

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK STRIP SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERMUATAN NILAI-NILAI KARAKTER BAGI SISWA KELAS RENDAH SEKOLAH DASAR

Sintia Yuliandari 1, Fetri Yeni 2

¹Sintia Yuliandari 1, ²Fetri Yeni 2

e-mail: sintiayuliandari@gmail.com

Abstract

Based on observations in the process of low grade Literacy Program SDN 05 Muarokalaban, there is a problem that students do not fully know the 5 character values students must know in low class because there are no special books in which there is a load of 5 character values. In addition, there are some students who are not fluent in reading and also a lack of interest in reading students in books that do not have pictures. Therefore, this study aims to develop valid and practical instructional media products according to the material and media eligibility criteria in the literacy program, namely the comic strip media of low grade character values at SDN 05 Muarokalaban.

This type of research is research and development known as Research and Development (R&D), using a simplified ADDIE development model according to research needs referring to five main stages including, 1) the analysis phase, 2) planning, 3) development, 4) implementation, and 5) evaluation. The product validity test was conducted by 3 validators namely 1 material expert validator and 2 media expert validators. The product trial was conducted on 30 third grade students at SDN 05 Muarokalaban.

Based on the results of research and development of comic strip media as a learning medium loaded with low grade character values at SDN 05 Muarokalaban shows that, the results of the material validity test include the criteria of "very good" with the value of the validator of 4.44 (89%), for aspects the media include "very feasible" criteria with a value of validator I of 5.00 (100%) and validator II of 4.61 (92%). Furthermore, the practicality results of the product based on the trials that have been carried out include the criteria of "very practical" with a value of 4.61 (92%). it can be concluded that the comic strip media as a learning medium loaded with low grade character values at SDN 05 Muarokalaban is appropriate to be used in the learning process and can help learning become more effective and enjoyable.

Keywords : Development, Learning Media, comic strip, character values

Abstrak

Berdasarkan pengamatan pada proses Program Literasi kelas rendah SDN 05 Muarokalaban, terdapat permasalahan yaitu siswa belum sepenuhnya mengetahui 5 nilai-nilai karakter yang harus diketahui siswa dikelas rendah karena belum adanya buku khusus yang didalamnya terdapat muatan 5 nilai-nilai karakter. Selain itu, ada beberapa siswa yang kurang lancar membaca dan juga kurangnya minat baca siswa

pada buku yang tidak memiliki gambar. Oleh sebab itu, tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan produk media pembelajaran dikategorikan valid dan praktis sesuai dengan kriteria kelayakan materi dan media pada program literasi yaitu media komik strip nilai-nilai karakter dikelas rendah SDN 05 Muarokalaban.

Metode penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D yaitu penelitian dan pengembangan), menggunakan model pengembangan ADDIE yang disederhanakan sesuai dengan kebutuhan penelitian merujuk pada lima tahap pokok diantaranya, 1) tahap analisis, 2) perencanaan, 3) pengembangan, 4) implementasi, dan 5) evaluasi. Uji validitas produk dilakukan oleh 3 validator yaitu 1 orang validator ahli materi dan 2 orang validator ahli media. Uji coba produk dilakukan kepada 30 orang siswa kelas III di SDN 05 Muarokalaban.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media komik strip sebagai media pembelajaran bermuatan nilai-nilai karakter dikelas rendah di SDN 05 Muarokalaban menunjukkan bahwa, hasil uji validitas materi termasuk kriteria “**sangat baik**” dengan nilai dari validator sebesar 4,44 (89%), untuk aspek media termasuk kriteria “**sangat layak**” dengan nilai dari validator I sebesar 5,00 (100%) dan validator II sebesar 4,61 (92%). Selanjutnya, untuk hasil uji kepraktisan produk berdasarkan uji coba yang telah dilakukan termasuk kriteria “**sangat praktis**” dengan nilai sebesar 4,61 (92%). dapat disimpulkan bahwa media komik strip sebagai media pembelajaran bermuatan nilai-nilai karakter dikelas rendah di SDN 05 Muarokalaban sudah layak digunakan dalam proses pembelajaran dan dapat membantu pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

Kata kunci : *Pengembangan, Media Pembelajaran, comic strip, nilai-nilai karakter*



Pengembangan Media Komik Strip Sebagai Media Pembelajaran Bermuatan Nilai-Nilai Karakter Bagi Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar
©2020 by Sintia Yuliandari and Universitas Negeri Padang.

Pendahuluan

Pendidikan karakter penting untuk membentuk generasi yang berkualitas. pendidikan karakter adalah pendidikan yang dianggap mampu memberikan jawaban untuk mencapai tujuan pendidikan. pendidikan karakter diartikan sebagai upaya penanaman kecerdasan dalam berfikir, penghayatan dalam bentuk sikap, dan pengalaman dalam bentuk perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai luhur yang menjadi jati dirinya, diwujudkan dalam interaksi dengan tuhan, diri sendiri, masyarakat dan lingkungannya.

Pendapat Azzet (2011 : 15) pendidikan karakter penting untuk diterapkan di semua jenjang pendidikan, sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Secara umum, pendidikan karakter dibutuhkan semenjak anak usia dini. Jika karakter seseorang telah terbentuk sejak usia dini, maka ketika dewasa tidak akan mudah berubah meskipun banyak pengaruh yang datang.

(PPK) singkatan dari Penguatan Pendidikan Karakter yaitu Peraturan Presiden nomor 87 tahun 2017 (pasal 2) menjadikan pendidikan karakter sebagai platform pendidikan nasional untuk membekali peserta didik sebagai generasi emas tahun 2045 dengan jiwa pancasila dan menjadi karakter baik untuk menghadapi dinamika perubahan dimasa depan. Peraturan presiden ini sebagai landasan awal untuk kembali meletakkan pendidikan karakter sebagai jiwa utama dalam penyelenggaraan pendidikan di Indonesia. Penguatan pendidikan karakter (PPK) ini sudah diimplementasikan di sekolah kurikulum 2013.

Kurikulum 2013 sebagai proses pembelajaran pada satuan pendidikan, sekolah kurikulum 2013 perlu Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) bukan sebagai program tambahan atau sisipan, melainkan cara mendidik dan belajar bagi seluruh pelaku pendidikan disatuan pendidikan. Di lembaga formal, pendidikan karakter berlangsung pada lembaga pendidikan TK/RA, SD/MI, SMP/MTs, SMA/MA, SMK, MAK dan Perguruan Tinggi melalui pembelajaran, kegiatan kokurikuler serta ekstrakurikuler, penciptaan budaya satuan pendidikan, dan pembiasaan.

Pendidikan Dasar adalah pendidikan yang melandasi untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi, maka pendidikan dasar sangatlah penting. Sekolah Dasar (SD) pada hakekatnya yaitu fondasi membentuk karakter anak. Hal tersebut disertai dengan tema hari pendidikan nasional tahun 2015 ialah pendidikan sebagai gerakan pencerdasan serta penumbuhan generasi berkarakter pancasila. Pelaksanaan pendidikan karakter di sekolah dasar (SD) pada dasarnya adalah revitalisasi pendidikan selama ini yang telah dilakukan.

Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat mendukung berhasilnya proses pembelajaran dalam pendidikan karakter. Terdapat beberapa media yang dapat digunakan untuk pendidikan karakter, seperti: cerita bergambar, mewarnai gambar, dongeng, komik, musik dan drama, dan media lainnya.

Berdasarkan observasi serta wawancara di kelas rendah SDN 05 Muarokalaban kota Sawahlunto, dimana sekolah tersebut sudah menggunakan kurikulum 2013, setiap paginya sekolah SDN 05 muarokalaban mengadakan program literasi 15 menit sebelum memulai pembelajaran pertama. Program Literasi yaitu keterampilan nyata, terutama keterampilan dalam membaca serta menulis, terlepas dari konteks yang mana keterampilan itu diperoleh serta siapa yang memperolehnya pendapat dari UNESCO (*The United Nations Educational, Scientific And Cultural Organization*).

Tahap pelaksanaan program literasi ada 3 beserta tujuannya, menurut Permendikbud (Peraturan Menteri Pendidikan Nasional) No. 23 Tahun 2015 (Tahap pembiasaan, Tahap Pengembangan, Tahap Pembelajaran)

Program Literasi di kelas rendah di SDN 05 Muarokalaban menggunakan buku cetak bergambar seperti cerita dongeng, novel, dan buku komik. Buku yang ada di sekolah yang sering dibaca siswa yaitu buku dongeng, buku cerita rakyat dan lain-lain. Karena sekolah sudah menerapkan kurikulum 2013, kurikulum 2013 lebih menuntut penilaian karakter siswa tetapi beberapa siswa belum mengenal nilai-nilai karakter, nilai-nilai karakter biasanya di selipkan di beberapa tema-tema pembelajaran di sekolah dasar, tetapi lebih efektif jika dibuatkan buku khusus bermuatan nilai-nilai karakter agar siswa lebih mengenal nilai-nilai karakter tersebut.

SDN 05 Muarokalaban di kelas rendah ada beberapa siswa yang mengeja dalam membaca dan juga kurangnya minat baca siswa pada buku yang tidak memiliki gambar sehingga siswa tidak adanya ketertarikan untuk membaca, adapun siswa membaca buku bergambar tetapi siswa dominan melihat pada gambarnya.

Adapun solusi yang penulis tawarkan yaitu dengan menghadirkan produk komik strip. Jenis-jenis komik ada 5 macam yaitu 1) komik strip, 2) buku komik, 3) Graphic novel 4) *webcomic*, 5) komik instruksional. penulis memilih komik strip karena komik ini lebih efektif dan cocok digunakan sebagai media baca di kelas rendah SDN 05 Muarokalaban.

komik strip memiliki dialog percakapan yang singkat disertai dengan gambar, memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan.

Komik Strip adalah komik yang terdiri dari beberapa panel. tetapi dilihat dari isinya komik ini telah menjelaskan gagasan isi yang utuh. Sehingga gagasan yang disampaikan juga tidak terlalu banyak, umumnya melibatkan satu fokus pembicaraan. khusus yang penulis rancang dengan menyatuhkan beberapa *content* pembelajaran ke dalam komik strip yaitu nilai-nilai karakter.

Perbedaan komik dari buku bergambar lainnya yaitu komik menyampaikan pesan secara efektif melalui gambar, sehingga anak yang kesulitan membaca dapat memahami isi komik dengan melihat susunan gambar pada komik, sedangkan buku bergambar lainnya yaitu pesan yang disampaikan ada pada narasinya, gambar pada buku hanya sebatas ilustrasi.

Produk komik strip ini berusaha untuk menarik minat baca siswa dan memfasilitasi siswa dengan memasukan berbagai macam nilai-nilai pendidikan karakter dalam bentuk komik strip, komik strip ini memakai bahasa sehari-hari yang mudah dipahami oleh siswa disertai dengan gambar-gambar supaya siswa sangat mudah memahami materi yang disampaikan serta melekat dalam pemikiran siswa usia ini, siswa pada usia ini senang bermain dengan imajinasi, diharapkan siswa dapat bermain dengan imajinasi sehingga pesan yang disampaikan dapat melekat dalam waktu yang lama.

Seiring dengan itu terlihat bahwa media pembelajaran adalah sarana yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran selain itu Siswa yang terbiasa untuk menggunakan media berbasis IT secara tidak langsung mengembangkan kemampuan mereka di lapangan. Media pembelajaran yang efektif tidak ditentukan dari mahal atau murahnya maupun frekuensi penggunaan media tersebut, melainkan tergantung pada kesesuaian karakteristik media dengan materi yang disampaikan, serta sesuai dengan tahap perkembangan anak termasuk yang tertarik dengan buku bergambar seperti buku komik.

Pendapat Daryanto (2013 : 128) menyatakan kelebihan komik sebagai media pembelajaran, yaitu komik memuat unsur visual serta cerita yang kuat. Ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat sipembaca untuk terus membacanya sampai selesai. disamping itu meningkatkan minat baca siswa, media komik sangat efektif dalam menyalurkan nilai-nilai karakter melalui penokohan dalam cerita komik tersebut.

Pendapat Darmansyah (2010) media komik mempertimbangkan berbagai alasan, ialah : 1) anak-anak pada dasarnya suka membaca komik, 2) media komik mampu menyediakan gambaran cerita secara konkret dengan ilustrasi gambar serta dialog, 3) penggunaan media komik yang mudah baik bagi guru maupun siswa, 4) komik bisa dibaca kapan saja serta dimana saja. Komik dapat memberikan penjelasan lebih dibandingkan yang lainnya. Seperti komik yang mengandung humor dapat membuat tertawa dan lucu dalam pembelajaran sehingga proses pembelajaran lebih menyenangkan.

Berlandaskan dari latar belakang yang penulis uraikan, maka penulis mengajukan penelitian, yang judul “Pengembangan Media Komik Strip sebagai Media Pembelajaran Bermuatan Nilai-nilai Karakter bagi Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar”.

Metode Pengembangan

Pendapat Sugiyono (2013: 407) *Research and Development (R&D)* yaitu penelitian dan pengembangan. metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tertentu.

Model Pengembangan

Berdasarkan penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu : analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi dikembangkan oleh Menurut Dick & Carry (Mulyatiningsih, 2011,184-185).

1) Tahap Analisis

Pada tahap ini, tahap analisis yang dilakukan di SDN 05 muarokalaban yang meliputi kegiatan:

- a) Menganalisis dalam penggunaan sumber buku pada program literasi di kelas rendah,
- b) Menganalisis proses pembelajaran dikelas rendah,
- c) Menganalisis penggunaan media pembelajaran yang ditemukan dikelas rendah. tahapan analisis yaitu dilakukan untuk mengetahui kebutuhan yang diperlukan di Sekolah Dasar tersebut, serta untuk memberikan masukan kepada peneliti bisa mengembangkan media yang sesuai dengan kebutuhan di kedua Sekolah Dasar itu.

2) Perencanaan

Tahap ini peneliti melakukan rancangan sebagai berikut : a) menentukan pengguna media pembelajaran, b) menetapkan kompetensi serta indikator yang akan dicapai melalui media pembelajaran, c) mendisain media yang dapat mendukung tercapainya kompetensi serta indikator yang akan dicapai, d) mendefinisikan tingkat penguasaan siswa terhadap pembelajaran setelah menggunakan media yang dirancang oleh peneliti. Tujuan dari kegiatan ini adalah memberikan kemudahan kepada siswa dalam memahami isi materi serta termotivasinya siswa membaca.

3) Pengembangan

Tahap ini yaitu kegiatan untuk menerjemahkan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik (produk). Produk yang akan dibuat oleh peneliti adalah media komik strip. Media komik strip akan dicetak. Media yang telah dikembangkan oleh peneliti akan divalidasi oleh 2 validator yaitu ahli materi dan ahli media.

4) Implementasi

Kegiatan ini yaitu penerapan produk yang telah di kembangkan dalam pembelajaran untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kualitas pembelajaran yang menarik dalam pembelajaran. Pada penerapan produk media pembelajaran ini dilakukan di SDN 05 muarokalaban dikelas rendah.

5) Evaluasi

Tahap ini adalah tahapan terakhir yaitu melakukan evaluasi kegiatan yang dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui kualitas produk media yang telah dikembangkan. Tahap evaluasi digunakan untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan oleh peneliti. Data-data yang diperoleh pada tahap ini digunakan untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan.

Hasil Pengembangan dan Pembahasan

A. Hasil Pengembangan

Tahap pertama yang dilakukan dalam pengembangan produk multimedia pembelajaran yaitu perencanaan. Tahap perencanaan ini terkait dengan kegiatan observasi lapangan dan studi pendahuluan. Kegiatan observasi dilaksanakan pada

program literasi di SDN 05 Muarokalaban. Berdasarkan kegiatan observasi tersebut, teridentifikasi beberapa permasalahan yaitu terkait :

1. Sekolah perlu pengadaan buku komik bermuatan 5 nilai-nilai karakter dalam satu buku seperti nilai religius, nilai nasionalisme, nilai integritas, nilai mandiri, dan nilai gotong royong, agar siswa mengenal 5 nilai-nilai karakter.
2. Perlunya penggunaan media komik strip sebagai bahan baca di program literasi agar siswa kelas rendah mengetahui 5 nilai-nilai karakter.
3. Media komik strip pembelajaran dapat memfasilitasi pembelajaran mandiri siswa menjadi lebih baik.

Sedangkan studi pendahuluan merupakan suatu kegiatan analisis kebutuhan pengguna, bersifat instruksional dan analisis sumber-sumber yang terkait dengan proses pembelajaran, pengembangan produk dan pemahaman panduan penelitian. Sebelum memulai pembuatan produk, studi pendahuluan yang perlu dilakukan adalah menyesuaikan dan mengkonsepkan materi pembelajaran agar sistematis, padat, jelas, ringkas dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dituntut.

Setelah menyelesaikan tahap perencanaan, selanjutnya dimulai pengembangan produk dengan langkah kegiatan diantaranya :

1. Menentukan aplikasi pengembang produk
2. Membuat *prototype* (rancangan produk) berupa *storyboard*
3. Membuat produk komik strip pembelajaran

Setelah tahapan pengembangan produk, tahap ketiga yang perlu dilakukan yaitu validasi dan revisi produk sebagai bentuk uji kelayakan produk sebelum diujicobakan ke lapangan. Berdasarkan penilaian, kritik dan saran yang diberikan oleh para ahli, maka dilakukan revisi atau perbaikan produk agar lebih baik dari sebelumnya dan memenuhi kriteria kelayakan media.

Tahapan keempat yaitu tahap implementasi yang dilakukan setelah produk sudah layak melalui uji validasi dan ahli media. Tahapan implementasi bertujuan untuk menguji coba produk yang sudah dikembangkan untuk digunakan di lapangan pada proses pembelajaran. selain uji coba produk, implementasi juga bertujuan untuk mengetahui praktis produk dalam proses pembelajaran oleh pengguna. Uji dilaksanakan pada tanggal 25 November 2019. Uji coba dilakukan dengan uji praktikalitas pada siswa kelas III SDN 05 Muarokalaban sebanyak 30 siswa.

Uji coba produk yang dilakukan yaitu uji praktikalitas, Uji coba praktikalitas dilakukan untuk mencari tahu tingkat kepraktisan penggunaan produk berdasarkan respon dari pengguna yaitu peserta didik. Penilaian, kritik dan saran yang akan diberikan peserta didik dimuat dalam format penilaian berupa angket.

Setelah selesai melakukan perencanaan, pengembangan produk, validasi dan uji coba ke lapangan, maka diperoleh hasil penelitian dan pengembangan berupa produk komik strip pembelajaran yang siap pakai dan diyakini dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran diprogram literasi.

Deskripsi Pengembangan Produk dan Hasil Uji Coba

1. Deskripsi Data Validitas

a. Validitas Materi

Data validasi diperoleh dari 1 orang validator materi yang merupakan guru wali kelas pada kelas III SDN 05 Muarokalaban yaitu Ibu Amriyuliati. Validasi

materi dilakukan di kelas III SDN 05 Muarokalaban pada tanggal 26 November 2019 dengan cara memberikan angket penilaian validasi materi. Validator materi melihat dan membaca Komik Strip pembelajaran. Berikut hasil penilaian materi yang diperoleh :

Tabel 1. Hasil Penilaian Validasi Materi

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skor Penilaian
1.	Tampilan media komik	1-6	4,667
2.	isi	7-9	4,667
3.	Kebahasaan	10-13	4,000
Jumlah		Rata-Rata	4,444
		Persentase	89%

Berdasarkan nilai yang telah diperoleh dari ahli materi tersebut dapat disimpulkan bahwa materi yang terdapat pada produk komik strip pembelajaran sudah memenuhi kriteria **“sangat baik atau sangat valid”**.

b. Validitas Media

Validasi media dilakukan oleh 2 orang validator yang ahli di bidang media yaitu dosen Program Studi Teknologi Pendidikan jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP. Kegiatan validasi dilakukan pada tanggal 21 November 2019 bersama ahli media I yaitu Ibu Novriyanti, M.Pd dan ahli media II Bapak Septriyon Anugrah, S.Kom, M.Pd.T. Hasil penilaian media mencakup Tampilan media komik, keterbacaan, dan kemudahan penggunaan.

Tabel 2. Hasil Penilaian Validasi Media

No	Aspek Penilaian	Indikator	Validator I	Validator II
1.	Tampilan media	1-6	5,000	4,833
2.	keterbacaan	7-8	5	5
3.	kemudahan penggunaan	9	5	4
Jumlah		Rata-Rata	5,000	4,611
		Persentase	100%	92%

Berdasarkan nilai yang telah diperoleh dari ahli materi tersebut dapat disimpulkan bahwa materi yang terdapat pada produk komik strip pembelajaran sudah memenuhi kriteria **“sangat baik atau sangat valid”**.

2. Deskripsi Uji Praktikalitas

Uji praktikalitas produk dilakukan kepada 30 orang siswa kelas III di SDN 05 Muarokalaban. Uji coba tersebut bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kepraktisan penggunaan media melalui penilaian siswa kepada empat aspek yaitu penguasaan materi, kemudahan penggunaan, manfaat, Tampilan dalam proses program literasi di kelas.

Tabel 3. Hasil Praktikalitas Kelayakan Uji Coba Produk

No	Aspek	Indikator	Rata-rata	Keterangan
1	penguasaan materi	1-3	4,6	Sangat Praktis
2	kemudahan penggunaan	4-7	4,65	Sangat Praktis
3	manfaat	8-10	4,57	Sangat Praktis
4	Tampilan	11-12	4,63	Sangat Praktis
Jumlah		12	4,61	Sangat Praktis
Persentase				92%

Berdasarkan hasil penilaian tersebut, secara menyeluruh diperoleh rata-rata nilai sebesar 4,61 (92%) yang termasuk kriteria “**sangat praktis**”. Oleh sebab itu, produk komik strip pembelajaran yang telah dikembangkan dapat dikatakan baik atau praktis secara tampilan, penyajian materi dan manfaat yang diberikan untuk digunakan pada program literasi dikelas.

Pembahasan

Komik strip merupakan salah satu media yang diharapkan memotivasi siswa untuk membaca dan memperkenalkan nilai-nilai karakter.

Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa (Azhar Arsyad 2010: 15).

Pendidikan karakter penting untuk diimplementasikan di semua jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Secara umum, pendidikan karakter sesungguhnya dibutuhkan semenjak anak usia dini. Karakter seseorang apabila telah terbentuk sejak usia dini, maka ketika dewasa tidak akan mudah berubah meskipun banyak pengaruh yang datang (Azzet, 2011 : 15).

Komik dirancang dan ditulis dengan kaidah intruksional (mengandung pelajaran) karena akan digunakan oleh siswa untuk membantu dan menunjang proses pembelajaran. Komik yang dibuat merupakan jenis komik strip cetak yang memiliki peran dan fungsi sama seperti buku bergambar lainnya yaitu sebagai salah satu sumber informasi dan bahan pendukung dalam proses pembelajaran.

Hasil akhir validasi dan praktikalitas komik strip yang dikembangkan termasuk pada kategori sangat baik sehingga dapat dikatakan layak untuk digunakan. Hasil akhir validasi yaitu 96% sehingga, dikategorikan **sangat baik** dan hasil akhir praktikalitas yaitu 92% sehingga, dikategorikan **sangat baik**. Sesuai dengan skala likert yang terdapat dalam skala pengukuran variabel-variabel Riduan (2010:15) yang menyatakan “jika nilai persentase yang diperoleh oleh peneliti dalam penelitian sebesar 81-100% berada pada kategori **sangat baik**”.

Hasil dari validasi materi pada produk Komik strip yang telah dikembangkan mempunyai rata-rata 4,44 dengan persentase 89% yang dikategorikan **sangat baik** dan validasi media mempunyai rata-rata sebesar 4,81 dengan persentase 96% yang dikategorikan **sangat baik**.

Pada hasil uji praktikalitas menunjukkan produk bahan ajar pada kategori tampilan, penyajian materi, isi dan kemanfaatan diperoleh rata-rata 4,53 dengan persentase 90,5% yang dikategorikan **sangat baik**.

Berdasarkan analisis dan pembahasan yang telah diuraikan, produk pengembangan Komik strip ini menjadi salah satu variasi guru dalam pembelajaran di dalam kelas. Sesuai dengan pernyataan oleh Darmansyah (2010) yaitu : “1) anak-anak pada umumnya suka membaca komik, 2) media komik mampu menyajikan gambaran cerita secara konkret dengan ilustrasi gambar dan dialog, 3) penggunaan media komik yang mudah baik bagi guru maupun siswa, 4) komik bisa dibaca kapan saja dan dimana saja”.

Kesimpulan dan Saran

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, maka dapat diberi kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil validasi dari pengembangan komik strip berdasarkan hasil analisis skala Likert dapat disimpulkan sangat valid dengan skor rata-rata pada uji materi 4,44 (89%) dan rata-rata pada uji media adalah 4,81 (96%).
2. Hasil praktikalitas pada pengembangan komik strip berdasarkan hasil analisis skala Likert dapat disimpulkan sangat praktis dikembangkan kepada siswa dengan rata-rata 4,61 (92%).

B. Saran

Berdasarkan penelitian diatas, dikemukakan beberapa saran sebagai berikut :

1. Diharapkan kepada guru khususnya guru wali kelas rendah di SDN 05 Muarokalaban untuk dapat memperkenalkan komik strip bermuatan nilai-nilai karakter pada program literasi, sehingga siswa mengenal nilai-nilai karakter dan menimbulkan motivasi siswa dalam minat baca.
2. Bagi kepala sekolah atau yang bertanggung jawab terhadap keberhasilan program literasi baca agar dapat menyarankan kepada guru untuk memperkenalkan 5 nilai-nilai karakter dari Peraturan Presiden nomor 87 tahun 2017 (pasal 2) tentang Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) yang mewajibkan kelas rendah mengetahui 5 nilai karakter tersebut.
3. Bagi peneliti pengembangan media komik strip menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop Cs6* ini belum sempurna sehingga peneliti disarankan agar dapat dikembangkan lagi dalam penelitian berikutnya.

DAFTAR RUJUKAN

Azzet, A. M. 2011. Urgensi pendidikan karakter di Indonesia. Yogyakarta: ArRuzz Media

Darmansyah, S.T., M.Pd. 2010. Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Humor. PT Bumi Aksara

Arsyad, Azhar 2010. Media Pembelajaran. Jakarta: Raja

Daryanto, D. (2013). Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.

Sugiyono, P. D. (2013). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.

Arsyad Azhar. (2010). Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Mulyatiningsih, Endang. (2011). Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik . Yogyakarta: UNY Press.