

Pengembangan Media Pembelajaran Cerita Bergambar untuk Penguatan Karakter Disiplin pada Anak Kelas IV

Muhammad Sudharsono¹, Aliffia Indira Irvine Saputra², Nurmala Sari³, Riska Novita Sari⁴

^{1,2,3,4} Fakultas Ilmu Pendidikan dan Humaniora, UPB Cikarang

e-mail: aliffiaindira231@gmail.com¹, nrmalasari187@gmail.com²,
rnovitasari35@gmail.com³

Abstrak

Pendidikan adalah usaha dasar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak, ilmu hidup, pengetahuan umum serta keterampilan yang diperlukan dirinya untuk masyarakat berlandaskan Undang-Undang. Pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan, atau penelitian. Pendidikan sering terjadi di bawah bimbingan kedua orang tua kandung dan orang lain, tetapi juga memungkinkan secara otodidak. Pendidikan karakter adalah suatu sistem pendidikan yang bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai karakter tertentu kepada peserta didik yang di dalamnya terdapat komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, serta tindakan untuk melakukan nilai-nilai tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah peneliti ingin mengetahui peran dan efektivitas media pembelajaran melalui video cerita bergambar dalam penguatan karakter di disiplin siswa sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau yang sering disebut Research and Development (R&D). Sehingga hasil penelitian ini dapat mengetahui perkembangan media pembelajaran video cerita bergambar dalam peningkatan karakter disiplin siswa kelas sekolah dasar bahwa terdapat peran yang signifikan, penggunaan media pembelajaran video bergambar ini sangat efektif dalam peningkatan karakter disiplin siswa kelas sekolah dasar.

Kata kunci : *Pendidikan, Media Pembelajaran, Pendidikan Karakter, Disiplin.*

Abstract

Education is a planned basic effort to realize a learning atmosphere and learning process in order for the student to actively develop his or her potential to have religious spiritual power, self-control, personality, intelligence, character, life sciences, etc. His general knowledge and skills required for society are based on the Act. The study of knowledge, skills, and habits of a group of people passed from one generation to the next through teaching, training, or

research. Education often occurs under the guidance of both biological parents and others, but is also possible automatically. Character education is an educational system aimed at instilling specific character values into students in which there is a component of knowledge, consciousness or will, as well as actions to perform these values. The purpose of this study is that researchers want to know the role and effectiveness of learning media through pictorial video stories in strengthening elementary school students' discipline character. Research methods used using research and development methods or often called Research and Development (R&D). So that the results of this study can determine the development of pictorial video learning media in increasing elementary school student discipline character that there is a significant role, the use of this pictorial video learning medium is very effective in increasing elementary school student discipline character.

Keywords: *Education, Media Learning, Character Education, Discipline.*

PENDAHULUAN

Krisis Pendidikan dan moral yang bergeser sudah mulai terasa saat ini terutama di kalangan siswa sekolah dasar, dan tugas guru memang tidak mudah untuk tetap menjaga nilai-nilai karakter karena mereka adalah generasi penerus di masa yang akan datang yang akan mewarnai kehidupan dengan penanaman karakter dan nilai-nilai budaya dengan keanekaragamannya. Beban guru sebetulnya menjadi lebih berat karena kita harus selalu menjaga nilai moral dan karakter tetap tertanam di anak-anak didik kita jangan sampai berkembangnya ilmu dan teknologi justru menjadi penghambat dan merusak budaya lokal bangsa Indonesia. Pendidikan sebaiknya selalu melibatkan siswa dalam proses pembelajaran menuju perkembangan yang tetap memegang teguh, etika dan budaya persatuan Indonesia yang ber-Bhineka Tunggal Ika.

Kedisiplinan adalah sebuah kunci bagi sekolah untuk mengantarkan siswa-siswanya menjadi pribadi yang mandiri. Karena dengan disiplin siswa akan memiliki pola hidup yang tertata dan teratur. Dengan terbiasa disiplin siswa mampu mengembangkan kepribadian yang positif dan mampu memperoleh prestasi yang memuaskan. Selain itu, disiplin sangat penting diajarkan pada siswa untuk mempersiapkan anak belajar hidup sebagai makhluk (Muhammad Aris, 2014).

Disiplin merupakan titik masuk bagi pendidikan karakter bagi sekolah karena jika tidak ada rasa hormat terhadap aturan, otoritas, dan hak orang lain, maka tidak ada lingkungan yang baik bagi pengajaran dan pembelajaran (Nuriyatun, 2016). Penanaman karakter disiplin secara tidak langsung akan menanamkan karakter lain pada siswa, termasuk karakter tanggung jawab. Disiplin moral akan memunculkan tanggung jawab pada siswa.

Salah satu nilai karakter yang perlu dikembangkan dan ditanamkan adalah disiplin. Nilai karakter disiplin sangat penting dimiliki oleh manusia agar kemudian muncul nilai-nilai karakter yang baik lainnya. Pentingnya penguatan nilai karakter disiplin didasarkan pada alasan bahwa sekarang banyak terjadi perilaku menyimpang yang bertentangan dengan norma kedisiplinan.

Berbagai cara dan solusi dapat dilakukan guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran mengingat banyaknya metode mengajar yang menarik perhatian siswa. Gagne dan Briggs (1979:172) menyatakan bahwa guru sebagai tim dalam menyusun pembelajaran harus tepat memilih metode, desain ataupun strategi pembelajaran, salah satunya ditunjang dengan media yang tepat untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Penelitian ini mendukung gagasan bahwa penggunaan animasi dapat diintegrasikan ke dalam kelas bukan sebagai cara alternatif, tetapi sebagai cara tambahan untuk memberikan kontribusi positif pada suasana kelas dan motivasi siswa animasi menurut Ivers & Barron (2010:98) menjelaskan bahwa animasi merupakan gambar dengan meniru pergerakan. Semua animasi terdiri dari serangkaian gambar (dengan sedikit perubahan dari satu ke yang berikutnya) yang ditampilkan dalam waktu yang cepat dan menipu mata dengan melihatnya sebagai gerakan. Dengan demikian pesan-pesan pembelajaran disampaikan secara audio visual dengan disertai unsur gerak sehingga lebih hidup. Penggunaan media pembelajaran video cerita bergambar dalam pendidikan karakter di sekolah dasar merupakan suatu upaya yang nyata mencapai tujuan pendidikan yang nasional dan efisien.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau yang sering disebut *Research and Development* (R&D). Menurut Borg & Gall (1983), Penelitian dan Pengembangan Pendidikan merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan (Saputro, 2017). Prosedur penelitian dalam penelitian ini mengacu model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (Ananda et al., 2022). Peneliti mengambil model pengembangan ini karena model ini lebih ringkas dan mudah untuk dipahami oleh peneliti.

Penelitian ini dilakukan di SD/MI MIFTAHUL ULUM yang lokasinya berada di daerah kabupaten Bekasi. Jenis data yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu data kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi, wawancara dengan guru, serta saran dan masukan baik yang diperoleh dari ahli pada tahap validasi produk maupun saran dan masukan siswa pada tahap uji coba kelompok kecil terhadap 6 siswa dan uji coba kelompok besar terhadap 30 siswa.

Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data di atas yaitu lembar observasi, pedoman wawancara, angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi. Lembar observasi digunakan pada tahap analisis untuk mengetahui keadaan dan ketersediaan dalam sarana dan prasarana untuk terealisasikannya pengembangan karakter melalui video cerita bergambar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang dilakukan dengan tahapan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahap *analysis, design, development, implementation dan evaluation* diperoleh hasil sebagai berikut:

Hasil Tahap Analysis (analisis)

Tahap analisis merupakan tahap awal yang dilakukan sebelum mengembangkan video cerita bergambar yang terdiri dari analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis karakter siswa dan analisis isi. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV bahwa siswa mengalami perubahan sikap selama masa pandemi seperti kurang disiplin, kurang tanggung jawab, kurang semangat belajar dan minat membaca kurang. Selain itu, guru juga mengungkapkan bahwa siswa sangat menyukai menonton yang didominasi visualisasi dan audio yang menarik. Dalam hal ini, beliau setuju dengan adanya pengembangan video cerita bergambar untuk menanamkan nilai karakter pada siswa kelas IV. Kemudian guru juga mengungkapkan bahwa kurikulum yang digunakan saat ini yaitu kurikulum merdeka.

Hasil Tahap Design

Pada tahap ini dilakukan perancangan produk berdasarkan hasil tahap analisis yang dilakukan sebelumnya. Tahap perancangan terdiri dari penentuan judul, penyesuaian alur cerita, penyusunan *storyboard*, Pembuatan ilustrasi dan pengeditan video. Alur cerita yang sudah ditentukan tersebut kemudian disesuaikan dengan perkembangan karakter siswa. Setelah itu dilakukan penyusunan *story board* untuk memudahkan dalam pembuatan ilustrasi. Pembuatan ilustrasi cerita menggunakan aplikasi *flipaclip for Android* dan pengeditan video menggunakan aplikasi video scribe lalu untuk isi suara menggunakan *capcut for android*. Langkah pertama yang dilakukan yaitu pembuatan sketsa. Kemudian dilanjutkan dengan pewarnaan. Langkah kedua dilakukannya pengeditan video melalui penyatuan gambar ilustrasi yang sudah dibuat tadi. Dalam pengeditan ini tidak hanya penyatuan gambar yang selaras saja, namun ada juga pengambilan suara sesuai kebutuhan video. Langkah ketiga mengunggahnya di aplikasi youtube untuk akses yang mudah.

Berikut scrip cerita yang di kembangkan :

Tokoh :

Karin (yang kurang disiplin)

Ibu (baik)

Ibu guru

Hallo Namaku karin aku adalah anak yang sangat minim dengan disiplin terutama disiplin waktu dan pekerjaan. Setiap hari ibu selalu mengingatkan aku untuk selalu mempersiapkan apa saja yang perlu di bawa untuk sekolah besok. Tetapi aku suka mengabaikan itu semua dan asik dengan dunia pergadgetanku.

Disuatu hari, ada seorang anak yang selalu mengabaikan ibunya. Karena senang dengan kehidupannya sendiri yang seriap harinya hanya main game dan media sosial sampai larut malam. Ibunya selalu mengingatkan kegiatan untuk besok dan selalu mengingatkan apa yang harus dibawa sama karin.

Ibu : "Nak apakah kamu sudah belajar dan menyiapkan apa yang harus di bawa besok?"

Karin : "Sebentar bu tanggung" sambil memaikan gadgetnya

Ibu : "ingat nak sekarang sudah malam dan kamu harus segera istirahat karena besok hari senin kamu upacara."

Karin : "Iya bu" sabil suaranya tinggi sambil memainkan gamenya.

Ayam sudah berkokok artinya hari mau siang. Akan tetapi karin masih bergelut dibawah selimutnya.

Ibu : tok tok tok "nak ayo bangun udah siang, cepat mandi dan sarapan"

Ibu membangunkan karin pukul 05.30. kemudian Ibu turun kebawah untuk menyiapkan sarapan dan bekal untuk dibawa sama karin dan ayahnya. Akan tetapi sudah setengah jam karin belum keluar juga dari kamarnya. Ibu mengahmpiri kamar karin dan mengetuk pintunya.

Ibu : "Karin ayo keluar sudah siang, kamu harus sarapan dulu karena sekarang kamu upacara."

Tidak ada sahutan dari dalam dengan mengelakan nafas ibu masuk kedalam kamar karin.

Ibu : "Kaariiiiiin,, bangun udah jam 6, cepat mandi"
"duhh iyaaa bu" ucap karin karena terganggu.

Sambil menyibakkan selimutnya sambil jalan sempoyongan menuju kamar mandi.

Ibu menghela nafas dan sambil mengelus dadanya. Selanjutnya ibu keluar kamar karin. Lalu

...

Pov karin

Sambil berjalan sempoyongan menuju kamar mandi. Sesampainya kamar mandi karin menyikat giginya terlebih dahulu sambil menahan kantuk yang tersisa lalu melakukan aktivitas mandinya seperti bisa.

Setelah mandi karin memakai baju seragam sekolahnya kemudian keluar kamar untuk pergi sekolah.

Karin : "bu, yah, aku berangkat dulu, assalamualaikum" sambil tergesa gesa karena sudah menunjukkan pukul 06.35.

Ibu : "karin kamu belum sarapan" sedik meninggikan suara

Karin : "Nanti saja bu disekolah, ini udah siang." Ia sambil jalan menuju luar untuk memakai sepatunya. Kemudian jalan kaki menuju sekolah nya.

Jarak dari rumah kesekolah mencapai 1,5 km atau sekitar 25 menit kesekolah. Karin bersekolah di sd tunas karya 02 dia berada dibangku kelas 5.

Bel sekolah berbunyi pukul 07.00, "teng teng teng" anak-anak berlarian memasuki gerbang sekolah karena pak satpam sudah meutup gerbangnya.

Karin : "untung saja lolos" sambil mengatur nafas dan menuju ruang kelasnya.

Setelah sampai kelas dia langsung menaruh tasnya dan mencari topi untuk dipakai upacara. Akan tetapi dia lupa meniggalkannya di teras rumah ketika dia memakai sepatu.

Karin : "yah topi aku ketinggalan bisa bisa dihukum nanti sama guru" dia merasa cemas.

Karin pun semakin cemas setelah guru - guru menyuruh semua murid untuk segera kelapangan karena upacara akan segera dimulai.

Setelah semua murid kelapangan dan mulai mau berbaris, terlihat ada beberapa murid yang tidak memakai topi untuk upacara termasuk karin..

Para Guru pun menghampiri beberapa murid yang tidak pake atribut sekolah termasuk karin.

" karin, kenapa kamu tidak memakai topi saat mau melaksanakan upacara ? " Ucap Guru.

Karin : "ketinggalan bu di rumah " .

Ibu Guru : " sekarang kamu baris disana bareng sama murid yang lainnya yang tidak lengkap atribut sekolah "

Karin : " Baik bu"

Setelah kurang lebih 20 menit , akhirnya upacara bendera selesai, tapi karin kena masalah selanjutnya..

Saat proses pembelajaran dikelas..

Ibu guru : "baik anak - anak sekarang tugas minggu kemaren dikumpulkan".

Karin terkejut karena dia lupa kalo PR yang dikasih ibu guru lupa ia kerjakan., Setelah beberapa saat, cuman karin yang belum mengumpulkan PR nya.

Ibu guru : " karin mana tugas yang ibu kasih minggu kemaren? Yang lain sudah mengumpulkan, tinggal kamu yang belum mengumpulkan".

Karin : " itu bu , saya lupa ngerjainnya"

Ibu Guru : "kenapa bisa lupa ngerjain PR karin ? Emang semalem kamu tidak mengerjakan PR sama menyiapkan apa yang harus dibawa ke sekolah?".

Karin : " saya semalem keasikan main game bu, sampe saya lupa waktu buat ngerjain PR nya"

Setelah mendengar ucapan karin, ibu guru langsung menasihati semua murid dikelasnya..

" Dengerin anak-anak, main game itu gapapa, asal ada batasannya sama jangan lupa buat belajar dan mengerjakan PR juga, terutama kamu karin " ujar Ibu guru.

Setelah mendengar ucapan ibu guru karin langsung merasa malu karena setiap berangkat sekolah dia lupa mengerjakan PR, hampir selalu kesiangan dan tidak belajar dirumah setiap harinya.

Sepulang sekolah dirumah karin...

" kenapa muka kamu lesu gitu karin? Ada apa disekolah?" Tanya ibu

Karin : " tidak ada apa-apa bu" sambil tersenyum.

Dalam hati karin , karin bertekad untuk disiplin, tidak menunda-nunda mengerjakan tugas sekolah, selalu belajar dimalam hari dan mengurangi main game nyampe larut malam. Karin tidak hanya bertekad di dalam hati, ia benar-benar mengubah dirinya untuk menjadi lebih disiplin mulai pulang sekolah.

Setelah berganti pakaian, ia makan siang lalu mengerjakan pr dan mengulang kembali pelajaran yang diberikan di sekolah hari ini. Lalu setelahnya, ia beristirahat sebentar untuk tidur siang.

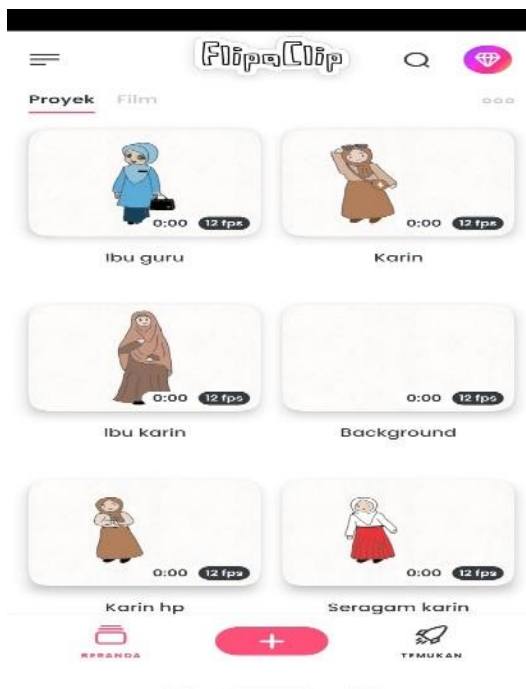
Bangun dari tidur siang, Karina segera mandi sore, lalu ia menghabiskan waktu sore harinya dengan bermain di halaman rumah bersama teman-temannya hingga senja tiba. Malamnya, ia gunakan waktu untuk mempelajari mata pelajaran yang kemungkinan akan di ajarkan besok. Setelahnya, ia hanya bermain game hingga jam 9 malam dan bersiap untuk tidur.

Karina menjalani hari barunya sudah seminggu, ia mulai merasakan perbedaan dalam dirinya yang berubah menjadi lebih baik dari sebelumnya.

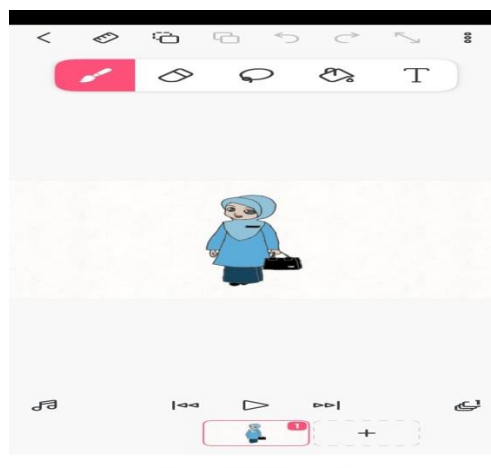
"aku benar-benar berubah menjadi lebih baik dan disiplin! Aku menyukai perubahan ku sekarang!"

Hasil Tahap Development

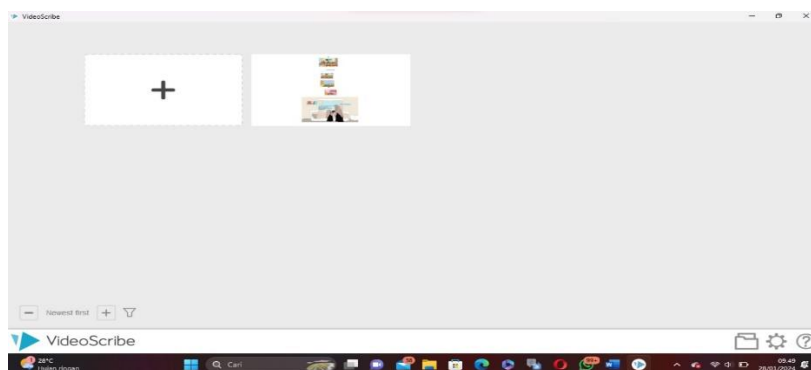
1. Download flipa clip, ini menu awal flipa clip, jika kalian belum punya karakter. kalian buat karakter terlebih dahulu dengan mengklik tanda + seperti di gambar



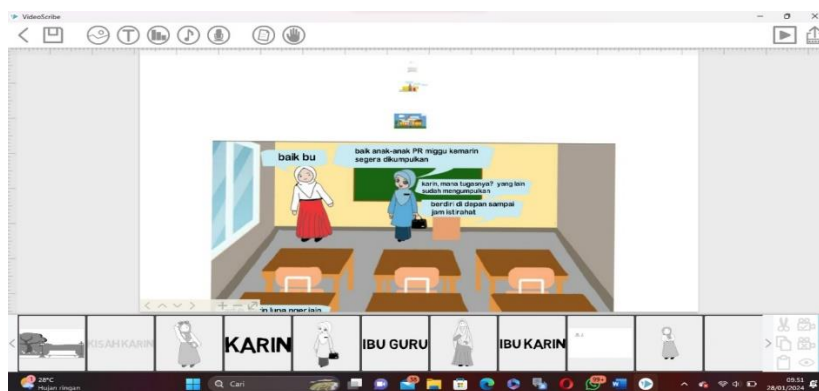
2. Buatlah sketsa karakter, background lalu tambahkan warna



3. Jika sudah selesai membuat karakter dan background, kalian buka aplikasi video scribe for FC. Lalu buat alur cerita



4. Edit menggunakan icon yang tersedia, lalu atur durasi yang diinginkan



5. Yang terakhir isi backsound di apk capcut for android
Berikut link hasil video pembelajaran video scribe :
Link https://youtu.be/_VkmUt3vU1I?si=S0W9eDm-uhfnV3m0

Hasil Tahap Implementasi

Pada tahap implementasi terdiri dari satu langkah yaitu uji lapangan yang dilakukan pada kelompok besar setelah melakukan revisi pada media pembelajaran tersebut. Pada tahap ini, dilakukan uji coba dengan siswa kelas IV SD/MI Miftahul Ulum yang bertujuan untuk mengetahui efektivitasnya media pembelajaran cerita bergambar untuk penguatan karakter disiplin. Selanjutnya uji coba kelompok kecil dilakukan, Media pembelajaran cerita bergambar digunakan pada proses pembelajaran.

Dalam melakukan implementasi penggunaan Media pembelajaran cerita bergambar, adapun beberapa spesifikasi alat yang diperlukan untuk berlangsungnya uji lapangan pada tahap implementasi ini, yaitu:

- 1) Laptop/*handphone*
- 2) Infokus
- 3) Jaringan internet
- 4) Alat tulis

Hasil Tahap Evaluasi

Evaluation atau Evaluasi adalah proses untuk melihat (melakukan evaluasi) apakah sistem pembelajaran yang sedang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan pengembangan di awal atau tidak. Tahap Evaluasi merupakan langkah terakhir dari model desain sistem pembelajaran ADDIE. Evaluasi adalah sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap program pembelajaran (Trisiana dan Wartoyo, 2016).

Pada tahap ini hanya digunakan evaluasi formatif yang bertujuan untuk mengumpulkan data tentang efektivitas dan efisiensi MIE untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Data tersebut dimaksudkan untuk memperbaiki dan menyempurnakan MIE yang bersangkutan agar lebih efektif dan efisien. Evaluasi formatif pada jurnal ini terdiri dari review evaluasi perorangan, evaluasi kelompok kecil, dan uji lapangan.

Apabila dalam uji coba tersebut masih ditemukan kekurangan, maka perlu dilakukan tahap evaluasi kembali untuk melakukan penyempurnaan MIE yang dikembangkan. Kegiatan evaluasi pada tahap ini bukan hanya terbatas dilakukan ketika perancangan, pengembangan, dan implementasi produk, tapi juga dilakukan ketika melakukan semua tahap pengembangan model ADDIE.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti serta mengacu pada hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa melalui video cerita bergambar dalam penguatan pendidikan karakter di sekolah dasar ini sangatlah efektif dalam meningkatkan karakter disiplin pada siswa sekolah dasar.

Respon siswa terhadap media cerita bergambar mendapatkan respon baik. Hal ini diketahui karena melalui video tersebut siswa dapat mudah memahami pesan dan pembelajaran yang dapat diambil dari media pembelajaran tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, A., Musaddat, S., & Dewi, N. K. (2022). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Cerita Rakyat Putri Mandalika Untuk Kelas IV SDN 1 Sukamulia. 8(1), 452–461.
<http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JIME/article/view/2658/2147>
- Gagne, R.M.& Briggs, L.J.1979. Principles of Instructional Design (2ndEd.). NewYork: Holt, Rinehart, and Winston.
- Ivers, K.S.&Baron, A.E. 2010. Multimedia Projects Ineducation Designing Producing and Assesing (4thed). Santa Bar-bara: Abc. Clio. Llc.
- Martinus Bana,Reza Syehma Bahtiar, Endang Nuryasana. Media Dongeng Berbasis Audio Visual Dalam Peningkatan Karakter Disiplin Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. Jurnal Inovasi Penelitian.

- Nuriyatun, P. D. (2016). Implementasi Pendidikan Karakter Disiplin Dan Tanggung Jawab Di Sd Negeri 1 Bantul. *Basic Education*, 5(33), 3–174
- Saputro, B. (2017). Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) bagi Penyusun Tesis dan Disertasi. In *Journal of Chemical Information and Modeling*(Vol. 53, Issue 9).
- Trisiana dan Wartoyo. 2016. Desain pengembangan model pembelajaran pendidikan Kewarganegaraan melalui addie model untuk meningkatkan Karakter mahasiswa di universitas slamet riyadi Surakarta. *Jurnal*
<http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/progresif/article/download/9728/7182>