14 Rangkaian Cerita Komik

LATIHAN SOAL 4				
No	Harga	Dibayar Dengan	Nilai Uang Yang Dibayar	Nilai Uang Kembalian
1	Rp. 1.500,00	
2	Rp. 3.000,00	
3	Rp. 7.000,00	
4	Rp. 8.000,00	
5	Rp. 8.500,00	

Gambar 4.15 Latihan Soal 4

Gambar 4.15 (Latihan Soal 4) terdapat 5 soal untuk dikerjakan oleh siswa.



Gambar 4.16 Rangkaian Cerita Komik



Gambar 4.17 Halaman Terakhir Komik

Gambar (Gambar 4.17 Halaman Terakhir Komik) berisi tentang tanggung jawab.

b. Validasi Media

Validasi media dilaksanakan saat proses pengembangan produk dan setelah produk media komik selesai dikembangkan. Selama proses pengembangan produk, peneliti melakukan konsultasi dengan ahli pembelajaran terkait penentuan materi serta komponen media yang sesuai dengan karakteristik siswa dan karakteristik pembelajaran. Setelah media selesai dikembangkan, media divalidasi oleh validator materi, validator desain media, dan validator pembelajaran. Hasil validasi berupa data kuantitatif yang di dapat dari instrumen angket dan data kualitatif yang di dapat dari kritik dan saran yang diberikan oleh validator.

4. Implementasi(*Implementation*)

Tahap implementasi dilaksanakan setelah produk media telah selesai divalidasi oleh ketiga validator. Kegiatan implementasi atau uji coba lapangan

media komik dilakukan kepada 10 siswa kelas II SDN Mandaranrejo I Kota Pasuruan. Pada tahap awal, peneliti mengajar tanpa menggunakan media, setelah pembelajaran selesai peneliti memberikan soal pre-test untuk mengukur kemampuan siswa, pada hari berikutnya peneliti mengajar dengan menggunakan media komik, setelah pembelajaran selesai peneliti memberikan soal post-test untuk mengetahui apakah dengan menggunakan media hasil belajar siswa menjadi meningkat atau tidak. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti diketahui bahwasanya seluruh siswa cenderung aktif dan semangat pada saat proses pembelajaran menggunakan media komik berlangsung. Jika dibandingkan dengan pembelajaran tanpa menggunakan media komik cenderung pasif dan kurang semangat, hanya beberapa siswa saja yang dominan aktif dan semangat pada saat proses pembelajaran berlangsung.

5. Evaluasi(*Evaluation*)

Evaluasi dilakukan untuk menganalisis hasil validasi media oleh validator, respon siswa terhadap kemenarikan media, dan nilai pre-test dan post-test hasil uji coba media komik. Proses evaluasi dilakukan untuk mengetahui apakah media komik efektif untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SDN Mandaranrejo 1 Kota Pasuruan.

B. Validitas Data Pengembang

Kevalidan media diketahui dari adanya penilaian yang dilakukan oleh validator materi, desain media, dan pembelajaran. Kevalidan media komik diperoleh dari penilaian secara kuantitatif dan kualitatif oleh tim validator

atau tim ahli. Data kuantitatif didapat melalui hasil penilaian angket oleh tim ahli, sedangkan data kualitatif didapat dari adanya angket kritik saran dari tim ahli. Berikut pemaparan data kuantitatif dan kualitatif hasil penilaian validasi oleh tim ahli

1. Validasi ahli materi.

Uji validitas materi dilakukan oleh ahli materi yaitu salah satu dosen jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang Ibu Nuril Nuzulia, M,Pd.I. Penilaian validasi dari validator materi terdapat pada lampiran 5 tabel 2.

Pada hasil validasi materi terdapat enam aspek yang mendapatkan nilai 4,00 (valid), dan empat aspek yang mendapatkan nilai 3,50 (valid).

$$\begin{aligned}\text{Presentase Kelayakan} &= \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{94}{100} \times 100\% \\ &= 94,4\%\end{aligned}$$

Dari keseluruhan nilai R (percentage of agreement) didapatkan nilai rata-rata validasi sebesar 94,4%. Kedua validator menilai media pembelajaran komik dengan percentage of agreement pada 10 aspek validasi dengan skor \geq 86%. Berdasarkan hal ini dapat disimpulkan bahwa kedua validator telah menyimpulkan bahwa media komik telah layak untuk digunakan pada pembelajaran. Beberapa saran yang diberikan validator yakni menambahkan KD dan Indikator, menambahkan peta konsep, di produk diberikan soal minim 25 soal.

2. Validasi ahli desain media

Validator desain media pada penelitian ini adalah salah satu dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FITK) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang Bapak Wiku Aji Sugiri, M.Pd. Penilaian validasi dari validator media terdapat pada lampiran 7 tabel 6.

Pada hasil validasi media terdapat empat aspek yang mendapatkan nilai 4,00 (valid), empat aspek yang mendapatkan nilai 3,50 (valid), dan dua aspek yang mendapatkan nilai 3,00.

$$\begin{aligned}\text{Presentase Kelayakan} &= \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{87,8}{100} \times 100\% \\ &= 87,8\%\end{aligned}$$

Dari keseluruhan nilai R (percentage of agreement) didapatkan nilai rata-rata validasi sebesar 87,8%. Kedua validator menilai media pembelajaran komik dengan percentage of agreement pada 10 aspek validasi dengan skor \geq 86%. Berdasarkan hal ini dapat disimpulkan bahwa kedua validator telah menyimpulkan bahwa media komik telah layak untuk digunakan pada pembelajaran. Beberapa saran yang diberikan validator yakni media yang dikembangkan sederhana, pada media masih ada *watermark*.

C. Angket Respon Ketertarikan Siswa

Angket respon merupakan angket pengukur respon peserta didik terhadap pembelajaran menggunakan media komik. Angket ini diberikan pada 10 peserta didik kelas II SDN Mandaran Rejo I Kota Pasuruan. Hasil angket respon peserta didik dijabarkan pada lampiran 9 tabel 8.

Data hasil angket tersebut menunjukkan bahwa media ini secara umum sangat menarik dengan presentase 100% sesuai dengan kriteria kemenarikan media (Ahmad et al., 2022). siswa berpendapat bahwa media ini sangat menarik dengan rentang presentase sebesar 81,7% hingga 100%.

Pada saat wawancara dan observasi pendidik yang ada di SDN Mandaranrejo I Kota Pasuruan, guru beranggapan bahwa media pembelajaran yang digunakan saat pembelajaran sangat menarik motivasi belajar siswa pada saat pembelajaran di kelas, dengan adanya gambar-gambar pada materi tersebut siswa menjadi lebih tertarik dan aktif pada saat pembelajaran. Karena pada saat observasi guru menilai bahwa saat pembelajaran materi mengenal nilai kelompok pecahan uang siswa cenderung pasif dikarenakan bosan dengan materi tersebut.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Kajian Produk Yang Dikembangkan

Kegiatan penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa media komik yaitu media pembelajaran berbasis pendidikan karakter pada materi mengenal nilai kelompok pecahan uang yang teruji valid dan layak untuk diujicobakan kepada siswa kelas II SDN Mandaranrejo I Kota Pasuruan. Menurut Yusufhadi Miarso, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan sertadapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan sibelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali (Teni Nurrita, 2018). Media komik diharapkan dapat membantu guru dan memudahkan siswa dalam kegiatan pembelajaran khususnya materi mengenal nilai kelompok pecahan uang.

1. Analisis Desain Pengembangan Media

Media komik dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, penerapan, dan penilaian. Model ini digunakan karena sangat membantu peneliti untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang layak untuk digunakan. Peneliti melakukan proses revisi media di setiap akhir tahapan dengan mengacu pada saran validator dan dosen pembimbing. Selain itu model ADDIE juga dapat diterapkan baik pada pembelajaran *online* maupun *offline*.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Subroto et al., (2020) bahwa dengan menggunakan komik menjadikan pelajaran matematika pembelajaran yang efektif, selain itu beberapa peserta didik berpendapat bahwa dengan menggunakan komik, matematika menjadi pelajaran yang menyenangkan. siswa juga bersemangat dan tertarik mengikuti pembelajaran dan siswa juga memberikan pendapatnya bahwa karena materi dalam matematika diubah dalam bentuk kalimat sehari-hari, maka matematika menjadi lebih mudah dipahami dan dimengerti sehingga minat belajar siswa dalam pelajaran matematika meningkat (BatuBara et al., 2021). Hal ini sesuai dengan kondisi pada saat mengembangkan media komik pembuatan media didasarkan atas kondisi belajar siswa yang berubah-ubah karena pandemi covid 19 sehingga membuat siswa terpaksa untuk belajar secara daring. Namun seiring berjalannya waktu, pembelajaran saat ini sudah mulai normal kembali yaitu secara luring. Oleh karena itu, peneliti mendesain media pembelajaran yang dapat digunakan baik dalam pembelajaran daring maupun luring, proses pengembangan media didesain dengan berdasarkan pada karakteristik siswa kelas II SDN Mandaranrejo I Kota Pasuruan.

2. Analisis Hasil Validasi

Menurut Mulyatiningsih (2014), pada validasi produk, tim ahli yang dilibatkan dalam proses validasi terdiri dari: ahli materi dan ahli media. Pada Validasi produk ini, produk yang sudah dibuat sebelum dilakukan uji coba, terlebih dahulu divalidasi oleh ahli/pakar yaitu 2 orang dosen yang sudah berpengalaman dan dapat menilai media komik apakah layak atau tidak

digunakan dalam proses pembelajaran. Validasi dengan dosen ini dilakukan dengan pengisian angket (Maulia et al., 2018).

Tingkat kevalidan/kelayakan media pembelajaran komik dapat diketahui berdasarkan hasil validasi produk media yang telah dilakukan oleh para validator yang ahli materi dan ahli media.

Berikut paparan analisis hasil validasi produk media yang dilakukan oleh masing-masing validator:

a. Analisis Hasil Validasi Ahli Materi

Pada proses awal validasi, materi mengenal nilai kelompok pecahan uang yang dicantumkan hanya materi macam-macam jenis uang saja. Materi tersebut hanya berupa penjelasan singkat terkait beberapa pecahan uang. Berdasarkan hasil konsultasi peneliti dengan ahli materi, materi tersebut dinilai masih kurang sehingga peneliti perlu menambah materi dan memperbaikinya terlebih dahulu sebelum divalidasi oleh ahli materi. Peneliti menambahkan materi meliputi peta konsep materi, KI, KD, Indikator, menambahkan soal-soal pada media. Oleh karena itu, terdapat beberapa masukan terkait materi dalam media agar sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Hasil validasi ahli materi diperoleh presentase skor sebesar 94,4%. Apabila dikualifikasikan dengan kriteria kelayakan media maka media ini mendapat predikat sangat valid. Kriteria tersebut menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam media yang dikembangkan oleh peneliti sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga materi sangat layak untuk

diujicobakan kepada subjek uji coba. Hal ini sesuai dan mendukung dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Sarah Azzahra (2020) yang mengangkat materi pecahan mata uang namun menggunakan media yang berbeda dengan media yang dikembangkan oleh peneliti (Azzahra, 2020). Ini menunjukkan bahwa materi ini penting untuk diajarkan kepada siswa dan membutuhkan suatu media sebagai pendukungnya.

Berdasarkan hasil validasi dan masukan dari ahli materi maka dapat disimpulkan bahwa materi yang terdapat pada media komik telah memenuhi kriteria kelayakan media dengan kategori sangat valid sehingga layak untuk diujicobakan.

b. Analisis Hasil Validasi Ahli Media

Hasil validasi produk oleh ahli media mendapatkan presentase sebesar 87,8% dengan kriteria valid. Media ini dinilai praktis dan mudah untuk digunakan oleh guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran daring maupun luring. Hal ini sesuai dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Dwi Kristianto dan Therisa Sri Rahayu juga telah berhasil mengembangkan sebuah Media komik yang dapat dikatakan sebagai media yang praktis untuk digunakan dalam pembelajaran (Kristianto & Rahayu, 2020). Ada beberapa masukan dari validator selama proses validasi media. Validator ahli media menyarankan untuk perubahan font dan menambah beberapa lebar komik agar terlihat lebih menarik.

Semua saran dari validator tersebut dijadikan acuan peneliti untuk membuat media pembelajaran semakin baik dan layak diterapkan serta

tepat sasaran. Ini menunjukkan bahwa media komik layak untuk diujicobakan kepada siswa kelas II SDN Mandaranrejo I Kota Pasuruan

3. Analisis Tingkat Kemenarikan Media

(Joni Purwono, dkk, 2014) menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar. Media juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan (Tafonao, 2018). Pada pengembangan media komik peneliti menggunakan angket untuk mengetahui respon siswa terhadap kemenarikan media.

Hasil dari angket respon siswa terhadap kemenarikan media menunjukkan presentase sebesar 100%. Angka tersebut menunjukkan bahwa media ini dinilai sangat menarik bagi siswa kelas II SDN Mandaranrejo I Kota Pasuruan.

Sesuai penelitian dari (Fatimatuzzahro et al., 2021). Hasil dari angket kepraktisan Media dari uji lapangan produk utama dengan jumlah murid 15 orang. Aspek kemudahan media dengan hasil total presentase 95,666% kategori sangat baik, berada di urutan 3 hasil presentase aspek dalam angket keterbacaan media. Aspek kemenarikan media dengan hasil presentase 96,5334% kategori sangat baik, berada di urutan 2 hasil presentase aspek dalam angket keterbacaan media. Aspek manfaat media dengan hasil presentase 96,666% kategori sangat baik, berada di urutan 1 hasil presentase aspek dalam angket keterbacaan media. Jadi total keseluruhannya 96,288% kategori sangat baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa media komik MASIK berbasis *Augmented Reality* tersebut praktis,

memudahkan, dan menarik bagi siswa serta sangat baik digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan respon positif siswa yang diamati peneliti selama proses pembelajaran menggunakan media komik di kelas, berdasarkan hasil observasi selama penelitian. Siswa berlomba untuk maju ke depan dan menjawab soal yang ada dalam media komik. Berdasarkan hasil angket dan teori kemenarikan media tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa media komik sangat menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi dan memudahkan siswa dalam belajar.

B. Kesimpulan

Setelah melakukan penelitian pengembangan media komik, menguji kelayakan media, menguji perangkat pembelajaran, mempraktekkan pembelajaran menggunakan media serta mengetahui respon peserta didik, pada penelitian ini dapat dirangkum dengan beberapa kesimpulan yakni:

1. Tanggung Jawab bisa membentuk karakter peserta didik yang ada di SDN Mandaranrejo I Kota Pasuruan, salah satunya yaitu karakter tanggung jawab, dalam hal ini penelitian memfokuskan masalahnya dengan menitik beratkan guru dalam membentuk pendidikan karakter berbasis tanggung jawab. Pembentukan karakter anak dalam suatu pendidikan dimulai dari masa kanak-kanak sampai menginjak dewasa, karena pada usia dini anak mulai tertarik untuk melakukan dan meniru hal-hal yang dilakukan oleh orang disekitarnya, guru memiliki tanggung jawab terhadap pendidikan akhlak anak menurut perspektif pendidikan Islam.
2. Penelitian ini termasuk penelitian R&D, produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran yang memuat materi kelas II mengenal nilai kelompok pecahan uang, produk yang dihasilkan berupa komik, media ini dikembangkan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas II SDN Mandaranrejo 1 Kota Pasuruan terhadap materi mengenal nilai kelompok pecahan uang. Media pembelajaran komik telah diuji validitasnya oleh validator ahli pembelajaran dan ahli media. Hasil dari validator ahli pembelajaran dan media mendapat skor rata-rata validasi

87,8%. Berdasarkan data hasil validasi tersebut media pembelajaran komik telah valid dan dapat digunakan kedalam proses pembelajaran.

3. Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba media pembelajaran komik pada materi mengenal nilai kelompok pecahan uang diperoleh kesimpulan bahwa pengembangan media pembelajaran ini memenuhi kriteria sangat valid, dan dapat menambah motivasi siswa dalam belajar, berdasarkan hasil angket yang telah diisi oleh validator media ini juga mendapatkan kriteria sangat menarik berdasarkan hasil angket respon siswa terkait kemenarikan media yang dilakukan pada saat tahap uji coba di lapangan secara luring. Berdasarkan hasil uji validasi dan uji coba di lapangan, maka media komik yang dikembangkan oleh peneliti sudah valid dan sudah dapat menambah motivasi siswa dalam proses pembelajaran materi mengenal nilai kelompok pecahan uang kelas II SDN Mandaranrejo I Kota Pasuruan.

C. Saran Pemanfaatan

Berdasarkan data hasil penelitian dan pengembangan media komik berbasis pendidikan karakter tanggung jawab pada materi mengenal nilai kelompok pecahan uang, berikut beberapa saran yang dapat diterapkan selama proses pemanfaatan produk dan saran untuk pengembang selanjutnya:

1. Saran Pemanfaatan Produk
 - a) Media komik dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran materi mengenal nilai kelompok pecahan uang SD/MI.
 - b) Media ini dapat diterapkan baik dalam pembelajaran daring (dalam jaringan) maupun luring (luar jaringan).
2. Saran untuk Pengembang Lanjutan

Pengembang lanjutan dapat memperhatikan proses perancangan media seperti pemilihan *font*, warna, desain gambar yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa. Pengembang lanjutan juga dapat menambah soal-soal yang menarik agar siswa lebih banyak latihan terkait materi. Selain itu, pengembang lanjutan diharapkan dapat membuat aplikasi ini tidak hanya dapat digunakan di *smartphone android* tetapi juga di laptop atau pun *website* agar lebih praktis dalam penggunaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, W. A., & Yusupa, A. (2018). Model Media Pembelajaran E-Komik Untuk Sma. *Jurnal Kwangsan*, 6(1), 1. <https://doi.org/10.31800/jtpk.v6n1.p1--12>
- Anwar, C. (2014). *Hakikat Manusia Dalam Pendidikan*. SUKA-Pers.
- Azzahra, S. (2020). *Pengembangan Media Kotak Scenery Etnomatematika Pada Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Mata Uang Di Kelas Ii Sekolah* <https://eprints.umm.ac.id/59843/>
- Barokah, U. S. (2014). *Pengembangan Komik Digital Berbasis Nilai Karakter Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Kompetensi Dasar Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa Untuk Sma Kelas XI*.
- BatuBara, Y. A., Zetriuslita, Z., Dahlia, A., & Effendi, L. A. (2021). Analisis Minat Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran E-comic Aritmatika Sosial Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 8(1), 1–10. <https://doi.org/10.31316/j.derivat.v8i1.1518>
- Fatimatuzzahro, Masyhud, M. S., & Alfarisi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Matematika Asik (MASIK) Berbasis Augmented pada Materi Volume Bangun Ruang. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sekolah Dasar*, 8(1), 7–29. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JIPSD/article/view/24755>
- Handarini, O. I. (2020). *Pembelajaran DaringgSebagai UpayaaStudy From Home Selama Pandemi Covid 19*. 8 no 3.

- Indriasih, A., Sumaji, S., Badjuri, B., & Santoso, S. (2020). Pengembangan E-Comic Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kecakapan Hidup Anak Usia Dini. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(2), 154–162. <https://doi.org/10.24176/re.v10i2.4228>
- Kholidah, N. I. (2019). *Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Kelas IV*.
- Kholis, N. (2003). *Jurnal Kependidikan*. 71–85.
- Kristianto, D., & Rahayu, T. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(19), 939–946.
- Lestari, A. P. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Gambar Teknik Berbasis Software Bantu di SMK Binawiyata Sragen Kelas X Paket Keahlian Teknik Otomasi Industri. [*Skripsi*], 26, 26–28.
- Maulia, H. H., Sri, T., & Wulandari, H. (2018). Uji Validasi Pengembangan LKS (Lembar Kerja Siswa) Biologi SMA Berbasis Problem Based Learning pada Materi Perubahan Lingkungan untuk meningkatkan kemampuan berfikir kritis. *Proceeding Biology Education Conference*, 15(1), 354–360.
- Munandar, Y. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTSN 02 Raman Utara Kabupaten Lampung Timur*.

- Ningtias,L & Harimurti, R. (2018). *PENGEMBANGAN GAME BASED LEARNING TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR* Lutfia Ningtias Rina Harimurti *Abstrak*. 03(2), 37–44.
- Novianti, R. D., Syaichudin, M., Pendidikan, F. I., & Surabaya, U. N. (n.d.). *Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Untuk*.
- Nuriza, S. (2019). *Journal of Mathematics Education And Science*.
- Prihanto, D. A., & Yunianta, T. N. H. (2018). Pengembangan Media Komik Matematikapada Materi Pecahan Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *MAJU: Jurnal Ilmiah*, 5(1), 79–90.
<https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/mtk/article/view/137>
- Putri, D. P. (2018). Pendidikan Karakter Pada Anak Sekolah Dasar Di Era Digital. *AR-RIYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 37.
<https://doi.org/10.29240/jpd.v2i1.439>
- Rumput, P., & Pengadilan, S. D. N. (2017). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL PADA KELAS V SEKOLAH DASAR DI KOTA BOGOR* Elly Sukmanasa , Tustiyana Windiyani , Lina Novita *Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pakuan A . Pendahuluan Penyampaian informasi terjadi dalam proses pembelaja*. 3(2), 171–185.
- Sugianti, I. (2012). *Penggunaan Media Power Point dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 8 Cirebon*. 58440951. <http://repository.syekhnurjati.ac.id/560/>

- Suprapmanto, J., & Utomo. (2021). Analisis Permasalahan Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid 19 dan Solusinya. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*, 3(2), 15–19.
<https://doi.org/10.52005/belaindika.v3i2.70>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103.
<https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- TANIA, L. (2017). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Sebagai Pendukung Pembelajaran Kurikulum 2013 Pada Materi Ayat Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa Siswa Kelas X Akuntansi Smk Negeri 1 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 5(2), 1–9.
- Teni Nurrita. (2018). Kata Kunci :Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Misykat*, 03(01), 171.
<https://media.neliti.com/media/publications/271164-pengembangan-media-pembelajaran-untuk-me-b2104bd7.pdf>
- Winardi, A. (2016). *Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Menganalisis pada Materi Pecahan Siswa Kelas V SDN Tarokan 1 Ajaran 2016/2017*.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 2547/Un.03.1/TL.00.1/11/2021 17 November 2021
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala SDN Mandaranrejo 1 Kota Pasuruan
di
Pasuruan

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Achmad Fauzan Adhim
NIM : 17140032
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester - Tahun Akademik : Ganjil - 2021/2022
Judul Skripsi : Pengembangan Media E-Komik Berbasis Pendidikan Karakter Materi Mengetahui Nilai Kelompok Pecahan Uang pada Siswa Kelas II SDN Mandaranrejo 1 Kota Pasuruan
Lama Penelitian : November 2021 sampai dengan Januari 2022 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Ah. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik

Dr. Muhammad Walid, MA
19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PGMI
2. Arsip

Lampiran 2 Surat Validator Ahli Materi.



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
http:// fitk.uin-malang.ac.id. email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : B-591/Un.03/FITK/PP.00.9/12/2021 23 Desember 2021
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Materi)

Kepada Yth.
Nuril Nuzulia, M.Pd.I
di -
Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Achmad Fauzan Adhim
NIM : 17140032
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Pengembangan Media E-Komik Berbasis Pendidikan Karakter Hemat Materi Mengenal Nilai Kelompok Pecahan Uang pada Siswa Kelas II SDN Mandaranrejo I Kota Pasuruan
Dosen Pembimbing : Galih Puji Mulyoto, M.Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator materi skripsi tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

a.n Dekan
Wakil Dekan Bid. Akademik



Lampiran 3 Surat Validator Ahli Media



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
http:// fitk.uin-malang.ac.id. email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : B-1590/Un.03/FITK/PP.00.9/12/2021 23 Desember 2021
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Media)

Kepada Yth.
Wiku Aji Sugiri, M.Pd
di -
Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Achmad Fauzan Adhim
NIM : 17140032
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Pengembangan Media E-Komik Berbasis Pendidikan Karakter Hemat Materi Mengenal Nilai Kelompok Pecahan Uang pada Siswa Kelas II SDN Mandaranrejo I Kota Pasuruan
Dosen Pembimbing : Galih Puji Mulyoto, M.Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator media skripsi tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Dekan
Wakil Dekan Bid. Akademik

Muhammad Walid, M.A.
NIP. 197308232000031002

Lampiran 4 Instrumen Validasi Ahli Materi

INSTRUMEN VALIDASI MATERI

A. Identitas Responden

Nama : Nuril Nuzulia, M.Pd.I
Jabatan : Dosen
Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

B. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Materi tentang kesesuaian materi dengan media pembelajaran yang dikembangkan.
2. Mohon berikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan dengan mencantumkan tanda *checklist* (✓) berdasarkan pedoman penilaian yang disediakan.
3. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Media akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas produk ini.
4. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terima kasih.

C. Pedoman Penilaian

Penilaian atas media ini berdasarkan kriteria kelayakan yang diterjemahkan ke dalam simbol angka sebagai berikut :

Sangat baik = 5

Baik = 4

Cukup = 3

Buruk = 2

Sangat buruk = 1

D. Penilaian Aspek Materi

NO.	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian materi dengan KI, KD, dan Indikator				✓	
2.	Keakuratan konsep materi			✓		
3.	Keruntutan materi yang disajikan				✓	
4.	Ketepatan cakupan isi materi			✓		
5.	Kesesuaian pemilihan gambar dengan materi				✓	
6.	Kesesuaian penyampaian materi sesuai dengan perkembangan siswa				✓	
7.	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan tingkat berpikir siswa			✓		
8.	Bahasa yang digunakan mendorong rasa ingin tahu siswa				✓	
9.	Dukungan media bagi kemandirian belajar siswa			✓		
10.	Kemampuan media meningkatkan motivasi belajar siswa				✓	

Lampiran 5 Hasil Validasi Materi

No	Aspek	Skor				Kategori
		V1	V2	R (%)	\bar{x}	
1	Kesesuaian materi dengan KI, KD, dan Indikator	4	4	100	4,00	valid
2	Keakuratan konsep materi	3	4	86	3,50	valid
3	Keruntutan materi yang disajikan.	4	4	100	4,00	valid
4	Ketepatan cakupan isi materi	3	4	86	3,50	valid
5	Kesesuaian pemilihan gambar dengan materi	4	4	100	4,00	valid
6	Kesesuaian penyampaian materi sesuai dengan perkembangan siswa	4	4	100	4,00	valid
7	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan tingkat berpikir siswa	3	4	86	3,50	valid
8	Bahasa yang digunakan mendorong rasa ingin tahu siswa	4	4	100	4,00	valid
9	Dukungan media bagi kemandirian belajar siswa	3	4	86	3,50	valid
10	Kemampuan media meningkatkan motivasi belajar siswa	4	4	100	4,00	valid

Lampiran 6 Instrumen Validasi Ahli Media

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PENGEMBANGAN MEDIA E-KOMIK BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER TANGGUNG JAWAB MATERI MENGENAL NILAI KELOMPOK PECAHAN UANG PADA SISWA KELAS II SDN MANDARANREJO I KOTA PASURUAN

A. Identitas Responden

Nama : Wiku Aji Sugiri, M.Pd
 Jabatan : Dosen
 Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

B. Petunjuk Pengisian Angket

- Sebelum mengisi angket ini, mohon Bapak/Ibu mempelajari dan mencoba media E-Komik hasil pengembangan peneliti.
- Instrumen ini berisi kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan Bapak/Ibu memberi tanda centang (√) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria penilaian Bapak/Ibu.
- Keterangan skor beserta kriteria penilaian angket adalah sebagai berikut:

Skor	Keterangan
1	Sangat tidak (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
2	Kurang (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
3	Cukup (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
4	Tepat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
5	Sangat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)

C. Pertanyaan

No.	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Ketepatan tata letak karakter				√	
2	Ketepatan pemilihan font huruf.				√	
3	Pemilihan warna sesuai dengan karakteristik materi dan siswa.			√		

4	Pemilihan background sesuai dengan karakteristik materi dan siswa.			√		
5	Gambar ilustrasi sesuai dengan materi.		√			
6	Gambar karakter pada huruf sesuai dengan karakteristik siswa.		√			
7	Desain pengembangan media sesuai dengan karakteristik siswa.			√		
8	Media mudah dipahami oleh pendidik dan siswa.				√	
9	Media ramah anak dan tidak berbahaya untuk siswa.				√	
10	Kemudahan penggunaan media pembelajaran.			√		

Lampiran 7 Hasil Validasi Media

No	Aspek	Skor				Kategori
		V1	V2	R (%)	\bar{x}	
1	Ketepatan tata letak karakter.	4	4	100	4,00	Valid
2	Ketepatan pemilihan font huruf.	4	4	100	4,00	Valid
3	Pemilihan warna sesuai dengan karakteristik materi dan siswa.	3	4	86	3,50	Valid
4	Pemilihan background sesuai dengan karakteristik materi dan siswa.	3	4	86	3,50	Valid
5	Gambar ilustrasi sesuai dengan materi.	2	4	67	3,00	Valid
6	Gambar karakter pada huruf sesuai dengan karakteristik siswa.	2	4	67	3,00	Valid
7	Desain pengembangan media sesuai dengan karakteristik siswa.	3	4	86	3,50	Valid
8	Media mudah dipahami pendidik dan siswa.	4	4	100	4,00	Valid
9	Media ramah anak dan tidak berbahaya untuk anak	4	4	100	4,00	Valid
10	Kemudahan penggunaan media pembelajaran	3	4	86	3,50	Valid

Lampiran 8 Anket Respon Ketertarikan Siswa

ERIK

ANKET RESPON SISWA

A. Berilah jawaban pada pertanyaan dibawah ini dengan cara memberi tanda (✓)

No	Aspek	Ya	Tidak
1.	Gambar pada E-Komik dapat dilihat dengan jelas	✓	
2.	Media E-Komik dapat membantu memahami pelajaran mengenal nilai pecahan kelompok uang	✓	
3.	Media E-Komik dapat membuat belajar jadi lebih menyenangkan	✓	
4.	Media E-Komik dapat meningkatkan semangat belajar	✓	
5.	Media E-Komik dapat menambah pengalaman belajar	✓	

Lampiran 9 Hasil Anket Respon Ketertarikan Peserta Didik

No	Aspek	Penilaian	
		P%	Kriteria
1	Gambar E-komik dapat dilihat dengan jelas.	100	Positif
2	Media E-komik dapat membantu memahami pelajaran mengenal nilai pecahan kelompok uang.	100	Positif
3	Media E-komik dapat membuat belajar menjadi menarik.	100	Positif
4	Media E-komik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa	100	Positif
5	Media E-komik dapat menambah pengalaman belajar	100	Positif

Lampiran 10 Bukti Konsultasi Skripsi



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jalan Gajayana Nomor 50 Telepon (0341) 552398

Website : www.fitk.uin-malang.ac.id Faksimile (0341) 552398

BUKTI KONSULTASI SKRIPSI

Nama : Achmad Fauzan Adhim

NIM : 17140032

Judul : Pengembangan Media E-Komik Berbasis Pendidikan Karakter
Tanggung Jawab Materi Mengenal Nilai Kelompok Pecahan
Uang Pada Siswa Kelas II SDN Mandaranrejo I Kota Pasuruan

Dosen Pembimbing : Galih Puji Mulyoto, M.Pd

No.	Tgl/Bln/Thn	Materi Bimbingan	Tanda Tangan Dosen Pembimbing
1.	22 Maret 2022	Konsultasi media pembelajaran	
2.	1 April 2022	Konsultasi instrumen penelitian	
3.	13 Mei 2022	Konsultasi BAB 4 dan 5	
4.	14 Mei 2022	Konsultasi BAB 1,2, dan 3	
5.	6 Juni 2022	Revisi semua BAB 4 dan 5	
6.	7 Juni 2022	ACC Skripsi	

Malang, 7 Juni 2022

Ketua Jurusan PGMI,

Dr. Bintoro Widodo, M.Kes

NIP. 197604052008011018

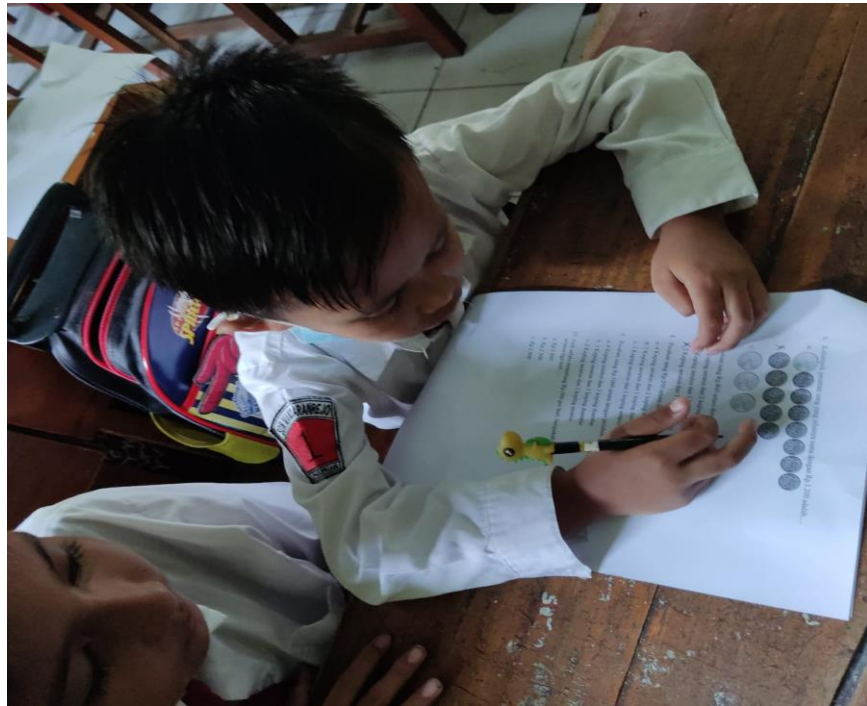
Lampiran 11 Dokumentasi



Dokumentasi Pembelajaran Di Kelas



Dokumentasi Keterlibatan Siswa Dalam Penggunaan Media



Dokumentasi Siswa Sedang Mengerjakan Soal-Soal Yang Ada Di Media



Dokumentasi Siswa Sedang Mengerjakan Soal-Soal Yang Ada Di Media



Dokumentasi Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Di Kelas

Lampiran 12 Profil Sekolah

PROFIL SEKOLAH

SDN Mandaranrejo I Kota Pasuruan mempunyai rekapitulasi data sekolah sebagai berikut:

1. Nama Sekolah : UPT SDN Mandaranrejo 1 Kota Pasuruan
2. Alamat : Jl. Mt. Haryono 51, Kota Pasuruan
3. Jenjang Pendidikan : Sekolah Dasar
4. Status : Negeri
5. Akreditasi : A
6. Kurikulum : Kurikulum 2013
7. Jumlah Guru : 54
8. Jumlah Siswa : 501
9. Jumlah Kelas : 18

Lampiran 13 Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



A. Identitas Penulis

Nama : Achmad Fauzan Adhim
NIM : 17140032
Tempat Tanggal Lahir : Pasuruan, 15 Febuari 1999
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Tahun Masuk : 2017
Alamat Rumah : Jl Jend S Parman No 10, Kota Pasuruan
No. HP : 0895396126128
Alamat E-mail : fauzanadim36@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

- : - TK Perwanida
- SDN Mandaranrejo 1 Kota Pasuruan
- SMPN 5 Kota Pasuruan
- MAN Pasuruan