

**MEDIA KOMIK UNTUK PENGEMBANGAN PEMAHAMAN  
KARAKTER MANDIRI PADA SISWA KELAS III SDN MULYOAGUNG 2**

**SKRIPSI**

**OLEH**

**IZZATUN ISTIQLALIYAH**

**NIM.200103110036**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIMMALANG**

**2024**



**MEDIA KOMIK UNTUK PENGEMBANGAN PEMAHAMAN KARAKTER  
MANDIRI PADA SISWA KELAS III SDN MULYOAGUNG 2**

**SKRIPSI**

**Diajukan kepada**

**Fakultas Ilmu Trbiyah dan Keguruan**

**Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang**

**Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana**

**Oleh**

**Izzatun Istiqlaliyah**

**NIM.200103110036**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

**2024**

## LEMBAR PERSETUJUAN



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jalan Gajayana no. 50 Malang  
Website: <https://pgmi.fitk.uin-malang.ac.id/> email: [pgmi@uin-malang.ac.id](mailto:pgmi@uin-malang.ac.id)

### SURAT PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nuril Nuzulia, M.Pd.I  
NIP : 199004232010608012014

Selaku **Dosen Pembimbing**, menerangkan bahwa:

Nama : Izzatun Istiqlaliyah  
NIM : 200103110036  
Judul : Media Komik Untuk Pengembangan Karakter Mandiri Siswa Pada Siswa Kelas III SDN Mulyoagung 2

Telah melakukan konsultasi dan pembimbingan skripsi sesuai ketentuan yang berlaku sebagai syarat mengikuti Ujian Skripsi. Selanjutnya, sebagai dosen pembimbing memberikan persetujuan kepada mahasiswa tersebut untuk mengikuti ujian skripsi sesuai mekanisme dan ketentuan yang berlaku.

Demikian surat keterangan ini, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dosen Pembimbing,

Nuril Nuzulia, M.Pd.I  
NIP.19900423201608012014

Mengetahui,

Ketua Program Studi,

Dr. Bintoro Widodo, M.Kes  
NIP.197604052008011018

# LEMBAR PENGESAHAN

## HALAMAN PENGESAHAN MEDIA KOMIK UNTUK PENGEMBANGAN PEMAHAMAN KARAKTER MANDIRI PADA SISWA KELAS III SDN MULYOAGUNG 2

### SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh Izzatun Istiqlaliyah (200103110036)

Telah dipertahankan didepan penguji pada tanggal 27 Mei 2024 dan dinyatakan

LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar strata satu

Sarjana Pendidikan (S.Pd)

### Tanda Tangan

Panitia Ujian

Ketua Sidang

Dr. Hj. Sulalah, M.Ag

NIP. 196511121994032002

Sekretaris Sidang

Nuril Nuzulia, M.Pd

NIP. 19900423201608012014

Pembimbing

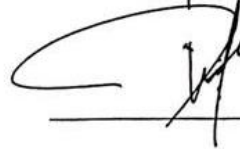
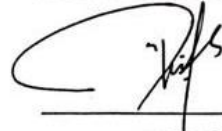
Nuril Nuzulia, M.Pd

NIP. 19900423201608012014

Anggota Penguji

Dr.H. Ahmad Sholeh, M.Ag

NIP. 197608032006041001



Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang



Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd

NIP. 196504031998031002

## NOTA DINAS PEMBIMBING

Nuril Nuzulia, M.Pd  
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

---

### NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Izzatun Istiqlaliyah

Malang, 27 Mei 2024

Lamp. : 4 (Empat) Eksemplar

Yang Terhormat,  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang  
Di Malang

Assalamualaikum Wr.Wb

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Izzatun Istiqlaliyah

NIM : 200103110036

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Media Komik Untuk Meningkatkan Pemahaman Karakter Mandiri Pada Siswa Kelas III SDN Mulyoagung 2

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

Wassalamualaikum Wr.Wb

Pembimbing,



Nuril Nuzulia, M.Pd

NIP. 19900423201608012014

# SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Izzatun Istiqlaliyah

NIM : 200103110036

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Judul Skripsi : Media Komik Untuk Pengembangan Karakter Mandiri Pada  
Pada Siswa Kelas III SDN Mulyoagung 2

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana (S1) pada suatu perguruan tinggi, dan dalam pengetahuan saya, tidak juga terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau yang diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dicantumkan dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 15 Mei 2024

Yang membuat pernyataan



Izzatun Istiqlaliyah

NIM. 200103110036

## **LEMBAR MOTO**

*Tak ada keberhasilan tanpa ada kerja keras, Tak ada kemudahan tanpa ada do'a*

*-Ridwan Kamil*



## **LEMBAR PERSEMBAHAN**

Dengan menyebut nama Allah SWT, yang maha pengasih lagi Maha Penyayang. Segala puji bagi Allah tuhan semesta alam oleh rahmatnya penulis dapat mempersembahkan karya ini untuk orang tersayang. Dan penulis juga dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.

Untuk Abah dan Ibuk yang tak henti memberikan do'a, dorongan serta motivasi diberikan kepada penulis yang tidak pernah putus. Segala usaha dan kerja kerasnya dalam membesarkan dan mendidik penulis. Semoga dan terselesaikannya skripsi ini dapat membayar sedikit lelahnya perjuangan mereka.

Kepada Bapak Ibu dosen yang meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan serta dukungan. Tak lupa arahan yang diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sampai akhir. Serta tak lupa penulis ucapkan terimakasih kepada orang terdekat, sahabat atas dukungan serta motivasi sehingga terselesaikannya skripsi ini.

Kepada teman-teman program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang membantu dan berjuang selama 4 tahun ini.

## KATA PENGANTAR

Puja dan puji syukur kehadirat Allah yang maha agung, berkat rahmat-nya yang dilimpahkan kepada penulis bisa menyelesaikan tugas skripsi ini yang berjudul “Media Komik Untuk Pengembangan Karakter Mandiri Pada Siswa Kelas III SDN Mulyoagung 2” dengan lancar. Sholawat serta salam semoga tetap terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang membimbing umat islam. Nabi yang membawa umat islam dari zaman yang gelap gulita menuju zaman yang terang benerang yakni addinul islam assiratol mustaqim.

Skripsi ini ditulis sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan guru madrasah ibtidaiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Penelitian skripsi ini tidak lepas dari bantuan banyak pihak. Sehingga penulis menyampaikan banyak terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada :

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, M.A. selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd selaku Dekan 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. Dian Eka Aprilia Fitria Ningrum, M.Pd selaku dosen wali yang telah sabar membimbing selama perkuliahan dari awal hingga akhir.
5. Nuril Nuzulia, M.Pd.I selaku dosen pembimbing skripsi yang telah sabar, tulus, dan ikhlas dalam membimbing, memberi arahan, dan masukan dari awal hingga akhir.
6. Seluruh dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah atas ilmu yang telah diberikan kepada penulis.
7. Seluruh Civitas Akademik Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
8. Waluyo Satriyo Adji, M.Pd selaku validator ahli materi yang telah meluangkan waktu untuk melakukan penilaian media yang telah dibuat oleh penulis.
9. Wiku Aji Sugiri, M.Pd selaku validator ahli media yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan penilaian media yang telah penulis buat.
10. Kepala Sekolah SDN Mulyoagung 2 dan Ibu Sevi yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian serta memberikan arahan dan nilai pada media yang penulis buat.
11. Kedua orang tua, Bapak Drs, Moh.Shokeh dan Ibu Isti'ana, S.Pd yang senantiasa mendo'akan, memberi semangat, memberikan motivasi yang luar biasa, kasih sayang dan ridhonya atas keberhasilan dalam menimba ilmu. Serta adik saya Hamdan Aminus Shohih dan Baihaqi Al-Hakim Asshohihi

yang tidak bosan-bosan bertanya kapan wisuda dan memberikan banyak dukungan dalam tugas akhir ini.

12. Seluruh keluarga besar Trah Eyang Sukardi dan Bani Zainuddin yang selalu mendukung penulis untuk menuntut ilmu hingga mendapatkan gelar Sarjana dan selalu mendoakan yang terbaik untuk penulis.
13. Afina Ula Sandini dan Anggita Fitri Evoni, selaku sahabat tercinta yang selalu mendukung dan menemani penulis dari awal hingga akhir sampai bisa berada dititik ini dengan sabar menghadapi mood penulis yang berubah-ubah. Love you untuk kalian berdua walau kita beda orang tua tetapi tetap saudara.
14. Ucapan terimakasih juga kepada Abdul Ghofur yang selalu setia untuk mendukung penulis, menemani penulis dari susah senang bersama, yang mengantarkan penulis untuk bimbingan skripsi, terimakasih karena sudah memberikan support kepada penulis selama pengerjaan skripsi ini.
15. Teman – teman PGMI yang mau direpotkan, penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada Anung, Riki, Jaya, Ella, Atika, Kholil, Ayus, Chofifah, Arum, Isna, Dini yang mau membantu penulis dalam pengerjaan skripsi.
16. Rani, Udin, Mirza, Kiki, Linda, Ufi, Nizam, Adek, Mamas, Vira yang memberikan semangat kepada penulis dalam pengerjaan skripsi ini.
17. Seluruh teman - teman PGMI UIN angkatan 2020 atas kebersamaan dan kenangan selama 4 tahun yang tidak akan bisa terlupakan.
18. Terimakasih kepada diri saya sendiri karena mampu berjuang melewati susah, senang, pahit, manis, dan rumitnya kehidupan dalam menempuh pendidikan S1 di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang dengan penuh perasaan sabar. Dan mau berproses untuk menjadi pribadi yang lebih baik dari sebelumnya. Terimakasih karena sudah kuat dalam menghadapi segala hal yang telah dilalui.
19. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak terutama bagi penulis.

Malang, 01 Mei 2024

Izzatun Istiqlaliyah

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

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

### A. Huruf

ا	= a	ز	= z	ك	= k
ب	= b	س	= s	ل	= l
ث	= t	ش	= sy	م	= m
ث	= ts	ص	= sh	ن	= n
ج	= j	ض	= dl	ن	= n
ح	= h	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 = à

Vokal (i) panjang = ì

Vokal (u) panjang = ù

### C. Vokal Diftong

أَوْ = aw

أَيَّ = ay

أُوْ = û

إِي = î

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	i
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>NOTA DINAS PEMBIMBING</b> .....	iii
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN</b> .....	iv
<b>LEMBAR MOTO</b> .....	v
<b>LEMBAR PERSEMBAHAN</b> .....	viii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiii
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	xiii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xiv
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xv
<b>ABSTRAK</b> .....	xvi
<b>ABSTRACT</b> .....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
<b>A. Latar Belakang</b> .....	1
<b>B. Identifikasi Masalah</b> .....	8
<b>C. Batasan Masalah</b> .....	9
<b>D. Rumusan Masalah</b> .....	9
<b>E. Tujuan Penelitian</b> .....	9
<b>F. Manfaat Penelitian</b> .....	10
<b>G. Spesifikasi Produk</b> .....	11
<b>H. Orisinalitas Pengembangan</b> .....	12
<b>J. Sistematika Penulisan</b> .....	19
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	20
<b>A. Landasan Teori</b> .....	20
<b>1. Karakter Mandiri</b> .....	20
<b>2. Pemahaman Siswa</b> .....	25
<b>3. Materi Kewajiban dan Hakku</b> .....	27
<b>4. Media Pembelajaran Komik</b> .....	34

B.	Perspektif Teori dalam Islam .....	36
C.	Kerangka Berfikir .....	36
<b>BAB III</b>	<b>METODE PENELITIAN .....</b>	<b>38</b>
A.	Jenis dan Model Penelitian Pengembangan.....	38
B.	Uji Produk.....	43
C.	Jenis Data .....	45
D.	Instrumen Pengumpulan Data .....	46
E.	Teknik Analisis Data .....	52
<b>BAB IV</b>	<b>HASIL PENGEMBANGAN .....</b>	<b>54</b>
A.	Proses Pengembangan.....	54
B.	Penyajian dan Analisis Data Uji Produk.....	59
C.	Revisi Produk.....	67
<b>BAB V</b>	<b>PEMBAHASAN .....</b>	<b>69</b>
A.	Proses Pengembangan Media Komik.....	69
B.	Kemenarikan Media Komik.....	70
C.	Peningkatan Karakter Mandiri Siswa .....	73
<b>BAB VI</b>	<b>PENUTUP .....</b>	<b>77</b>
A.	Kesimpulan .....	77
B.	Saran.....	78
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....		<b>79</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....		<b>82</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Orisinalitas Pengembangan .....	13
Tabel 3.1 Kisi Kisi Pedoman Wawancara .....	46
Tabel 3.2 Kisi Kisi Pedoman Observasi .....	47
Tabel 3.3 Kisi Kisi Angket Validasi Ahli Media .....	48
Tabel 3.4 Kisi Kisi Angket Validasi Ahli Materi.....	49
Tabel 3.5 Angket Penilaian Respon Siswa .....	51
Tabel 3.6 Angket Penilaian Respon Guru .....	51
Tabel 3.7 Kriteria Validasi Produk .....	52
Tabel 3. 8 Kriteria Penilaian Daya Tarik Produk .....	53
Tabel 4. 1 Kritik dan Saran Validator Ahli Materi .....	61
Tabel 4. 2 Kritik dan Saran Validator Ahli Media.....	63
Tabel 4. 3 Kritik dan Saran Validator Ahli Pembelajaran .....	64
Tabel 4. 4 Hasil Angket Respon Siswa .....	66

## DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir.....	37
Bagan 3. 1 Alur Pengembangan Komik.....	41



## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	83
Lampiran 2 Surat Permohonan Validator Ahli Materi .....	84
Lampiran 3 Surat Permohonan Validator Ahli Media.....	85
Lampiran 4 Surat Permohonan Validator Ahli Pembelajaran .....	86
Lampiran 5 Hasil Validasi Ahli Media.....	87
Lampiran 6 Hasil Validasi Ahli Materi .....	90
Lampiran 7 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran .....	93
Lampiran 8 Hasil Angket Respon Siswa.....	96
Lampiran 9 Evaluasi soal.....	97
Lampiran 10 Dokumentasi.....	101
Lampiran 10 Daftar Riwayat Hidup.....	103

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 4. 1 Canva.....	55
Gambar 4. 2 Halaman Cover KOMIK.....	55
Gambar 4. 3 Halaman Kata Pengantar.....	56
Gambar 4. 4 Halaman Inti.....	57
Gambar 4. 5 Halaman Evaluasi.....	58
Gambar 4. 6 Biodata Penulis.....	59
Gambar 4. 7 Revisi Produk.....	68

## ABSTRAK

Istiqlalayah, Izzatun. 2024. Media Komik Untuk Pengembangan Karakter Mandiri Pada Siswa Kelas 3 SDN Mulyoagung 2, Skripsi, Program Studi Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Pembimbing Skripsi: Nuril Nuzulia, M.Pd.I

---

Pengembangan karakter mandiri pada siswa merupakan aspek penting dalam pendidikan yang bertujuan untuk membantu siswa menjadi individu yang lebih berkualitas dan mandiri. Dalam era digital saat ini, media komik telah menjadi salah satu alat yang populer dan efektif dalam menyampaikan pesan-pesan moral dan menginspirasi pembaca, termasuk siswa sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pemanfaatan media komik sebagai sarana untuk mengembangkan karakter mandiri pada siswa. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) dengan menerapkan model pengembangan ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementatiton, and Evaluate). subjek penelitian ini adalah siswa kelas 3 SDN Mulyoagung 2 Kota Malang. Teknik Pengumpulan data penelitian ini yaitu menggunakan angket, observasi dan wawancara. data analisis menggunakan teknik analisis kuantitatif dan kualitatif.

Hasil dari penelitian ini berdasarkan rumusan masalah bahwa data hasil validasi media komik tersebut telah valid dan dapat digunakan kedalam proses pembelajaran. Kemerarikan komik dari berbagai aspek memicu ketertarikan siswa untuk membaca, Hasil respon peserta didik kelas 3 SDN Mulyoagung 2 terhadap kemenarikan media komik materi hak dan kewajibanku menunjukkan presentase rata – rata 88% dengan kategori positif. Hasil positif pada penelitian ini menurut pandangan siswa adalah atas kemenarikan dan design komik yang memudahkan proses pembelajaran.

**Kata kunci:** Komik, Kemandirian

## ABSTRACT

Istiqlalayah, Izzatun. 2024. Comic Media for Developing Independent Character in Grade 3 Students at SDN Mulyoagung 2, Thesis, Madrasah Ibtidaiyah Teacher Study Program, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang, Thesis Supervisor: Nuril Nuzulia, M.Pd.I

---

The development of independent character in students is an important aspect of education aimed at helping students become more qualified and self-reliant individuals. In the current digital era, comic media has become one of the popular and effective tools in conveying moral messages and inspiring readers, including school students. This study aims to explore the utilization of comic media as a means to develop independent character in students. The research uses a Research and Development (R&D) type with the ADDIE development model (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluate). The subjects of this research are 3rd-grade students of SDN Mulyoagung 2, Malang City. The data collection techniques used in this research are questionnaires, observation, and interviews. Data analysis employs both quantitative and qualitative analysis techniques.

The results of this study, based on the research problem formulation, indicate that the validation data of the comic media is valid and can be used in the learning process. The attractiveness of comics from various aspects triggers students' interest in reading. The response results of the 3rd-grade students of SDN Mulyoagung 2 to the attractiveness of comic media on the topic of rights and obligations show an average percentage of 88% in the positive category. According to the students' views, the positive results of this study are due to the attractiveness and design of the comics which facilitate the learning process..

**Keyword :** comics, independence

## مخلص

إستقلالية, عزة. 2024. وسائ الإعلام الكوميديية لتنمية الشخصية المستقبلية لطالب الصف الثالث في المدرسة الإبتدائية الحكومية مليواغونغ 2. رسالة جامعية, قسم إعداد معلم المدرسة الإبتدائية. جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. مشرف الرسالة : نور النزوليا

---

تطوير الشخصية المستقلة للطلاب هو جانب مهم في التعليم يهدف إلى مساعدة الطلاب على أن يصبحوا أفرادًا ذوي جودة ومستقلين أكثر. في العصر الرقمي الحالي، أصبحت وسائل الإعلام الكوميديية واحدة من الأدوات الشائعة والفعالة في نقل الرسائل الأخلاقية وإلهام القراء، بما في ذلك طلاب المدارس. تهدف هذه الدراسة إلى استكشاف استخدام وسائل الإعلام الكوميديية كوسيلة لتنمية الشخصية المستقلة للطلاب. من خلال تحليل الأدبيات، تم اكتشاف أن وسائل الإعلام الكوميديية لديها إمكانات كبيرة للتأثير على تصورات وسلوك الطلاب في فهم القيم مثل الشجاعة والتعاون والمسؤولية والإصرار. الطريقة البحثية المستخدمة في هذه الدراسة هي نوع من أنواع البحث ADDIE بنموذج (R&D) والتطوير أو البحث والتطوير.

تعتمد نتائج هذه الدراسة على تركيبة المشكلة بأن بيانات التحقق من صحة وسائل الإعلام الكوميديية تمثلت فيها بيانات صحيحة ويمكن استخدامها في عملية التعلم. جذب الكوميديا من مختلف الجوانب يثير اهتمام الطلاب بالقراءة، واستجابة الطلاب في الصف الثالث في مدرسة دينية لجاذبية وسائل الإعلام الكوميديية لمادة حقوقي وواجبي تظهر نسبة 2 Mulyoagung متوسطة تبلغ 88% مع فئة إيجابية. نتائج هذه الدراسة الإيجابية بالنسبة للطلاب هي نتيجة لجاذبية وتصميم الكوميك الذي يسهل عملية التعلم

الكلمات الرئيسية: كوميك، الاستقلالية

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Negara yang sedang berkembang harus meningkatkan sistem pendidikannya untuk menjadi negara maju. Sebab individu yang berpendidikan diperlukan untuk membangun, menumbuhkan, dan mengembangkan bangsa yang maju dan berkembang. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, yang mengatur sistem pendidikan nasional tertera bahwa: “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan sebuah proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, karakter mandiri serta keterampilan yang akan dibutuhkan oleh dirinya dan masyarakat, bangsa, serta negara”. Dengan pendidikan, diharapkan potensi siswa dapat berkembang dan menjadi manusia yang memiliki akhlaq mahmudah, bertaqwa dan beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki kecerdasan, kesehatan, kemauan, perasaan, serta kemampuan untuk berkarya sehingga dapat mengendalikan hawa nafsunya.<sup>1</sup>

Kepribadian mandiri adalah kemampuan untuk mencapai tujuan sendiri kebutuhan sendiri melalui usaha secara mandiri dan tidak menggantungkan orang lain kepribadian mandiri merangsang dan memotivasi seseorang menangani kehidupan dan masalah hidup mereka sendiri, kalau begitu termotivasi untuk

---

<sup>1</sup> Ali Miftakhu Rosyad and Darmiyati Zuchdi, “Aktualisasi pendidikan karakter berbasis kultur sekolah dalam pembelajaran IPS di SMP,” *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS* 5, no. 1 (November 15, 2018): 79–92, <https://doi.org/10.21831/hsjpi.v5i1.14925>.

bersikap proaktif, kreatif, inovatif, proaktif dan bekerja sulit<sup>2</sup>. Kepribadian mandiri merupakan hal yang dimanfaatkan, mengedepankan, mengendalikan, dan mengidentifikasi sikap negatif mengandalkan orang lain untuk mengambil keputusan. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemandirian adalah suatu sikap atau kelemahan manusia yang tidak bergantung pada orang lain. Perbuatan yang tidak bergantung pada orang lain adalah kemandirian siswa ketika siswa menunjukkan sikap dan perilaku..

Seorang guru pada hakikatnya dituntut agar lebih kreatif saat proses pembelajaran sehingga pembelajaran yang diajarkan lebih berkembang. VlcK Menggabungkan beberapa alat bantu pembelajaran dapat digunakan untuk melaksanakan tugas-tugas pemrosesan pembelajaran dan membantu guru dalam menyampaikan materi yang mereka ajarkan. Jembatan yang menghubungkan siswa dengan sumber daya atau pusat pembelajaran disebut media pembelajaran. Urgensi media pembelajaran dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran mengajar kurang diperhatikan oleh guru<sup>3</sup>.

Pemerintah melalui Kementerian *Education and Culture* mencanangkan program 2013, yang dirasa mampu berubah mengikuti perkembangan zaman dan menjawab tantangan masa depan karena pendidikan di abad dua puluh satu ini begitu kompleks, sehingga menerapkan media pembelajaran sebagai alat bantu atau perantara antara guru sebagai pengirim informasi dan siswa sebagai penerima informasi yang dimulai pada tahun ajaran 2013. Karena itu Program tahun 2013

---

<sup>2</sup> Anastasia Dewi Anggraeni, "Kompetensi Kepribadian Guru Membentuk Kemandirian Anak Usia Dini" 3, no. 2 (2017).

<sup>3</sup> Rejeki Rejeki, M Fachri Adnan, and Pariang Sonang Siregar, "Pemanfaatan Media Pembelajaran pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 4, no. 2 (March 30, 2020): 337–43, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.351>.

ini akan mampu melatih masyarakat yang Indonesia produktivitas, kreativitas, inovasi dan emosi melalui penguatan sikap (emosi), pengetahuan kognitif, dan pengembangan keterampilan (psikomotorik). Kurikulum 2013 adalah versi perbaikan dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), yang merupakan kurikulum sebelumnya.<sup>4</sup> Proses pembelajaran dalam program ini Tahun 2013 menggunakan metode pembelajaran tematik terpadu<sup>5</sup>.

Berdasarkan pengamatan studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti SD Negeri Mulyoagung 2 Siswa kelas III menyadari bahwa penggunaan bahan pembelajaran dalam bentuk komik belum pernah dilakukan sebelumnya. Guru hanya fokus menyampaikan informasi kepada siswa secara lisan tanpa mengandalkan perantara berupa materi pembelajaran. Berkaca dari penelitian-penelitian sebelumnya mengenai pengembangan media pembelajaran komedi, peneliti berpendapat, media tersebut cocok untuk menyelesaikan permasalahan – permasalahan yang muncul untuk meningkatkan kemandirian siswa. Oleh karena itu, berdasarkan hasil tersebut, penulis mencoba untuk lebih mengembang luaskan pengembangan komunikasi komedi tematik untuk menunjang tercapainya pembelajaran efektif dan pembentukan karakter mandiri.

Pengamatan pra-penelitian yang dilakukan peneliti terhadap wali kelas III membuat peneliti menyimpulkan bahwa karakter siswa, terutama kemandirian siswa, masih kurang, terutama dalam hal hak dan kewajiban. Siswa belum bisa menyelesaikan masalah yang dihadapi secara individu dan selalu bergantung

---

<sup>4</sup> Jalani Darja Ladi Pura, "Implementasi Kurikulum 2013 Terhadap Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen Bagi Peserta Didik Sekolah Dasar," *In Theos : Jurnal Pendidikan dan Theologi* 1, no. 1 (March 18, 2021): 6–10, <https://doi.org/10.56393/intheos.v1i1.171>.

<sup>5</sup> Sarah Azhari Pohan and Febrina Dafit, "Pelaksanaan Pembelajaran Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 3 (April 7, 2021): 1191–97, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.898>.



kepada orang lain. Contohnya ketika siswa diberikan amanah oleh guru, siswa belum bisa melaksanakan amanahnya sendiri siswa akan mengajak temannya untuk membantu menyelesaikan. Siswa hanya mendapatkan nasehat dari guru secara lisan tanpa mengontrol kembali. Siswa yang memiliki karakter mandiri tidak diragukan lagi akan memainkan peran penting dalam memperbaiki dunia, tidak terlalu bergantung pada bantuan orang lain, dan mampu mengatasi masalah yang muncul.

Alat bantu pembelajaran berupa komik merupakan salah satu bahan yang dapat diterapkan dalam kegiatan belajar siswa kelas III Tema 4 Materi Kewajiban dan Hakku. Pemahaman siswa untuk menerima materi yang tidak dapat diakses secara langsung oleh siswa dapat dibantu dengan menganalogi serta menyajikan kisah nyata dalam bentuk komik. Lucu dan menarik adalah sarana yang sangat dekat dengan berbagai elemen khususnya kepada anak – anak. Komik dianggap mumpuni membangkitkan rasa penasaran pembaca bagi anak-anak, remaja, hingga pejabat. Komik juga disukai oleh Presiden Republik Indonesia saat ini yaitu “Bapak Ir. Joko Widodo” sebagai bacaan serta hiburan saat lelah dengan pekerjaan yang akan datang.

Membaca komik bahkan dapat memotivasi anak untuk membaca merangsang imajinasi anak sesuai dengan setiap tahap perkembangannya. Membaca komik meliputi deretan gambar dan panel dengan beberapa tulisan oleh karena itu gambar yang ditempatkan di dalam gelembung teks. Foto-foto komik sendiri seringkali “berbicara” dan dijadikan cerita sebuah gambar yang menunjukkan sebuah cerita pembelajaran dengan penggunaan komik ini juga banyak digunakan di beberapa negara maju contohnya yaitu Jepang. Negara Jepang, sangatlah tinggi

minat baca masyarakat Jepang terlihat dari kebiasaan sehari-hari yang dilakukannya ketika menunggu atau naik angkutan umum waktu kosong mereka digunakan untuk membaca buku atau komik. Beberapa buku teks di Jepang telah dirancang bentuk komik sehingga masyarakat di Jepang lebih tertarik untuk membaca. Universitas Jepang mendirikan departemen kartun dan komik untuk memajukan studi tentang topik ini dan bahkan untuk mempromosikan kehadiran kartun dan komik di Jepang.

Sejarah menunjukkan betapa eratnya hubungan antara komik Indonesia. Kjkjj Jumlah pembaca buku komik di Indonesia telah meningkat secara dramatis bahkan dalam dua tahun terakhir. Komik adalah cerita bergambar atau film yang tergolong sastra populer, yaitu karya sastra yang mempunyai fungsi hiburan. Pembaca komik sehari-hari, baik melalui komik cetak maupun komik online dapat diakses langsung melalui ponsel. Selain sebagai hiburan, komik juga dapat digunakan sebagai alat untuk menyampaikan pemikiran atau gagasan secara lebih interaktif dengan menggunakan ilustrasi sehingga pembaca mudah memahami pesan yang disampaikan. Saat itu, komik sangat mudah diakses oleh semua orang. Secara garis besar, era cetak dan digital merupakan dua faktor utama yang secara signifikan mempengaruhi pertumbuhan komik di Indonesia. Ketika membahas kelebihan dan kekurangan buku komik di Indonesia di era cetak dan digital, faktor aksesibilitas adalah letak perbedaannya. Siapa pun sekarang dapat mengunduh aplikasi untuk buku komik digital. Bahkan dengan komik berbayar, biayanya masih lebih murah daripada komik yang dicetak<sup>6</sup>. Komik versi cetak masih

---

<sup>6</sup> Syera Trivena Dessiane and Nyoto Hardjono, "Efektivitas media pembelajaran cerita bergambar atau komik bagi siswa sekolah dasar," *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)* 2, no. 1 (April 1, 2020): 42–46, <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.537>.

banyak diminati sebagai koleksi meskipun harganya mahal. Komik digital tidak memiliki aspek koleksi, namun sebagian komik digital populer di *Webtoon* seperti *Code Helix*, *Virgo*, dan *Sparkle* ini menyediakan versi cetak. Hal ini berasal dari permasalahan yang muncul selama proses tersebut belajar tentang rendahnya prestasi akademik dan sedikitnya minat baca pelajar di Indonesia. Kajian yang bertujuan untuk menjawab permasalahan pembelajaran dan mengembalikan eksistensi pendidikan di Indonesia ini pun melanjutkan tema yang sama. Sama halnya dengan membaca komik di Indonesia, pemanfaatan komik sebagai alat pengajaran diharapkan dapat meningkatkan efektivitas, tidak hanya meningkatkan minat membaca, tetapi hasil belajar siswa juga meningkat.

Hal ini juga didukung oleh Faradhida dkk menjelaskan bahwa “media pembelajaran Komik sangat layak dan baik dalam menunjang pembelajaran”<sup>7</sup>. Sholihah juga menjelaskan bahwa “dengan menggunakan media pembelajaran komik dapat membangun pendidikan karakter mandiri siswa”<sup>8</sup>. Guru hendaknya menganjurkan dan menegaskan bahwa media harus memicu minat belajar siswa, mendukung gaya belajar yang beragam, mudah dalam penggunaan media, dan dapat memicu rasa ingin tahu yang lebih besar pada peserta didik.

Penciptaan media komik ini, yang mencoba untuk menumbuhkan kemandirian siswa dan meningkatkan pemahaman siswa, membedakannya dari temuan-temuan penelitian lain. Karakter mandiri siswa memiliki indikator sebagai

---

<sup>7</sup> Deby Gemysa Faradhida and C. Asri Budiningsih, “Pengembangan media komik berbasis pendidikan karakter peduli sosial pada pembelajaran tematik-integratif,” *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 7, no. 2 (January 25, 2021): 196–204, <https://doi.org/10.21831/jitp.v7i2.24758>.

<sup>8</sup> Siti Ani Situ Solihah, Suherman Suherman, and Fadlullah Fadlullah, “Pengembangan Media Komik Digital Bermuatan Pendidikan Karakter Materi Membangun Persatuan dan Kesatuan pada Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar,” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 4 (June 10, 2022): 5186–95, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3156>.

berikut: a) menjalankan perintah dengan sebaik-baiknya selama proses pembelajaran berlangsung, b) fokus, serius, dan dapat konsisten selama proses pembelajaran berlangsung, c) memiliki kepercayaan diri atau keyakinan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan, d) menunjukkan kemampuan belajar secara mandiri sesuai dengan potensi yang ada pada dirinya, e) mengerjakan atau menyelesaikan sendiri tugas dan latihan yang diberikan dengan tidak mencontek atau meniru pekerjaan teman yang lain<sup>9</sup>. Sedangkan indikator dalam pemahaman siswa adalah sebagai berikut: menafsirkan (interpreting), memberikan contoh (exemplifying), mengklasifikasikan (classifying), meringkas (summarizing), menarik inferensi/ menyimpulkan (inferring), membandingkan (comparing), dan menjelaskan (explaining)”. (1). Menafsirkan (interpreting), yaitu mengubah dari suatu bentuk informasi ke bentuk informasi lainnya, misalnya dari kata-kata ke grafik atau gambar, atau sebaliknya, dari kata-kata ke angka, atau sebaliknya, maupun dari kata-kata ke kata-kata, misalnya meringkas atau membuat paraphrase; 2) Memberikan contoh (exemplifying), yaitu memberikan contoh dari suatu konsep atau prinsip yang bersifat umum. Memberikan contoh menuntut kemampuan mengidentifikasi ciri khas suatu konsep dan selanjutnya menggunakan ciri tersebut untuk membuat contoh; 3) Mengklasifikasikan (classifying), yaitu mengenali bahwa sesuatu (benda atau fenomena) masuk dalam kategori tertentu; 4) Meringkas (summarizing), yaitu membuat suatu pernyataan yang mewakili seluruh informasi atau membuat suatu abstrak dari sebuah tulisan; 5) Menarik inferensi (inferring), yaitu menemukan suatu pola dari sederetan

---

<sup>9</sup> Chairil Faif Pasani and Mitra Pramita, “Meningkatkan Karakter Mandiri Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share (Tps) Di Kelas VIII-C SMPN 13 Banjarmasin,” *Jurnal Pendidikan Matematika* 1, no. 2 (August 19, 2014): 17, <https://doi.org/10.18592/jpm.v1i2.48>.

contoh atau fakta; 6) Membandingkan (comparing), yaitu mendeteksi persamaan dan perbedaan yang dimiliki dua objek, ide ataupun situasi; dan 7) Menjelaskan (explaining), yaitu mengkonstruksi dan menggunakan model sebab-akibat dalam suatu system<sup>10</sup>.

Dalam penggunaan media siswa diberikan waktu untuk melakukan indikator yang telah ada. Guru juga harus senantiasa mendukung dan mengevaluasi pertanyaan dan jawaban siswa dalam mencapai hasil yang diinginkan. Oleh karena itu Penulis mengembangkan media komik ini untuk pembelajaran tematik terpadu dengan banyak topik dalam satu topik. Penulis mengusulkan untuk melakukan penelitian berjudul **“Media Komik Untuk Pengembangan Karakter Mandiri Pada Siswa Kelas III SD Negeri Mulyoagung 2”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas, maka terdapat beberapa permasalahan yang ada dalam penelitian ini, yakni :

1. Pembelajaran yang masih berpusat pada guru sehingga peserta didik lebih pasif dalam kegiatan pembelajaran
2. Penggunaan media pembelajara dan model pembelajaran yang masih kurang bervariasi menjadikan peserta didik lebih cepat bosan dan kurang memahami materi yang telah disampaikan
3. Sumber belajar yang terbatas karena siswa berpedoman pada buku siswa dan buku paket
4. Belum dikembangkannya media berbasis komik tematik

---

<sup>10</sup> yuyu Hendawati And Cici Kurniati, “Penerapan Metode Eksperimen Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas V Pada Materi Gaya Dan Pemanfaatannya,” *Metodik Didaktik* 13, no. 1 (July 26, 2017), <https://doi.org/10.17509/md.v13i1.7689>.

5. Tingkat pemahaman peserta didik berbeda – beda sehingga menyebabkan beberapa peserta didik yang tertinggal saat materi pembelajaran

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan hasil identifikasi masalah yang diatas dan menghindari pembahasan yang terlalu luas, maka peneliti membatasi masalah yang ada dalam penelitian ini, yaitu :

1. Penggunaan media komik tematik
2. Meningkatkan karakter mandiri siswa

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah yang diatas, maka dapat disimpulkan Rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pengembangan media komik yang praktis dan efektif untuk pengembangan karakter mandiri siswa kelas III SDN Mulyoagung 2 ?
2. Bagaimana tingkat kemenarikan penggunaan media komik siswa kelas III SDN Mulyoagung 2 ?
3. Bagaimana pengaruh pengembangan media komik terhadap karakter mandiri siswa kelas III SDN Mulyoagung 2?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka terdapat tujuan peneliti dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengembangan media komik yang praktis dan efektif dapat meningkatkan karakter mandiri pada siswa kelas III SD Negeri Mulyoagung 2.

2. Untuk mengetahui validitas penggunaan media komik siswa kelas III SD Negeri Mulyoagung 2.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Melalui penelitian ini, penulis berharap dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam dan diharapkan mampu memberikan manfaat yang baik. Keuntungan yang diharapkan adalah:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan masukan terhadap pengembangan media komik. Selain itu, penelitian ini diharapkan mampu memperluas wawasan dan pengetahuan mengenai karakter mandiri siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat Siswa

- 1) Sebagai media pembelajaran tambahan dalam mempelajari materi hak dan kewajibanku
- 2) Penambah pemahaman terkait materi hak dan kewajibanku

- b. Manfaat bagi Sekolah

- 1) Peneliti mengharapkan penelitian ini dapat memberikan informasi, pengetahuan sekaligus saran bagi sekolah pada saat melaksanakan pendidikan karakter mandiri siswa.
- 2) Memberikan kontribusi terhadap sekolah untuk memberikan motivasi guru dalam penggunaan media komik di era zaman yang update ini

c. Manfaat bagi Peneliti

- 1) Melengkapi segala persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan dan studi sarjana di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
- 2) Menambah ilmu pengetahuan serta pengalaman dalam mengembangkan media komik untuk meningkatkan karakter mandiri siswa
- 3) Menerapkan ilmu pengetahuan yang telah diperoleh peneliti untuk menghadapi permasalahan penelitian secara nyata di era global ini

**G. Spesifikasi Produk**

Pada penelitian ini produk yang dikembangkan oleh peneliti yaitu media komik Kelas III. Berisi materi tentang ragam karakter mandiri dan berfungsi sebagai media pengantar pembelajaran untuk membantu siswa dalam memahami materi. Media kartun juga bertujuan untuk mendorong siswa berpikir aktif, kreatif, kritis dan kompeten dalam belajar, serta meningkatkan minat, motivasi dan kreativitas siswa. Spesifikasi produk dikembangkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbentuk buku komik.
2. Produk komik berukuran B5.
3. Materi disajikan dalam bentuk media komik adalah dalam muatan materi Tematik Tema 4 Kewajiban dan Hak ku kelas III SD.
4. Materi buku komik dirancang dan dibuat semenarik mungkin untuk membangkitkan minat siswa
5. Komik tersebut khusus ditujukan untuk siswa kelas III SD dan masyarakat luas.



6. Materi pembelajaran komik dapat digunakan untuk belajar bersama di kelas maupun mandiri oleh siswa dimana saja.
7. Media komik ini dibagi menjadi 3 bagian, yakni: pendahuluan, isi, dan penutup. Pada bagian pendahuluan terdapat sampul komik yang menyebutkan identitas pengarang dan topik materi pembelajaran, dilanjutkan dengan kalimat pembuka, pengenalan tokoh komik, penyampaian jilid tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan komik, dan uraian cerita dalam komik dijelaskan pada bagian pendahuluan, kemudian pada bagian isi berisi pemaparan materi tematik terkait dirancang dalam percakapan komik dan pada bagian penutup berisi kesimpulan dari komik. menyajikan materi pembelajaran serta komentar akhir untuk melengkapi tampilan pasar buku komik

#### **H. Orisinalitas Pengembangan**

Keaslian pengembangan tersebut dapat didasarkan pada penelitian sebelumnya yang mengarah kepada kesamaan karakteristik dari pengembangan media, meskipun berbeda dalam audiens, jumlah, tema kajian, dan lokasi penelitian, juga cara penggunaan metode analisis yang sudah digunakan dalam penelitian terdahulu tersebut. Penelitian yang akan dilaksanakan, mengenai pengembangan media Komik yang bertujuan untuk meningkatkan karakter mandiri siswa tentang materi hak dan kewajibanku. Supaya lebih mudah dimengerti, akan disajikan pada bentuk tabel 1.1 dibawah ini:

Tabel 1. 1 Orisinalitas Pengembangan

No	Nama Peneliti, Judul Penelitian, dan Tahun	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Pengembangan
1	Deby Dan C.Asri (Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Peduli Sosial pada Pembelajaran Tematik-Integratif). 2020	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penggunaan metode RnD dan Model ADDIE</li> <li>• Media yang dikembangkan berupa komik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materi Hak dan Kewajibanku adalah materi yang akan digunakan dalam penelitian ini</li> <li>• sasaran penelitian</li> <li>• lokasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materi Hak dan Kewajibanku</li> <li>• Sasaran penelitian siswa kelas III SD</li> <li>• Lokasi penelitian di SDN Mulyoagung 2</li> </ul>
2	Solihah dkk (Pengembangan Media Komik Digital Bermuatan Pendidikan Karakter Materi Membangun Persatuan dan Kesatuan pada Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar).2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>• media yang dikembangkan berupa komik</li> <li>• metode memakai Rnd</li> <li>• Mata Pelajaran PPKn</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• model yang digunakan dalam penelitian terdahulu adalah 4D sedangkan penelitian yang akan dilakukan memakai ADDIE</li> <li>• sasaran penelitian</li> <li>• lokasi penelitian</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penggunaan model ADDIE dalam penelitian yang akan dilakukan</li> <li>• Sasaran penelitian siswa kelas III</li> <li>• Lokasi penelitian SDN Mulyoagung II</li> </ul>
3	Dwi Kristianto dkk (Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• media yang dikembangkan berupa komik</li> <li>• metode memakai Rnd</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• model yang digunakan dalam penelitian terdahulu adalah 4D sedangkan penelitian yang akan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Model ADDIE merupakan model yang akan dipakai pada penelitian ini</li> <li>• Materi yang akan</li> </ul>

No	Nama Peneliti, Judul Penelitian, dan Tahun	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Pengembangan
	Masalah Matematika Kelas IV). 2020		<p>dilakukan memakai ADDIE</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• materi yang digunakan dalam penelitian terdahulu adalah matematika sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan memuat materi ppkn</li> <li>• sasaran penelitian</li> <li>• lokasi penelitian</li> </ul>	<p>digunakan materi Hak dan Kewajibanku</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sasaran penelitian siswa kelas III</li> <li>• Lokasi penelitian bertempat di SDN Mulyoagung II</li> </ul>

Berdasarkan uraian tabel 1.1 diatas, dapat dipahami bahwa terdapat perbedaan dan persamaan penelitian yang berkaitan dengan media pembelajaran Komik. Penelitian terdahulu yang tercantum dalam tabel digunakan untuk mencari perbedaan dan upaya penemuan inspirasi baru untuk penelitian terbaru. Pada tabel 1.1 diatas, peneliti membuat daftar temuan penelitian sebelumnya yang masih memiliki korelasi dengan penelitian yang akan dilakukan, kemudian meringkasnya. Berikut penelitian sebelumnya yang yang masih memiliki korelasi dengan penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti.

*Pertama*, penelitian yang dilakukan oleh Deby Dkk yang berjudul “ Pengembangan media komik berbasis pendidikan karakter peduli sosial pada

pembelajaran tematik-integratif”<sup>11</sup>. Tujuan penelitian yang dilakukan Debbie dkk adalah untuk melihat penggunaan media pembelajaran yang efektivitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran kartun mempunyai hasil yang baik bagi siswa dan cocok untuk aplikasi pembelajaran. Persamaan penelitian yang dilakukan peneliti dengan penelitian sebelumnya adalah sebagai berikut:

1. media yang dikembangkan berupa media Komik
2. metode yang digunakan menggunakan RnD dan Model pengembangan ADDIE sedangkan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:
  1. materi yang terdapat dalam penelitian terdahulu membahas tentang pendidikan karakter peduli sosial, sedangkan penelitian yang akan dilakukan membahas tentang hak dan kewajibanku
  2. kelas V SD merupakan sasaran penelitian sebelumnya, sedangkan kelas III SD merupakan sasaran yang akan dilaksanakan oleh peneliti
  3. Lokasi penelitian terdahulu di SDIT Ulul Albab 2 Purworejo, sedangkan SDN Mulyoagung 2 merupakan lokasi penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti.

*Kedua*, sebagaimana penelitian solihah, dkk yaitu “Pengembangan Media Komik Digital Bermuatan Pendidikan Karakter Materi Membangun Persatuan dan Kesatuan pada Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar<sup>12</sup>”. Dalam penelitian tersebut yang dilakukan oleh Solihah Dkk bertujuan melihat keefektifitasan dalam penggunaan media pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan media

---

<sup>11</sup> Faradiba and Budiningsih, “Pengembangan media komik berbasis pendidikan karakter peduli sosial pada pembelajaran tematik-integratif.”

<sup>12</sup> Solihah, Suherman, and Fadlullah, “Pengembangan Media Komik Digital Bermuatan Pendidikan Karakter Materi Membangun Persatuan dan Kesatuan pada Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar.”

pembelajaran komik mempengaruhi hasil yang baik kepada siswa dan layak digunakan untuk pembelajaran. Persamaan penelitian terdahulu terhadap penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti yakni:

1. Media komik merupakan media yang akan dikembangkan
2. metode yang digunakan menggunakan RnD
3. Mata Pelajaran yang diteliti memiliki persamaan dalam PPKn

sedangkan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti meliputi sebagai berikut:

1. Pada penelitian terdahulu materi yang dibahas merupakan tentang membangun persatuan dan kesatuan, sedangkan penelitian yang akan dilakukan membahas tentang hak dan kewajibanku
2. model pengembangan yang dipakai dalam penelitian terdahulu memakai 4D, sedangkan penelitian yang akan dilakukan memakai ADDIE
3. kelas V SD merupakan sasaran penelitian terdahulu, sedangkan kelas III SD Mulyoagung 2 merupakan sasaran penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti
4. Lokasi penelitian terdahulu di SDN Ciburial 1, sedangkan SDN Mulyoagung 2 merupakan lokasi penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti

*Ketiga*, Dwi Kristianto dkk melaksanakan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Kelas IV<sup>13</sup>”. Kristianto, Dkk melaksanakan penelitian yang bertujuan melihat keefektifitasan dalam

---

<sup>13</sup> Dwi Kristianto and Theresia Sri Rahayu, “Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Kelas IV” 4 (2020).

penggunaan media pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran komik menunjukkan hasil yang maksimal kepada siswa serta layak digunakan untuk pembelajaran. Persamaan penelitian sebelumnya terhadap penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yakni:

1. media yang dikembangkan berupa media Komik
2. metode yang digunakan menggunakan RnD

sedangkan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. materi yang terdapat dalam penelitian terdahulu membahas tentang Matematika, sedangkan penelitian yang akan dilakukan membahas tentang hak dan kewajibanku
2. model pengembangan yang dipakai dalam penelitian terdahulu memakai 4D, sedangkan penelitian yang akan dilakukan memakai ADDIE
3. kelas 4 SD merupakan sasaran penelitian sebelumnya, sebaliknya kelas III SD merupakan sasaran penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti

## **I. DEFINISI ISTILAH**

1. Karakter Mandiri

Kemandirian adalah jenis pemikiran yang sulit untuk memahami masalah orang lain atau mengatasi rintangan. Kemandirian merupakan suatu sifat yang harus dimiliki oleh siswa. Kepribadian mandiri memotivasi seseorang untuk aktif, kreatif, inovatif, positif dan pekerja keras, karena merangsang dan mendorong seseorang untuk menyelesaikan masalah hidup dan kehidupannya sendiri. Kepribadian mandiri adalah orang yang berperan

mengarahkan, mengendalikan, dan menentukan perilakunya tidak mudah bergantung pada orang lain dalam mengambil suatu keputusan.

Dari kutipan diatas, dapat disimpulkan bahwa kemandirian sama dengan sikap atau kurangnya kepedulian seseorang terhadap orang lain.

## 2. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran terpadu merupakan pembelajaran tematik yang memanfaatkan topik-topik guna menghubungkan sebagian mata pelajaran yakni : bahasa indonesia, PPKN, IPS, dan ilmu pengetahuan alam sehingga menghasilkan pengalaman pembelajaran baru tahun pertama, kedua, dan ketiga yang memiliki makna untuk siswa. Tema adalah gagasan utama atau konsep yang menjadi pokok bahasan.

## 3. Pemahaman Siswa

Pemahaman siswa adalah kemampuan seorang siswa untuk mengerti, menginterpretasikan, dan menerapkan informasi atau pengetahuan yang telah dipelajarinya. Pemahaman ini melibatkan berbagai tingkat kognitif, mulai dari pengenalan dasar hingga analisis dan evaluasi yang lebih kompleks.

## 4. Komik

Membaca komik bahkan dapat memotivasi anak untuk membaca merangsang imajinasi anak sesuai dengan setiap tahap perkembangannya. Membaca komik meliputi deretan gambar dan panel dengan beberapa tulisan oleh karena itu gambar yang ditempatkan di dalam gelembung teks. Foto-foto komik sendiri seringkali “berbicara” dan dijadikan cerita sebuah gambar yang menunjukkan sebuah cerita pembelajaran dengan penggunaan komik

## **J. Sistematika Penulisan**

Untuk memperjelas dan menyederhanakan tulisan skripsi ini, penulis menggunakan sistematika sebagai berikut:

### **BAB I : Pendahuluan**

Menjabarkan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, spesifikasi produk, pentingnya penelitian dan pengembangan.

### **BAB II : Kajian Pustaka**

Menjabarkan landasan teori yang berhubungan dengan fokus penelitian, mendiskusikan Hasil penelitian disajikan sebagai bantuan dalam penyusunan pada skripsi ini.

### **BAB III : Metode Penelitian**

Menjabarkan jenis dan model pengembangan, identifikasi sampel, jenis dan sumber data, metode pengumpulan data, dan metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini.

### **BAB IV : Hasil Pengembangan**

Menjabarkan deskriptif objek penelitian yang mencakup objek penelitian dan hal yang berhubungan dengan penelitian yang dibahas, serta hasil yang didapat melalui penelitian ini.

### **BAB V : Penutup**

Menyertakan uraian yang memuat kesimpulan yang didapat temuan penelitian serta masukan.



## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Karakter Mandiri**

###### **a. Pengertian Karakter Mandiri**

Sikap atau perbuatan yang tidak ketergantungan terhadap orang lain dalam mengatasi tugas atau masalah merupakan pengertian dari mandiri. Menurut Knowless “peserta didik yang mandiri harus memiliki kreativitas dan inisiatif sendiri, serta dapat bekerja sendiri dengan merujuk pada bimbingan yang diperolehnya”<sup>14</sup>. Karakter yang ada pada diri siswa merupakan kemandirian. Karakter mandiri merangsang dan mendorong seseorang untuk memecahkan permasalahan dalam hidup dan kehidupannya masing - masing, sehingga akan terdorong untuk bersikap proaktif, kreatif, inovatif, proaktif, dan pekerja keras. Kepribadian mandiri adalah yang berfungsi mengarahkan, mengendalikan, dan menentukan sikap-sikap yang tidak bergantung pada orang lain dalam mengambil keputusan<sup>15</sup>. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kepribadian mandiri adalah sikap atau tingkah laku seseorang yang tidak bergantung pada orang lain.

---

<sup>14</sup> Saidil Mursali, “Implementasi Perangkat Pembelajaran Biologi Sma Berbasis Metakognitif Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dan Mengembangkan Karakter Mandiri Siswa,” *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia* 1 (2015).

<sup>15</sup> M Maryono, Hendra Budiono, and Resty Okha, “Implementasi Pendidikan Karakter Mandiri Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar* 3, no. 1 (June 29, 2018): 20–38, <https://doi.org/10.22437/gentala.v3i1.6750>.

Kepribadian seseorang juga terbentuk dari kebiasaan-kebiasaan yang dilakukannya, sehingga kepribadian menjadi sesuatu yang ada pada diri orang tanpa mereka sadari. Dwi Rita berpendapat bahwa karakter seseorang dapat dibentuk melalui kebiasaan-kebiasaan yang diulang-ulang dengan penuh kesadaran dan pengertian<sup>16</sup>. Oleh karena itu, akan membentuk kepribadian siswa yang baik. Menurut Subianto (2013), “membentuk kepribadian diri merupakan bagian dari pendidikan nilai melalui sekolah dan merupakan salah satu upaya yang perlu dilakukan”<sup>17</sup>. Sekolah memiliki kewajiban untuk membentuk peserta didik yang berkarakter, berkepribadian dan berbudi pekerti yang baik. Siswa terdibuka sebagai sikap dan perbuatan yang tidak lagi bergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas. Kemandirian adalah aspek yang sangat utama dari tanggung jawab diri bagi siswa. Individu yang sebelumnya terlibat dalam kehidupan semacam ini tidak kebal terhadap kesulitan dan kemalangan. Individu dengan harga diri yang kuat dapat menangani masalah apa pun karena individu yang mandiri tidak menghakimi orang lain dan selalu ingin mendengarkan dan menyelesaikan masalah apa pun yang mungkin timbul.

Menurut Enda, kemandirian anak dimulai dari keluarga dan teladan orang tua yang dimiliki orang tua terhadap anaknya. Orang tua sendiri berperan mengasuh, membimbing, membantu dan mengorientasikan anak

---

<sup>16</sup> Deana Dwi Rita Nova and Novi Widiastuti, “Pembentukan Karakter Mandiri Anak Melalui Kegiatan Naik Transportasi Umum,” *Comm-Edu (Community Education Journal)* 2, no. 2 (May 27, 2019): 113, <https://doi.org/10.22460/comm-edu.v2i2.2515>.

<sup>17</sup> Dakir et al., “Design Seamless Learning Environment in Higher Education with Mobile Device,” *Journal of Physics: Conference Series* 1899, no. 1 (May 1, 2021): 012175, <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1899/1/012175>.

menuju kemandirian. Padahal pendidikan atau sekolah berperan dalam menciptakan peluang bagi anak untuk mandiri. Sedangkan menurut Desmita menjelaskan pengertian kemerdekaan secara berbeda. Kemandirian berasal dari kata “diri”, yang berarti “berawalan” dan “akhiran”. Kemudian dibentuk dari kata “keadaan”. Karena kata “diri” adalah sumber dari kemandirian, maka kemandirian tidak terlepas dari perkembangan diri.<sup>18</sup> Dikenal dengan sebutan, inti dari kemandirian merupakan istilah ego. Perencanaan yang sering digunakan ketika berbicara tentang kemerdekaan adalah otonomi.

Tujuan pendidikan karakter yang tercantum dalam UU Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2013 adalah<sup>19</sup>:

1. mengembangkan peserta didik yang berpikir rasional, dewasa dan bertanggung jawab
2. mengembangkan sikap mental terpuji
3. meningkatkan kepekaan sosial siswa
4. membangun pola pikir optimis dengan menjalani kehidupan yang penuh tantangan
5. melatih kecerdasan emosional.
6. menghasilkan peserta didik yang penuh kasih sayang, penyayang, sabar, setia, bertakwa, bertanggung jawab, amanah, jujur, adil, dan mandiri.

---

<sup>18</sup> revita Putri Cahyani, Apri Irianto, And Via Yustitia, “Pembentukan Karakter Mandiri Melalui Pembelajaran Tematik Di Sdn Kebondalem Mojosari,” 2020.

<sup>19</sup> Dwi Purwanti, “Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan Dan Implementasinya,” *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik* 1, no. 2 (December 1, 2017), <https://doi.org/10.20961/jdc.v1i2.17622>.

Kemandirian adalah salah satu aspek terpenting dari kesadaran diri siswa. Individu dengan nilai kemandirian yang tinggi mampu mengatasi masalah apapun karena mereka tidak bias terhadap orang lain dan selalu berusaha untuk memahami dan menyelesaikan masalah yang muncul.. Sama halnya disebutkan pada ayat suci allah pada surah Al-mu'minin ayat 62 :

وَلَا نُكَلِّفُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا وَلَدَيْنَا كِتَابٌ يَنْطِقُ بِالْحَقِّ وَهُمْ لَا يُظْلَمُونَ

Artinya: “Kami tiada membebani seseorang melainkan menurut kesanggupannya, dan pada sisi kami ada kitab yang berbicara benar, dan mereka telah di aniaya”(Al mu'minin ayat 62).

#### **b. Indikator Karakter Mandiri**

Karakteristik yang unik pada setiap individu merupakan bagian dari aspek yang paling mendasar dalam pendidikan, dan hal ini dapat dilihat dari hasil tindakan nyata seseorang, seperti keinginan untuk belajar dan kesulitan untuk berhubungan dengan orang lain saat menyelesaikan tugas. Indikator mandiri dapat disimpulkan sebagai berikut berdasarkan pada teori diatas<sup>20</sup>:

1. melaksanakan arahan dengan sebaik-baiknya selama kegiatan pembelajaran berlangsung
2. konsisten, serius dan dapat fokus selama kegiatan pembelajaran berlangsung

---

<sup>20</sup> Pasani and Pramita, “Meningkatkan Karakter Mandiri Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share (Tps) Di Kelas VIII-C SMPN 13 Banjarmasin.”

3. mempunyai keyakinan dan kepercayaan pada diri untuk menyelesaikan tugas-tugas yang telah diberikan
4. menampilkan kemampuan belajar secara mandiri sesuai dengan potensi yang ada pada dirinya
5. melaksanakan serta menyelesaikan tugas dan latihan secara mandiri yang disajikan dengan catatan tidak berdiskusi atau bekerja sama dengan teman yang lain

### **c. Pembentukan Karakter Mandiri**

Berbagai macam cara guna membentuk karakter mandiri pada siswa khususnya pada kelas bawah, adapun dibawah ini cara untuk membentuk karakter mandiri pada anak<sup>21</sup>:

1. Hentikan sikap over protective

Orang tua tentunya dapat menyempurnakan sikap kemandirian anaknya. Oleh karena itu, orang tua harus sedikit menahan diri untuk tidak bertindak membatasi dan membiarkan anak belajar mengambil risiko sendiri. Orang tua harus berusaha untuk membuka percakapan antara anak dengan orang tua.

2. Ajarkan anak untuk menyuarakan pendapat

Sejujurnya, perilaku anak mungkin sedikit berbeda dengan perilaku orang tua, tetapi penting bagi orang tua untuk menjelaskan perilaku anak dan memastikan anak memahaminya.. Oleh karena itu,

---

<sup>21</sup> Dwi Rita Nova and Widiastuti, "PEMBENTUKAN KARAKTER MANDIRI ANAK MELALUI KEGIATAN NAIK TRANSPORTASI UMUM."

bapak dan ibu hendaknya memotivasi anak untuk speak up atau berdebat secara sehat mengenai topik tertentu.

3. Ajak buah hati membantu pekerjaan rumah maupun sekolah

Orang tua dan guru dapat membiarkan anak-anak mereka membantu mengerjakan pekerjaan rumah. Dengan tindakan tersebut rasa percaya diri dan tanggung jawab anak akan tumbuh karena anak merasa telah membantu keluarganya

4. Memberikan kesempatan anak membuat keputusan secara mandiri

Penting untuk dipahami bahwa terkadang anak-anak membutuhkan waktu untuk mengembangkan rasa percaya diri, terutama rasa percaya diri dalam skala kecil yang tidak mengandung risiko. Hal ini akan mengajarkan anak-anak bahwa mereka juga memiliki kemampuan untuk memilih apa yang mereka sukai. Orang tua perlu memahami kondisi pikiran anak.

## 2. Pemahaman Siswa

Pemahaman berasal dari kata “paham” yang artinya mengerti benar tentang sesuatu hal. Definisi diatas, tidak bersifat operasional, sebab tidak memperlihatkan perbuatan psikologis yang diambil seseorang jika ia memahami. Maka arti pemahaman yang bersifat operasional adalah dapat diartikan sebagai melihat suatu hubungan ide tentang suatu persoalan. Sesuatu itu dipahami selagi fakta fakta mengenai persoalan itu dikumpulkan<sup>22</sup>. Dalam proses mengajar, hal terpenting adalah pencapaian

---

<sup>22</sup> Annisa Nabilah, Tatat Hartati, and Asep Saefudin, “Penerapan Metode Pqrst Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas Iii Sd” 4 (2019).

pada tujuan yaitu agar siswa mampu memahami sesuatu berdasarkan pengalaman belajarnya. Kemampuan pemahaman ini merupakan hal yang sangat penting, karena dengan pemahaman akan dapat mencapai pengetahuan prosedur.

Menurut purwanto, pemahaman adalah tingkat kemampuan yang mengharapkan siswa mampu memahami arti atau konsep, sitasi serta fakta yang diketahuinya. Sementara itu agar dapat menentukan tercapai tidaknya tujuan pendidikan pengajaran, maka perlu dilakukan usaha dan tindakan atau kegiatan untuk menilai pemahaman siswanya. Faktor lingkungan dan instrumental (misalnya guru, kurikulum dan model pembelajaran)<sup>23</sup>

Anderson dan Krathwohl mengemukakan bahwa, "... dalam kategori memahami mencakup tujuh proses kognitif, meliputi: menafsirkan (interpreting), memberikan contoh (exemplifying), mengklasifikasikan (classifying), meringkas (summarizing), menarik inferensi/ menyimpulkan (inferring), membandingkan (comparing), dan menjelaskan (explaining)".

(1). Menafsirkan (interpreting), yaitu mengubah dari suatu bentuk informasi ke bentuk informasi lainnya, misalnya dari kata-kata ke grafik atau gambar, atau sebaliknya, dari kata-kata ke angka, atau sebaliknya, maupun dari kata-kata ke kata-kata, misalnya meringkas atau membuat paraphrase; 2) Memberikan contoh (exemplifying), yaitu memberikan contoh dari suatu konsep atau prinsip yang bersifat umum. Memberikan contoh menuntut

---

<sup>23</sup> [husniawati Umami, I Nyoman Karma, And Iva Nurmawanti, "Analisis Tingkat Pemahaman Siswa Terhadap Konsep Matematika Dalam Menyelesaikan Soal Geometri Pada Kelas Iv Sd Islam Ad Diinul Qayyim Tahun Pelajaran 2022/2023" 08 \(2023\).](#)

kemampuan mengidentifikasi ciri khas suatu konsep dan selanjutnya menggunakan ciri tersebut untuk membuat contoh; 3) Mengklasifikasikan (classifying), yaitu mengenali bahwa sesuatu (benda atau fenomena) masuk dalam kategori tertentu; 4) Meringkas (summarizing), yaitu membuat suatu pernyataan yang mewakili seluruh informasi atau membuat suatu abstrak dari sebuah tulisan; 5) Menarik inferensi (inferring), yaitu menemukan suatu pola dari sederetan contoh atau fakta; 6) Membandingkan (comparing), yaitu mendeteksi persamaan dan perbedaan yang dimiliki dua objek, ide ataupun situasi; dan 7) Menjelaskan (explaining), yaitu mengkonstruksi dan menggunakan model sebab-akibat dalam suatu system<sup>24</sup>.

### **3. Materi Kewajiban dan Hakku**

#### **a. Kewajiban dan Hak**

Hak merupakan suatu kekuasaan yang dimiliki secara eksklusif oleh seseorang untuk melakukan sesuatu atau untuk menerima sesuatu yang seharusnya didapat atau dilaksanakan oleh suatu pihak dan yang pada prinsipnya tidak dapat diminta oleh beberapa pihak lain dengan paksaan. Kewajiban adalah suatu perbuatan yang seseorang harus melaksanakan tanggung jawab penuh atas hal-hal tertentu, baik moral maupun hukum, untuk memperoleh haknya. Atau sebaliknya, seseorang harus menunaikan kewajiban tersebut sebab ia telah mendapatkan haknya<sup>25</sup>.

---

<sup>24</sup> yuyu Hendawati And Cici Kurniati, "Penerapan Metode Eksperimen Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas V Pada Materi Gaya Dan Pemanfaatannya." *Metodik Didaktik* 13, no. 1 (July 26, 2017), <https://doi.org/10.17509/md.v13i1.7689>.

<sup>25</sup> Dwi Rita Nova and Widiastuti, "PEMBENTUKAN KARAKTER MANDIRI ANAK MELALUI KEGIATAN NAIK TRANSPORTASI UMUM."



Hak dan kewajiban adalah dua hal yang tidak dapat dipisahkan., dimana disitu terdapat hak maka disitu juga terdapat kewajiban. Ada hubungan kuat yang harus terjadi secara simultan dan seimbang. Adapun hak menurut soejono Soekanto Menurut Soerjono Soekanto pengertian hak dapat dibedakan menjadi dua bagian, yaitu<sup>26</sup>:

- 1) Hak searah/hak relatif; hak yang berkaitan dengan hukum , perjanjian atau konvensi.
- 2) Hak jamak/mutlak; hak yang berkaitan dengan hukum tata negara , hak pribadi, hak kekerabatan dan hak atas harta benda

#### **b. Macam – Macam dan Contoh Kewajiban dan Hak di Sekolah, Rumah dan Masyarakat**

Kewajiban orang dapat berbeda-beda tergantung pada status, posisi atau lokasinya. Kali ini akan membahas kewajiban-kewajiban yang perlu dipahami di sekolah, di rumah, dan di masyarakat.

##### 1) Kewajiban dan Hak di Sekolah

Pertama-tama mari kita kenali dulu pengertian kewajiban, yaitu segala sesuatu yang wajib, apa yang harus dicapai dan diwajibkan. Pengertian lain mengatakan kewajiban adalah sesuatu yang harus dilakukan secara bertanggung jawab oleh pihak tertentu. Pada prinsipnya, kewajiban adalah sesuatu yang dapat dituntut dengan paksa oleh seseorang yang berkepentingan. Jadi, ketika kamu bersekolah, tentunya kamu harus memenuhi beberapa kewajiban.

---

<sup>26</sup> Gunawan Santoso et al., “Kajian Kewajiban dan Hak Negara dan Warga Negara sebagai Strategi WNI dan WNA di Dalam dan di Luar Negeri Indonesia Abad 2” 02, no. 01 (2023).

a) Mengikuti Proses Belajar Mengajar

Siswa mempunyai tanggung jawab utama untuk menjalankan semua kegiatan proses belajar di sekolah. Berikut ini wajib dilakukan untuk mengakumulasi ilmu dan merupakan syarat wajib untuk belajar secara rutin.

b) Memakai Pakaian Sesuai Aturan Sekolah

Sayangnya, setiap sekolah memiliki kebijakan mengenai apa yang harus diajarkan di kelas. Selain belajar, siswa yang terkena dampak juga harus mematuhi peraturan lain yang telah diterapkan di sekolah.

c) Merawat Kebersihan Sekolah

Meskipun sudah ada petugas kebersihan di sekolah, kita sebagai warga sekolah harus ikut menjaga kebersihan karena kebersihan di sekolah juga termasuk kewajiban peserta didik.

Hak tidak dapat dipisahkan dari kewajiban dan sebaliknya.

a) Siswa berhak mendapat ilmu dan bimbingan dari guru.

Siswa bersekolah untuk menyerap ilmu yang diberikan oleh guru. Pengetahuan ini juga sangat beragam, baik dalam bentuk teoritis maupun praktis. Hal ini ditentukan oleh masing-masing mata pelajaran dan tingkat kelas masing-masing siswa.

b) Siswa berhak menggunakan fasilitas yang ada di sekolah . fasilitas di sekolah disiapkan untuk mendukung proses pembelajaran siswa sehari-hari. Dengan itu, fasilitas sekolah harus dimanfaatkan

sebaik mungkin. Bila tidak dimanfaatkan, maka siswa belum mendapatkan hak yang seharusnya ia dapatkan.

c) Siswa berhak diperlakukan secara adil

Setiap siswa harus dipandu oleh instruktur dengan cara yang bijaksana. Karena hal ini, jika terjadi ketidakseimbangan, maka dapat menimbulkan akibat cemburu. Keadilan dapat diwujudkan dalam bentuk perlakuan, pilih kasih, keadilan dalam penilaian siswa, dan lain-lain.

2) Kewajiban dan Hak Di Rumah

Jika orang dewasa bersedia bekerja sama untuk memberikan perawatan terbaik bagi anak-anak mereka, kebutuhan rumah tangga dapat dengan mudah dipenuhi. Ketika Anda memulai perjalanan dari lautan lepas ke negara asing, anak akan menerima pendidikan yang berkualitas dan tidak mengalami kesulitan apa pun. Namun, seorang anak memiliki persyaratan khusus, yang disebut sebagai persyaratan. Saat kamu pulang ke rumah atau saat istirahat sekolah atau kerja, habiskan waktu dekat orang tuamu di rumah.

a) Merapikan Tempat Tidur

Ini adalah cara paling sederhana. Pertama, bereskan tempat tidur dan kamar Anda. Jadikan ruangan lebih rapi dengan selalu membersihkan dan menatanya. Bukan keluarga yang damai tapi dirimu sendiri. Jika belum terbiasa, cobalah bangun setiap pagi dan ingat selalu bahwa tempat tidur yang berantakan pasti tidak sedap dipandang dan perlu segera diperbaiki. Merapikan tempat

tidur menunjukkan kepedulian seseorang terhadap lingkungan sekitar.

b) Disiplin dan Bertanggung Jawab

Ini bukan hanya tentang tepat waktu atau siap mengantri di toko serba ada. Disiplin selalu diterapkan pada diri sendiri dan mulai diamalkan saat beraktivitas di rumah. Misalnya anda menjatuhkan makanan dan mengotori lantai. Anak yang disiplin akan segera membersihkan atau membuang makanan yang tumpah dan mengembalikannya ke keadaan semula. Lemari pakaian yang tergesa-gesa disingkirkan menjadi berantakan. Susun kembali pakaian-pakaian tersebut hingga tersortir kembali, lipat dan sortir hingga tertata rapi. Saat orang tuamu meneleponmu, jangan berpura-pura tuli tapi segera datang. Jangan bangun terlambat dan ingin memikul semua tanggung jawab. Sikap ini akan membentuk karakter dan kemampuan anak dalam menyelesaikan masalah dengan baik. Individu bertanggung jawab untuk mengembangkan karakter berani dan tangguh.

c) Menjaga Kebersihan Rumah

Itu tidak memerlukan bantuan keuangan. Anak juga dapat membantu melakukan tugas-tugas kecil, seperti menyapu, mencuci piring setelah makan, dan mengepel lantai yang kotor bekas pulpen atau meraut pensil. Membersihkan buku, tempat pensil, penggaris, dan kertas-kertas yang menumpuk sepulang

sekolah, membantu menyajikan makanan yang sudah disiapkan dan membereskan meja makan jika semuanya sudah selesai, mencuci piring termasuk piring anggota keluarga, atau menjaga adik dan para sister membantu mengajari mereka hal-hal yang baik. Dengan menyelesaikan pekerjaan rumah tangga yang sederhana, tugas orang tua akan menjadi lebih ringan.

Menurut UNICEF, anak adalah mereka yang berusia di bawah 18 tahun. Setiap anak mempunyai hak yang harus dihormati, dimanapun mereka berada. Di Indonesia, hak-hak anak diatur dalam Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak<sup>27</sup>. Yang jelas, hak-hak anak di rumah harus dihormati.

a) Hak Bermain

Tahukah Anda bahwa bermain merupakan salah satu hak anak di rumah? Orang tua mempunyai tanggung jawab untuk mendukung dan menghormati hak bermain anak-anak mereka. Salah satu solusinya adalah dengan membelikan anak Anda beberapa mainan edukatif yang menarik.

b) Hak atas bantuan sosial

Contoh lain dari hak anak di rumah adalah hak atas bantuan sosial. Setiap anak berhak istirahat dan mempunyai waktu luang untuk berinteraksi dengan anak seusianya.

---

<sup>27</sup> Andria Praghlapati, "Parents Anxiety Levels With Children Hospitalization In RSUD Majalaya Bandung District," n.d.

c) Hak untuk dicintai

Hak atas kehangatan keluarga yang harus dimiliki anak adalah hak untuk dicintai. Setiap anak berhak untuk dicintai dan tumbuh dalam lingkungan keluarga yang harmonis. Mereka harus disayangi secara setara dan tidak dibeda-bedakan dengan anak-anak lainnya.

3) Kewajiban di Masyarakat

Siswa memiliki kewajiban yang ada di masyarakat juga. Dibawah ini adalah beberapa contoh kewajiban siswa di masyarakat.

a) Kewajiban menjamin keamanan dan ketertiban umum.

Setiap masyarakat mempunyai tanggungjawab melindungi keamanan dan ketertiban masyarakat dan tidak melakukan perilaku salah.

b) Harus mematuhi banyak peraturan yang berlaku.

Peraturan harus dihormati. Jika seluruh masyarakat menaati peraturan yang berlaku, maka lingkungan sekitar akan lebih aman dan tertib.

c) Harus menghormati orang-orang di lingkungannya.

Saling menghormati serta memiliki sopan santun yang baik dapat membuat lingkungan hidup menjadi lebih tentram.

Selain memiliki kewajiban di masyarakat siswa juga memiliki hak di masyarakat berikut contoh beberapa hak yang ada di masyarakat.

a) Hak berteman dengan tetangga

Anak mempunyai hak untuk berintegrasi dengan anggota komunitas atau masyarakat di lingkungannya.

b) Hak untuk hidup dalam lingkungan yang bersih

Anak berhak untuk hidup pada lingkungan yang bersih untuk melindungi kesehatannya.

c) Hak atas keselamatan dan perlindungan

Anak mempunyai hak untuk hidup dalam lingkungan aman yang mampu melindungi mereka.

#### 4. Media Pembelajaran Komik

Media pendidikan terdiri dari alat, teknik, dan strategi yang digunakan untuk meningkatkan komunikasi dan interaksi antara siswa dan guru selama proses pembelajaran di kelas<sup>28</sup>. Dari banyaknya media yang dapat diterapkan dalam pembelajaran salah satunya adalah media komik. Media komik dapat menjadi salah satu media yang menarik dan mempermudah siswa dalam pembelajaran.

Komik merupakan gambar yang memiliki alur cerita yang menarik, yang mudah dimengerti, dan dapat membuat mereka mudah memahami materi yang sulit<sup>29</sup>. Selain itu media pembelajaran berbasis komik juga dapat menumbuhkan karakter mandiri siswa dan bertanggung jawab. Media komik umumnya lebih diminati siswa dikarenakan didalam komik terdapat gambar-gambar yang menarik di dalamnya. Media komik ini lebih menarik karena

---

<sup>28</sup> Dessiane and Hardjono, "Efektivitas Media Pembelajaran Cerita Bergambar Atau Komik Bagi Siswa Sekolah Dasar."

<sup>29</sup> Very Hendra Saputra and Donaya Pasha, "Komik Digital Berbasis Scientific Method Sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemi COVID-19" 4 (2021).

berisikan gambar, penuh warna dan divisualisasikan dalam bentuk realistik atau kartun. Hal ini membuat lebih menarik daripada buku teks<sup>30</sup>.

Keunggulan media pembelajaran ini adalah *pertama*, “menarik perhatian siswa. Dengan adanya komik, siswa akan lebih tertarik dengan pembelajaran. Materi yang ada dikemas ke dalam cerita bergambar yang dijelaskan dengan kalimat sederhana yang mampu dicerna siswa dengan mudah”. *Kedua*, “memotivasi siswa untuk belajar. Media pembelajaran yang menarik membuat siswa termotivasi untuk belajar. Mereka akan memiliki rasa untuk terus belajar karena tertarik dengan komik tersebut”. *Ketiga*, “membangkitkan rasa ingin tahu siswa. Komik biasanya berisi cerita berseri, dimana setiap serinya akan bersambung. Dengan demikian akan menimbulkan rasa ingin tahu siswa. Terutama ketika komik berisi cerita yang menuntut siswa untuk mencari tahu sesuatu seperti pada komik-komik detektif”<sup>31</sup>.

Kekurangan media pembelajaran ini adalah dapat menimbulkan penolakan atas buku-buku yang tidak bergambar. Kemudian komik biasanya berisi penjelasan materi secara praktis dan kurang dalam menganalisa. Terkadang juga bahasa yang digunakan dalam komik kurang dipertanggungjawabkan sehingga terjadi kesalahan persepsi pada sasaran materi yang disampaikan<sup>32</sup>.

---

<sup>30</sup> Kristianto and Rahayu, “Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Kelas IV.”

<sup>31</sup> aenor Rofek And Mory Victor Febrianto, “Media Komik Pembelajaran Sekolah Dasar Di Desa Duwet,” 2018.

<sup>32</sup> Septry Rachma Nella and Ike Sylvia, “Pengembangan Media Komik pada Mata Pelajaran Sosiologi untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa,” *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran* 1, no. 3 (January 30, 2020): 227–37, <https://doi.org/10.24036/sikola.v1i3.32>.



## B. Perspektif Teori dalam Islam

Media pembelajaran dapat dijadikan jembatan bagi peserta didik untuk dapat memahami sebuah pelajaran. Dalam lingkup pendidikan, pendidik harus mampu menggunakan bahan pembelajaran yang mengikuti perkembangan zaman dan menyesuaikan dengan kondisi peserta didiknya. Dalam pembahasan banyak ditemukan ayat-ayat Al-Quran dan peninggalan Nabi Muhammad SAW yang sesuai dengan teori tentang penggunaan media saat ini, seperti penggunaan media audio, visual dan media pembelajaran berbasis teknologi multimedia. Fungsi media atau alat bantu peserta didik pada pembelajaran dikelas seperti yang sudah Allah jelaskan pada firmanNya yakni surah al – alaq ayat 3-4 yang berbunyi :

إقرأ وربك الأكرم الذي علم بالقلم

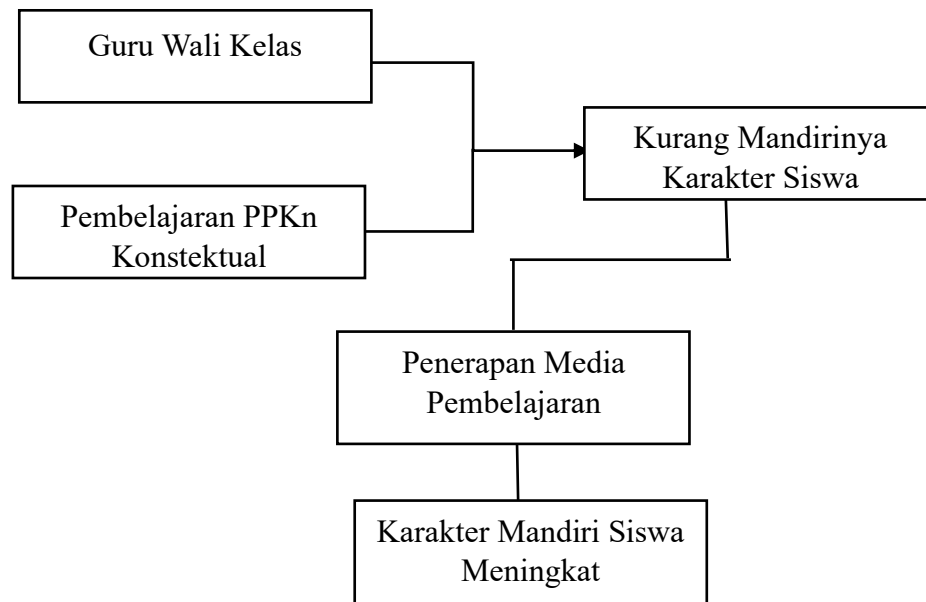
Artinya : Bacalah, dan Tuhanmu yang maha mulia. Yang mengajarkan (manusia) dengan pena

Berdasarkan ayat diatas memaparkan bahwasanya pena berperan sebagai media yang telah Allah berikan kepada manusia di muka bumi ini supaya manusia dapat memahami makna suatu pembelajaran. Kesimpulannya bahwa media atau alat bantu merupakan sebuah alat perantara yang penting digunakan untuk mempelajari segala sesuatu.

## C. Kerangka Berfikir

Pelaksanaan pembelajaran tematik kelas III SD Negeri Mulyoagung 2 Kecamatan Dau Kabupaten Malang masih belum tercapai tujuan pembelajaran. Penyebabnya yakni minimnya media pembelajaran yang mampu digunakan serta memberikan pembelajaran bermakna bagi siswa dan kurangnya peserta didik

untuk memahami materi. Dibuktikan melalui hasil wawancara dan LKPD siswa. Dengan demikian disusun kerangka berfikir dalam menyusun dan mengembangkan media.



**Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir**

**Sumber:** Peneliti

### BAB III METODE PENELITIAN

#### A. Jenis dan Model Penelitian Pengembangan

Research and Development (R&D) merupakan jenis penelitian dan pengembangan yang akan dilaksanakan peneliti untuk penelitian. Alasan dibalik penggunaan metode ini didasarkan pada fakta bahwa penelitian *R&D* merupakan metode penelitian yang ditujukan untuk mengembangkan atau membuat produk dan memvalidasinya<sup>33</sup>. Setelah dihasilkan produk, langkah selanjutnya adalah memeriksa kualitas produk. Diharapkan produk yang dihasilkan pada penelitian ini mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik tentang materi keberagaman di Indonesia.

Sedangkan model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996)<sup>34</sup>. Model ini terdiri dari lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Alasan yang digunakan untuk menggunakan model ini karena memiliki prosedur tahapan yang sistematis dalam setiap langkah-langkahnya dan selalu bersambung dengan tahapan sebelumnya. Sehingga penggunaan model ini diharapkan mampu untuk menghasilkan produk yang efektif.

Model ADDIE terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi sehingga mudah diterapkan dan diadaptasi beraneka ragam produk pengembangan, seperti model, rencana, teknik, dan media pembelajaran. Model ini bisa diterapkan baik pada pembelajaran *offline* maupun *online*. Selain itu setiap tahapan dapat diulang dengan disertai evaluasi sehingga dapat mendukung

---

<sup>33</sup> Wiwin Yuliani and Nurmauli Banjarnahor, "Metode Penelitian Pengembangan (Rnd) Dalam Bimbingan Dan Konseling" 5, no. 3 (2021).

<sup>34</sup> Fitria Hidayat and Muhamad Nizar, "Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)* 1, no. 1 (December 25, 2021): 28–38, <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>.

kelayakan dan keefektifan produk. Peneliti mengembangkan suatu produk berupa media pembelajaran *Komik*. Hal ini dikembangkan sesuai dengan masalah yang ditemukan oleh peneliti di SDN Mulyoagung 3.

#### 1. Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis ini memiliki tujuan untuk mengevaluasi kendala yang mendorong kebutuhan pengembangan media baru<sup>35</sup>. Pada tahap ini, para peneliti menganalisis tantangan yang dihadapi oleh para guru, fasilitas sekolah, dan pencapaian tujuan pembelajaran oleh para siswa. Peneliti juga melakukan wawancara kepada wali kelas III SDN Mulyoagung 2. Hasil wawancara tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Bahan ajar yang digunakan guru belum menunjukkan efektivitas yang jelas. Guru hanya bergantung pada bahan ajar berupa *Powerpoint* dan video *youtube* pada saat pembelajaran terkhusus pada materi hak dan kewajibanku
- b. Pembelajaran tap muka belum optimal karena ada keterbatasan waktu disekolah. Situasi ini mengakibatkan penurunan motivasi dan pemahaman siswa karena kurangnya variasi dalam proses pembelajaran. Selain itu, ada beberapa siswa yang tidak menyaksikan video yang dibagikan, bahkan sampai terlambat untuk menyelesaikan tugas yang diberikan guru.
- c. Guru mendukung pengembangan media pembelajaran *Komik* karena dapat meningkatkan pemahaman dan karakter mandiri siswa

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti akan mengembangkan produk berupa *Komik* yang dirancang untuk kemudahan penggunaan oleh guru, siswa, dan orang tua. Media ini dikembangkan dengan tujuan memanfaatkan fasilitas yang

---

<sup>35</sup> Fitria Hidayat and Muhamad Nizar, "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)* 1, no. 1 (December 25, 2021): 28–38, <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>.

sudah tersedia di SDN Mulyoagung 2 guna mendukung efektivitas penggunaan aplikasi ini dalam konteks pembelajaran. Selain itu, pengimplementasian yang mudah dapat membantu guru dalam mengembangkan keterampilan bernalar kritis siswa terkait materi keberagaman.

## 2. Desain (*Design*)

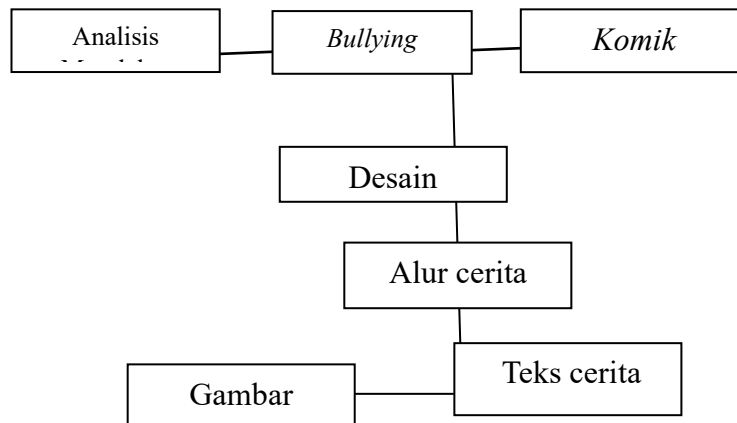
Dalam tahapan ini, peneliti mulai merancang media yang akan dikembangkan<sup>36</sup>. Tahap kedua dari desain ini akan dilakukan oleh peneliti sesuai dengan langkah berikut: 1) Arsitektur Perangkat lunak, 2) Struktur Data, 3) Representasi antarmuka berupa *Storyboard*. Perancangan ini bertujuan “untuk mengembangkan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa”.

Perancangan arsitektur perangkat lunak dilakukan dengan menentukan deskripsi keseluruhan dari media *Komik* yang akan menjadi sebuah produk. Arsitektur perangkat lunak ini berisi desain antar muka keseluruhan media *Komik*. Setelah desain selesai, dilanjutkan dengan desain struktur data. Pada tahap ini akan ditentukan struktur data untuk ditampilkan di media, meliputi materi, gambar pendukung, video dan soal penilaian. Tahap selanjutnya adalah desain antar muka, pada langkah ini peneliti melakukan penentuan model antarmuka yang akan digunakan pada media pembelajaran *Komik* yang direpresentasikan dalam *storyboard*. *Storyboard* dibuat menggunakan aplikasi *CorelDRAW X7*, sesuai dengan desain arsitektur *software* yang telah ditentukan.

---

<sup>36</sup> Rahmat Arofah Hari Cahyadi, “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model,” *Halaqa: Islamic Education Journal* 3, no. 1 (June 5, 2019): 35–42, <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>.

Berikut untuk membuat bagan *Komik* seperti berikut:



**Bagan 3. 1 Alur Pengembangan Komik**

*Sumber : Peneliti*

Berdasarkan pada bagan 3.1 Alur pengembangan *Komik* menggunakan model VCT dapat dipahami bahwa *Komik* yang akan dikembangkan menggunakan model VCT ini harus melalui proses desain. Desain sebelumnya dituliskan pada *storyboard* yang bertujuan untuk memberikan gambaran awal pada pengembangan aplikasi. Setelah pembentukan *Storyboard* selesai dibuatlah alur cerita yang nantinya akan menjadi patokan utama dalam teks cerita yang akan disajikan. Tak lupa juga dalam pengembangan aspek berpikir kritis, pada aplikasi juga diselipkan upaya untuk mencapai 5 indikator yang berguna untuk mencapai indikator tersebut.

Selain itu, peneliti juga meneliti atau merancang media berupa gambar dan naskah cerita yang dikembangkan dari materi terkait Hak dan kewajibanku.

### 3. Pengembangan (*Development*)

Pada proses ini, peneliti mensintesis dokumen dan bahan yang sudah dipersiapkan ke dalam aplikasi desain grafis dan langkah selanjutnya adalah publikasi<sup>37</sup>. Penyusunan bahan tersebut membahas tentang konsep dihasilkan pada

<sup>37</sup> hidayat And Nizar, "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam."

tahap perancangan hingga membentuk produk media pembelajaran yang utuh. Penyusunan bahan dimulai dengan penyertaan video, gambar dan juga cerita keberagaman yang mengikuti atau bahkan dapat berbeda dengan *Storyboard* yang dibuat sebelumnya. Pada tahap pengembangan ini, media pembelajaran *Komik* dikembangkan menggunakan situs *canva* berdasarkan desain produk dari tahap desain. Setelah media pembelajaran selesai berbentuk produk, dosen pembimbing akan melakukan tinjauan atau *review* sebelum proses validasi oleh ahli materi dan ahli media. Proses validasi ini bertujuan untuk menilai kelayakan media dan menerima masukan dari validator, yang akan membantu meningkatkan kualitas produk sebelum diujicobakan kepada guru dan siswa.

#### 4. Implementasi (*Implementation*)

Dalam proses ini, produk yang telah dikembangkan akan divalidasi oleh dua validator, yaitu validator ahli materi dan ahli media. Validator ahli materi akan mengevaluasi dan memberikan umpan balik terkait dengan materi yang akan digunakan dalam media yang akan dikembangkan. Sementara itu, validator ahli media akan memberikan penilaian yang mencakup aspek desain, daya tarik media, relevansi dengan tujuan pembelajaran, kelayakan media, dan memberikan saran terhadap media tersebut. Tujuannya untuk mengevaluasi apakah desain produk sudah siap untuk diuji coba oleh peserta didik. Setelah mendapatkan masukan dari validator, produk yang akan dikembangkan dievaluasi lagi agar dapat dinyatakan valid untuk diuji coba kepada siswa kelas III MI SDN Mulyoagung 2. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana respon guru dan siswa setelah menggunakan media pembelajaran dan juga untuk mengetahui kelayakan media berdasarkan penilaian dari guru dan siswa

## 5. Evaluasi (*Evaluate*)

Evaluasi dilakukan untuk mengukur efektivitas media yang dibuat untuk disebarkan kepada siswa kelas IV di SDN Mulyoagung 2 terhadap media yang telah dikembangkan. Proses evaluasi ini dilakukan setelah penelitian selesai dilakukan. Jika masih ada ruang untuk perbaikan pada setiap tahap, peneliti akan menyesuaikan dan mengkaji ulang produk tersebut sesuai dan efektif untuk penggunaan jangka panjang. Hal ini berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan angket yang dibagikan kepada validator tentang kelayakan media dan kepada peserta didik tentang daya tarik media.

### **B. Uji Produk**

Tahap pengujian produk dilakukan agar media Komik yang dikembangkan peneliti memperoleh komentar dari validator dan komentar siswa. Tahap pengujian produk meliputi: 1) Desain uji coba, 2) Subjek uji coba, 3) Teknik dan instrumen penelitian, 4) Teknik analisis data

#### 1. Desain Uji Coba

Desain uji coba dalam penelitian ini terdiri dari:

##### a. Tahap Validasi Produk

Validasi produk ini dimaksudkan untuk mengukur kelayakan media pembelajaran “Komik” yang dikembangkan oleh peneliti berdasarkan aspek materi dan media<sup>38</sup>. Validasi ini dilakukan dengan menampilkan media pembelajaran “Komik” yang dikembangkan serta jumlah soal angket penilaian yang akan dinilai oleh ahli materi dan media untuk mengetahui kelayakan media

---

<sup>38</sup> Susmawati Susmawati, “PENGEMBANGAN BUKU DONGENG BERBASIS KEARIFAN LOKAL JAMBI UNTUK SISWA KELAS II SD/MI,” *JURNAL MANAJEMEN PENDIDIKAN DAN ILMU SOSIAL* 1, no. 2 (July 10, 2020): 411–21, <https://doi.org/10.38035/jmpis.v1i2.279>.



serta saran dan kritik untuk meningkatkan pengembangan media pembelajaran Komik.

b. Tahap Uji Coba Produk

Uji coba media pembelajaran Komik pada materi hak dan kewajiban dilakukan kepada siswa kelas III yang berjumlah 30 siswa dan juga guru untuk membantu proses pembelajaran. Kegiatan uji coba tersebut dilaksanakan secara luring. Kemudian, guru dan peserta didik menjawab angket penelitian yang diberikan setelah proses pembelajaran untuk mengetahui tingkat manfaat media pembelajaran “Komik” yang dikembangkan.

2. Subjek Uji Coba

Sasaran uji coba dalam penelitian yang akan dilakukan ini adalah:

a. Ahli Materi

Ahli materi dalam penelitian ini adalah dosen ahli mengembangkan dalam materi PPKn. Para ahli materi ini akan mengevaluasi dan memberikan rekomendasi mengenai konten yang ada dalam media yang dikembangkan.

b. Ahli Media

Dalam penelitian ini, ahli media adalah dosen ahli dalam bidang pengembangan media. Para ahli media ini akan melakukan penilaian, antara lain mengevaluasi desain, daya Tarik media, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian media, dan memberikan pendapatnya terkait media.

c. Praktisi

Dalam penelitian ini, praktisi adalah guru pembelajaran PPKn Kelas III SDN Mulyoagung 2. Praktisi dalam hal ini bertujuan untuk menerapkan media yang dikembangkan oleh peneliti dalam pembelajaran yang dilakukan.

d. Siswa

Peserta didik yang akan menjadi sasaran uji coba dalam penelitian ini adalah 30 siswa kelas III karena media Komik meliputi materi Hak dan Kewajiban yang menjadi materi pada kelas III

### C. Jenis Data

Penelitian yang akan dilakukan menggunakan dua jenis data yaitu:

1. Data kualitatif

Data kualitatif untuk penelitian ini diperoleh melalui observasi dan wawancara terhadap guru kelas. Observasi dilakukan untuk mengamati serta mengetahui bagaimana media pembelajaran Komik dapat mendukung proses pembelajaran di dalam kelas serta untuk melihat bagaimana respon yang ada setelah proses pembelajaran. Wawancara dilaksanakan guna memperoleh analisis kebutuhan data dalam pengembangan media pembelajaran Komik. Subjek wawancara ini merupakan guru wali kelas IV SDN Mulyoagung 3.

2. Data Kuantitatif

Data kuantitatif penelitian ini diperoleh melalui validasi media, validasi materi, dan angket tanggapan siswa terkait media yang dikembangkan peneliti. Penggunaan angket dimaksudkan untuk menilai tanggapan ahli materi, media dan siswa mengenai kesesuaian alat pendukung pembelajaran Komik yang dikembangkan. Angket ini menggunakan skala *Likert* dengan skala 1 sampai dengan 5. Angka 1 menunjukkan “sangat tidak sesuai”. Angka 2 menunjukkan “kurang sesuai”. Angka 3 menunjukkan “cukup sesuai”. Angka 4 menunjukkan “sesuai”. Angka 5 menunjukkan “sangat sesuai”. Terdapat empat jenis angket yang akan digunakan, antara lain angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, angket penilaian siswa, dan angket penilaian guru.

#### D. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini mencakup angket, pedoman wawancara, pedoman observasi, dan tes. Instrumen ini merupakan alat-alat yang digunakan untuk mengukur variabel penelitian dan memperoleh jawaban terkait dengan permasalahan yang telah dirumuskan. Wawancara dilakukan untuk memahami analisis kebutuhan dalam pengembangan media pembelajaran Komik. Narasumber dalam wawancara ini adalah guru wali kelas IV SDN Mulyoagung 3. Penggunaan berbagai instrumen ini, penelitian dapat mengumpulkan data yang komprehensif untuk mendukung analisis dan perbaikan media pembelajaran yang dikembangkan. Kisi-kisi untuk wawancara dapat ditemukan dalam Tabel 3.1.

**Tabel 3.1 Kisi Kisi Pedoman Wawancara**

#### JUDUL:

Pengembangan “Komik” Berbasis Metode *Value Clarification Technique (VCT)*  
Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Keberagaman Di Indonesia  
Kelas IV SDN Mulyoagung 3

Variabel	Indikator	No Item Rubrik
Materi Hak dan Kewajiban	Materi	1
	Tujuan	2
Media “Komik”	Tujuan	3
	Langkah-langkah	4
	Kelebihan	5
	Kekurangan	6
Kemandirian Siswa	Tujuan	7
	Langkah-langkah	8
	Kelebihan	9
	Kekurangan	10

Observasi dilakukan untuk mengamati serta mengetahui bagaimana media pembelajaran Komik dapat mendukung proses pembelajaran di dalam kelas serta untuk

melihat bagaimana respon yang ada setelah pembelajaran. Kisi-kisi untuk observasi terdapat pada lampiran tabel 3.2.

**Tabel 3.2 Kisi Kisi Pedoman Observasi**

No	Teori	Indikator	No Item Rubrik
A	Komik	1. Kegiatan sebelum pembelajaran	1,2,3,4,5,6,7, 8,9,dan,10.
		2. Kegiatan membaca cerita dengan utuh	11.12,dan,13
		3. Kegiatan pengulangan membaca	14,15,16,dan 17.
		4. Kegiatan setelah pengulangan membaca	18
		5. Kegiatan tindak lanjut	19,dan 20.
B	<i>Kemandirian Siswa</i>	1. menjalankan arahan dengan sebaik-baiknya selama kegiatan pembelajaran berlangsung	1
		2. fokus, serius, dan dapat konsisten selama kegiatan pembelajaran berlangsung	2
		3. kepercayaan diri atau keyakinan yang telah dimiliki dapat menyelesaikan tugas yang diberikan	3
		4. menunjukkan kemampuan belajar secara mandiri sesuai dengan potensi yang ada pada dirinya	4
		5. Melaksanakan atau menyelesaikan tugas secara individu dan latihan yang diberikan tidak dengan meniru pekerjaan teman yang lain	5
		6. Melaksanakan tugas dengan sebaik-baiknya selama kegiatan pembelajaran berlangsung	5
		7. fokus, serius, dan dapat konsisten selama proses pembelajaran berlangsung	6

Angket dibagi menjadi empat kategori berdasarkan peran dan kedudukan subjek yaitu: 1) instrumen validasi ahli materi, 2) instrumen validasi ahli media, 3) instrumen respon siswa, dan 4) respon guru. Berikut alat instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini:

### 1. Instrumen validator ahli media

Instrumen angket digunakan untuk menilai kesesuaian media Komik. Kisi-kisi didasarkan pada aspek teori tertentu. Teori yang digunakan untuk angket ini menerapkan teori dari Walker dan Hess<sup>39</sup>. Kisi-kisi instrumen penilaian kesesuaian media oleh ahli media dapat dilihat pada Tabel 3.3.

**Tabel 3.3 Kisi Kisi Angket Validasi Ahli Media**

No.	Aspek	Indikator	Pernyataan	No.
1	Rekayasa Perangkat	Efektivitas produk yang dikembangkan	Media yang dikembangkan menunjukkan keefektifitasan dalam penggunaannya	1
			Media yang dikembangkan dapat digunakan secara efisien	2
		Kemudahan dalam penggunaan	Media pembelajaran dapat dengan mudah digunakan	3
			Media pembelajaran dapat dengan mudah dikelola dan dipelihara	4
			Petunjuk penggunaan disampaikan secara jelas	5
		Ketepatan pemilihan aplikasi	Aplikasi yang dikembangkan sudah tepat	6
			Aplikasi yang dikembangkan sesuai dengan materi	7
			Aplikasi yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa	8
		2	Tampilan Visual	Komunikatif
Media yang disajikan bersifat komunikatif	10			
Media yang dikembangkan tepat sasaran	11			
Kualitas Visual	Desain tampilan aplikasi sesuai dengan materi			12
	Desain teratur dan konsisten			13
	Pemilihan warna yang digunakan sesuai			14
	Pemilihan huruf sesuai			15
	Pemilihan desain tombol sesuai			16

<sup>39</sup> Hamdan Husein Batubara, "Penggunaan Google Form Sebagai Alat Penilaian Kinerja Dosen Di Prodi Pgmi Uniska Muhammad Arsyad Al Banjari," n.d.

No.	Aspek	Indikator	Pernyataan	No.
			Pemilihan efek suara sesuai	17
			Kerapian desain	18
			Kemenarikan desain	19
			Keseimbangan proporsi gambar	20

## 2. Instrumen validator ahli materi

Instrumen angket diberikan kepada ahli materi pembelajaran serta guru PPKn di SDN Mulyoagung 3 untuk menilai kesesuaian konten dalam media. Kriteria penilaian ahli materi berasal dari teori Walker dan Hess<sup>40</sup>. Kisi-kisi instrumen penilaian kesesuaian media oleh ahli materi dapat dilihat pada Tabel 3.4.

**Tabel 3.4 Kisi Kisi Angket Validasi Ahli Materi**

No.	Aspek	Indikator	Pernyataan	No.
1	Desain Pembelajaran	Relevansi antara KI, KD, tujuan, materi, dan penggunaan media pembelajaran	KI dan KD dipaparkan dengan jelas	1
			Tujuan pembelajaran sesuai dengan KI dan KD	2
			Isinya sesuai dengan tujuan pembelajaran	3
			Penggunaan media pembelajaran selaras dengan isi	4
			Isi yang disajikan sesuai dengan konsep PPKn SD/MI	5
		Keruntutan materi	Isi dalam media disajikan secara kompreherensif	6
			Isi dalam media disajikan secara berurutan	7
2	Isi (Materi)	Kedalaman materi	Materi yang disajikan sudah mencakup aspek kognitif, psikomotor, dan afektif siswa	8
			Kesesuaian gambar dengan materi keberagaman yang disajikan	9

<sup>40</sup> Batubara.

No.	Aspek	Indikator	Pernyataan	No.
			Contoh yang disajikan dalam materi keberagaman sudah tepat	10
			Contoh yang disajikan mampu meningkatkan pemahaman siswa	11
			Soal-soal penilaian selaras dengan tujuan pembelajaran	12
			Soal penilaian sesuai dengan isi	13
			Soal penilaian sesuai dengan kemampuan berpikir kritis siswa	14
			Pemberian evaluasi sudah tepat untuk mengukur kemampuan siswa	15
			Ketepatan kunci jawaban	16
			Pemberian umpan balik terhadap evaluasi	17
			Keterlibatan siswa dalam aktivitas belajar	18
3	Bahasa dan Komunikasi	Kesesuaian bahasa	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir siswa	19
			Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa	20

### 3. Instrumen respon penilaian siswa

Alat penilaian pengumpulan feedback siswa terhadap media Komik digunakan untuk mengumpulkan data kepuasan siswa sebagai pengguna media. Instrumen ini diberikan kepada siswa Kelas IV SDN Mulyoagung 3. Kriteria angket penilaian siswa berasal dari karya Sudjana dan Rivai<sup>41</sup>. Kriteria instrumen penilaian siswa dapat dilihat pada Tabel 3.5.

---

<sup>41</sup> Batubara.

**Tabel 3.5 Angket Penilaian Respon Siswa**

No	Aspek	Indikator
1	Kebermanfaatan	Meningkatkan motivasi siswa untuk belajar
		Memperkuat bahan ajar
		Menambah variasi pada metode pengajaran
		Proses pembelajaran menjadi beragam
		Mendukung guru dalam proses mengajar
		Minat guru terhadap penggunaan media
		Meningkatkan Keterampilan berpikir kritis
2	Desain dan tampilan	Kesesuaian warna
		Kualitas gambar
		Kesesuaian bahasa
		Keseragaman tombol dan icon
		Kualitas teks

#### 4. Instrumen respon penilaian guru

Instrumen respon penilaian guru terhadap media Komik digunakan untuk memperoleh data berupa kepuasan guru terhadap produk yang dikembangkan. Instrumen ini diberikan kepada guru mata pelajaran PPKn Kelas IV SDN Mulyoagung 3. Kisi-Kisi instrumen angket diadopsi dari teori Hujair. Kisi-kisi instrumen penilaian untuk guru dapat dilihat pada tabel 3.6.

**Tabel 3.6 Angket Penilaian Respon Guru**

No	Aspek	Indikator
1	Kebermanfaatan	Memberikan bimbingan bagi guru
		Menjelaskan sistematika pengajaran
		Menyediakan kerangka sistematis untuk mengajar
		Proses pembelajaran menjadi beragam
		Mendukung guru dalam mengajar
		Meningkatkan kualitas pendidikan
		Meningkatkan Keterampilan berpikir kritis
2	Desain dan tampilan	Kesesuaian warna
		Kualitas gambar
		Relevansi bahasa
		Keseragaman tombol dan icon
		Kualitas teks



## 5. Instrumen Tes

Tes adalah alat evaluasi yang digunakan untuk menilai kemampuan kognitif dalam kaitannya dengan hasil belajar. Selama tahap penelitian, para peneliti melakukan tes awal dan tes akhir dengan tujuan untuk mengetahui tingkat pencapaian siswa melalui hasil kerja mereka pada materi rotasi tubuh yang diberikan.

## E. Teknik Analisis Data

Penelitian ini akan menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif.

### 1. Analisis data kualitatif

Wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti kepada wali kelas IV SDN Mulyoagung 3 kemudian dikumpulkan dan diringkas untuk diambil kesimpulan mengenai media yang dikembangkan.

### 2. Analisis data kuantitatif

Data yang didapat dari penilaian ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran dikumpulkan dan dianalisis untuk mengukur validitas dan kelayakan sebelum implementasi dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

Analisis validasi produk

$$\text{Rumus tingkat kelayakan} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Berdasarkan tabel kriteria kevalidan dan kelayakan produk, maka nilai:

**Tabel 3.7 Kriteria Validasi Produk**

Rasio Kriteria	Kriteria Kevalidan	Kriteria Kelayakan
85% < skor ≤ 100%	Sangat Valid	Sangat layak
65% < skor ≤ 84%	Valid	Layak
45% < skor ≤ 64%	Cukup Valid	Cukup Layak
0% < skor ≤ 44%	Kurang Valid	Kurang Layak

Sumber: Arikunto (2002).

### 1) Analisis Kemenarikan Produk

Data daya tarik produk diperoleh melalui angket tanggapan siswa. Data ini kemudian dihitung menggunakan rumus berikut (Ahmad et al., 2022):

$$\text{Rumus presentase kemenarikan} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Berikut tabel kriteria kemenarikan produk:

**Tabel 3. 8 Kriteria Penilaian Daya Tarik Produk**

Presentase Kemenarikan	Kriteria Kemenarikan
81% - 100%	Sangat menarik
61% - 80%	Menarik
41% - 60%	Cukup Menarik
< 49%	Kurang Menarik

Sumber: (Mayuriko Olivia Pertiwi, 2019)

## **BAB IV**

### **HASIL PENGEMBANGAN**

#### **A. Proses Pengembangan**

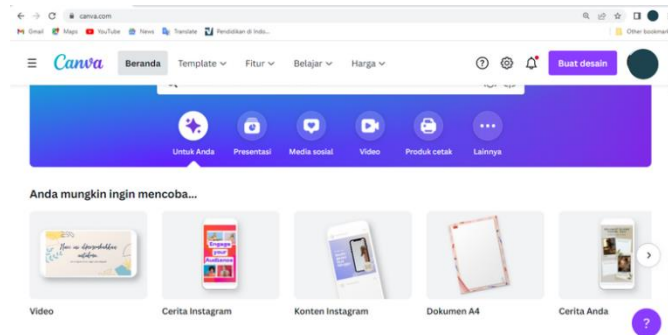
##### **1. Hasil Pengembangan Produk**

Pengembangan bahan ajar berupa media komikdirancang dan disusun untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran. Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru kelas 3 SDN Mulyoagung 2, peneliti mendapatkan saran dan informasi bahwa peserta didik membutuhkan bahan ajar. Produksi dilakukan sesuai dengan KI, KD, dan materi yang telah disetujui. Media buku komik ini unik dan memikat, membuat pembaca tertarik dan lebih bersemangat untuk belajar.

Pengembangan berupa media komik berbasis cetak bertujuan untuk melatih keaktifan, melatih membaca dan melatih mengamati peserta didik dalam pembelajaran. Melalui percobaan secara langsung, siswa dapat memahami materi secara mendalam. Siswa juga belajar mengenai hak dan kewajiban yang ada di sekitar, meningkatkan kemampuan berkomunikasi, melatih kemampuan berfikir kritis, dan belajar mengenai tanggungjawab.

Pada proses pengembangan hasil produk, aplikasi yang digunakan oleh peneliti untuk merancang dan mendesain media komik berbasis cetak yaitu (*canva*) dengan tujuan menghasilkan desain yang sesuai dari segi warna dan

desain - desain yang sesuai dan kuat. Di bawah ini adalah contoh dari aplikasi Canva.



**Gambar 4. 1 Canva**

## Komponen Media Komik

### a. Halaman Cover

Lembar sampul merupakan panel pembuka dalam media buku komik yang mencakup beberapa komponen, seperti judul buku komik, materi yang dibahas, dan identitas peneliti. Selain itu, sampul buku komik biasanya diilustrasikan dengan grafis yang sesuai.



**Gambar 4. 2 Halaman Cover KOMIK**

b. Halaman Pembuka

Pada halaman ini terdapat kata pengantar yang ditulis oleh peneliti pada halaman kedua. Pada bagian kata pengantar ini penulis mengungkapkan rasa syukurnya sehingga media pembelajaran yang penulis buat sudah selesai. Dan pada bagian kata pengantar ini penulis juga menyebutkan manfaat media yang telah dibuat serta penulis menyebutkan tema yang ada pada media komik.



**Gambar 4. 3 Halaman Kata Pengantar**

c. Halaman Inti

Halaman inti berisi materi hak dan kewajibanku. Halaman ini menjadi halaman utama dimulai pada halaman 14-15. Pada halaman ini



akan dijelaskan apa yang dimaksud dengan hak dan kewajiban.

**Gambar 4. 4 Halaman Inti**

d. Lembar Pengerjaan

Di dalam buku komik lembarlembar kerja, terdapat pembahasan mengenai evaluasi yang harus dilakukan oleh setiap siswa. Diagram ini juga dapat digunakan sebagai panduan bagi siswa untuk meningkatkan karakter mandiri

## EVALUASI SOAL

11. Kewajiban seorang anak di rumah adalah ....
  - a. menghormati guru
  - b. memelihara fasilitas umum
  - c. menolong tetangga yang kesulitan
  - d. menghormati dan berbakti kepada orang tua
12. Segala sesuatu yang harus kita laksanakan disebut ....
  - a. hak
  - b. PR
  - c. cita-cita
  - d. kewajiban
13. Kewajiban kita ketika guru sedang menjelaskan pelajaran adalah ....
  - a. berbicara dengan teman
  - b. memperhatikan dengan sungguh-sungguh
  - c. tidak memperhatikan
  - d. mencatat semua pembicaraan
14. Budi adalah anak yang selalu melaksanakan kewajibannya. Ia selalu .... kerukunan dengan semua saudaranya di rumah.
  - a. Merusak
  - b. Mencegah
  - c. Menjaga
  - d. Menulis
15. Saat kesulitan dalam belajar, kita punya hak untuk minta .... oleh orang tua kita.
  - a. Dihukum
  - b. Dimarahi
  - c. Didenda
  - d. Dibimbing
16. Suatu kewajiban haruslah dilaksanakan dengan ....
  - a. Terpaka
  - b. Keikhlasan
  - c. Harapan imbalan
  - d. Dibayar
17. Mendapatkan pakaian yang layak adalah hak anak terhadap orang tua, namun kita sebagai anak juga berkewajiban untuk ....
  - a. Menjaganya agar tidak cepat rusak
  - b. Menjualnya untuk uang jajan
  - c. Menyimpangnya karena tidak suka
  - d. Menyembongkannya kepada teman - teman

18.

## EVALUASI SOAL

5. Setelah makan, Kana meminum air putih miliknya di meja makan. Tindakan Izza tersebut merupakan contoh...
  - a. Hak
  - b. Fungsi
  - c. kewajiban
  - d. kegunaan
6. Salah satu contoh hak kita terhadap lingkungan hidup adalah...
  - a. Menikmati udara bersih yang bebas polusi
  - b. Membuang sampah pada tempatnya
  - c. Mengurangi penyebab polusi
  - d. Mengurangi penyebab sampah
7. Memperindah lingkungan Kewajiban kita dalam hal penggunaan minyak bumi yang tepat adalah...
  - a. Memanasi mesin kendaraan dalam waktu yang lama
  - b. Menggunakan sepeda motor untuk jarak dekat
  - c. Menggunakan mobil pribadi
  - d. Menggunakan transportasi umum
8. Berikut ini bukan termasuk perilaku yang mencerminkan hemat energi adalah...
  - a. Menyiram air di halaman dengan air bersih
  - b. Menggunakan listrik saat diperlukan
  - c. Menggunakan transportasi umum
  - d. Menggunakan kertas bekas sebagai media belajar
9. Sebagai seorang anak dan siswa, salah satu contoh bentuk kewajiban terhadap keluarga yaitu...
  - a. Membantu ibu menyiapkan halaman
  - b. Menyayangi kedua orangtua
  - c. Membantu mencari uang
  - d. Merawat orangtua yang sakit
10. Dalam menggunakan air, kita memiliki kewajiban untuk....
  - a. Lebih banyak membuang air saat mandi
  - b. Mengalirkan air yang berlebih ke selokan dalam waktu lama
  - c. Segera menutup keran jika telah selesai menggunakan air
  - d. Mengabaikan keran air yang masih terbuka wala pun bak penampungan sudah penuh

17.

## EVALUASI SOAL

## Petunjuk Pengisian Soal :

- Bericailah sebelum mengerjakan soal dibawah ini
- Kerjakan soal di bawah ini sesuai dengan jawaban Anda
- Silahkan tulis jawaban di bawah soal
- Setelah selesai mengerjakan soal, periksalah kembali soal yang telah dikerjakan!

- A. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberi tanda silang (x) pada huruf a, b, c, atau d sesuai dengan dari jawaban yang kamu anggap paling benar!
1. Sebagai seorang warga Negara, menikmati persamaan kedudukan dan kepastian di muka hukum dan pemerintahan merupakan salah satu hal yang kita sebut sebagai.....
  - a. Hak
  - b. Kewajiban
  - c. Tanggung Jawab
  - d. Persatuan dan kesatuan
2. Dari jawaban dibawah ini, contoh hak kita sebagai seorang siswa yang benar adalah...
  - a. Melakukan piket kelas
  - b. Mendapatkan pelajaran dari guru
  - c. Belajar dengan rajin dan tekun
  - d. Menghormati guru dan semua warga sekolah
3. Berikut ini merupakan kewajiban kita terhadap sumber energi, kecuali...
  - a. Menggunakan energi seperlunya saja
  - b. Mengelola energi yang kita dapatkan selama tidak melanggar undang-undang
  - c. Menikmati sumber daya energi untuk kepentingan pribadi
  - d. Melestarikan alam untuk menjaga ketersediaan sumber energi
4. Air bersih merupakan salah satu sumber daya alam yang harus kita jaga dan lestarikan. Dengan terpenuhinya kebutuhan air bersih untuk kebutuhan sehari-hari merupakan salah satu dari bentuk....
  - a. Pelestarian lingkungan
  - b. Hak terhadap lingkungan
  - c. Kewajiban terhadap lingkungan
  - d. Tanggung jawab terhadap lingkungan

16.

## EVALUASI SOAL

18. Salah satu hak manusia terhadap makanan adalah ....
  - a. Memperoleh makanan yang enak
  - b. Memperoleh makanan yang mahal
  - c. Memilih makanan yang sehat dan halal
  - d. Memilih
19. Setiap manusia memiliki hak untuk mendapatkan makanan yang bergizi dan juga sehat, agar ....
  - a. Badannya sehat
  - b. Terlihat mewah
  - c. Tidak gengsi
  - d. Bahagia
20. Ketika memiliki rumah yang layak, maka kewajiban kita adalah ....
  - a. Menjaga dan membiarkannya
  - b. Merawat dan menjaganya
  - c. Merawat dan menjualnya
  - d. Mengadalkannya

19.

## Gambar 4. 5 Halaman Evaluasi

e. Halaman Penutup

Pada halaman penutup ini berisikan tentang profil biodata penulis, dengan tujuan agar bisa memberikan masukan-masukan media yang telah dibuat oleh penulis.



**Gambar 4. 6 Biodata Penulis**

**B. Penyajian dan Analisis Data Uji Produk**

1. Hasil Validasi Produk

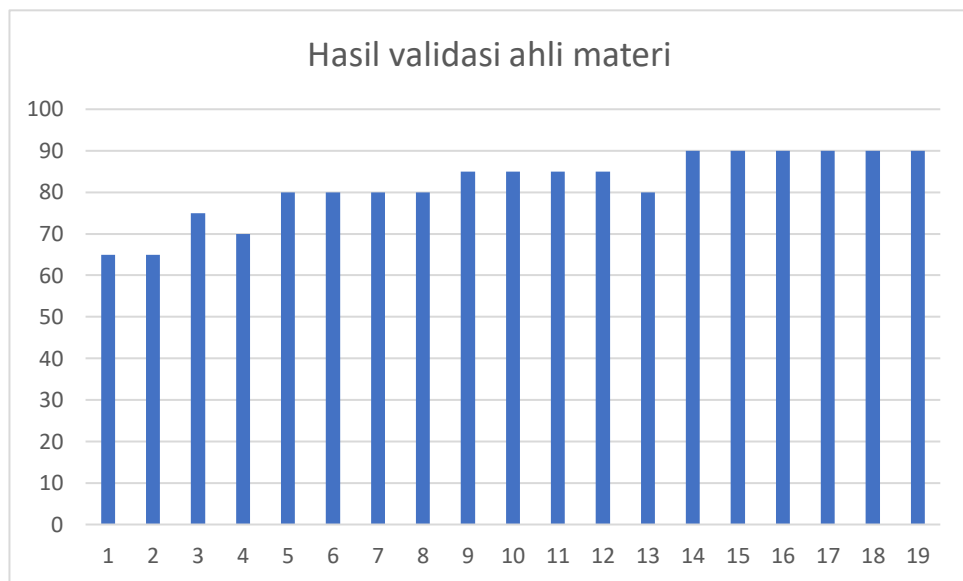
Hasil validitas produk dilakukan oleh individu yang berkualifikasi dan berpengalaman di bidang pendidikan. Dalam penelitian ini, tiga validator ahli yang menguji validasi produk disertakan dengan tujuan untuk memahami asumsi-asumsi yang mendasari media komik. Validasi produk meliputi tiga aspek yaitu media, materi, dan pembelajaran. data evaluasi media yang



dirancang yakni data kuantitatif deskriptif. Data kuantitatif didapat dari nilai angket oleh para ahli validator beserta kritik dan saran.

a. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh salah satu dosen PGMI yang menguasai Materi hak dan kewajibanku yakni Bapak Waluyo Satrio Adji, M.Pd.I. Berikut ini akan disajikan gambar hasil jawaban yang diberikan dari ahli isi (lamp. 6). Data pada lampiran 6 tersebut dapat dibuat gambaran sebagai jawaban dari ahli materi.



Berdasarkan hasil penilaian hasil ahli materi , sebagaimana dicantumkan dalam (lamp. 6), maka dapat dihitung presentase materi pada tema 4 yakni Hak dan Kewajibanku sebagai berikut.

$$\text{presentase} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{presentase} = \frac{1555}{1900} \times 100\%$$

$$= 81,8\%$$

Jadi untuk skor keseluruhan validasi materi memperoleh 81,8% yang menunjukkan materi hak dan kewajibanku layak untuk diterapkan. Validator memberi kritik dan saran sebagai berikut.

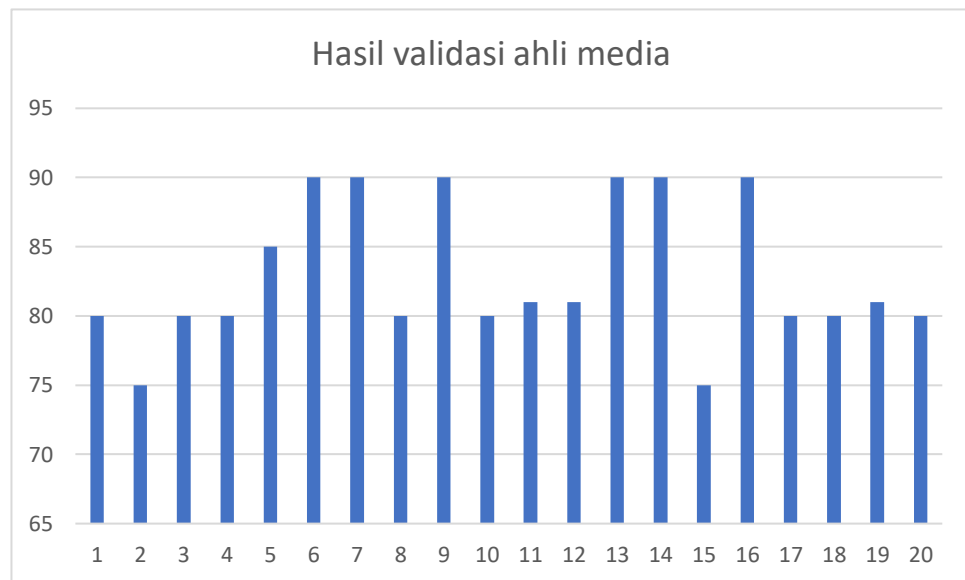
NO	Kritik dan Saran
1.	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran
2.	Tujuan pembelajaran perlu dimasukkan di media komik
3.	Evaluasi sesuaikan dengan tujuan pembelajaran
4.	Gambar dan tata letak perlu disesuaikan

**Tabel 4. 1 Kritik dan Saran Validator Ahli Materi**

Berdasarkan hasil analisis materi angket yang ada, tidak diperlukan revisi. Namun demikian, kritik dan saran yang diberikan oleh ahli materi pada angket terbuka perlu diperhatikan dengan seksama agar pengembangan media buku komik dengan cara ini dapat berjalan dengan baik..

b. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh salah satu dosen PGMI yang menguasai media yakni oleh Bapak Wiku Ai Sugiri, M.Pd. berikut ini disajikan gambar hasil jawaban yang diberikan oleh ahli media (lamp. 7.)



Berdasarkan hasil penilaian ahli media sebagaimana dicantumkan pada (Lamp. 7.), maka dapat dihitung presentase yang telah diberikan oleh ahli media.

$$\text{Presentase} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = \frac{1658}{2000} \times 100\%$$

$$= 82,9$$

Jadi kelengkapan nilai validasi media yakni 82,9%. Hal ini menunjukkan jika media sudah layak untuk digunakan. Validator memberikan komentar media sudah layak diimplementasikan, akan tetapi terdapat beberapa tambahan atau revisi. Berikut kritik dan saran yang ahli media berikan.

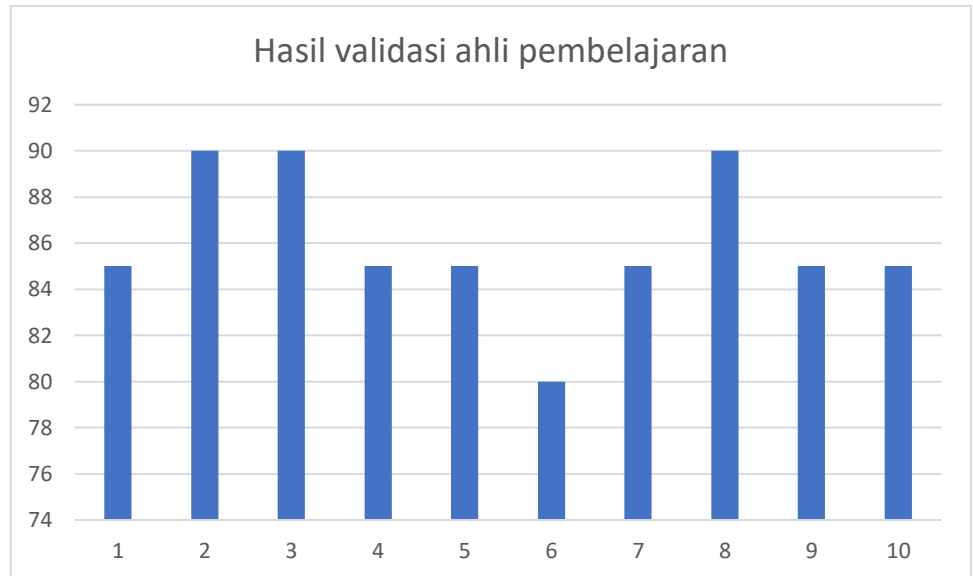
NO	Kritik dan Saran
1.	Komik sebaiknya dicetak dengan paper 2 sisi
2.	Perbaiki foto profil pengembangan supaya lebih formal

**Tabel 4. 2 Kritik dan Saran Validator Ahli Media**

Semua analisis, kritik, dan data statistik yang dihasilkan media arus utama digunakan untuk menetapkan garis dasar untuk memeriksa media buku komik sebelum diserahkan kepada masyarakat umum. Berdasarkan hasil analisis media atau tanggapan ahli, perlu dilakukan peninjauan ulang terhadap profil foto tim pengembang dan ilustrasi media yang sesuai dengan target audiens. Untuk membuat media buku komik ini sebaik mungkin.

c. Validasi Ahli Pembelajaran

Berikut paparan data kuantitatif deskripsi yang dilakukan oleh wali kelas 3 SDN Mulyoagung 2 pada (Lamp. 8). Dan data pada lampiran tersebut dapat dibuat gambaran sebagai jawaban dari ahli pembelajaran.



Maka dapat dihitung presentase media komik sebagai berikut

$$\text{Presentase} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = \frac{840}{1000} \times 100 \%$$

$$= 86$$

Jadi perolehan nilai validasi pembelajaran sebesar 86%. Hal ini menunjukkan produk valid diimplementasikan pada kegiatan pembelajaran. Ahli pembelajaran memberi kritik dan saran sangat baik. Berikut kritik dan saran ahli pembelajaran.

NO	Kritik dan Saran
1.	Lebih diperhatikan untuk penulisan Bahasa yang ada di media

**Tabel 4. 3 Kritik dan Saran Validator Ahli Pembelajaran**

Berdasarkan temuan penelitian, kritik, dan prinsip-prinsip pengajaran para ahli yang ditemukan di lapangan, maka revisi tidak diperlukan. Namun, kritik dan saran yang diberikan oleh tim ahli pendidikan dalam menanggapi pertanyaan-pertanyaan yang diajukan perlu dipertimbangkan dengan seksama agar media buku komik menjadi lebih akurat.

Data hasil validasi media komik yang telah divalidasi oleh tiga orang validator dari tiga komponen penilaian yaitu media, materi, dan pembelajaran yang dijabarkan menjadi 15 aspek. Berdasarkan ketiga aspek tersebut maka bisa dinyatakan bahwa media komik berbasis cetak yang peneliti kembangkan dinyatakan valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

## 2. Hasil Respon Siswa

Angket diberikan kepada siswa untuk mengetahui apakah media buku komik yang peneliti gunakan dapat dipahami oleh siswa. Sepuluh pertanyaan yang diajukan kepada peserta penelitian di akhir penelitian dijawab melalui lembar respon siswa. Dari sini, peneliti dapat mengetahui dan memahami beberapa hal yang menarik dari bahan ajar yang digunakan. Sampel respon siswa ini menggunakan skala guttman dengan dua pilihan untuk setiap pertanyaan: “ya” atau “tidak”. Berikut ini adalah hasil dari respon siswa.

Kuesioner untuk respon siswa diberikan kepada 29 siswa kelas 3 di SDN Mulyoagung 2. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk menganalisis respon siswa terhadap media buku komik. Tujuan dari

adanya respon siswa adalah untuk mengetahui kesetujuan atau ketidaksetujuan siswa terhadap materi buku komik yang dibagikan.

Berikut adalah hasil dari angket respon siswa.

NO	PERNYATAAN	PENILAIAN	
		YA	TIDAK
1.	Tampilan Media Komik berbasis cetak sangat menarik.	29	-
2.	Media Komik berbasis cetak ini mudah untuk dipahami.	26	3
3.	Dengan menggunakan media komik, belajar materi hak dan kewajibanku menjadi tidak membosankan.	19	10
4.	Media komik mendukung saya untuk menguasai materi hak dan kewajibanku pada tema 4.	19	10
5.	Dengan menggunakan media komik membuat saya lebih bersemangat dalam mempelajari materi hak dan kewajibanku.	19	10
6.	Media komik memberi kesempatan untuk memahami Pelajaran sesuai dengan kecepatan belajar saya.	28	1
7.	Penyampaian materi pada media komik berkaitan dengan kehidupan sehari – hari.	29	-
8.	Materi yang disajikan dalam media komik ini mudah untuk saya pahami.	29	-
9.	Gambar yang ada dalam media komik dan gambar cover media komik menurut saya sangat menarik.	29	-
10.	Media komik berbasis cetak berisikan ilustrasi yang memudahkan saya untuk memahami materi hak dan kewajibanku.	29	-

**Tabel 4. 4 Hasil Angket Respon Siswa**



$$\text{Analisis Data : } \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$= \frac{256}{290} \times 100\%$$

$$= 88\%$$







Segala bentuk respon siswa dimaksudkan untuk memahami angket ketidaksetujuan siswa terhadap media yang sedang dipromosikan. Berdasarkan analisis di atas, rasio presentase adalah 88%, yang berarti bahwa media buku komik ini dapat diklasifikasikan sebagai “positif”.

### C. Revisi Produk

Berdasarkan hasil validasi media komik dan hasil analisis datanya. Terdapat beberapa komponen yang harus direvisi sesuai saran yang diberikan oleh para validator yang memvalidasi media komik yang peneliti kembangkan. Revisi dilaksanakan ketika sudah diberi masukan maupun kritik. Perbaikan media bertujuan untuk melihat kelemahan dan kekurangan



dari suatu produk yang dirancang. Berikut merupakan revisi media komik yang dipaparkan pada tabel dibawah ini.

Bagian Produk	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Penulisan		
Ilustrasi ayah memberi uang kurang		
Foto biodata penulis		

Gambar 4. 7 Revisi Produk

## **BAB V**

### **PEMBAHASAN**

#### **A. Proses Pengembangan Media Komik**

Jenis penelitian ini disebut penelitian dan pengembangan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan jumlah materi pembelajaran yang dibutuhkan untuk menumbuhkan kemandirian siswa di sekolah khususnya di SDN Mulyoagung 2 kelas 3. Selain itu, bertujuan untuk menggunakan survei dan formulir validasi untuk mengetahui tanggapan siswa dan menguji kelayakan produk. Media komik merupakan salah satu alat pembelajaran yang bisa dipakai guru untuk memaparkan materi kepada siswa.

Pengembangan produk yang melibatkan buku komik berbasis cetak didasarkan pada data observasi dan interpretasi terhadap guru kelas tiga di SDN Mulyoagung 2. Selama observasi, teramati bahwa guru lebih banyak menggunakan rumput laut sebagai alat bantu mengajar, yaitu menggunakan buku teks pelajaran tematik dalam pembelajaran hak dan kewajibanku. Di sisi lain, ada banyak topik dalam buku teks tentang hak dan kewajibanku yang membutuhkan pemahaman lebih lanjut, seperti evaluasi kinerja siswa di kelas matematika. Berdasarkan hasil observasi dan hasil kualitatif, peneliti kemudian melakukan penyempurnaan bahan ajar agar dapat bermanfaat bagi guru dan siswa.

Peneliti menggunakan konteks masalah yang sering dijumpai oleh peserta didik yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari sehingga lebih mudah untuk dipahami. Peneliti mengharapkan peserta didik mampu menguasai materi dan mampu mengaplikasikan hasil pengamatan. Media

komik berbasis cetak mampu membantu peserta didik untuk melatih karakter mandiri melalui bahan ajar dan soal evaluasi. Model pembelajaran ini melibatkan siswa untuk membaca, mengamati dan memahami, kemudian terdapat lembar soal evaluasi yang berisi beberapa pertanyaan yang dapat melatih siswa untuk meningkatkan karakter mandiri siswa.

Peneliti mengembangkan media komik berbasis cetak berisi materi hak dan kewajibanku yang mencerminkan kehidupan sehari-hari sehingga diharapkan peserta didik dapat memperoleh pengalaman dan keterampilan. Materi hak dan kewajiban merupakan materi pada tema 4 kelas 3 mengacu pada indikator. Dengan bahan ajar tersebut memberikan dorongan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Bahan belajar yang peneliti gunakan adalah bahan belajar yang terbuat dari canva.. Dalam media komik terdapat beberapa komponen yang disusun ialah : (1) halaman cover (2) halaman pembuka (3) halaman inti (4) soal evaluasi (5) biodata penulis (6) sinopsis.

## **B. Kemenarikan Media Komik**

Angket respon siswa dapat ditambahkan untuk penilaian kemenarikan produk. Angket respon siswa ini akan diberikan kepada 29 siswa kelas 5 SDN Bareng 3 Malang. Setiap siswa mendapatkan sepuluh pertanyaan dengan pilihan jawaban ya atau tidak. Analisis data menggunakan skala gutman dengan klasifikasi yang sesuai dengan hasil yang diperoleh (Wardani, 2017).

1. Respon siswa pada pertanyaan pertama “Apakah tampilan media komik berbasis cetak sangat menarik?” memperoleh skor 29 dengan yang termasuk dalam kategori positif.

2. Respon siswa pada pertanyaan “Apakah media komik berbasis cetak ini mudah untuk dipahami?” memperoleh skor 26 dengan hasil. Berdasarkan hasil tersebut, terlihat bahwa peserta didik terbantu dengan media pembelajaran.
3. Respon siswa pada pertanyaan “Dengan menggunakan media komik, apakah belajar materi hak dan kewajibanku menjadi tidak membosankan?”. Memperoleh skor 19 termasuk kategori positif. Berdasarkan hasil tersebut, peserta didik lebih bersemangan untuk kegiatan pembelajaran.
4. Respon siswa pada pertanyaan “Apakah media komik mendukung untuk menguasai materi hak dan kewajibanku pada tema 4?”. Hasil ini memperoleh skor 19 yang dikategorikan positif. Berdasarkan hasil tersebut, peserta didik terbantu untuk menguasai materi.
5. Respon siswa pada pertanyaan “Dengan media komik, apakah membuat lebih bersemangat dalam mempelajari materi hak dan kewajibanku?”. Pertanyaan ini memperoleh skor 19 dengan hasil yang termasuk dikategorikan positif. Dapat disimpulkan bahwa peserta didik bersemangat mengikuti pembelajaran menggunakan media komik.
6. Respon siswa pada pertanyaan “Apakah media komik memberikan kesempatan untuk memahami pelajaran sesuai dengan kecepatan belajar siswa?”. Memperoleh jumlah skor 28 yang termasuk kategori positif. Dari hasil tersebut dinyatakan bahwa media komik dapat menyesuaikan kecepatan belajar peserta didik.

7. Respon siswa pada pertanyaan “Apakah penyampaian materi pada media komik berkaitan dengan kehidupan sehari – hari?”. Memperoleh skor 29 yang termasuk kategori positif. Dari hasil tersebut peserta didik mudah untuk memahami materi karena materi berkaitan dengan kehidupan sehari – hari.
8. Respon siswa pada pertanyaan “Apakah materi yang disajikan dalam media komik ini mudah untuk dipahami?”. Pada pertanyaan ini memperoleh skor 29 yang termasuk dalam kategori positif. Sehingga peserta didik dapat memahami materi yang ada pada media komik.
9. Hasil analisis respon siswa pada pertanyaan “Apakah gambar yang ada pada media komik dan gambar cover media komik sangat menarik?”. Hasil analisis tersebut dapat dikategorikan ke dalam kategori positif, yang artinya ilustrasi pada media komik dapat dipahami oleh peserta didik.
10. Respon siswa pada pertanyaan “Media komik berbasis cetak memudahkan saya untuk memahami materi hak dan kewajibanku”. Mendapat skor 29 dinyatakan positif. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media komik membantu untuk memudahkan untuk memahami materi hak dan kewajibanku.

Berdasarkan hasil analisis diatas dapat diketahui presentase rata-rata respon siswa terhadap media komik untuk mengetahui kemenarikan media komik yang termasuk ke dalam kategori positif. Media komik Dapat dikatakan menarik karena desain, perpaduan warna, dan isi materi dalam

komik disukai oleh peserta didik, khususnya pada pembelajaran materi hak dan kewajibanku.

### C. Peningkatan Karakter Mandiri Siswa

Ketika seseorang menunjukkan kemandirian, mereka merasa sulit untuk bergantung pada orang lain untuk membantu mereka mengatasi rintangan atau menyelesaikan kesulitan. (Supinah dan Parmi, 2011). Menurut Knowless (Rusman, 2011), selain dapat bekerja secara mandiri dengan mengacu pada pengetahuan yang mereka peroleh, siswa mandiri juga harus memiliki orisinalitas dan inisiatif sendiri. Kemampuan untuk menjadi mandiri adalah kualitas yang perlu dimiliki oleh siswa. Oleh karena itu, berikut ini adalah beberapa indikator kemandirian siswa yang disertakan dalam penelitian<sup>42</sup>:

1. Selama proses pembelajaran, ikuti arahan dengan tepat.
2. Berkonsentrasi, bersungguh-sungguh, dan konsisten selama proses pembelajaran.
3. Memiliki keyakinan atau kepercayaan bahwa Anda dapat melakukan tugas yang diberikan kepada Anda.
4. Tunjukkan bahwa Anda memiliki kemampuan untuk belajar sendiri sesuai dengan potensi yang dimiliki
5. Fokus dan menyelesaikan latihan dan tugas mereka sendiri, menahan diri untuk tidak menyontek atau mencuri ide dari teman sebaya.

---

<sup>42</sup> Fauzi Fadliansyah, "PENINGKATAN SIKAP KARAKTER MANDIRI SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR PADA MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE JIGSAW," *SEHRAN (Jurnal Pendidikan Sejarah dan Kewarganegaraan)* 1, no. 1 (September 22, 2022): 11–20, <https://doi.org/10.56721/shr.v1i1.87>.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan lima indikator dalam menilai dan meningkatkan karakter mandiri siswa yaitu, tidak bergantung kepada orang lain atas tanggung jawab, percaya diri, disiplin, berperilaku atas inisiatif sendiri, dan mengontrol diri.

1. Indikator yang pertama adalah tidak bergantung terhadap orang lain atas tanggung jawab. Tidak bergantung terhadap orang lain atas tanggung jawab yaitu siswa mengambil keputusan tindakan dengan pertimbangan solusi yang mungkin dihadapi. Kriteria bentuk soal pada media komik yakni “ Segala sesuatu yang harus kita laksanakan disebut?” soal tersebut termasuk sub karakter mandiri yakni segala sesuatu yang wajib untuk dilaksanakan adalah tanggung jawab. Jadi siswa diminta untuk menjawab berdasarkan pemahamannya.
2. Indikator yang kedua yaitu percaya diri. Kemampuan untuk meyakinkan diri sendiri akan kemampuan diri sendiri atau untuk membentuk opini yang baik tentang diri sendiri dan lingkungannya dikenal sebagai kepercayaan diri. Kriteria pada soal media komik yaitu “ketika memiliki rumah yang layak, maka kewajiban kita adalah ?” soal ini merupakan sub karakter mandiri. Jadi siswa diminta kemampuannya yang dimiliki untuk memilih jawaban yang positif.
3. Indikator yang ketiga yaitu disiplin. Disiplin didefinisikan sebagai perasaan taat dan patuh terhadap prinsip-prinsip yang dijunjung tinggi dan dapat dipertanggungjawabkan.. Apabila pada diri peserta didik terdapat salah satu indikator karakter mandiri khususnya perilaku yang

mencerminkan disiplin peserta didik tersebut dapat dikatakan sudah memiliki karakter mandiri pada dirinya.

4. Indikator yang ke empat yaitu berperilaku atas inisiatif sendiri. Pada media komik ini terdapat contoh perilaku yang mencerminkan atas inisiatif sendiri. Untuk contoh yang ada pada soal komik yaitu “Kewajiban seorang anak dirumah” pada soal ini dapat dijelaskan bahwa tanpa inisiatif diri sendiri tidak bisa membantu orang tua, tidak bisa membantu adik, dan tidak bisa membantu pekerjaan rumah. Selain tanggung jawab atau kewajiban soal pada media komik ini juga dikategorikan soal perilaku inisiatif diri sendiri.
5. Indikator yang kelima yaitu mengontrol diri, Ada berbagai teknik yang digunakan untuk melawan teknik yang mengendalikan diri, seperti disiplin, tekad, ketabahan, kegigihan, atau keras kepala. Gagasan ini sering dihubungkan dengan perilaku impulsif seseorang. Pengendalian diri mengacu pada kemampuan seseorang untuk menyesuaikan dan memodifikasi respons mereka untuk mengatasi frustrasi yang tidak diinginkan, meningkatkan frustrasi yang diinginkan, dan mencapai tujuan jangka panjang. Menurut sebuah studi tahun 2011, memiliki pengendalian diri penting untuk kesehatan fisik dan mental. Ada beberapa soal yang ada pada media komik tentang pengontrolan diri.

Peningkatan karakter mandiri siswa dalam menghitung keefektifan produk yakni dengan diberikan pos-test. Dengan membandingkan hasil rata-rata post-test, data tersebut dievaluasi untuk menunjukkan keefektifan media komik dalam proses pembelajaran. Justifikasi sebelumnya menunjukkan



bahwa produk pengembangan media buku komik membantu siswa menjadi lebih mandiri. Buku komik dengan tampilan yang menarik dan bermanfaat, bersama dengan konten yang selaras dengan tujuan dan hasil pembelajaran, dapat membantu dalam hal ini. Sehingga peserta didik tidak merasa membosankan ketika pembelajaran menggunakan media komik pada tema hak dan kewajibanku.

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Hasil dari penelitian dan hasil dari pengembangan bahan ajar berupa media komik berbasis cetak dengan materi hak dan kewajibanku pada siswa kelas 3 SDN Mulyoagung 2 memberikan solusi terhadap bahan ajar yang ada di SDN Mulyoagung 2. Setelah melakukan penelitian pengembangan media komik berbasis cetak, Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut: uji kelayakan media, uji coba perangkat pembelajaran, praktik pembelajaran dengan menggunakan media dan mengetahui respon siswa. :

1. Penelitian ini merupakan penelitian yang termasuk dalam penelitian R&D, produk yang dikembangkan adalah media komik berbasis cetak yang memuat materi hak dan kewajibanku pada buku tematik tema 4 kelas 3 SDN Mulyoagung 2. Media ini dikembangkan untuk meningkatkan karakter mandiri siswa pada kelas 3. Media komik ini telah diuji validitasnya oleh validator ahli pembelajaran 86%, ahli materi 81.8%, dan ahli media 82.9%. Berdasarkan data hasil validasi tersebut media komik telah valid dan dapat digunakan kedalam proses pembelajaran.
2. Terdapat 6 spesifikasi pada media komik , yaitu 1) Cover 2) Halaman pembuka 3) Halaman inti 4) Soal evaluasi 5) Biodata penulis 6) Sinopsis. Peneliti menggunakan bantuan aplikasi *canva*.

3. Hasil respon peserta didik kelas 3 SDN Mulyoagung 2 terhadap kemenarikan media komik materi hak dan kewajibanku menunjukkan presentase rata – rata 88% dengan kategori positif. Hasil positif pada hal ini adalah menurut pandangan siswa atas kemenarikan dan memudahkan proses pembelajaran.

Berdasarkan deskripsi tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan buku komik sering kali disertai dengan persyaratan legal dan finansial. Media buku komik ini menarik karena memiliki tata letak visual yang mencolok dengan pilihan kata peringatan dan ilustrasi yang sesuai dengan materi dan bahan pelajaran.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan maka peneliti memberikan saran sebagai berikut.

1. Media komik yang dikembangkan dapat digunakan dan dimanfaatkan dengan baik sesuai kebutuhan dalam proses pembelajaran.
2. Saran untuk peneliti selanjutnya dapat mengembangkan materi hak dan kewajibanku secara luas lagi. Peneliti selanjutnya dapat menambahkan materi yang mudah untuk dipahami oleh siswa dengan mengaitkan kehidupan sehari – hari. Peneliti selanjutnya dapat mencetak buku komik bolak – balik selayaknya buku komik.
3. Media komik layak, maka dapat dipublikasikan namun tetap memperhatikan karakteristik siswa serta ketepatan materi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Am, ichsan anshory, setiya yunus saputra, and delora jantung amelia. "pembelajaran tematik integratif pada kurikulum 2013 di kelas rendah sd muhammadiyah 07 wajak." *Jinop (jurnal inovasi pembelajaran)* 4, no. 1 (may 30, 2018): 35. <https://doi.org/10.22219/jinop.v4i1.4936>.
- Anggraeni, Anastasia Dewi. "KOMPETENSI KEPRIBADIAN GURU MEMBENTUK KEMANDIRIAN ANAK USIA DINI" 3, no. 2 (2017).
- Batubara, Hamdan Husein. "PENGUNAAN GOOGLE FORM SEBAGAI ALAT PENILAIAN KINERJA DOSEN DI PRODI PGMI UNISKA MUHAMMAD ARSYAD AL BANJARI," n.d.
- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model." *Halaqa: Islamic Education Journal* 3, no. 1 (June 5, 2019): 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>.
- Cahyani, Revita Putri, Apri Irianto, and Via Yustitia. "PEMBENTUKAN KARAKTER MANDIRI MELALUI PEMBELAJARAN TEMATIK DI SDN KEBONDALEM MOJOSARI," 2020.
- Dakir, Muhammad Mushfi El Iq Bali, Zulfajri, Chusnul Muali, Hasan Baharun, Dani Ferdianto, and Muhammad Salman Al-Farisi. "Design Seamless Learning Environment in Higher Education with Mobile Device." *Journal of Physics: Conference Series* 1899, no. 1 (May 1, 2021): 012175. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1899/1/012175>.
- Dessiane, Syera Trivena, and Nyoto Hardjono. "EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN CERITA BERGAMBAR ATAU KOMIK BAGI SISWA SEKOLAH DASAR." *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)* 2, no. 1 (April 1, 2020): 42–46. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.537>.
- Dwi Rita Nova, Deana, and Novi Widiastuti. "PEMBENTUKAN KARAKTER MANDIRI ANAK MELALUI KEGIATAN NAIK TRANSPORTASI UMUM." *Comm-Edu (Community Education Journal)* 2, no. 2 (May 27, 2019): 113. <https://doi.org/10.22460/comm-edu.v2i2.2515>.
- Fadliansyah, Fauzi. "PENINGKATAN SIKAP KARAKTER MANDIRI SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR PADA MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE JIGSAW." *SEHRAN (Jurnal Pendidikan Sejarah dan Kewarganegaraan)* 1, no. 1 (September 22, 2022): 11–20. <https://doi.org/10.56721/shr.v1i1.87>.
- Elisa, elisa, aslamiyah rambe, ainun mardiyah, tina anggaraini siregar, roipalah roipalah, and fatma zunastri. "pengembangan instrumen penilaian berbasis quizizz untuk mengukur kompetensi pengetahuan fisika siswa." *Journal of natural sciences* 2, no. 2 (august 30, 2021): 72–78. <https://doi.org/10.34007/jonas.v2i2.125>.
- Faradiba, Deby Gemysa, and C. Asri Budiningsih. "Pengembangan media komik berbasis pendidikan karakter peduli sosial pada pembelajaran tematik-integratif." *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 7, no. 2 (January 25, 2021): 196–204. <https://doi.org/10.21831/jitp.v7i2.24758>.

- Hendawati, Yuyu, and Cici Kurniati. "PENERAPAN METODE EKSPERIMEN TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP SISWA KELAS V PADA MATERI GAYA DAN PEMANFATANNYA." *Metodik Didaktik* 13, no. 1 (July 26, 2017). <https://doi.org/10.17509/md.v13i1.7689>.
- Hidayat, Fitria, and Muhamad Nizar. "MODEL ADDIE (ANALYSIS, DESIGN, DEVELOPMENT, IMPLEMENTATION AND EVALUATION) DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM." *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)* 1, no. 1 (December 25, 2021): 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>.
- Ikip siliwangi, indonesia, dwiryan531@gmail.com, ryan dwi puspita, cecep wahyu hoerudin, universitas islam negeri sunan gunung djati, indonesia, cecepwahyu@uinsgd.ac.id, rully agung yudiantara, and universitas islam negeri sunan gunung djati, indonesia, rully.agung@uinsgd.ac.id. "integrating thematic instruction using webbed curricula model to improve students' reading comprehension on informational text." *Anatolian journal of education* 5, no. 2 (october 1, 2020): 1–18. <https://doi.org/10.29333/aje.2020.521a>.
- Kristianto, Dwi, and Theresia Sri Rahayu. "Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Kelas IV" 4 (2020).
- Maryono, M, Hendra Budiono, and Resty Okha. "Implementasi Pendidikan Karakter Mandiri Di Sekolah Dasar." *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar* 3, no. 1 (June 29, 2018): 20–38. <https://doi.org/10.22437/gentala.v3i1.6750>.
- Mursali, Saidil. "IMPLEMENTASI PERANGKAT PEMBELAJARAN BIOLOGI SMA BERBASIS METAKOGNITIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DAN MENGEMBANGKAN KARAKTER MANDIRI SISWA." *JURNAL PENDIDIKAN BIOLOGI INDONESIA* 1 (2015).
- Nabilah, Annisa, Tatat Hartati, and Asep Saefudin. "PENERAPAN METODE PQRSST UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA KELAS III SD" 4 (2019).
- Najib, donas ahmad, and elhefni elhefni. "pengaruh penerapan pembelajaran bermakna (meaningfull learning) pada pembelajaran tematik ips terpadu terhadap hasil belajar siswa kelas iii di mi ahliyah iv palembang." *Jip jurnal ilmiah pgmi* 2, no. 1 (january 23, 2016): 19–28. <https://doi.org/10.19109/jip.v2i1.1063>.
- Nella, Septry Rachma, and Ike Sylvia. "Pengembangan Media Komik pada Mata Pelajaran Sosiologi untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa." *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran* 1, no. 3 (January 30, 2020): 227–37. <https://doi.org/10.24036/sikola.v1i3.32>.
- Pasani, Chairil Faif, and Mitra Pramita. "Meningkatkan Karakter Mandiri Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share (Tps) Di Kelas VIII-C SMPN 13 Banjarmasin." *Jurnal Pendidikan Matematika* 1, no. 2 (August 19, 2014): 17. <https://doi.org/10.18592/jpm.v1i2.48>.

- Pohan, Sarah Azhari, and Febrina Dafit. "Pelaksanaan Pembelajaran Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 3 (April 7, 2021): 1191–97. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.898>.
- Pragholapati, Andria. "Parents Anxiety Levels With Children Hospitalization In RSUD Majalaya Bandung District," n.d.
- Pura, Jalani Darja Ladi. "Implementasi Kurikulum 2013 Terhadap Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen Bagi Peserta Didik Sekolah Dasar." *In Theos : Jurnal Pendidikan dan Theologi* 1, no. 1 (March 18, 2021): 6–10. <https://doi.org/10.56393/intheos.v1i1.171>.
- Purwanti, Dwi. "PENDIDIKAN KARAKTER PEDULI LINGKUNGAN DAN IMPLEMENTASINYA." *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik* 1, no. 2 (December 1, 2017). <https://doi.org/10.20961/jdc.v1i2.17622>.
- Rejeki, Rejeki, M Fachri Adnan, and Pariang Sonang Siregar. "Pemanfaatan Media Pembelajaran pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 4, no. 2 (March 30, 2020): 337–43. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.351>.
- Rofek, Aenor, and Mory Victor Febrianto. "MEDIA KOMIK PEMBELAJARAN SEKOLAH DASAR DI DESA DUWET," 2018.
- Rosyad, Ali Miftakhu, and Darmiyati Zuchdi. "Aktualisasi pendidikan karakter berbasis kultur sekolah dalam pembelajaran IPS di SMP." *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS* 5, no. 1 (November 15, 2018): 79–92. <https://doi.org/10.21831/hsjpi.v5i1.14925>.
- Santoso, Gunawan, Aim Abdul Karim, Bunyamin Maftuh, and Ma'mun Murod. "Kajian Kewajiban dan Hak Negara dan Warga Negara sebagai Strategi WNI dan WNA di Dalam dan di Luar Negeri Indonesia Abad 2" 02, no. 01 (2023).
- Saputra, Very Hendra, and Donaya Pasha. "Komik Digital Berbasis Scientific Method Sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemi COVID-19" 4 (2021).
- Solihah, Siti Ani Situ, Suherman Suherman, and Fadlullah Fadlullah. "Pengembangan Media Komik Digital Bermuatan Pendidikan Karakter Materi Membangun Persatuan dan Kesatuan pada Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar." *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 4, no. 4 (June 10, 2022): 5186–95. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3156>.
- Susmawati, Susmawati. "PENGEMBANGAN BUKU DONGENG BERBASIS KEARIFAN LOKAL JAMBI UNTUK SISWA KELAS II SD/MI." *JURNAL MANAJEMEN PENDIDIKAN DAN ILMU SOSIAL* 1, no. 2 (July 10, 2020): 411–21. <https://doi.org/10.38035/jmpis.v1i2.279>.
- Umami, Husniawati, I Nyoman Karma, and Iva Nurmawanti. "ANALISIS TINGKAT PEMAHAMAN SISWA TERHADAP KONSEP MATEMATIKA DALAM MENYELESAIKAN SOAL GEOMETRI PADA KELAS IV SD ISLAM AD DIINUL QAYYIM TAHUN PELAJARAN 2022/2023" 08 (2023).
- Syaifuddin, mohammad. "implementasi pembelajaran tematik di kelas 2 sd negeri demangan yogyakarta." *Tadris: jurnal keguruan dan ilmu tarbiyah* 2, no. 2 (december 28, 2017): 139. <https://doi.org/10.24042/tadris.v2i2.2142>.

Yuliani, Wiwin, and Nurmauli Banjarnahor. "METODE PENELITIAN PENGEMBANGAN (RND) DALAM BIMBINGAN DAN KONSELING" 5, no. 3 (2021).

elisa elisa et al., "pengembangan instrumen penilaian berbasis quizizz untuk mengukur kompetensi pengetahuan fisika siswa," *journal of natural sciences* 2, no. 2 (august 30, 2021): 72–78, <https://doi.org/10.34007/jonas.v2i2.125..>

## **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 : 1377/Un.03.1/TL.00.1/04/2024 22 April 2024  
 Sifat : Penting  
 Lampiran : -  
 Hal : Izin Penelitian

Kepada

Yth. Kepala SDN Mulyoagung 2  
 di  
 Batu

**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 : Izzatun Istiqlalayah  
 NIM : 200103110036  
 Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
 Semester - Tahun Akademik : Genap - 2023/2024  
 Judul Skripsi : Media Komik untuk Pengembangan Karakter Mandiri pada Siswa Kelas 3 Mulyoagung 2  
 Lama Penelitian : April 2024 sampai dengan Juni 2024 (3 bulan)

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

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

**Wassalamu'alaikum Wr. Wb.**

Atas nama,  
 Kepala Bidang Akademik  
  
 Muhammad Walid, MA  
 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PGMI
2. Arsip

Lampiran 2 Surat Permohonan Validator Ahli Materi

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA	
	UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG	
	<b>FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN</b>	
	Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faksimile (0341) 552398 Malang http://fitk.uin-malang.ac.id, email : fitk@uin_malang.ac.id	
Nomor	B- // /Un 03/FITK/PP.00 9/03/2024	19 Maret 2024
Lampiran	-	
Perihal	Permohonan Menjadi Validator (Ahli Materi)	
Kepada Yth		
<b>Waluyo Satrio Adji, M.Pd.I</b>		
di -		
Tempat		
<b>Assalamualaikum Wr. Wb.</b>		
Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:		
Nama	: Izzatun Istiqfaliyah	
NIM	: 200103110036	
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)	
Judul Skripsi	: Media Komik Untuk Pengembangan Karakter Mandiri Pada Siswa Kelas 3 SDN Mulyoagung 2	
Dosen Pembimbing	: Nuri Nuzulia, M.Pd I	
maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian 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.		
<b>Wassalamu'alaikum Wr. Wb.</b>		
		
	Dr. Muhammad Khalid, M.A NIP. 197305252000031002	

## Lampiran 3 Surat Permohonan 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-1417/Un.03/FITK/PP.00.9/04/2024  
 Lampiran : -  
 Perihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Media)

29 April 2024

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

Tempat

**Assalamualaikum Wr. Wb.**

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Izzatun Istiqlaliyah  
 NIM : 200103110036  
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
 Judul Skripsi : Media Komik Untuk Pengembangan Karakter Mandiri  
 Pada Siswa Kelas 3 SDN Mulyoagung 2  
 Dosen Pembimbing : Nuril Nuzulia, M.Pd.I

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian 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.**



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](mailto:fitk@uin_malang.ac.id)

Nomor : B-152 /Un.03/FITK/PP.00.9/05/2024 02 Mei 2024  
 Lampiran : -  
 Perihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Instrumen) Pembelajaran

Kepada Yth.  
 Ibu Sevi  
 di - Tempat

**Assalamualaikum Wr. Wb.**

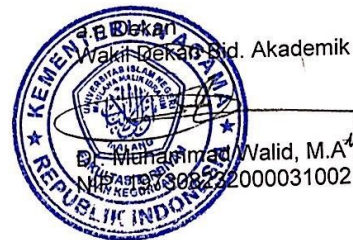
Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Izzatun Istiqlaliyah  
 NIM : 200103110036  
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
 Judul Skripsi : Media Komik Untuk Pengembangan Karakter Mandiri  
 Pada Siswa Kelas 3 SDN Mulyoagung 2  
 Dosen Pembimbing : Nuril Nuzulia, M.Pd.I

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian 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.**



**INTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA**  
**MEDIA KOMIK UNTUK PENGEMBANGAN KARAKTER MANDIRI**  
**SISWA KELAS 3 SDN MULYOAGUNG 2**

Nama Validator : Wiku Aji Sugiri, M.Pd

NIP : 199404292019031007

Tanggal Validasi : 21 Maret 2024

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Sebelum Bapak/Ibu mengisi lembar validasi dimohon untuk membaca Komik yang telah dikembangkan.
2. Berikan skor untuk setiap aspek yang divalidasi pada kolom tersedia sesuai dengan skala penilaian.
3. Keterangan skor beserta kriteria penilaian sebagai berikut:

Interval Skor	Kategori
81 <del>80</del> - 100	Sangat Valid
61 <del>60</del> - 80	Valid
41 <del>40</del> - 60	Cukup Valid
21 <del>20</del> - 40	Kurang Valid
0 - 20	Tidak Valid

**B. Aspek Penilaian**

No.	Komponen Penilaian	Skor	Catatan
1.	Desain cover sesuai dengan isi materi	80	CUKUP BERTAMA
2.	Penataan unsur tata letak yang terkandung dalam	75	DESAIN COVER BELUM MENUNJUKKAN CIRI MATERI HAK DAN KEWAJIBAN.

	cover memberikan kesan keterpaduan		
3.	Kesesuaian kemenarikan desain cover	80	CUKUP MENARIK
4.	Kesesuaian komik dengan karakteristik siswa	80	PERLU DI BUKUNG HASIL ANALISIS KEBUTUHAN
5.	Kesesuaian pemilihan huruf (font) yang digunakan	85	FONT MENARIK
6.	Kejelasan tampilan huruf pada komik	90	BANYAK JELAS
7.	Jarak antara huruf dengan gambar sesuai	90	RAPI
8.	Jarak antara huruf dengan kolom penugasan sesuai	80	JERAM RAPI
9.	Kejelasan gambar yang ada dalam komik	90	JELAS
10.	Ketepatan pemilihan gambar yang mendukung materi	80	ADA BEBERAPA GAMBAR YANG BUKAN SESUAI
11.	Ukuran gambar telah selesai	81	SESUAI
12.	Ukuran tulisan (huruf) telah sesuai	81	SESUAI
13.	Kesesuaian warna gambar Jelas	90	KONTRAS, JELAS
14.	Kejelasan warna dalam Komik	90	KONTRAS, JELAS
15.	Kesesuaian makna arti dari Gambar	75	INTERPRETASI TAP SUBJEK BERBEDA.
16.	Keserasian pemilihan warna setiap halaman komik telah sesuai	90	BALIK.

17.	Kesesuaian kolom komponen dalam halaman Komik	80	Baik
18.	Kesesuaian warna yang terdapat dalam kolom gelembung	80	Baik
19.	Ukuran kolom gelembung komponen telah sesuai	81	Baik
20.	Kesesuaian semua halaman telah sesuai	80	alokip.

#### C. Kritik dan Saran

- komik sebaiknya di cetak dengan ART PAPER 2 sisi.
- perbaiki foto PROPR PENSEMBANG SUPAYA LEBIH FORMAL.

#### D. Kesimpulan

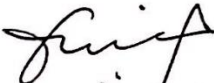
Media Komik Untuk Pengembangan Karakter mandiri pada siswa kelas 3 di nyatakan:

1. Dapat digunakan tanpa revisi.
- ②. Dapat digunakan dengan revisi kecil
3. Dapat digunakan dengan revisi banyak
4. Belum dapat digunakan dan masih perlu dikonsultasikan.

\*) Mohon dilingkari pada angka sesuai hasil penilaian Bapak/Ibu

Malang, 21 Maret 2024

Validator Ahli Media

  
( Wiku Aji Sugiri, M.Pd )  
NIP. 199404292019031007

**INTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI**  
**MEDIA KOMIK UNTUK PENGEMBANGAN KARAKTER MANDIRI**  
**PADA SISWA KELAS 3 SDN MULYOAGUNG 2**

Nama Validator : Waluyo Satriyo Adji, M.Pd.I

NIP : 198712142015031008

Tanggal Validasi : 19 Marct 2024

**A. Petunjuk Pengisian**

4. Sebelum Bapak/Ibu mengisi lembar validasi dimohon untuk membaca media komik yang telah dikembangkan.
5. Berikan skor untuk setiap aspek yang divalidasi pada kolom tersedia sesuai dengan skala penilaian.
6. Keterangan skor beserta kriteria penilaian sebagai berikut:

Interval Skor	Kategori
80 – 100	Sangat Valid
60 – 80	Valid
40 – 60	Cukup Valid
20 – 40	Kurang Valid
0 – 20	Tidak Valid

**B. Aspek Penilaian**

No.	Komponen Penilaian	Skor	Catatan
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan capaian pembelajaran	65	
2.	Materi disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	65	



3.	Materi mendukung tercapainya pembelajaran	75	
4.	Materi mendukung tujuan pembelajaran	70	
5.	Materi sesuai dengan subtema pembelajaran	80	
6.	Kegiatan pembelajaran sesuai dengan materi yang telah ditentukan	80	
7.	Soal sesuai dengan materi	80	
8.	Kesesuaian materi dengan contoh yang telah ditentukan	80	
9.	Kesesuaian bahasa yang digunakan dalam komik mudah dipahami	85	
10.	Bahasa yang dipergunakan jelas dan interaktif	85	
11.	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan EYD	85	
12.	Ketepatan struktur kalimat yang digunakan	80	
13.	Ketepatan perintah bagi siswa dalam melaksanakan pembelajaran	80	
14.	Pembelajaran berpusat pada Siswa	90	
15.	Pembelajaran disajikan melibatkan peserta didik	90	
16.	Materi pembelajaran menggunakan contoh yang	90	

	terdapat pada kehidupan sehari-hari		
17.	Ketepatan kalimat perintah	90	
18.	Kesesuaian komik pada penyediaan ruang yang cukup untuk siswa menulis di Komik	90	
19.	Kejelasan dalam melaksanakan pembelajaran	90	

### C. Kritik dan Saran

- Tujuan pembelajaran *Perlu dimasukkan di media komik*
- Materi seniman dengan tujuan pembelajaran
- Evaluasi seniman dengan tujuan pembelajaran
- Gambar & Tata letak perlu diperbaiki (yg penting representatif)

### D. Kesimpulan

Media Komik Untuk Pengembangan Karakter Mandiri pada siswa kelas 3 di nyatakan:

1. Dapat digunakan tanpa revisi.
2. Dapat digunakan dengan revisi kecil
- ③ Dapat digunakan dengan revisi banyak
4. Belum dapat digunakan dan masih perlu dikonsultasikan.

\*) Mohon dilingkari pada angka sesuai hasil penilaian Bapak/Ibu

Malang, 19 Maret 2024

Validator Ahli Media



(Waluyo Satriyo Adji, M.Pd.I)

NIP. 198712142015031008

**INTRUMEN VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN**  
**MEDIA KOMIK UNTUK PENGEMBANGAN KARAKTER MANDIRI**  
**PADA SISWA KELAS III SDN MULYOAGUNG 2**

Nama Validator : Ibu Sevi  
 Guru Kelas : 3 SDN Mulyoagung  
 Tanggal Validasi : 25 April 2024

**E. Petunjuk Pengisian**

1. Sebelum Bapak/Ibu mengisi lembar validasi dimohon untuk membaca Media komik yang telah dikembangkan.
2. Berikan skor untuk setiap aspek yang divalidasi pada kolom tersedia sesuai dengan skala penilaian.
3. Keterangan skor beserta kriteria penilaian sebagai berikut:

Interval Skor	Kategori
80 – 100	Sangat Valid
60 – 80	Valid
40 – 60	Cukup Valid
20 – 40	Kurang Valid
0 – 20	Tidak Valid

**F. Aspek Penilaian**

No.	Komponen Penilaian	Skor	Catatan
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan Pembelajaran	85	

2.	Materi mendukung tercapainya pembelajaran	90	
3.	Media komik yang dikembangkan memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran yang Baik	90	
4.	Media komik yang dikembangkan dalam penerapannya memenuhi fungsi praktis sebagai media pembelajaran	85	
5.	Menggunakan bahasa Indonesia yang sesuai dengan KBBI	85	Ada beberapa bahasa yang tidak sesuai KBBI
6.	Kesesuaian bahasa yang mudah dipahami	80	Bahasa ada yang masih rancu
7.	Kesesuaian penyajian materi.	85	
8.	Media komik berbasis cetak yang digunakan telah sesuai dengan materi pembelajaran	90	
9.	Menunjang terlaksananya proses pembelajaran yang berfokus pada siswa	85	
10.	Memiliki langkah-langkah pembelajaran yang sesuai dengan tingkat kemampuan Siswa	85	

**G. Kritik dan Saran**

lebih diperhatikan untuk penulisan bahasa  
yang ada di media

**H. Kesimpulan**

Media Komik Untuk Pengembangan Karakter Mandiri pada siswa kelas 3 di nyatakan:

1. Dapat digunakan tanpa revisi.
2. Dapat digunakan dengan revisi kecil
3. Dapat digunakan dengan revisi banyak
4. Belum dapat digunakan dan masih perlu dikonsultasikan.

\*) Mohon dilingkari pada angka sesuai hasil penilaian Bapak/Ibu

Malang, 25 April 2024

Validator Ahli Pembelajaran



Ibu Sevi, S.Pd

## Lampiran 8 Hasil Angket Respon Siswa

Azka

NO	PERNYATAAN	PENILAIAN	
		YA	TIDAK
1.	Tampilan Media Komik berbasis cetak sangat menarik.	✓	
2.	Media Komik berbasis cetak ini mudah untuk dipahami.	✓	
3.	Dengan menggunakan media komik, belajar materi hak dan kewajibanku menjadi tidak membosankan.	✓	
4.	Media komik mendukung saya untuk menguasai materi hak dan kewajibanku pada tema 4.	✓	
5.	Dengan menggunakan media komik membuat saya lebih bersemangat dalam mempelajari materi hak dan kewajibanku.	✓	
6.	Media komik memberi kesempatan untuk memahami Pelajaran sesuai dengan kecepatan belajar saya.	✓	
7.	Penyampaian materi pada media komik berkaitan dengan kehidupan sehari – hari.	✓	
8.	Materi yang disajikan dalam media komik ini mudah untuk saya pahami.	✓	
9.	Gambar yang ada dalam media komik dan gambar cover media komik menurut saya sangat menarik.	✓	
10.	Media komik berbasis cetak berisikan ilustrasi yang memudahkan saya untuk memahami materi hak dan kewajibanku.	✓	
11.	Bahasa yang digunakan pada media komik ini sangat mudah untuk saya fahami karena Bahasa yang digunakan menggunakan Bahasa sederhana dan mudah untuk dimengerti.	✓	
12.	Huruf yang digunakan dalam media komik sederhana dan mudah say abaca.	✓	
13.	Jawaban soal evaluasi pada media komik ini memuat materi hak dan kewajibanku sehingga saya mudah untuk mengerjakannya.	✓	

AZKA

## EVALUASI SOAL

### Petunjuk Pengisian Soal :

- Berdoalah sebelum mengerjakan soal dibawah ini!
- Kerjakan soal di bawah ini sesuai dengan jawaban Anda
- Silahkan tulis jawaban di bawah soal
- Setelah selesai mengerjakan soal, periksalah kembali soal yang telah dikerjakan!

A. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberi tanda silang (x) pada huruf a, b, c, atau d sesuai dengan dari jawaban yang kamu anggap paling benar!

1. Sebagai seorang warga Negara, menikmati persamaan kedudukan dan kepastian di muka hukum dan pemerintahan merupakan salah satu hal yang kita sebut sebagai.....

- a. Hak
- b. Kewajiban
- c. Tanggung jawab
- d. Persatuan dan kesatuan

2. Dari jawaban dibawah ini, contoh hak kita sebagai seorang siswa yang benar adalah....

- a. Melakukan piket kelas
- b. Mendapatkan pelajaran dari guru
- c. Belajar dengan rajin dan tekun
- d. Menghormati guru dan semua warga sekolah

3. Berikut ini merupakan kewajiban kita terhadap sumber energi, kecuali....

- a. Menggunakan energi seperlunya saja
- b. Mengelola energi yang kita dapatkan selama tidak melanggar undang-undang
- c. Menikmati sumber daya energi untuk kepentingan pribadi
- d. Melestarikan alam untuk menjaga ketersediaan sumber energi

4. Air bersih merupakan salah satu sumber daya alam yang harus kita jaga dan lestarikan. Dengan terpenuhinya kebutuhan air bersih untuk kebutuhan sehari-hari merupakan salah satu dari bentuk.....

- a. Pelestarian lingkungan
- b. Hak terhadap lingkungan
- c. Kewajiban terhadap lingkungan
- d. Tanggung jawab terhadap lingkungan

16.

## EVALUASI SOAL

5. Setelah makan, Kana meminum air putih miliknya di meja makan. Tindakan Izza tersebut merupakan contoh...

- a. Hak
- b. Fungsi
- c. kewajiban
- d. kegunaan

6. Salah satu contoh hak kita terhadap lingkungan hidup adalah....

- a. Menikmati udara bersih yang bebas polusi
- c. Membuang sampah pada tempatnya
- b. Mengurangi penyebab polusi
- d. Mengurangi penyebab sampah

7. Memperindah lingkungan. Kewajiban kita dalam hal penggunaan minyak bumi yang tepat adalah....

- a. Memanasi mesin kendaraan dalam waktu yang lama
- b. Menggunakan sepeda motor untuk jarak dekat
- c. Menggunakan mobil pribadi
- d. Menggunakan transportasi umum

8. Berikut ini bukan termasuk perilaku yang mencerminkan hemat energi adalah....

- a. Menyiram air di halaman dengan air bersih
- b. Menggunakan listrik saat diperlukan
- c. Menggunakan transportasi umum
- d. Menggunakan kertas bekas sebagai media belajar

9. Sebagai seorang anak dan siswa, salah satu contoh bentuk kewajiban terhadap keluarga yaitu....

- a. Membantu ibu menyapu halaman
- b. Menyayangi kedua orangtua
- c. Membantu mencari uang
- d. Merawat orangtua yang sakit

10. Dalam menggunakan air, kita memiliki kewajiban untuk....

- a. Lebih banyak membuang air saat mandi
- b. Mengalirkan air yang berlebih ke selokan dalam waktu lama
- c. Segera menutup keran jika telah selesai menggunakan air
- d. Mengabaikan keran air yang masih terbuka wala pun bak penampungan sudah penuh





## EVALUASI SOAL

11. Kewajiban seorang anak di rumah adalah ....
- a. menghormati guru
  - b. memelihara fasilitas umum
  - c. menolong tetangga yang kesulitan
  - d. menghormati dan berbakti kepada orang tua
12. Segala sesuatu yang harus kita laksanakan disebut ....
- a. hak
  - b. PR
  - c. cita-cita
  - d. kewajiban
13. Kewajiban kita ketika guru sedang menjelaskan pelajaran adalah ....
- a. berbicara dengan teman
  - b. memperhatikan dengan sungguh-sungguh
  - c. tidak memperhatikan
  - d. mencatat semua pembicaraan
14. Budi adalah anak yang selalu melaksanakan kewajibannya. Ia selalu .... kerukunan dengan semua saudaranya di rumah.
- a. Merusak
  - b. Mencegah
  - c. Menjaga
  - d. Menulis
15. Saat kesulitan dalam belajar, kita punya hak untuk minta .... oleh orang tua kita.
- a. Dihukum
  - b. Dimarahi
  - c. Didenda
  - d. Dibimbing
16. Suatu kewajiban haruslah dilaksanakan dengan ....
- a. Terpaksa
  - b. Keikhlasan
  - c. Harapan imbalan
  - d. Dibayar
17. Mendapatkan pakaian yang layak adalah hak anak terhadap orang tua, namun kita sebagai anak juga berkewajiban untuk ....
- a. Menjaganya agar tidak cepat rusak
  - b. Menjualnya untuk uang jajan
  - c. Menyimpannya karena tidak suka
  - d. Menyombongkannya kepada teman - teman



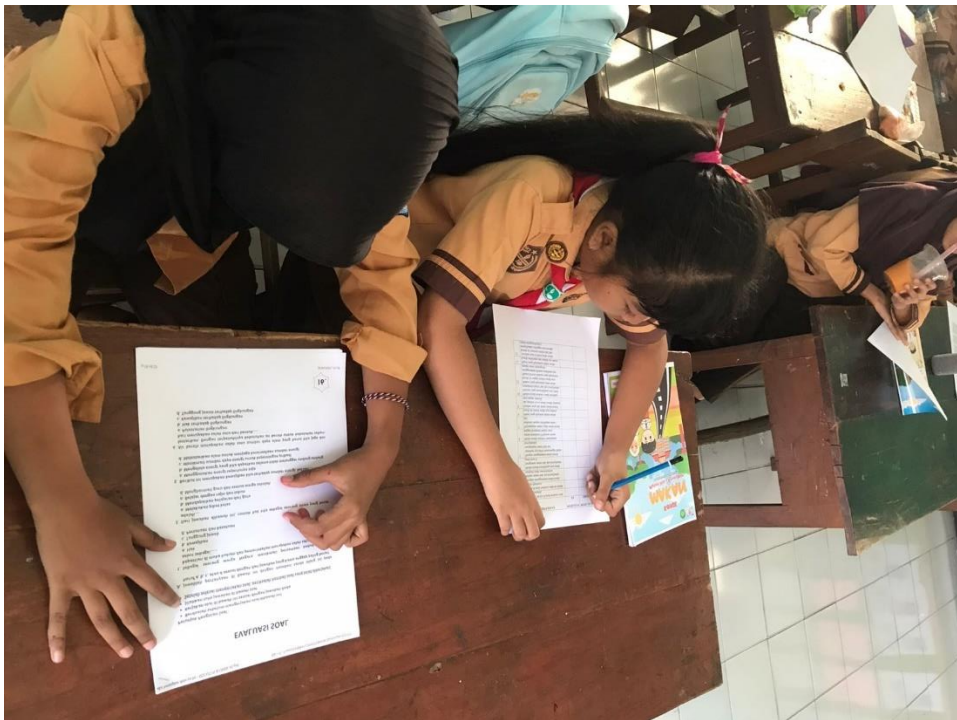
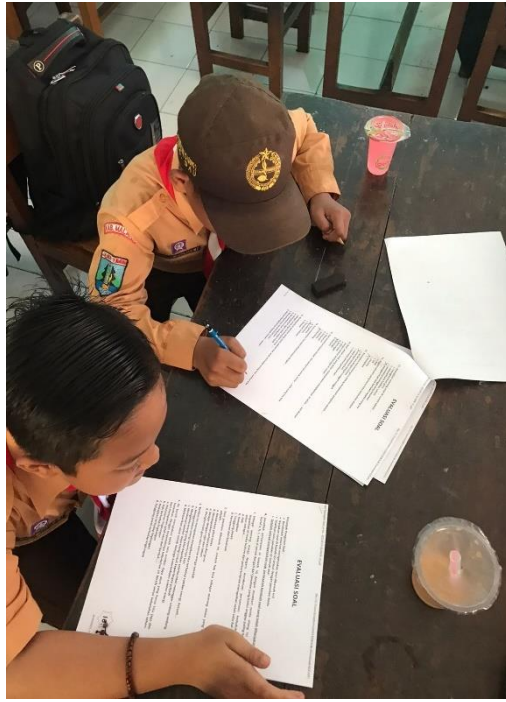
## EVALUASI SOAL

18. Salah satu hak manusia terhadap makanan adalah ....
- a. Memperoleh makanan yang enak
  - b. Memperoleh makanan yang mahal
  - c. Memilih makanan yang sehat dan halal
  - d. Memilih
19. Setiap manusia memiliki hak untuk mendapatkan makanan yang bergizi dan juga sehat, agar ....
- a. Badannya sehat
  - b. Terlihat mewah
  - c. Tidak gengsi
  - d. Bahagia
20. Ketika memiliki rumah yang layak, maka kewajiban kita adalah .....
- a. Menjaga dan membiarkannya
  - b. Merawat dan menjaganya
  - c. Merawat dan menjualnya
  - d. Menggadaikannya



Lampiran 10 Dokumentasi Penelitian





## RIWAYAT HIDUP



Nama : Izzatun Istiqlaliyah  
 NIM : 200103110036  
 Tempat/ Tanggal Lahir : Lamongan, 16 Agustus 2001  
 Program Studi/ Fakultas : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah/ Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
 Tahun Masuk : 2020  
 Alamat Rumah : Jl. Imam bonjol, Rt 07 Rw 02 Desa Latek  
 Kecamatan Sekaran Kabupaten Lamongan  
 No. HP : 081233116402  
 E-mail : izza.istiqlaliyah@gmail.com  
 Riwayat Pendidikan : 2008-2009 TK ABA Latek  
 2009-2014 MI Muhammadiyah 04 Latek  
 2014-2017 SMP Muhammadiyah 12 Paciran  
 2017-2020 MA Al-islah Sendangagung  
 2020-2024 S-1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang