

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
SURAT PERNYATAAN	v
MOTTO	vi
LEMBAR PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
ABSTRAK	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan	7
1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan	7
1.5 Pentingnya Penelitian Pengembangan	8
1.6 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian.....	9
1.6.1 Asumsi	9
1.6.2 Keterbatasan Penelitian.....	10
1.7 Definisi Operasional.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Hakikat Pendidikan Karakter	11
2.1.1 Definisi Pendidikan Karakter.....	11
2.1.2 Implementasi Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan di Sekolah Dasar	13
2.2 Ruang Lingkup Kurikulum 2013	16
2.2.1 Definisi Kurikulum 2013	16
2.2.2 Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013.....	18
2.2.3 Prinsip Penilaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	19
2.2.4. Materi Pada Kurikulum 2013.....	21
2.2.5. Materi Pada Tema 8 Subtema 3	22
2.3 Ruang Lingkup Media Pembelajaran.....	26
2.3.1 Definisi Media Pembelajaran.....	26
2.3.2 Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran	28
2.3.3 Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran	30
2.4 Ruang Lingkup Media Pembelajaran Komik	32
2.4.1. Media Pembelajaran Komik Nilai Karakter Peduli Lingkungan (KOMPENI)	32

2.4.2. Karakteristik Media Pembelajaran Komik Nilai Karakter Peduli Lingkungan (KOMPENI).....	33
2.4.3. Fungsi Media Pembelajaran Komik Nilai Karakter Peduli Lingkungan (KOMPENI).....	36
BAB III METODE PENELITIAN PENGEMBANGAN	
3.1 Model Penelitian Pengembangan.....	39
3.2 Prosedur Penelitian Pengembangan.....	42
3.2.1 Potensi dan Masalah	44
3.2.2 Pengumpulan Data	45
3.2.3 Desain produk	47
3.2.4 Validasi Desain	48
3.2.5 Revisi Desain	51
3.2.6 Uji Coba produk.....	52
3.2.7 Revisi Produk.....	52
3.2.8 Uji Coba Pemakaian	52
3.2.9 Revisi Produk Tahap Akhir	53
3.2.10. Produksi Massal	53
3.3 Instrumen Pengumpulan Data	54
3.4 Teknik Analisis Data.....	58
3.4.1. Analisis Deskriptif Kualitatif	58
3.4.2. Analisis Deskriptif Kuantitatif	58
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Penyajian Data	64
4.1.1 Data Potensi dan Masalah	64
4.1.2 Pengumpulan Data	65
4.1.3 Desain Produk	66
4.1.4 Validasi Desain	70
4.1.4.1. Hasil Validasi Ahli Materi	71
4.1.4.2. Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	72
4.1.4.3. Hasil Validasi Media	73
4.1.4.4. Hasil Validasi Desain Pembelajaran	75
4.1.5. Revisi Desain	77
4.1.5.1. Revisi Ahli Materi	77
4.1.5.2. Revisi Ahli Bahasa	79
4.1.5.3. Revisi Ahli Media	80
4.1.5.4. Revisi Ahli Desain Pembelajaran	84
4.1.6. Uji Coba Produk	84
4.1.7. Revisi Produk	87
4.1.8. Uji Coba Pemakaian	87
4.1.9. Revisi Produk Tahap Akhir	92
4.1.10. Produksi Massal	92
4.2. Analisis Data	92
4.2.1. Analisis Kevalidan Media Pembelajaran Komik	92
4.2.1.1. Hasil Analisis Validasi Ahli Materi	93

4.2.1.2. Hasil Analisis Validasi Ahli Bahasa.....	93
4.2.1.3. Hasil Analisis Validasi Ahli Media Pembelajaran	94
4.2.1.4. Hasil Analisis Validasi Ahli Desain Pembelajaran	95
4.2.2. Analisis Uji Coba Produk	96
4.2.2.1. Analisis Kemenarikan Media Pembelajaran	96
4.2.2.2. Analisis Keefektifan Media Pembelajaran	98
4.2.2.3. Kesimpulan Hasil Uji Coba Produk	99
4.2.3. Analisis Uji Coba Pemakaian	100
4.2.3.1. Analisis Kemenerikan Media Pembelajaran	100
4.2.3.2. Analisis Keefektifan Media Pembelajaran	101
4.2.3.3. Kesimpulan Hasil Uji Coba Pemakaian	102
BAB V KAJIAN DAN SARAN	
5.1 Kajian Produk Yang Telah Direvisi	105
5.2. Saran Pemanfaatan dan Pengembangan Produk	107
5.2.1 Saran Pemanfaatan Produk	107
5.2.2 Saran Pengembangan Produk.....	108
DAFTAR PUSTAKA	109
LAMPIRAN.....	111
BIODATA	234

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keterkaitan Nilai, Jenjang Kelas dan Indikator tingkat SD/MI	14
Tabel 2.2 Kompetensi Dasar Pembelajaran 1	23
Tabel 2.3 Kompetensi Dasar Pembelajaran 2	25
Tabel 3.1 Pemetaan Kompetensi Inti Kelas V	46
Tabel 3.2 Pemetaan Kompetensi Dasar Kelas V	46
Tabel 3.3 Skala <i>Likert</i> untuk Angket Validasi Ahli	54
Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Angket Validasi Ahli Materi	55
Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Bahasa	56
Tabel 3.6 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media Pembelajaran.....	56
Tabel 3.7 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Desain Pembelajaran.....	57
Tabel 3.8 Kisi-kisi Angket Respon Siswa.....	57
Tabel 3.9 Kriteria Validitas Produk Media Pembelajaran	60
Tabel 3.10 Kriteria Respon Siswa.....	62
Tabel 3.11 Kriteria Ketuntasan Minimal	63
Tabel 3.12 Kriteria Ketuntasan Belajar Klasikal	63
Tabel 4.1 Hasil Penilaian Validasi Materi Pembelajaran.....	71
Tabel 4.2 Hasil Penilaian Validasi Bahasa	73
Tabel 4.3 Hasil Penilaian Validasi Media Pembelajaran	74
Tabel 4.4 Hasil Penilaian Validasi Desain Pembelajaran	76
Tabel 4.5 Hasil Perbaikan Materi Pada Media Pembelajaran Komik	78
Tabel 4.6 Hasil Perbaikan Media Pembelajaran Komik	81
Tabel 4.7 Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Produk.....	85
Tabel 4.8 Penilaian Hasil Belajar Siswa Uji Coba Produk	86
Tabel 4.9 Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Pemakaian.....	88
Tabel 4.10 Penilaian Hasil Belajar Siswa Uji Coba Pemakaian	91

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Bagan Model Pengembangan Penelitian Borg and Gall	40
Gambar 3.2 Langkah-langkah pengembangan media pembelajaran Komik	43
Gambar 3.3 Prosedur Validasi Desain Media Pembelajaran Komik	49
Gambar 4.1 Proses Penyusunan Storyboard	67
Gambar 4.2 Proses Desain Komik	68
Gambar 4.3 Bagaian Komik Sebelum Pewarnaan	69
Gambar 4.4 Bagaian Komik Setelah Pewarnaan	69
Gambar 4.5 Komik Sebelum Finishing dan Pemberian Balon Percakapan	70
Gambar 4.6 Komik Setelah Finishing dan Pemberian Balon Percakapan	70
Gambar 4.7. Daigram Persentase Hasil Validasi Ahli	96
Gambar 4.8 Diagram Hasil Kemenarikan Media Pembelajaran Komik	97
Gambar 4.9 Diagram Hasil Keefektifan Media Pembelajaran Komik	99
Gambar 4.10 Diagram Hasil Persentase Uji Coba Produk	100
Gambar 4.11 Diagram Hasil Persentase Kemenarikan Media Pembelajaran Komik	101
Gambar 4.12 Diagram Hasil Persentase Keefektifan Media Pembelajaran Komik	102
Gambar 4.13 Diagram Hasil Persentase Uji Coba Pemakaian	103

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian Pengambilan Data	111
Lampiran 2 Surat Keterangan Meneliti	112
Lampiran 3 Lembar Wawancara Pra Penelitian.....	113
Lampiran 4 Lembar Angket Analisis Pengetahuan Siswa	117
Lampiran 5 Daftar Nama Siswa	125
Lampiran 6 Media Pembelajaran Komik Nilai Karakter Peduli Lingkungan.....	127
Lampiran 7 Surat Permohonan Validasi Ahli Materi	131
Lampiran 8 Hasil Validasi Ahli Materi.....	132
Lampiran 9 Surat Permohonan Validasi Ahli Bahasa	137
Lampiran 10 Hasil Validasi Ahli Bahasa	138
Lampiran 11 Surat Permohonan Validasi Ahli Media Pembelajaran	142
Lampiran 12 Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran	143
Lampiran 13 Surat Permohonan Validasi Ahli Desain Pembelajaran	148
Lampiran 14 Hasil Validasi Desain Pembelajaran.....	149
Lampiran 15 Hasil Angket Respon Siswa (Uji Coba Produk).....	154
Lampiran 16 Tes Hasil belajar Siswa (Uji Coba Produk).....	160
Lampiran 17 Hasil Angket Respon Siswa (Uji Coba Pemakaian).....	170
Lampiran 18 Tes Hasil belajar Siswa (Uji Coba Pemakaian).....	181
Lampiran 19 Perangkat Pembelajaran Tema 8 Subtema 3	203
Lampiran 20 Dokumentasi Pelaksanaan Uji Coba Produk.....	230
Lampiran 21 Dokumentasi Pelaksanaan Uji Coba Pemakaian	232
Lampiran 22 Biodata.....	235

Afifudin Rismawan, Mohamad. 2019 *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Nilai Karakter Peduli Lingkungan (KOMPENI) Siswa Kelas V-A Semester II SDN Asemrowo Surabaya*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pnedidikan. Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing 1: Andika Adinanda Siswoyo, S.Pd.,M.Pd. Pembimbing 2: Umi Hanik, S.Pd.,M.Pd

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan Media Pembelajaran Komik Nilai Karakter Peduli Lingkungan (KOMPENI) berdasarkan kevalidan, kemenarikan dan keefektifan. Penelitian pengembangan ini menggunakan model penelitian *Borg and Gall* yang diadaptasi oleh Sugiyono. Hasil validasi dari ahli materi memperoleh 95,29%, ahli bahasa 82%, ahli media pembelajaran 92%, dan ahli desain pembelajaran sebesar 73%. Persentase hasil validasi rata-rata memperoleh hasil 85% media pembelajaran dinyatakan dalam kategori sangat valid. Hasil kemenarikan pada uji coba pemakaian dari angket respon siswa memperoleh persentase sebesar 93,66% media pembelajaran dinyatakan dalam kategori menarik. Hasil keefektifan dari tes hasil belajar siswa pada uji coba pemakaian memperoleh persentase sebesar 93,54% media pembelajaran dinyatakan dalam kategori sangat efektif. Kesimpulan dari penelitian ini adalah media pembelajaran Komik Nilai Karakter Peduli Lingkungan (KOMPENI) menarik dan sangat valid digunakan dalam pembelajaran pada tema 8 subtema 3 Usaha Pelestarian Lingkungan pembelajaran I dan pembelajaran II kelas V-A SDN Asemrowo Surabaya.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Komik Nilai Karakter Peduli Lingkungan, model *Borg and Gall* adaptasi oleh Sugiyono.

Afifudin Rismawan, Mohamad. 2019 The development of Comic Learning Media Value of Care Character For The Environment (KOMPENI) Students of Class V-A Semester II SDN Asemrowo Surabaya. Thesis. Primary School Teacher Education Study Program. Faculty of Science Education. Trunojoyo Madura University. First Advisor Andika Adinanda Siswoyo, S.Pd., M.Pd. Second Advisor Umi Hanik, S.Pd., M.Pd.

ABSTRACT

This study aims to develop Comic Learning Media The Value of Care Character For The Environment (KOMPENI) based on the validity, attractiveness and effectiveness. This development research uses the Borg and Gall research model that is adapted by Sugiyono. Validation results from material experts obtained 95.29%, linguists were 82%, learning media experts 92%, and learning design experts 73%. The percentage of average validation results obtained is 85% of learning media expressed in very valid categories. The results of attractiveness in the use trials of student response questionnaires obtained a percentage of 93.66% learning media expressed in attractive categories. The results of the effectiveness from the student learning outcomes test on the usage trial obtained is 93.54% of the learning media expressed in the very effective category. The conclusion of this study is that interesting and very valid, Comic Value Learning Environment Character (KOMPENI) learning media is used in learning on theme 8 of the sub-theme 3 Efforts to Preserve the Learning I and learning II class V-A Asemrowo Elementary School Surabaya.

Keywords: Comic Learning Media Value of Caring Character, Borg and Gall model are adaptation by Sugiyono.