

Pengaruh Media komik Berbasis Pendidikan Karakter Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran PKn kelas IV

Oleh:

Ari Uswatun Khasanah

Feri Tirtoni

Progam Studi

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Oktober, 2019

Pendahuluan

1. Pendidikan karakter didalam sekolah dasar merupakan awal proses penanaman karakter di lingkungan sekolah
2. Pembelajaran melalui gambar akan membantu peserta didik dalam memahami pelajarannya, sebab dengan adanya gambar dan sajian bahasa yang menjelaskan maksud dari gambar itu akan membuat peserta didik dapat menyaksikan langsung apa yang telah dijelaskan oleh guru dan dapat menghindari adanya salah penafsiran oleh peserta didik salah satunya yaitu media komik.
3. Berdasarkan hasil observasi, pada tanggal 19 Oktober 2018 terdapat masalah yaitu rendahnya nilai pada mata pelajaran PKn. Hal ini disebabkan dari (85,2%) menyatakan bahwa pembelajaran PKn itu berupa lembar-lembar sehingga siswa menghindari dari pembelajaran, dibuktikan rata-rata nilai siswa pada pembelajaran PKn kurang dari KKM
4. Oleh karena itu, guru memberikan pemahaman melalui media komik dengan tercapainya tujuan pembelajaran yang sebagaimana mestinya. Dalam pembentukan karakter bangsa dapat melalui pendidikan yang dilakukan dengan menerapkan nilai-nilai karakter dalam mata pelajaran yang diajarkan disekolah.

Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

1. Adakah pengaruh media komik berbasis pendidikan karakter terhadap hasil belajar pada pembelajaran PKn kelas IV ?
2. Seberapa besar pengaruh media komik berbasis pendidikan karakter terhadap hasil belajar pada pembelajaran PKn kelas IV ?

Metode

Pada penelitian ini rancangan yang digunakan adalah One Group Pretest- Posttest Design. Dalam desain ini terdapat Pre-test sebelum diberikan perlakuan dan Post-test setelah diberikan perlakuan, sehingga dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan dan setelah perlakuan. Dalam penelitian ini yang menjadi subyek yaitu kelas IV SDN Sukorejo, desain ini diharapkan agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV dengan demikian desain dapat digambarkan sebagai berikut:

$$O_1 \quad X \quad O_2$$

Keterangan:

O1 : Nilai Pre-Test hasil belajar siswa (Sebelum diberikan perlakuan media komik)

O2 : Nilai Post-Test hasil belajar siswa (Sesudah diberikan perlakuan media komik)

X1 : Perlakuan pembelajaran dengan menggunakan media komik.

Hasil

r hitung	r tabel	Keputusan
0,998	0,878	Valid
0,991	0,878	Valid

Berdasarkan tabel diatas, keputusan diperoleh dari $r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$ dinyatakan valid. Berikut hasil rekapitulasinya dengan $r \text{ tabel}$ 0,05 dengan $N = 24$ pada level signifikan 5% adalah 0,404. Dan berikut ini adalah rekapitulasinya :

Rekapilutasi Hasil Uji Validitas Empirik. Pada penelitian ini, menggunakan uji reliabilitas empirik, yaitu mengujikannya dengan siswa yang sebelumnya sudah menerima materi. Data uji reliabel empirik diatas akan dihitung dengan rumus Alpha Cronbach berbantuan software SPSS versi 22. Berikut hasil perhitungan data uji reliabel empirik menggunakan software SPSS versi 22 :

Pembahasan

Dengan media komik siswa dapat menyusun pendapat atau jawaban dengan sedemikian rupa sehingga memunculkan nilai karakter yang mencerminkan pada mata pelajaran PKn yaitu saling bekerja sama dengan giat, musyawarah, menghargai perbedaan antara agama. Maka dari itu guru harus lebih kreatif pada saat melakukan pembelajaran di dalam kelas dengan menggambarkan teknik pembelajaran yang menarik agar siswa lebih mudah dalam menerima materi yang telah diberikan oleh gurunya. Melalui pembelajaran yang dilakukan dengan cara belajar dan bermain, siswa akan merasakan bahagia dan mereka akan merasakan kebermanaknaan dari pembelajaran berlangsung. Siswa yang merasakan senang dengan suatu pembelajaran maka mereka akan mengenang hal-hal tersebut lebih lama. Setelah siswa mampu memahami makna dari materi tersebut maka siswa akan lebih lama dalam mengingat materi, dan ketika mereka dilakukan tes akan memperoleh hasil yang lebih baik. Dalam pembelajaran ini sesuai salah satu teori yaitu teori piaget dimana pengetahuan itu datang dari suatu tindakan yang bergantung kepada seberapa jauh siswa aktif dalam berinteraksi dengan lingkungannya, salah satunya siswa didorong untuk menemukan sendiri pengetahuan melalui interaksi spontan dengan lingkungannya yaitu dengan saling berinteraksi dan bertukar pendapat dengan siswa yang lainnya dengan dibantu oleh guru dalam memberikan suatu pertanyaan yang akan membuka pengetahuan yang didapat setiap siswa.

Manfaat Penelitian

a. Manfaat teoritis

- 1) Untuk pengembangan keilmuan di bidang pembelajaran PKn.
- 2) Untuk menambah ilmu dalam pengembangan metode pembelajaran.

b. Kegunaan Praktis

- 1) Bagi siswa, hasil penelitian diharapkan siswa dapat memahami bahwa pembelajaran PKn tidak hanya mendapat konsep maupun memecahkan permasalahan berhubungan dengan PKn, namun perlu adanya media sebagai keterampilan yang harus dimiliki.
- 2) Bagi guru, dapat menjadikan model pembelajaran yang dapat melatih keterampilan siswa.
- 3) Bagi peneliti selanjutnya, dapat menjadi bahan referensi untuk melakukan penelitian tentang media komik berbasis Pendidikan karakter.

Referensi

- [1] Hamalik, Oemar, Psikologi Belajar dan Mengajar. Bandung: Sina Baru Algensido, (2002).
- [2] Sudjana, Dasar-dasar proses belajar mengajar (Bandung:2013) hlm 28
- [3] Azhar Arsyad, Media Pembelajaran. (Jakarta:2013) hlm 13
- [4] Anip Dwi Saputro, 2015. "Aplikasi Komik sebagai Media Pembelajaran " Muaddib 5, no.1 (Januari- Juni) : hlm 2
- [5] Rifki Afandi, "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar " JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran) Vol 1 No 1, Tahun 2015,88.
- [6] Dr. Nana Sudjana. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Hal 22
- [7] N. Pt Linda Kusuma Putri, N. Kusmaryatni, I. Nyoman Murda, J. Pendidikan Guru Sekolah Dasar, F. Pendidikan, Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbantuan Media Audio-Visual Terhadap Hasil Belajar IPA, 6 (n.d.) 2018.
- [8] M. Masruri, M. Taufiq, M.T. Hidayat, S. Ghufron, Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sd Kyai Hasyim Surabaya, J. Reforma. 8 (2020) 247. <https://doi.org/10.30736/rf.v8i2.219>.
- [9] N. Ari Wariyanti, Rusijono, Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa, 5 (2019).
- [10] A.-N. Apriani, M.N. Wangid, Pengaruh Ssp Tematik-Integratif Terhadap Karakter Disiplin Dan Tanggung Jawab Siswa Kelas Iii Sd, J. Prima Edukasia. 3 (2015) 12–25. <https://doi.org/10.21831/jpe.v3i1.4061>.

- [11] A. Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, Ar Ruzz Media, Yogyakarta, 2014.
- [12] M.P. I Ketut Dedi Agung Susanto Putra, I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd, I Made Citra Wibawa, S.Pd., Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbantuan Peta Pikiran Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD, *Mimb. PGSD Undiksha*. 5 (2018).
- [13] Y. Agustin, Pelaksanaan Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Muatan Ipa Pada Siswa Kelas V Di Sdn 004 Sungai Kunjang, 01 (2021) 1–13.
- [14] Ni Putu Sri Ayu Martini, Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta Didik, 08 (2019) 34–45.
- [15] N.H. Ramadani, R. Rustina, A. Arda, Pengaruh Metode Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran IPA Kelas V SD Islam Khalifah Palu, *Koord. J. MIPA*. 2 (2021) 25–30.
- [16] N.P.S. Adnyani, I.. S. Manuaba, D.K.N. Semara Putra, Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA, *J. Penelit. Dan Pengemb. Pendidik*. 4 (2020) 398.

