

PENGEMBANGAN MEDIA BUKU CERITA BERGAMBAR DALAM MENANAMKAN NILAI KARAKTER PADA PESERTA DIDIK KELAS I SD/MI

Nurul Hidayah, Santy Afriana, Yuli Yanti

UIN Raden Intan Lampung, Indonesia

nurulhidayah@radenintan.ac.id, afrianasantii@gmail.com, yuliyanti@radenintan.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bermula dari keterbatasan sumber belajar dan kurangnya penyediaan media pembelajaran yang inovatif sehingga perlu dikembangkan produk berupa buku cerita bergambar sebagai media pembelajaran pada peserta didik kelas 1 SD/MI. Adapun identifikasi masalah sebagai berikut: (1) Kemampuan mengenal huruf abjad masih rendah, (2) Kemampuan dasar membaca belum ada, (3) Diperlukan pengembangan media yang praktis dan inovatif dalam mengemas materi pembelajaran, (4) Pendidik belum pernah menggunakan media pembelajaran buku cerita bergambar. Penelitian ini bertujuan agar peserta didik lebih tertarik dan termotivasi dalam kegiatan belajar mengajar serta memahami mengenai tema keluargaku. Media buku cerita bergambar terintegrasi pada nilai karakter disiplin dan kreatif yang perlu ditanamkan pada kepribadian peserta didik. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* dengan model ADDIE yang meliputi 5 langkah yaitu *analysis, design, development, implementation evaluation*. Uji kelayakan produk dilakukan oleh beberapa validator yaitu 2 ahli media, 2 ahli materi, 2 ahli bahasa, 2 pendidik kelas I dan uji coba lapangan pada peserta didik kelas I SD/MI di Bandar Lampung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran buku cerita bergambar memperoleh nilai rata-rata persentase ahli media memperoleh skor sebesar 80,25% dengan kategori sangat layak, ahli materi sebesar 86,5% dengan kategori sangat layak, ahli bahasa memperoleh skor 82,5% dengan kategori sangat layak, penilaian pendidik memperoleh rata-rata persentase sebesar 88,25% dengan kategori sangat layak dan respon peserta didik memperoleh rata-rata persentase sebesar 95,5% dengan kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berupa buku cerita bergambar pada tema keluargaku di kelas I SD/MI sangat layak digunakan.

Kata kunci: buku cerita bergambar, media pembelajaran, nilai karakter.

PENDAHULUAN

Sekolah tidak hanya sebatas transfer ilmu pengetahuan saja melainkan melatih pembentukan karakter yang baik bagi peserta didik. Pendidikan karakter sangat penting untuk pembentukan kepribadian peserta didik dan diharapkan mampu menjadi fondasi utama dalam membangun manusia Indonesia bertakwa dan siap bersaing di masa mendatang. Menanamkan nilai-nilai karakter terhadap peserta didik sebagaimana telah dirumuskan dalam Kurikulum 2013 merupakan langkah awal untuk memperbaiki tujuan pendidikan di Indonesia. Begitu pula pada penanaman pendidikan karakter di sekolah mampu mendidik peserta didik yang unggul dari aspek pengetahuan, cerdas secara emosional, dan kuat dalam kepribadian (Murniyetti, Engkizar, & Anwar, 2016) perlu pemahaman konsep yang sesuai sehingga pengetahuan yang diperoleh peserta didik dapat selalu diingat dengan baik. Hal ini juga menjadi hal yang perlu diperhatikan oleh pendidik untuk dapat mengembangkan media dan bahan ajar yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik.

Pada pembelajaran di kelas rendah kosakata adalah unsur dasar yang harus dikuasai seorang peserta didik sebelum mempelajari suatu bahasa. Namun pada kenyataannya di lapangan kurang memperhatikan pembelajaran kosakata dapat dilihat salah satunya dengan tidak digunakannya media dalam proses pembelajaran kosakata. Hal ini senada dengan hasil penelitian oleh Selly Rahmawati dan Nony Kumala Dewi yang mengatakan bahwa mempelajari kosakata melalui bacaan dapat mengembangkan pengetahuan, kreatifitas, imajinasi, dan pola pikiran peserta didik (Rahmawati & Dewi, 2020) Hal ini dikarenakan peserta didik pada usia Madrasah Ibtidaiyah perkembangan kognitifnya berada pada tahap operasional kongkrit, yakni mereka masih dalam proses pertumbuhan dan perkembangan, baik fisik maupun psikisnya. Untuk memberikan pengetahuan baru akan lebih mudah dipahaminya jika menggunakan sesuatu yang kongkrit pula. Dalam melaksanakan pembelajaran seorang guru diharapkan dapat meningkatkan kreatifitas agar mampu menciptakan media yang kreatif, variatif dan kontekstual serta sesuai dengan tingkat kebutuhan peserta didik (Andi Prastowo, 2017) Pembelajaran yang diterapkan sangat berpengaruh pada pencapaian hasil belajar peserta didik. Di sisi lain, pendidik dapat menemukan kesulitan peserta didik dalam mengatur cara belajar agar menyenangkan dan mudah dipahami (Zhu, Bonk, & Berri, 2022) Hal ini senada dengan pendapat Emily Stark yang mengatakan bahwa selain itu, penggunaan media pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar karena memungkinkan peserta didik untuk menentukan aktivitas belajar yang paling efektif sehingga berimplikasi pada capaian pembelajaran (Stark, 2019) Dalam menumbuhkan motivasi belajar peserta didik dan membuat pembelajaran menjadi lebih bervariasi diperlukan media pembelajaran yang inovatif sehingga menciptakan pembelajaran yang menyenangkan selama proses pembelajaran berlangsung (Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, 2018)

Berdasarkan data awal, sekolah A mengatakan bahwa sudah menggunakan bahan ajar tetapi masih belum menerapkan bahan ajar yang mampu menarik bagi peserta didik, kondisi kegiatan belajar peserta didik masih banyak yang kurang fokus pada pembelajaran dan membosankan sehingga kelas tidak kondusif. Pengembangan buku cerita bergambar sebagai media pembelajaran sangatlah cocok untuk digunakan karena itu dapat menghindari kejenuhan dan menarik minat belajar peserta didik. Kemudian pada sekolah B diketahui penggunaan media pembelajaran yang tersedia kurang lengkap dan kurang sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas 1 serta media yang disediakan

kurang menekankan pada nilai-nilai karakter yang perlu ditanamkan bagi peserta didik. Oleh karena itu, peserta didik membutuhkan media cetak bergambar yang menarik dan dapat meningkatkan keinginan belajar peserta didik sehingga kegiatan belajar mengajar menyenangkan dan tujuan pembelajaran pun akan tercapai.

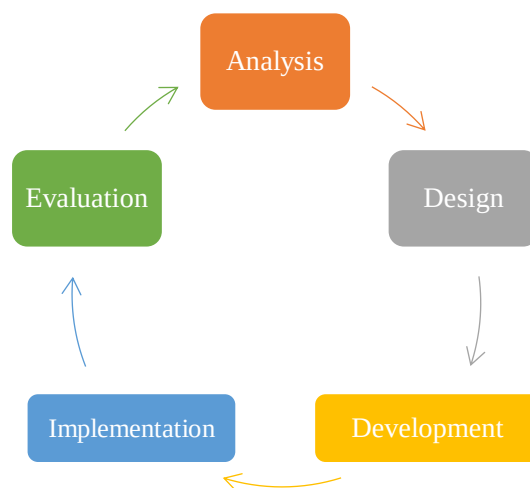
Salah satu poin penting dari tugas dan tanggung jawab sekolah ialah membentuk karakter peserta didik. Penanaman karakter menjadi hal yang utama dalam dunia pendidikan karena mereka akan berkontribusi pada masa yang akan datang sehingga perlu dipersiapkan dari sekarang (The Jubilee Centre, 2017) Karakter diartikan sebagai standar batin yang diimplementasikan dalam berbagai bentuk kualitas diri. Pengembangan karakter tidak dimasukkan sebagai mata pelajaran namun pada prinsipnya diintegrasikan ke dalam materi pembelajaran (Nugroho, Shalikhah, & Purnanto, 2021) Nilai-nilai karakter dalam proses pembelajaran bertujuan untuk menjadi sebuah anutan atau acuan peserta didik dalam bermasyarakat. Pendidikan karakter pada umumnya memiliki nilai moral dan akhlak yang bagus untuk diterapkan di kehidupan sehari-hari serta memiliki fungsi yang jelas untuk membentuk karakter yang diinginkan (Sukardi, 2018) Dalam hal ini pendidikan karakter diartikan sebagai suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter kepada warga sekolah yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut, baik terhadap Tuhan, diri sendiri, sesama, lingkungan, maupun kebangsaan sehingga menjadi manusia insan kamil (Ratnawati, 2016) Karakter yang ditekankan pada produk buku cerita bergambar ini ialah karakter disiplin dan kreatif. Karakter disiplin diartikan sebagai tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan. Sedangkan karakter kreatif diartikan sebagai bentuk berpikir dalam melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki. Hal ini menjadi salah satu upaya untuk membiasakan peserta didik usia dini memiliki pola hidup yang teratur.

Terdapat penelitian serupa yang terkait pengembangan buku cerita bergambar (Susilowati & Haenilah, 2022); (Dewi, Sari, Wardani, Kristen, & Wacana, 2021); (Ayu Nur Shawmi, Nurhaidah, 2021); (Ayundha Rosvita, 2021); (Andriani & Firmansyah, 2022) Namun pada penelitian ini membahas menekankan pada nilai karakter khususnya karakter disiplin dan kreatif bagi peserta didik kelas I SD/MI. Bagi peserta didik kelas rendah penggunaan media pembelajaran tentu memiliki andil dalam membentuk karakter peserta didik, melalui tampilan dan pembelajaran yang dikemas secara lebih kreatif dapat

membekas di ingatan peserta didik yang diharapkan dapat diimplemnetasikan pada kehidupan sehari-hari. Hal ini senada dengan pendapat Lucia dan Krisma yang mengatakan bahwa jika suatu pembelajaran dikemas menjadi sebuah cerita maka peserta didik kelas rendah lebih cenderung tertarik untuk membaca dan memahami materi nya, hal ini karena mereka berada pada tahap operasional konkret yang membuat daya fantasi anak masih sangat tinggi sehingga mampu menumbuhkan antusiasme belajar peserta didik (Dewi et al., 2021) Oleh karena itu, maka diperlukan suatu media yang mampu meningkatkan semangat belajar peserta didik untuk menjadi lebih aktif, kreatif dan mandiri, salah satunya adalah dengan mengembangkan buku cerita bergambar sebagai media pembelajaran yang berbasis nilai karakter bagi peserta didik kelas I SD/MI.

METODE PENELITIAN

Penelitian dan pengembangan panduan dari desain penelitian dan pengembangan media pembelajaran model ADDIE. Produknya berupa media pembelajaran buku cerita bergambar yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dan peserta didik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang berimplikasi terhadap kebermaknaan kegiatan belajar mengajar. Penelitian yang dilaksanakan menggunakan prosedur yang mengacu pada model ADDIE. Adapun langkah-langkah penelitian dan pengembangan sebagai berikut.



Gambar 1.
Prosedur Penelitian

Model ADDIE memiliki tahapan pengembangan yang sesuai dan tepat untuk melaksanakan penelitian ini karena menghasilkan atau mengembangkan suatu produk. Melalui beberapa uji ahli seperti uji materi, uji media, uji bahasa, dan uji coba produk di

lapangan untuk menguji keefektifan dan kebermanfaatan suatu produk. Produk akhir dari penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar untuk menanamkan nilai karakter pada peserta didik kelas I SD/MI. Subjek penelitian yaitu peserta didik kelas I di MIMA 4 Sukabumi dan SD N 3 Waylaga. Instrument pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan angket. Hasil analisis data digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk yang dikembangkan. Data mengenai respon ataupun pendapat pada produk yang dikembangkan terkumpul melalui angket analisis deskriptif. Penelitian ini menggunakan skala Likert, pada setiap butiran penelitian. Dengan kriteria layak atau tidak layak. Pada butir yang dinilai belum baik, maka para ahli memberikan masukan perbaikan pada produk yang dikembangkan. Adapun kriteria penskroan untuk memvalidasi pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1.
Skala Likert

No	Analisis Kuantitatif	Skor
1	Sangat Baik	5
2	Baik	4
3	Cukup	3
4	Kurang	2
5	Sangat Kurang	1

Rumus Presentase yang digunakan sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan:

P= Angka persentase data angket

F= Jumlah skor yang diperoleh

N= Jumlah skor maksimal

Hasil dari skor penilaian tersebut kemudian dicari rata-ratanya dari sejumlah subjek sampel uji coba dan dikonversikan kepernyataan penilaian untuk menentukan kualitas dan tingkat kemanfaatan produk yang dihasilkan berdasarkan pendapat pengguna media tersebut (Anas Sudjono, 2017) Pengonversion skor menjadi persyaratan penilaian ini dapat dilihat dalam tabel 2.

Tabel 2.
Skala Kelayakan

Skor Presentase (%)	Intepretasi	Keterangan
81% - 100%	Sangat Layak	Tidak revisi
61% - 80%	Layak	Tidak Revisi
41% - 60%	Cukup Layak	Revisi sebagian
21% - 40%	Kurang Layak	Revisi sebagian
0% - 20%	Sangat Kurang Layak	Revisi

Berdasarkan data tabel di atas, produk pengembangan akan berakhir saat skor penilaian terhadap media pembelajaran ini telah memenuhi syarat kelayakan dengan tingkat kesesuaian materi, kelayakan media, dan kelayakan media, dan kualitas teknis pada bahan pembelajaran media pembelajaran buku cerita bergambar untuk menanamkan nilai karakter pada tema keluargaku kelas 1 SD/MI.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan pada pembelajaran tematik terpadu tema 4 Keluargaku pada kelas 1 SD/MI. Penelitian dan pengembangan ini adalah buku cerita bergambar dengan jumlah responden 29 peserta didik kelas 1 di SD N 3 Waylaga dan 27 peserta didik kelas 1 di MIMA 4 Sukabumi. Hasil penelitian dan pengembangan buku cerita bergambar pada tema keluargaku di kelas 1 SD/MI, diuraikan berdasarkan langkah-langkah dari model ADDIE. Data hasil penelitian, sebagai berikut:

Tahap Analisis (*Analysis*)

Hasil tahap pendefinisian meliputi kegiatan sebagai berikut: (1) melakukan analisis tema, subtema, kompetensi dasar, dan indikator pembelajaran. (2) analisis kebutuhan peserta didik menganalisis dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi dan wawancara saat pra penelitian dan angket ahli media, materi dan bahasa serta respon pendidik dan peserta didik saat penelitian.

Tahap Perancangan (*Design*)

Desain dari buku cerita bergambar ini difokuskan pada tiga kegiatan yaitu pemilihan materi sesuai dengan karakteristik sesuai usia peserta didik, serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Buku cerita bergambar ini dibuat dalam beberapa tahap, sebagai berikut: (1) Merancang *script* atau menyiapkan materi sesuai tema 4 keluargaku

(2) Menentukan desain dan sampul pada buku (3) Mencari gambar yang relevan dengan materi (4) Menentukan tokoh dan bagian-bagian keluarga (5) Mendesain gambar melalui aplikasi (6) Proses editing yaitu pemberian bacaan dan materi.

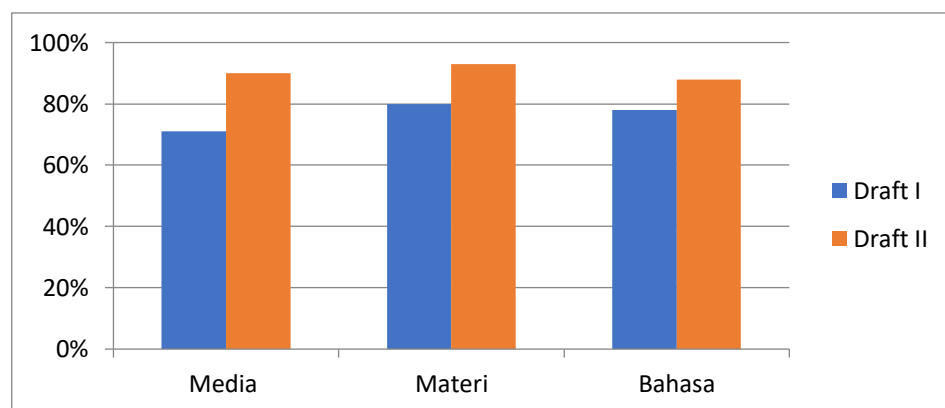
Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan ini memuat hasil kelayakan yang telah di validasi oleh beberapa ahli yaitu ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan respon pendidik dan respon peserta didik. Media pembelajaran buku cerita bergambar dengan materi tema 4 keluargaku telah selesai di susun, maka tahap selanjutnya yaitu dilakukan validasi dengan bantuan para ahli. Pada pengembangan buku cerita bergambar ini dibutuhkan 6 ahli yaitu 2 ahli materi, 2 ahli media, 2 ahli bahasa. Setelah di validasi dan mendapatkan data draft I dan II dan mendapatkan saran serta masukan terhadap produk yang dikembangkan maka tahap selanjutnya yaitu di revisi/diperbaiki sebelum diujicobakan pada pendidik dan peserta didik. Validasi produk berupa buku cerita bergambar ini dilakukan oleh dosen ahli dan pendidik untuk mendapatkan penilaian, masukan dan saran. Di bawah ini pemaparan hasil dari draft I dan draft II validasi dari pengembangan buku cerita bergambar, terurai pada tabel 3.

Tabel 3.
Hasil Validasi

No	Validasi	Draft I	Kategori	Draft II	Kategori
1.	Media	71%	Layak	90%	Sangat Layak
2.	Materi	80%	Layak	93%	Sangat Layak
3.	Bahasa	78%	Layak	88%	Sangat Layak

Dapat dilihat pada tabel di atas bahwa setiap validasi memiliki perbedaan persentase dari setiap aspek. Gambar diagram dari tabel hasil model final diatas, sebagai berikut:



Gambar 2
Diagram Hasil Model Final

Berdasarkan tabel dan gambar di atas dapat disimpulkan bahwa setelah melakukan 2 tahap validasi (draft I dan draft II) yang terdiri dari 2 ahli media, 2 ahli

materi, 2 ahli bahasa. Ahli media mendapatkan skor 71% dan 90% dengan skor rata-rata 80,5% kategori sangat layak. Ahli materi mendapatkan skor sebesar 80% dan 93% dengan skor rata-rata sebesar 86% kategori sangat layak. Ahli bahasa mendapatkan skor sebesar 78% dan 88% dengan skor rata-rata 82,5% kategori sangat layak. Ahli agama mendapatkan skor sebesar 80% dan 94% mendapatkan skor rata-rata sebesar 87% kategori sangat layak.

Tahap Implementasi (*Implementation*)

Setelah produk buku cerita bergambar melewati tahap validasi oleh ahli materi, media dan bahasa maka selanjutnya pada tahap implementasi, peneliti mengujicobakan produk pada uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 27 peserta didik di MIMA 4 Sukabumi dan kelompok besar yaitu SD N 3 Waylaga yang terdiri dari 29 peserta didik dan mendapat respon dari 2 pendidik.

Uji Coba Pendidik

Uji coba pendidik kelas I terdiri atas 2 pendidik dengan penyebaran angket yang berisi pernyataan yang terdiri dari 4 aspek penilaian yaitu materi pembelajaran, isi, kebahasaan, tampilan. Uji Coba pendidik kelas I bertujuan untuk mengetahui respon pendidik terhadap buku cerita bergambar yang peneliti kembangkan. Hasil respon pendidik kelas I disajikan pada tabel dibawah ini.

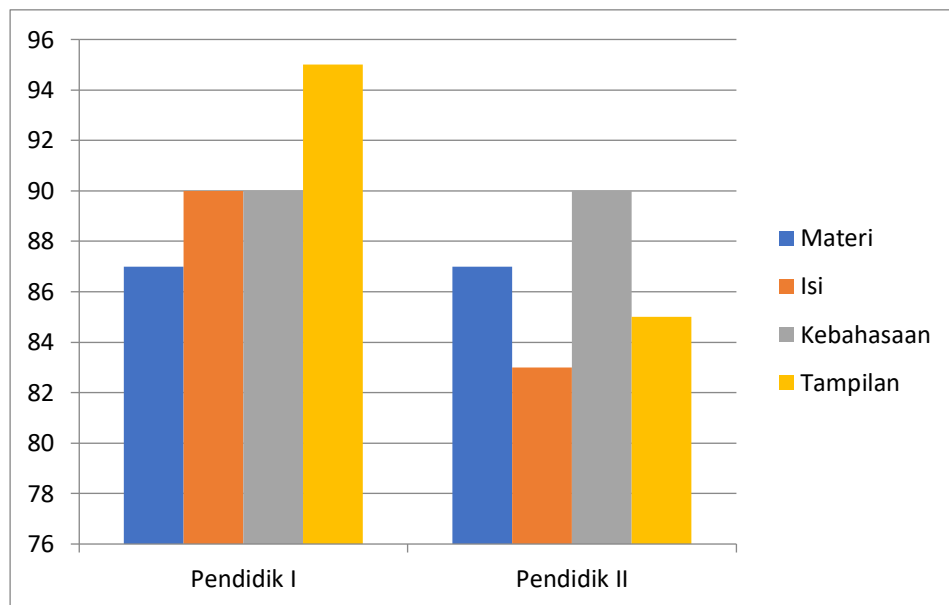
Tabel 4.
Hasil Respon Pendidik MIMA 4 Sukabumi

Aspek Penilaian	$\sum X$ Per Aspek	Skor Max	Skor %	Kategori
Materi Pembelajaran	13	15	87%	Sangat Layak
Isi	27	30	90%	Sangat Layak
Kebahasaan	18	20	90%	Sangat Layak
Tampilan	19	20	95%	Sangat Layak
Jumlah	77	85	-	-
Rata-Rata Persentase			90%	Sangat Layak

Tabel 5.
Hasil Respon Pendidik SD N 3 Waylaga

Aspek Penilaian	ΣX Per Aspek	Skor Max	Skor %	Kategori
Materi Pembelajaran	13	15	87%	Sangat Layak
Isi	25	30	83%	Sangat Layak
Kebahasaan	18	20	90%	Sangat Layak
Tampilan	17	20	85%	Sangat Layak
Jumlah	73	85	-	-
Rata-Rata Persentase			86%	Sangat Layak

Gambar diagram dari tabel hasil respon pendidik kelas I dari MIMA 4 Sukabumi dan SD N Waylaga disajikan pada gambar 3.



Gambar 3.
Hasil Respon Pendidik

Berdasarkan tabel dan gambar di atas dapat diketahui bahwa hasil respon pendidik I dan II pada aspek media pembelajaran memperoleh persentase 87% dan 87% untuk aspek isi memperoleh skor sebesar 90% dan 83% untuk aspek kebahasaan memperoleh skor sebesar 90% dan 90% dan aspek tampilan memperoleh skor sebesar 95% dan 85%. Dari data di atas diketahui bahwa skor rata-rata dari keempat aspek penilaian dari pendidik I sebesar 90% dengan kategori “Sangat Layak” dan penilaian dari pendidik II sebesar 86% dengan kategori “Sangat Layak”

Uji Coba Peserta didik**Uji Kelompok Kecil**

Uji coba terbatas dilakukan pada 27 peserta didik dari kelas I di MIMA 4 Sukabumi. Kemudian peserta didik diberikan angket untuk mengetahui respon peserta didik terhadap buku cerita bergambar yang telah peneliti kembangkan.

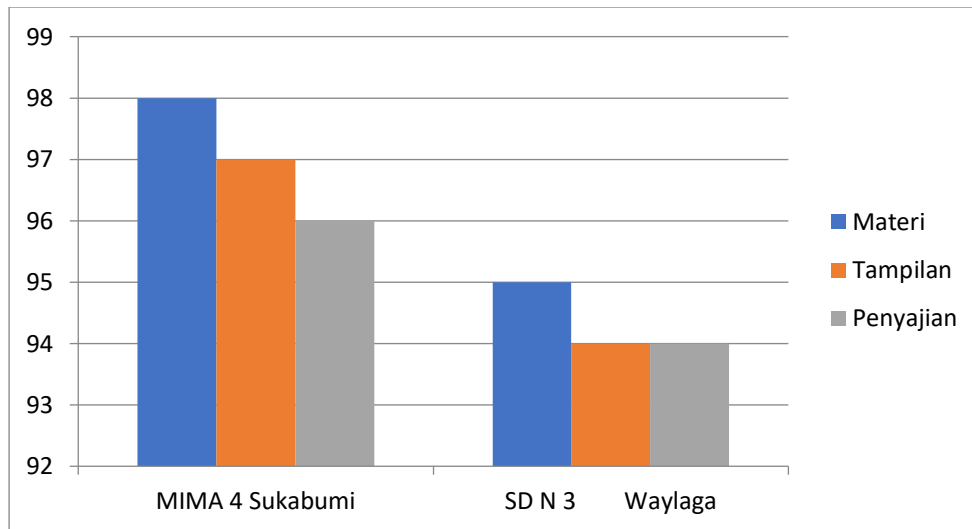
Tabel 6.
Hasil Respon Peserta didik MIMA 4 Sukabumi

Aspek Penilaian	$\sum X$ Per Aspek	Skor Max	Skor %	Kategori
Materi	413	420	98%	Sangat Layak
Tampilan	308	315	97%	Sangat Layak
Penyajian	304	315	96%	Sangat Layak
Jumlah	1.025	1.050	-	-
Rata-Rata Persentase			97%	Sangat Layak

Tabel 7.
Hasil Respon Peserta Didik SD N 3 Waylaga

Aspek Penilaian	$\sum X$ Per Aspek	Skor Max	Skor %	Kategori
Materi	475	500	95 %	Sangat Layak
Tampilan	352	375	94 %	Sangat Layak
Penyajian	352	375	94 %	Sangat Layak
Jumlah	1.179	1.250	-	-
Rata-Rata Persentase			94%	Sangat Layak

Gambar diagram dari tabel hasil respon pendidik kelas I dari MIMA 4 Sukabumi dan SD N 3 Waylaga disajikan pada gambar 4.



Gambar 4.
Hasil Respon Peserta Didik

Berdasarkan tabel dan gambar di atas dapat diketahui bahwa hasil respon peserta didik di MIMA 4 Sukabumi dan SD N 3 Waylaga pada aspek materi memperoleh persentase 98% dan 95%, untuk pada aspek tampilan memperoleh skor sebesar 97% dan 94%, untuk aspek penyajian memperoleh skor sebesar 96% dan 94%. Dari data di atas diketahui bahwa skor rata-rata dari keempat aspek penilaian respon peserta didik kelas I di MIMA 4 Sukabumi diperoleh persentase sebesar 97% dengan kategori “Sangat Layak” dan pada respon peserta didik kelas I di SDN 3 Waylaga mendapatkan skor sebesar 94% dengan kategori “Sangat Layak”.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi adalah tahap yang dilakukan peneliti di setiap kegiatan mulai dari tahap pertama hingga tahap keempat. Penulis melakukan evaluasi dengan cara menganalisis hasil data. Evaluasi diantaranya adalah evaluasi pada tahap analisis, yakni wawancara, observasi. Pada tahap *design* penulis mengevaluasi penyusunan rancangan hingga desain produk akhir. Pada tahap *development* validator mengevaluasi produk. Pada tahap *implementation* evaluasi dilakukan dengan cara mencari tahu respon peserta didik dan pendidik serta mengukur kelayakan buku cerita bergambar pada tema 4 keluargaku.

Media buku cerita bergambar sebagai media grafis dalam penelitian ini digunakan untuk menyajikan suatu materi dengan menyajikan secara visualisasi dalam ilustrasi gabungan kata dan gambar yang menarik. Peneliti mengemas konsep materi terkait anggota keluargaku, kegiatan keluargaku, keluarga besarku, dan kebersamaan dalam keluarga. Penyampaian materi melalui gambar dan kata-kata sederhana, hal ini

dimaksudkan agar peserta didik lebih memahami materi secara lebih konkrit dan kontekstual serta menarik perhatian peserta didik karena peneliti mengaitkan materi keluarga dengan lingkungan sesuai dengan keadaan yang terjadi di sekitar peserta didik sehingga peserta didik dapat memahami materi secara eksplisit.

SIMPULAN

Dalam Penelitian dan pengembangan kartu kata sebagai media pembelajaran dapat membantu proses pembelajaran sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Pengembangan kartu kata pada tema keluargaku di kelas I SD/MI menggunakan penelitian *Research and Development* (RnD) dengan model ADDIE meliputi 5 langkah yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Kualitas produk pada kartu kata sebagai media pembelajaran untuk pembelajaran tema 4 keluargaku. Berdasarkan hasil validasi 6 ahli yaitu 2 ahli materi mendapatkan nilai rata-rata 86,5% dengan kategori sangat layak selanjutnya 2 ahli media mendapatkan nilai rata-rata sebesar 80,25% dengan kategori sangat layak dan 2 ahli bahasa mendapat nilai rata-rata 82,5% dengan kategori sangat layak. Maka dapat disimpulkan bahwa produk kartu kata yang telah dikembangkan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Respon pendidik terhadap media pembelajaran kartu kata mendapatkan skor sebesar 88,25% dengan kategori sangat layak. Adapun respon peserta didik dari perhitungan skor akhir saat uji coba kelompok kecil di MIMA 4 Sukabumi mendapatkan skor sebesar 97% dengan kategori sangat layak, untuk uji coba kelompok besar di SD N 3 Waylaga mendapat skor sebesar 94% dengan kategori sangat layak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian ini dilakukan berdasarkan keilmuan di bidang pendidikan. Terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada semua pihak atas dukungan kepada penulis untuk menyelesaikan penelitian ini.

REFERENSI

- Anas Sudjono. (2017). *Pengantar Statistik Pendidikan e*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Andi Prastowo. (2017). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Andriani, M. W., & Firmansyah, I. (2022). *Pengembangan Buku Cerita Bergambar Dan Lembar Aktivitas Siswa Sebagai Media Pembelajaran*. 11(2), 112–120.

- Ayu Nur Shawmi, Nurhaidah, afni novita dewi. (2021). Pengembangan buku cerita bergambar berbasis lingkungan hidup pada pembelajaran tematik di kelas II SD/MI. *Auladuna*, 50–60.
- Ayundha Rosvita, I. A. (2021). Pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis kemampuan membaca pada pembelajaran tematik. *Pendidikan Rokania*, VI(1), 23–34.
- Dewi, L., Sari, K., Wardani, K. W., Kristen, U., & Wacana, S. (2021). Pengembangan buku cerita bergambar digital untuk meningkatkan karakter tanggung jawab siswa di sekolah dasar. *Basicedu*, 5(4), 1968–1977.
- Murniyetti, M., Engkizar, E., & Anwar, F. (2016). Pola Pelaksanaan Pendidikan Karakter Terhadap Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 6(2), 156–166. <https://doi.org/10.21831/jpk.v6i2.12045>
- Nugroho, I., Shalikhah, N. D., & Purnanto, A. W. (2021). The Analysis of Needs for Integrated Science Learning Tools Development for Character Education. *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal*, 9(1), 147. <https://doi.org/10.21043/elementary.v9i1.9867>
- Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, A. P. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rahmawati, S., & Dewi, N. K. (2020). Dampak media pembelajaran kisah keteladanan terhadap karakter peduli sosial dan prestasi belajar anak sekolah dasar. 17(2), 153–163.
- Ratnawati, D. (2016). Kontribusi Pendidikan Karakter Dan Lingkungan Keluarga. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 01(1), 23–32.
- Stark, E. (2019). Examining the role of motivation and learning strategies in student success in online versus face-to-face courses. *Online Learning Journal*, 23(3), 234–251. <https://doi.org/10.24059/olj.v23i3.1556>
- Sukardi. (2018). *Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Budaya Sekolah*. Yogyakarta: Kanwa Publisher.
- Susilowati, A. R., & Haenilah, E. Y. (2022). Pengembangan buku cerita bergambar berbasis masalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Basicedu*, 6(2), 3174–3185.
- The Jubilee Centre. (2017). For character education in schools. *The Jubilee Centre for Character & Values*. Retrieved from [https://www.jubileecentre.ac.uk/userfiles/jubileecentre/pdf/character-education/Framework for Character Education.pdf](https://www.jubileecentre.ac.uk/userfiles/jubileecentre/pdf/character-education/Framework%20for%20Character%20Education.pdf)
- Zhu, M., Bonk, C. J., & Berri, S. (2022). Fostering Self-Directed Learning in MOOCs: Motivation, Learning Strategies, and Instruction. *Online Learning Journal*, 26(1), 153–173. <https://doi.org/10.24059/olj.v26i1.2629>

