

KONTRIBUSI PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK IPA BERMUATAN KARAKTER PADA MATERI SUMBER DAYA ALAM UNTUK SISWA MI/SD

Mukhlas Azizi, Sigit Prasetyo

Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta

Email: siepras@yahoo.co.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik IPA bermuatan pendidikan karakter pada materi SDA kelas III MI/SD, mengetahui kelayakan media komik sebagai alternatif dalam pembelajaran IPA bermuatan pendidikan karakter materi SDA kelas III MI/SD, dan mengetahui respon siswa terhadap media komik IPA bermuatan pendidikan karakter pada materi SDA. Penelitian pengembangan dilakukan melalui prosedur pengembangan yang terdiri dari enam langkah, yaitu identifikasi masalah, pengumpulan informasi, desain produk, validasi desain, revisi produk, uji coba produk. Instrumen penelitian yang digunakan untuk melihat kelayakan media komik IPA ini dengan menggunakan lembar angket. Media komik dinilai dan diberi masukan oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dua peer reviewer, dua guru kelas III MI, dan diberi respon 10 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa telah berhasil dikembangkan komik IPA bermuatan pendidikan karakter dengan tahap: identifikasi masalah, pengumpulan informasi, desain produk, validasi desain, revisi produk, uji coba produk. Kelayakan dibuktikan dengan kualitas media Komik IPA berdasarkan penilaian para ahli, peer reviewer, dan guru diperoleh jumlah nilai 279,5 dengan kategori Sangat Baik (SB). Respon siswa kelas III MI diperoleh skor rata-rata 17,5 serta persentase keidealannya 96,6% mendapat respon positif.

Kata Kunci: Media Komik IPA, Pendidikan Karakter, Sumber Daya Alam

ABSTRACT

The aim of this research is to develop comic science media with character education on SDA (natural resources) class III MI/SD material, to know the feasibility of comic as an alternative media in science learning with character of natural resources III MI/SD, and to know the students' response to the media of educated comic science character on SDA (natural resources) material.

Research development is done through a development procedure consisting of six steps, namely problem identification, information collection, product design, design

validation, product revision, product trial. Research instrument used to see the feasibility of comic science media by using questionnaire. Comic were assessed and given input by material experts, media experts, linguists, two peer reviewers, two third grade MI teachers, and were responded by 10 students. The result shows that the success of comic science has character education with phase identification, information gathering, product design, design validation, product revision, and product trial. The feasibility is proved by the quality of comic science based on the assessment of experts, peer reviewers, and teachers obtained by the amount of 279,5 in Very Good (VG) category. The response of third grade students of MI obtained an average score of 17.5 and the percentage of ideality 96.6% received a positive response.

Keywords: Comic Science, Character Education, Natural Resources

PENDAHULUAN

Sesuai dengan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 No 20 Tahun 2003 tentang pembelajaran yang berisi bahwa pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.⁷⁸ Maksudnya pembelajaran sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan pengetahuan siswa sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pembelajaran yang didukung dengan sumber belajar seperti buku ataupun sumber belajar yang lain.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berupaya membangkitkan minat manusia agar mau meningkatkan kecerdasan dan pemahamannya tentang alam seisinya yang penuh dengan rahasia yang tak habis-habisnya. Dengan tersingkapnya tabir rahasia alam itu satu per satu, serta mengalirnya informasi yang dihasilkannya, jangkauan IPA semakin luas

dan lahirilah sifat terapannya. IPA di Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI) hendaknya membuka kesempatan untuk memupuk rasa ingin tahu siswa secara alamiah. Hal ini akan mengembangkan kemampuan bertanya dan mencari jawaban atas berdasarkan bukti serta mengembangkan cara berpikir ilmiah. Fokus program pengajaran IPA di SD/MI hendaknya ditujukan untuk memupuk minat dan pengembangan siswa terhadap dunia mereka dimana mereka hidup.⁷⁹

Dalam dunia pendidikan suatu metode pembelajaran dapat dihadirkan dengan menggunakan alat peraga pembelajaran atau sering dikenal dengan media pembelajaran. Namun terkadang media pembelajaran yang digunakan masih kurang menarik. Menurut narasumber wali kelas III MI Sultan Agung Ibu Lilik Priani Saptaningrum, S.P menyatakan bahwa pemanfaatan buku yang dapat dibaca dimanasajadankapansajabelum dapat dilakukan oleh kebanyakan siswa secara optimal. Hal ini terjadi karena buku pelajaran yang dimiliki oleh siswa kurang menarik untuk dibaca dan digali isi materinya. Buku yang tebal dan dipenuhi

78 Elsam, <http://referensi.elsam.or.id/2014/11/uu-nomor-20-tahun-2003-tentang-sistem-pendidikan-nasional>, diakses 27 November 2016.

79 Usman Samatowa. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. (Jakarta; Indeks), hlm. 2

tulisan-tulisan yang membingungkan menjadi salah satu alasan siswa tidak tertarik membaca buku tersebut. Lebih lanjut, beliau menyatakan siswa terkadang malas untuk membaca buku yang banyak tulisannya saja, siswa mengalami kesulitan untuk memahami dan banyak unsur menghafal terutama pada materi pembelajaran IPA.⁸⁰

Menanggapi hal ini, diperlukan suatu media alternatif yang dapat memotivasi dan memudahkan mereka dalam mempelajari IPA. Media komik merupakan salah satu media visual yang dapat dirancang sebagai media pembelajaran yang memiliki kelebihan-kelebihan yang sulit didapatkan dari media lain. Salah satunya yaitu media gambar, yang dapat menyalurkan energi dikarenakan gambar menambah ragam baru dan mendorong siswa terlibat total dengan pengalaman pelatihannya.⁸¹ Media Komik IPA diharapkan dapat berfungsi sebagai media pembelajaran mandiri karena siswa dapat menemukan sendiri konsep IPA tanpa bantuan guru, sehingga konsep itu akan bertahan lama dalam ingatan untuk ditemukan atau disimpulkan sendiri oleh siswa. Selain untuk meningkatkan daya pikir, media Komik IPA ini diharapkan dapat meningkatkan daya visual siswa karena Komik IPA berisi cerita dengan gambar sekaligus sebagai media hiburan, dan dapat diambil manfaatnya untuk membentuk karakter siswa.

Pendidikan karakter saat ini mulai gencar diimplementasikan oleh pemerintah melalui instansi pendidikan. Mulai dari Pendidikan

Anak Usia Dini (PAUD), Madrasah Ibtidaiyah/ Sekolah Dasar (SD/MI), Madrasah Tsanawiyah/ Sekolah Menengah Pertama (MTs/SMP), Madrasah Aliyah/ Sekolah Menengah Atas (MA/ SMA) hingga Perguruan Tinggi (PT). Melalui pendidikan karakter yang diimplementasikan dalam institusi pendidikan, diharapkan krisis degradasi karakter atau moralitas anak bangsa ini bisa segera teratasi. Lebih dari itu, diharapkan di masa yang akan datang terlahir generasi bangsa dengan ketinggian budi pekerti atau karakter. Itulah ancangan mulia pemerintah dan rakyat kita, yang patut didukung oleh segenap elemen.⁸²

Salah satu poin penting dari tugas pendidikan adalah membangun karakter siswa. Karakter merupakan standar-standar batin yang terimplementasi dalam berbagai bentuk kualitas diri. Pengembangan karakter tidak dimasukkan sebagai materi pokok, tetapi terintegrasi dalam mata pelajaran khususnya IPA, pengembangan diri dan budaya satuan pendidikan. Oleh karena itu pendidik dan satuan pendidikan perlu mengintegrasikan nilai-nilai yang dikembangkan dalam pendidikan karakter ke dalam kurikulum, silabus yang sudah ada.⁸³

Secara ideal, pembelajaran IPA semestinya mengembangkan kognisi, afeksi, dan psikomotor sebagai komponen esensial. Dalam pemahaman seperti itu, maka pengembangan nilai dan etika dalam IPA tidak tepat lagi jika hanya diposisikan sebagai komponen krusial atau sebagai kurikulum tersembunyi. Nilai dan etika harus secara eksplisit dijabarkan dan diperkaya dalam setiap topik pembelajaran. Melalui pengajaran seperti itu, keseimbangan

80 Wawancara dengan Ibu Lilik Priani Saptaningrum, S.P wali kelas III MI Sultan Agung, pada hari Selasa 12 Mei 2015 di ruang kepala madrasah.

81 Milly R Sonneman. *Mahir Berbahasa Visual: Mengungkapkan Gagasan Lebih Cepat daripada Kata*. (Bandung: Kaifa, 2002), hlm. 23

82 Melinda Merdeka Sari, *Pembentukan Pendidikan Karakter di SD Terpadu Putra Harapan Purwokerto*, Skripsi, (Purwokerto: IAIN Purwokerto), hlm. 1

83 Pupuh dkk. *Pengembangan Pendidikan Karakter*. (Bandung: Refika Aditam), hlm.93

antara pemilikan pengetahuan, kompetensi teknologi, moral individu, dan apresiasi terhadap nilai-nilai budaya dapat ditingkatkan.⁸⁴

Menurut Piaget, pada dasarnya umur siswa MI/SD berkisar antara 7-11 tahun, mereka berada pada masa operasional kongkrit karena anak hanya mampu berpikir sistematis mengenai benda-benda dan peristiwa-peristiwa yang kongkrit.⁸⁵ Pada pelajaran IPA, anak usia SD masih banyak kesulitan dalam memahami tentang masalah yang bersifat abstrak. Karena anak SD cenderung lebih mudah memahami sesuatu yang bersifat kongkrit atau nyata. Hal ini menyebabkan anak mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran.⁸⁶

Berdasarkan hal tersebut perlu adanya media pembelajaran IPA yang bersifat visual untuk memudahkan pemahaman siswa terutama materi Sumber Daya Alam (SDA) dalam pembelajaran kelas III, adapun Kompetensi Dasar (KD) 6.4 yaitu mengidentifikasi cara manusia dalam memelihara dan melestarikan alam di lingkungan sekitar dengan menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Materi tersebut dipilih sebagai bahan penelitian pengembangan karena SDA dikombinasikan pendidikan karakter yang dikemas dalam media komik, siswa akan mudah memahami konsep IPA dan membantu siswa dalam meneladani apa yang di contohkan dalam komik tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik

untuk mengembangkan media Komik IPA bermuatan pendidikan karakter pada materi SDA kelas III MI/SD, mengetahui kelayakan media komik sebagai alternatif dalam pembelajaran IPA bermuatan pendidikan karakter materi SDA kelas III MI/SD, dan mengetahui respon siswa terhadap media Komik IPA bermuatan pendidikan karakter pada materi SDA.

Pembelajaran IPA di MI/SD

Menurut Damyanti dan Mujiono pembelajaran adalah proses yang yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan siswa dalam memperoleh belajar. Bagaimana belajar memperoleh dan memproses pengetahuan, keterampilan dan sikap.⁸⁷

Pengertian IPA memiliki banyak versi. Menurut Fowler dalam bukunya Samatowa bahwa IPA merupakan ilmu yang berhubungan dengan gejala alam dan kebendaan yang sistematis yang tersusun secara teratur, berlaku umum yang berupa kumpulan hasil observasi dan eksperimen/sistematis (teratur). Artinya, pengetahuan itu tersusun dalam suatu sistem, tidak berdiri sendiri, satu dengan yang lainnya saling berkaitan, saling menjelaskan sehingga seluruhnya merupakan satu kesatuan yang utuh, sedangkan berlaku umum artinya pengetahuan itu tidak hanya berlaku atau oleh seseorang atau beberapa orang dengan cara eksperimentasi yang sama akan memperoleh hasil yang sama atau konsisten.⁸⁸

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA adalah ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam dengan melakukan observasi, eksperimentasi, penyimpulan, penyusunan

84 Rohmat Mulyana. *Mengertikulasikan Pendidikan Nilai*. (Bandung: Alfabeta), hlm.179

85 Noer Rohmah, *Psikologi Pendidikan*. (Yogyakarta: Teras), hlm. 108

86 Sri Kusni, "Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Penggunaan Metode Demonstrasi Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Pongoran 01 Tlogowungu Pati Tahun Ajaran 2012/2013". (Skripsi thesis, Universitas Muhammadiyah Surakarta).

87 Dimiyanti dan Mujiono, *Belajar dan Pembelajaran*. (Jakarta: Rineka Cipta), hlm.157

88 Usman Samatowa. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. (Jakarta: Indeks), hlm.3

teori agar siswa mempunyai pengetahuan, gagasan dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar, yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah antara lain penyelidikan, penyusunan dan penyajian gagasan-gagasan.⁸⁹

Perkembangan kognitif (cara berpikir) siswa MI/SD usia 7-11 tahun anak-anak sudah mengembangkan pikiran secara logis. Dalam upaya mengerti tentang alam sekelilingnya mereka tidak terlalu menggantungkan diri pada informasi yang datang dari panca indera. Anak-anak sudah mampu berpikir secara kongkrit dan bisa menguasai sebuah pelajaran yang penting.⁹⁰

Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter menurut Thomas Lickona (1991) dalam buku Heri Gunawan adalah pendidikan untuk membentuk kepribadian seseorang melalui pendidikan budi pekerti, yang hasilnya terlihat dalam tindakan nyata seseorang, yaitu tingkah laku yang baik, jujur, bertanggung jawab, menghormati hak orang lain, kerja keras, dan sebagainya. Berdasarkan pembahasan tersebut dapat ditegaskan bahwa pendidikan karakter merupakan upaya-upaya yang dirancang dan dilaksanakan secara sistematis untuk menanamkan nilai-nilai perilaku siswa yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan kebangsaan terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata krama,

budaya, dan adat istiadat.⁹¹

Media Pembelajaran Komik

Media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Mengingat banyaknya bentuk-bentuk media tersebut, maka guru harus dapat memilihnya dengan cermat, sehingga dapat digunakan dengan cermat dan tepat. Dalam kegiatan belajar mengajar, sering pula pemakaian kata media pembelajaran digantikan dengan istilah-istilah, seperti bahan pembelajaran (*instructional material*), komunikasi pandang-dengar (*audio visual communication*), alat peraga pandang (*visual education*), alat peraga dan media penjelas.⁹²

Menurut Surdjana dan Rivai definisi komik adalah suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar untuk memberikan hiburan kepada pembacanya.⁹³ Daryanto mendefinisikan komik adalah suatu bentuk sajian cerita dengan gambar yang lucu. Buku komik menyediakan cerita yang sederhana, mudah ditangkap dan dipahami sehingga sangat digemari oleh anak-anak maupun orang dewasa.⁹⁴ Dari berbagai definisi yang berasal dari para tokoh tersebut tidak heran jika predikat menghibur dan menyenangkan telah melekat pada komik.

Begitu maraknya komik di masyarakat dan begitu tingginya kesukaan terhadap komik

89 Longliveducation, <http://www.longliveducation.com/2012/10/hakekat-pembelajaran-ipa-di-sd.html>. Diakses pada 6 Oktober 2016

90 Nini Subini, *Psikologi Pembelajaran*. (Yogyakarta: Mentari Pustaka), hlm.156

91 Heri Gunawan, *Pendidikan Karakter Konsep dan Implementasi*. (Bandung: Alfabeta), hlm.23

92 Cecep & Bambang. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Ghalia Indonesia), hlm.8

93 Surdjana dan Rivai. *Teknologi Pengajaran*. (Bandung: Sinar Baru Algensindo), hlm.64

94 Daryanto. *Media Pembelajaran*. (Yogyakarta: Gava Media)

hal tersebut mengilhami untuk dijadikannya komik sebagai media pembelajaran. Salah satu kelebihan dari komik seperti penelitian yang dilakukan Thorndike, diketahui bahwa anak yang membaca komik lebih banyak misalnya dalam sebulan minimal satu buah buku komik maka sama dengan membaca buku-buku pelajaran dalam setiap tahunnya. Hal ini berdampak pada kemampuan membaca siswa dan penguasaan kosa kata jauh lebih banyak dari siswa yang tidak menyukai komik. Kelebihan komik yang lainnya adalah penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat.⁹⁵ Bacaan komik hadir dengan keunikannya sendiri, tampil dengan deretan gambar panel-panel dengan sedikit tulisan tangan yang ditempatkan dalam balon-balon. Gambar-gambar komik itu sendiri pada umumnya sudah “berbicara”, dan dibuat menjadi deretan gambar yang menampilkan alur cerita.⁹⁶

Materi SDA

Segala kebutuhan manusia dapat dipenuhi dari alam. Sebagai contoh, bahan pakaian berasal dari kapas. Kapas ini banyak tumbuh di alam. Makanan juga berasal dari alam, khususnya dari tumbuhan dan hewan.⁹⁷ Melestarikan alam, kita harus memanfaatkan sumber daya alam dengan benar. Jika tidak, lingkungan menjadi rusak sehingga tidak dapat dimanfaatkan lagi.⁹⁸

95 Daryanto. *Media Pembelajaran*. (Yogyakarta: Gava Media), hlm.128

96 Burhan Nurgiyantoro. *Sastra Anak*. (Yogyakarta: UGM), hlm. 407

97 Choirul dkk. *IPA 3 Salingtemas; untuk kelas III SD/MI*. hlm.126

98 Zaenal Mustofa, dkk. *Ilmu Pengetahuan Alam Untuk SD/MI Kelas III*. (Jakarta: Kemendikbud, 2009), hlm.171

METODE PENELITIAN

Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* ini merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.⁹⁹ Langkah-langkah penelitian *research and development* (R&D) dikemukakan oleh Borg and Gall, yaitu (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba Produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk, dan (10) produksi massal.¹⁰⁰ Karena untuk langkah yang lebih kompleks membutuhkan biaya yang mahal dan cakupan yang sangat luas dalam waktu yang lama. Jadi penelitian yang dilakukan yaitu, (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, dan (6) uji coba produk.

Dalam penelitian ini, produk yang dikembangkan peneliti adalah berupa media Komik IPA berbasis pendidikan karakter pada materi SDA yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPA kelas III. Media Komik IPA dinilai dan diberi masukan oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa, *peer reviewer*, dan guru kelas III MI Sultan Agung, serta direspon oleh 10 siswa kelas III MI. Dalam menentukan kualitas media Komik IPA menggunakan alat ukur instrumen yang ditinjau dari beberapa aspek yaitu: (a) isi, (b) pendidikan karakter, (c) anatomi komik, (d) mutu gambar, (e) tampilan menyeluruh, (f) kebahasaan.

99 Sugiyono, *Metode Penelitian pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2010), Hlm; 407

100 Sugiyono, *Metode Penelitian pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2011), Hlm; 298

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Data kuantitatif yang diperoleh dihitung skor rata-rata setiap aspek penilaian sehingga diperoleh kualitas media Komik IPA berdasarkan penialain ahli materi diperoleh jumlah nilai 34 dengan persentase keidealannya 76,5%. Penilaian ahli media diperoleh jumlah nilai 50 dengan persentase keidealannya 83,3%. Penilaian ahli bahasa diperoleh jumlah nilai 24 dengan persentase keidealannya 96%. Penilaian oleh *peer reviewer* diperoleh jumlah rata-rata nilai 86,5 dengan persentase keidealannya 91,1%. Penilaian oleh guru diperoleh jumlah rata-rata 85 dengan persentase keidealannya 89,5%. Kualitas media Komik IPA berdasarkan respon siswa diperoleh jumlah rata-rata 17,4 dengan persentase keidealannya 96,6%.

Tahap selanjutnya adalah mengubah skor rata-rata tiap aspek menjadi tingkat kelayakan produk secara kualitatif dan untuk menyatakan kualitas produk berdasarkan penilaian ahli materi diperoleh kualitas Baik (B), penilaian ahli media diperoleh kualitas Baik (B), penilaian ahli bahasa diperoleh kualitas Sangat Baik (SB), penilaian *peer reviewer* diperoleh kualitas Sangat Baik (SB), penilaian guru kelas III diperoleh kualitas Sangat Baik (SB). Dengan demikian kualitas produk yang diperoleh menunjukkan bahwa produk media Komik IPA yang telah dikembangkan dinyatakan valid oleh para ahli dan dapat diujicobakan, serta mendapatkan respon positif dari siswa.

Produk akhir penelitian ini adalah tersusunnya media Komik IPA berbasis pendidikan karakter pada materi SDA untuk siswa kelas III MI/SD yang telah mengalami revisi melalui masukan dari dosen pembimbing, satu ahli materi, satu ahli media, satu ahli bahasa, dua *peer reviewer*, dua guru, serta

respon dari 10 siswa kelas III MI.

Produk akhir media komik dapat disimpulkan bahwa buku media komik ini layak digunakan oleh siswa sebagai media pendukung kegiatan pembelajaran IPA materi SDA berbasis pendidikan karakter secara mandiri maupun di dalam kelas. Produk media Komik IPA memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut.

1. komik IPA yang dikembangkan bergambar kartun, sedangkan gambar keterangan menggunakan foto asli yang diambil dari internet
2. komik IPA ini sistematis dan berisi petunjuk yang jelas sehingga mudah dipahami dan membuat siswa lebih memahami materi.
3. komik disajikan dalam cerita bergambar yang di dalamnya mengandung unsur-unsur pendidikan karakter bagi siswa.
4. komik IPA yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media pendukung siswa untuk belajar secara mandiri baik disekolah maupun di luar sekolah.
5. komik IPA ini memuat alur cerita yang dapat membantu siswa memahami materi Sumber Daya Alam (SDA) berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).

Adapun kelebihan dan kekurangan dari media Komik IPA berbasis karakter pada materi SDA untuk kelas III MI/SD, yaitu: (1) kelebihan media Komik IPA, meliputi komik IPA ini dapat digunakan untuk membantu siswa memahami materi SDA, terdapat gambar yang menarik, alur cerita dan materi yang diringkas, mengandung unsur-unsur pendidikan karakter, dapat digunakan sebagai pendukung siswa untuk belajar secara mandiri baik di sekolah ataupun di luar sekolah; dan (2) kekurangan

media Komik IPA, meliputi: terbatas pada satu KD sehingga hanya membahas satu materi saja, tampilan komik memiliki ukuran kecil seperti buku komik pada umumnya, sehingga ada beberapa gambar yang kurang jelas.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

1. Telah berhasil dikembangkan media Komik IPA bermuatan pendidikan karakter pada materi SDA. Adapun karakteristik pengembangan media Komik IPA bermuatan pendidikan karakter memuat 4 sub materi yaitu Mengenal Alam Sekitar Kita, Manfaat Alam Sekitar Kita, Sayangnya Sungai Kita, Arti Sebuah Pohon. Serta tokoh dalam komik terdiri dari Odi, Yastin, Haikal, dan tokoh pembantu yang tidak disebutkan namanya (anonim). Komik tersebut divalidasi oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa, *peer reviewer* dan guru.
2. Kelayakan media komik sebagai alternatif dalam pembelajaran IPA bermuatan pendidikan karakter ditunjukkan dengan kualitas penilaian dari para ahli, *peer reviewer* dan guru diperoleh jumlah nilai 279,5 dengan kategori Sangat Baik (SB). Dengan demikian, produk media Komik IPA layak untuk digunakan.
3. Hasil respon siswa diperoleh jumlah rata-rata 17,4 dengan persentase 96,6% sehingga responnya dikatakan positif.

DAFTAR PUSTAKA

Baharudin dan Makin, Moh. *Pendidikan Humanistik (Konsep, teori dan praktis dalam dunia pendidikan)*. Yogyakarta:

Ar Ruz Media, 2011.

Bilikata, 2016. <http://bilikata.com/kumpulan-motto-skripsi>. Diakses pada Rabu 24 November 2016

BNSP, *Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: BNSP, 2006.

Cecep & Bambang. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ghalia Indonesia, 2011.

Choirul dkk. *IPA 3 Salingtemas; untuk kelas III SD/MI*. Jakarta: Kemendiknas, 2010.

Dimiyanti dan Mujiono. *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta, 2002.

Daryanto. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media, 2013.

Elsam, 2014. <http://referensi.elsam.or.id/2014/11/uu-nomor-20-tahun-2003-tentang-sistem-pendidikan-nasional/>, diakses 27 November 2016.

Hamzah, Ali dan Muhlisraini. *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Raja Grafindo, 2014.

Gunawan, Heri. *Pendidikan Karakter Konsep dan Implementasi*. Bandung: Alfabeta, 2012.

Ikhsanmfathoni. 2016. Diakses pada 9 Oktober 2016. <http://dokumen.tips/documents/draft-desain-pesan-pembelajaran.html>.

Khairani, Makmun. *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Aswaja Presindo, 2013.

Longlifeducation. 2016. Diakses pada 6 Oktober 2016. <http://www.longlifeducation.com/2012/10/hakekat-pembelajaran-ipa-di-sd.html>.

Melinda Merdeka Sari. "Pembentukan Pendidikan Karakter si SD Terpadu Putra Harapan Purwokerto". Skripsi

- (Purwokerto: IAIN Purwokerto), 2016.
- Mustofa, Zaenal, dkk. *Ilmu Pengetahuan Alam Untuk SD/MI Kelas III*. Jakarta: Kemendikbud, 2009.
- Muzanni, Ahmad dan Muhyadi. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Problem Solving Mata Pelajaran IPA Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SD, Volume 4 Nomor 1, Januari 2016, (1-11)*, Diakses pada 28 November 2016. <http://journal.uny.ac.id/index.php/jpe/article/view/7746/pdf>.
- Narwanti Sri. *Pendidikan Karakter Pengintegrasian 18 Nilai Pembentuk Karakter Dalam Mata Pelajaran*. Yogyakarta: Familia, 2011.
- Nurgiyantoro, Burhan. *Sastra Anak*. Yogyakarta: UGM, 2013.
- Pupuh dkk.,. *Pengembangan Pendidikan Karakter*. Bandung: Refika Aditama, 2013.
- Rohmah, Noer. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Teras, 2012.
- Samatowa, Usman. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: Indeks, 2011.
- Saputro, Soenarto, dkk. *Buku Panduan Penulisan Skripsi Program Study Strata Satu PGMI Fakultas Tarbiyah, (UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta)*, 2012.
- Setyosari, Punaji. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana, 2010.
- Sonneman, Milly R. *Mahir Berbahasa Visual: Mengungkapkan Mengungkapkan Gagasan Lebih Cepat daripada Kata*. Bandung: Kaifa, 2002.
- Sri Kusni. *Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Penggunaan Metode Demonstrasi Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Pangonan 01 Tlogowungu Pati Tahun Ajaran 2012/2013*. Skripsi thesis, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2012,
- Subini, Nini dkk. *Psikologi Pembelajaran*. Yogyakarta: Mentari Pustaka, 2012.
- Sudjana, N. dan Rrgivai, A. *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2007.
- Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV Alfabeta, 2010.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta, 2011.
- Sukiman. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia, 2012.

