

PENGEMBANGAN MEDIA POHON PINTAR UNTUK MENINGKATKAN KARAKTER TANGGUNG JAWAB PADA PEMBELAJARAN PPKn SISWA KELAS III SD

Sonia Devi Nopriastuti¹, Titin Sunaryati²

Universitas Pelita Bangsa, Cikarang, Kab. Bekasi, Indonesia^{1,2}
soniadevi@mhs.pelitabangsa.ac.id¹, titin.sunaryati@pelitabangsa.ac.id²

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pohon pintar hak dan kewajiban untuk kelas III SD pada mata pelajaran PPKn dengan menguji tingkat kevalidan media pembelajaran yang dilihat dari aspek kelayakan, kepraktisan dan keefektivan. Jenis metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) melalui model ADDIE dengan teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif. Produk yang dihasilkan berupa media pohon pintar hak dan kewajiban yang dapat diterapkan pada pembelajaran PPKn Sekolah Dasar. Hasil penelitian dan pengembangan media pohon pintar memperoleh hasil persentase kevalidan media sebesar 95% dengan kriteria sangat valid, tingkat kepraktisan 95% dengan kriteria sangat praktis. Dan tingkat keefektifan hasil perhitungan N-Gain melalui angket karakter tanggung jawab diperoleh peningkatan 0,56 dengan kriteria sedang. Dengan kesimpulan bahwa media pohon pintar dinyatakan valid dan teruji secara empiris untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan karakter tanggung jawab siswa kelas III SD.

Kata Kunci: Karakter, Tanggung Jawab, Media Pembelajaran

ABSTRACT

This study aims to develop smart tree media rights and obligations for grade III elementary school in PPKn subjects by testing the level of validity of learning media seen from the aspects of feasibility, practicality and effectiveness. The type of method used is Research and Development (R&D) through the ADDIE model with quantitative and qualitative data analysis techniques. The resulting product is in the form of smart tree media, rights and obligations that can be applied to elementary school PPKn learning. The results of research and development of smart tree media obtained the results of a percentage of media validity of 95% with very valid criteria, a level of practicality of 95% with very practical criteria. And the effectiveness of the N- Gain calculation results through the responsibility character questionnaire obtained an increase of 0.56 with moderate criteria. With the conclusion that smart tree media is declared valid and empirically tested to be used as a learning medium that can improve the character of responsibility of grade III elementary school students.

Keywords: *Character, Responsibility, Learning Media*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan serangkaian mekanisme yang menjadikan seseorang dapat mengembangkan semua potensi-potensi yang dimilikinya, bentuk dari perilaku dan sikap yang menunjukkan nilai-nilai positif dilingkungan masyarakat tempat dimana seseorang tinggal. Pendidikan juga merupakan upaya seseorang untuk memenuhi segala kebutuhan dasar dan merupakan suatu usaha dengan harapan dapat menaikkan taraf hidup seseorang. Pendidikan sebaiknya dalam institusi formal diselenggarakan dengan baik dan matang dengan tujuan memberikan bekal kepada peserta didik agar tercapainya tujuan hidup seseorang dimasa mendatang,

(Larosa, 2021) mengungkapkan bahwa seorang pendidik harus menggunakan media pembelajaran untuk mengoptimalkan pengajaran yang diberikan kepada peserta didik, maka pesan serta tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Disisi lain penggunaan media pembelajaran dapat mewakili sesuatu yang tidak dapat disampaikan oleh peserta didik secara langsung. (Rohani, 2020) Oleh karena itu diperlukannya media pembelajaran yang dapat melibatkan peserta didik secara langsung, dengan adanya media ajar juga menjadikan pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru, namun memberikan kesempatan untuk para peserta didik dapat menemukan sendiri hal-hal baru ketika menggunakan media pembelajaran.

Hasil dari observasi dan wawancara dengan guru kelas III yang dilaksanakan pada tanggal 22-28 Mei 2023 di SDN Jatireja 01, peneliti mendapatkan hasil sebagai berikut 1) Kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013. 2) Minimnya media pembelajaran yang digunakan 3) Sumber belajar hanya menggunakan buku tematik saja. 4) Kurangnya karakter tanggung jawab siswa. Berdasarkan serangkaian permasalahan-permasalahan diatas maka peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yang berupa media pohon pintar, dengan adanya pengembangan media pembelajaran ini, peneliti berharap dapat meningkatkan karakter tanggung jawab peserta didik mengenai kewajiban-kewajiban yang harus dilaksanakan oleh peserta didik ketika berada disekolah. Menurut Syahrial dalam (Amirullah & Hoyi, 2020) karakter tanggung jawab dalam belajar merupakan kewajiban setiap peserta didik dalam melaksanakan tugas yang telah

diberikan secara sungguh-sungguh dan tuntas dengan usaha yang maksimal serta berani menerima segala konsekuensinya.

Diperkuat dengan penelitian terdahulu, belum terdapat media pembelajaran pohon pintar terkhusus untuk menyajikan mata pelajaran PPKn materi Hak dan Kewajiban. Dari hasil referensi penelitian terdahulu, sebuah penelitian yang dilakukan oleh Cinta Rahmalia Ulfa dkk, dengan judul “Media Pohon Pintar dalam Pembelajaran Kooperatif untuk Mestimulasikan Sikap Ilmiah Siswa” dari hasil penelitian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa Penerapan pembelajaran multimodel kooperatif dengan media pembelajaran pohon pintar dapat menstimulasi peningkatan sikap ilmiah siswa (Ulfa et al., 2019) . Kemudian Penelitian selanjutnya oleh S. Naisa yang berjudul “Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Pohon Pintar PPKN Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa” yang menghasilkan kesimpulan bahwa dalam penggunaan media pembelajaran pohon pintar PPKN dapat meningkatkan hasil belajar siswa di SMKN 1 Sampang hal ini dapat terlihat adanya peningkatan keaktifan peserta didik dan peningkatan hasil belajar ketika proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk dapat membuat suatu produk yang berupa media pembelajaran pohon pintar hak dan kewajiban dan melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pohon Pintar Untuk Meningkatkan Karakter Tanggung Jawab Pada Pembelajaran PPKn Siswa Kelas III SD”**.

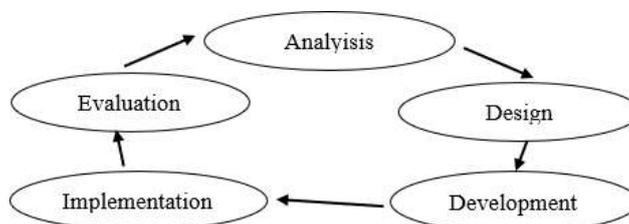
B. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya (*Research and Development*). Menurut (Sugiyono, 2019) Metode penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji efektivitas produk tersebut. Penelitian ini dimaksudkan untuk mengembangkan media pembelajaran pohon pintar di kelas III yang dapat meningkatkan karakter tanggung jawab peserta didik. Dari segi metodologi penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D). Penggunaan dari metode ini adalah untuk menciptakan produk tertentu serta metode ini dipergunakan untuk menguji keefetifan produk yang diciptakan atau dihasilkan dalam (Risal et al., 2022). Menurut (Sugiyono, 2019) Metode penelitian

dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji efektivitas produk tersebut.

Dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. mengembangkan media pembelajaran yang diperlukan adalah persiapan dan perencanaan yang matang dan akurat. Model pengembangan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah model pengembangan pembelajaran *research and development* (R&D) dari ADDIE. Adapun langkah-langkah pengembangan media pembelajaran dapat dilakukan dalam penelitian ini melalui lima tahapan yakni analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), evaluasi (*evaluation*). Teori ADDIE ini muncul pada tahun 1967 yang dikembangkan oleh Robert A. Raiser dan Michael Mondella. Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SDN Jatireja 01, Kabupaten Bekasi, Jawa Barat. Subjek penelitian pada pengembangan ini meliputi tiga validator yakni validator ahli bahasa, validator ahli materi dan validator ahli media. Produk ini dikembangkan dan diimplementasikan kepada siswa kelas III SDN Jatireja 01.

Gambar 1 Tahapan Model ADDIE



Modifikasi : (Hamzah, 2019)

Angket kebutuhan dalam pengembangan media ini dibagikan kepada guru kelas III dan peserta didik kelas III yang berjumlah 29 siswa. Kemudian, akan dianalisis menggunakan studi pengembangan yang terdiri dari 3 cara. Hasil analisis ini digunakan untuk menentukan tingkat kevalidan, kepraktisan dan keefektivan produk media pohon pintar hak dan kewajiban.

Angket validasi diberikan kepada ahli materi, ahli bahasa dan ahli media, angket yang sudah dibagikan dan diisi oleh para ahli, selanjutnya peneliti menganalisis menggunakan skala linkert 1- 5 dengan menggunakan pertanyaan positif. Persentase rata-rata validasi ahli, selanjutnya dilakukan perhitungan menggunakan ruus sebagai berikut (Riduwan, 2008;15) :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = angka persentase

f = Nilai yang diperoleh

N = Nilai maksimal

Data skor yang didiperoleh dapat diketahui tingkat kelayakan produk media pembelajaran pohon pintar hak dan kewajiban dengan kriteria sebagai berikut :

Tabel 1 Kategori Kevalidan Produk

(Riduwan, 2008:15)

Tingkat Pencapaian	kriteria
81% - 100%	Sangat Valid
61% -80%	Valid
41% -60%	Cukup Valid
21% -40%	Kurang Valid
0% -20%	Sangat Tidak Valid

Produk media pohon pintar hak dan kewajiban yang dikembangkan akan dinilai positif oleh validator apabila persentase yang ditentukan dari angket validasi dinyatakan valid.

Melalui angket yang dibagikan oleh peneliti kepada pendidik dan peserta didik dapat dilihat daya tarik dari produk media pohon pintar hak dan kewajiban yang digunakan. Saat menganalisis data dari tanggapan pendidik dan peserta didik, peneliti menggunakan *skala likert* 1-5 (Sugiyono, 2019:93). Perhitungan persentase respon peserta didik dari datang yang sudah dikumpulkan maka digunakan rumus :

$$X_i = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan :

X_i = Respon Peserta didik

Menghitung skor rata-rata penilaian angket respon peserta didik:

$$P = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

P = rata-rata respon peserta didik

$\sum x$ = Jumlah nilai respon peserta didik

n = banyak siswa

Sama dengan lembar validasi dan analisis kuisioner peserta didik, lima kategori skor yang diperoleh dapat diketahui tingkat pencapaian dan kelayakan peserta didik peserta didik dengan kriteria sebagai berikut :

Tabel 2 Kriteria Angket Respon Peserta didik

(Riduwan, 2008:15)

Kriteria	Presentasi
84% < Y ≤ 100%	Sangat Praktis
68% < Y ≤ 84%	Praktis
52% < Y ≤ 68%	Cukup Praktis
36% < Y ≤ 52%	Kurang Praktis
20% < Y ≤ 36%	Sangat Tidak Praktis

Produk media pembelajaran pohon pintar hak dan kewajiban yang dikembangkan mendapat respon yang baik dari peserta didik apabila mendapatkan persentase yang diperoleh dari angket respon peserta didik dikatakan Praktis.

Untuk mengukur keefektifan dari media pembelajaran pohon pintar hak dan kewajiban, maka peneliti menggunakan rumus tes N-Gain sebagai berikut :

$$N - Gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Tes *N-Gain* dilakukan dengan menghitung selisih antara skor *pretest* (tes yang dilakukan sebelum menggunakan media pembelajaran pohon pintar hak dan kewajiban) dan skor *posttest* (tes yang dilakukan setelah menggunakan media pembelajaran pohon pintar hak dan kewajiban). Menurut H. Diana et al(2019) dalam Muniroh(2021).

Kategori untuk memperoleh skor *N-Gain* dapat ditentukan nilai *N-Gain* atau nilai *N-Gain* sebagai persentase. Adapun pembagian kategori perolehan nilai *N-Gain* dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 3 Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain

Persentase %	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	rendah

Media pembelajaran pohon pintar hak dan kewajiban dikatakan efektif apabila hasil perhitungan memenuhi kriteria tafsiran dari N-Gain dengan persentase sedang.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Jatireja 01 dengan data informasi awal yakni dengan melakukan wawancara dan observasi kepada pendidik dan peserta didik. Pada hasil wawancara dan observasi tersebut ditemukan bahwa pada pembelajaran tidak menggunakan media pembelajaran dan hanya menggunakan media buku tema saja. Hal tersebut menjadikan peserta didik kesulitan dalam memahami materi. Sehingga mengakibatkan penurunan karakter tanggung jawab pada peserta didik.. Dalam hal ini karakter tidak dapat dikuasai oleh paksaan manusiawi menurut Doni Koesoema dalam (Fadlillah & Mualifatu Khorida, 2020). Menurut (Abidin & Ayuningsih, 2023) karakter merupakan sikap yang mendasar pada nilai-nilai penting etika dan tercermin dalam perilaku yang mengamalkan dan mengutamakan apa yang dianggap benar, adil, jujur, bertanggung jawab, berintegritas, dan menghormati diri sendiri serta orang lain. (Ulfiatul Masruroh, 2019) sikap tanggung jawab adalah kesadaran setiap individu saat melakukan sesuatu yang sudah menjadi tugasnya

Maka dari itu peneliti menetapkan solusi untuk dapat memecahkan permasalahan tersebut dengan mengembangkan media pembelajaran pohon pintar hak dan kewajiban. Dengan menggunakan media pohon pintar hak dan kewajiban diharapkan dapat terjadi adanya peningkatan karakter tanggung jawab dan lebih bersemangat untuk belajar. Untuk mengembangkan media pohon pintar hak dan kewajiban melalui beberapa tahapan sebagai berikut :

Dilakukan pengumpulan dan pemilihan bahan yang akan digunakan dalam pengembangan media pohon pintar. Media yang dipilih disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik pada jenjang SD. Hasil dan proses ini berupa materi yang berkaitan dengan pembelajaran hak dan kewajiban sebagai warga sekolah dengan media pembelajaran yang dikembangkan. Peneliti melakukan pemilihan bahan yang tidak mudah rusak dan bisa dipergunakan berulang-ulang serta peneliti menganalisis untuk memahami karakteristik siswa kelas III SD untuk pemilihan desain pohon pintar.

Peneliti memutuskan untuk membuat media pohon pintar yang terbuat dari triplek. Pemilihan bahan tersebut dengan pertimbangan tidak mudah rusak dan bisa dipergunakan

berulang-ulang. Serta pemilihan desain yang menyerupai pohon dan memiliki buah yang berbentuk apel. Disetiap buah apel tersebut terdapat tulisan tentang hak – hak dan kewajiban-kewajiban siswa disekolah.

Penyusunan kerangka media untuk mengelompokkan materi, langkah pembelajaran, evaluasi, indikator dan kompetensi dasar. Peneliti membuat media pohon pintar ini dimaksudkan agar peserta didik memahami konsep materi hak dan kewajiban peserta didik di sekolah. Maka disetiap buah apel yang terdapat pada pohon pintar tersebut bertuliskan tentang hak dan kewajiban peserta didik di sekolah. Peserta didik diminta untuk mengelompokkan tentang hak dan kewajiban mereka di Sekolah. Dengan cara tersebut diharapkan peserta didik mampu memahami dan mempraktikkannya dikehidupan sehari-hari.

Adapun produk media pohon pintar hak dan kewajiban yang dikembangkan sebagai media pembelajaran, yaitu dengan spesifikasi produk sebagai berikut : 1) Bahan yang digunakan untuk membuat media pembelajaran pohon pintar hak dan kewajiban adalah menggunakan papan triplek. 2) Bentuk desain media pembelajaran pohon pintar hak dan kewajiban adalah seperti pohon dan memiliki buah yang berbentuk apel. 3) Untuk buah apel didesain menggunakan Microsoft Word dan dicetak menggunakan bahan kertas. 3) Bentuk media pohon pintar hak dan kewajiban berupa media visual. 4) Media pembelajaran pohon pintar berukuran 50 cm x 36 cm x 3 mm serta buah apel yang berukuran 5cm x 6 cm dengan menggunakan bahan papan triplek. Untuk judul menggunakan kertas HVS 80gsm; judul menggunakan font *Algerian*, sedangkan untuk tulisan pada buah apel menggunakan font *Comic Sans MS*.

Desain tampilan pohon hak, terdapat 2 media pohon pintar yang terdiri dari pohon hak dan pohon kewajiban, dan setiap pohon memiliki beberapa buah apel yang berisikan tentang hak-hak dan kewajiban-kewajiban setiap peserta didik ketika berada disekolah. Berikut tampilan desain pohon pintar hak dan kewajiban :



Gambar 1 Tampilan Pohon Pintar Hak dan Kewajiban

Setelah mendesain media pembelajaran yang akan dikembangkan, maka tahap selanjutnya adalah pengembangan. Yakni dengan cara melakukan validasi yang dilakukan oleh para ahli yakni ahli materi, ahli media dan ahli bahasa, dengan perolehan persentase rata-rata sebagai berikut :

Tabel 1 Presentase Validator

Validator	Persentase	Kriteria
Ahli Materi	90%	Sangat Valid
Ahli Media	96%	Sangat Valid
Ahli Bahasa	88%	Sangat Valid
Rata-rata	95%	
Kriteria	Sangat Valid	

Berdasarkan rekapitulasi hasil penilaian validator diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran pohon pintar hak dan kewajiban memperoleh rata-rata 95% dengan kriteria “sangat valid”. Hal ini dapat menunjukkan bahwa media pembelajaran pohon pintar hak dan kewajiban sangat valid untuk digunakan dalam pembelajaran PPkn terkhusus materi hak dan kewajiban di Sekolah.

Setelah melakukan analisis kevalidan produk maka selanjutnya adalah tahap analisis respon pendidik dan peserta didik dengan menggunakan uji perorangan dan uji kelompok besar. Adapaun hasil dari analisis tersebut adalah sebagai berikut :

**Tabel 2 Data Persentase Respon
Guru dan Peserta Didik**

No	Kegiatan	Rata-rata Persentase	Kriteria
1	Uji Coba Perorangan	95%	Sangat Praktis
2	Uji Coba kelompok Besar	95%	Sangat Praktis
3	Respon Guru	97%	Sangat Praktis

Penilaian respon pendidik dilakukan oleh guru kelas III SDN Jatireja 01. Penilaian respon pendidik dilakukan berdasarkan 3 aspek yakni penyajian materi, penyajian media, dan bahasa. Dari hasil peilaian respon pendidik didapati hasil perolehan skor 73 dengan

persentase 97% yang mana perolehan tersebut menunjukkan bahwa respon guru terhadap media pembelajaran pohon pintar hak dan kewajiban “sangat praktis”.

Pada uji coba perongan, data penilaian peserta didik terhadap media pembelajaran pohon pintar hak dan kewajiban yang melibatkan 5 orang siswa kelas III SDN Jatireja 01 yang diambil secara acak . hasil rekapitulasi respon peserta didik menghasilkan nilai rata-rata 95,2 % yang menunjukkan bahwa respon peserta didik dalam uji peroangan terhadap media pembelajaran pohon pintar hak dan kewajibam “sangat praktis”.

Sedangkan untuk uji coba skala besar yang melibatkan 29 siswa kelas III SDN Jatireja 01 data penilaian dengan perolehan hasil rata-rata 95% . Yang mana perolehan tersebut menunjukkan bahwa respon peserta didik dalam uji coba kelompok besar “sangat baik” terhadap media pembelajaran pohon hak dan kewajiban.

Selanjutnya untuk mengetahui hasil keefektfan penggunaan media pohon pintar hak dan kewajiban adalah dengan cara menggunakan rumus N-Gain dengan perhitungan hasil *pretest* dan *posttest* yang dilakukan ssebagai berikut :

Tabel 3 Data Nilai *Pretest* dan *Posttest*

No	Insial Siswa	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	AN	70	100
2	AKR	60	80
3	BGD	30	70
4	BRA	60	100
5	CKA	40	60
6	DCF	60	70
7	DAEW	60	70
8	DR	30	70
9	EAS	30	90
10	IM	40	80
11	IAA	50	90
12	KPS	40	60
13	KSS	60	80
14	KS	60	90
15	KAB	50	70
16	MKA	50	70
17	MZA	50	80
18	NFS	60	80
19	NANF	50	80

20	NNA	60	70
21	NZR	60	80
22	NA	60	70
23	NHA	80	90
24	QARJ	50	80
25	Q	70	100
26	RPR	70	80
27	RAY	70	100
28	RS	70	80
29	TAP	50	100
Jumlah Skor		1590	2340
Rata-Rata		54	80

Dari hasil pengolahan data hasil *pretest* dan *posttest*. Pada saat *pretest* mendapatkan hasil rata-rata 54 dan rata-rata *post-test* mendapat rata-rata 80. Hal ini menunjukkan bahwa nilai *posttest* lebih tinggi daripada nilai *pretest*. data yang didapat menunjukkan signifikan terhadap penggunaan media pembelajaran pohon pintar hak dan kewajiban yang telah dikembangkan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas III SDN Jatireja 01. Langkah selanjutnya adalah melakukan uji gain score.

Nilai rata-rata hasil penilaian *pretest* dan *posttest* kemudian diolah untuk menemukan nilai N-Gain. Analisis nilai N-Gain digunakan untuk mengetahui hasil peningkatan nilai sebelum menggunakan media dan sesudah menggunakan media pada siswa kelas III SDN Jatireja 01.

$$\begin{aligned}
 < g > &= \frac{\text{skor pretest} - \text{skor posttest}}{100 - \text{Skor Pretest}} \\
 < g > &= \frac{80 - 54}{100 - 54} \\
 < g > &= \frac{26}{46} \\
 < g > &= \frac{26}{46} \\
 < g > &= 0,56
 \end{aligned}$$

Hasil Pengolahan data nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* siswa kelas III SDN Jatireja 01 dalam uji kefeektifan sebelum dan sesudah menggunakan media melalui perhitungan N-Gain menghasilkan skor 0,56. Berdasarkan kriteria N-gain hasil 0,56

menunjukkan kriteria “terjadi peningkatan sedang” pada sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran pohon pintar hak dan kewajiban pada siswa kelas III SDN Jatireja 01.

Setelah mengetahui keefektifan media pohon pintar hak dan kewajiban selanjutnya dilakukan perhitungan hasil peningkatan karakter tanggung jawab yang diperoleh dari angket observasi dan angket tanggung jawab peserta didik untuk mengetahui peningkatan karakter tanggung jawab peningkatan karakter tanggung jawab peserta didik dalam pembelajaran PPKn. Untuk mengetahui karakter tanggung jawab, peneliti menggunakan angket berupa *checklist* pada peserta didik sebanyak 29 siswa, adapun hasil dari observasi yang telah dilakukan adalah sebagai berikut :

**Tabel 5 Data Hasil Observasi dan Angke
Karakter Tanggung Jawab**

No	Inisial Nama	Skor observasi	Skor angket
1	AN	40	50
2	AKR	38	40
3	BGD	26	45
4	BRA	38	44
5	CKA	25	44
6	DCF	28	43
7	DAEW	25	40
8	DR	26	50
9	EAS	40	48
10	IM	35	47
11	IAA	40	47
12	KPS	31	43
13	KSS	36	48
14	KS	38	48
15	KAB	35	49
16	MKA	33	48
17	MZA	37	47
18	NFS	34	50
19	NANF	35	42
20	NNA	35	44
21	NZR	36	37
22	NA	28	42
23	NHA	40	46
24	QARJ	35	48
25	Q	42	44
26	RPR	37	50
27	RAY	37	43
28	RS	34	41

29	TAP	36	48
Jumlah		1000	1316
Rata-rata persentase		68%	90%

Pada saat dilakukan observasi karakter tanggung jawab sebelum menggunakan media pembelajaran pohon pintar hak dan kewajiban. Perolehan rata-rata persentase didapatkan hasil 68% yang mana pada perolehan tersebut termasuk dalam kriteria baik. Sedangkan jumlah siswa yang memenuhi kriteria sangat baik sebanyak 2 siswa, yang memenuhi kriteria baik sebanyak 21 siswa dan yang memenuhi kriteria cukup sebanyak 6 siswa.

Kemudian, Pada saat dilakukan penyebaran angket karakter tanggung jawab sesudah menggunakan media pembelajaran pohon pintar hak dan kewajiban. Perolehan rata-rata persentase didapatkan hasil 90% yang mana pada perolehan tersebut termasuk dalam kriteria sangat baik. Sedangkan jumlah siswa yang memenuhi kriteria sangat baik sebanyak 1 siswa, Dan siswa yang memenuhi kriteria sangat baik berjumlah 28 siswa.

Nilai rata-rata hasil perolehan observasi karakter tanggung jawab siswa pada pembelajaran kemudian diolah untuk menemukan nilai N-Gain. Analisis nilai N-Gain digunakan untuk mengetahui hasil peningkatan nilai sebelum menggunakan media dan sesudah menggunakan media pada siswa kelas III SDN Jatireja 01.

$$\begin{aligned} < g > &= \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{100 - \text{Skor Pretest}} \\ < g > &= \frac{90 - 68}{100 - 68} \\ < g > &= \frac{22}{32} \\ < g > &= 0,68 \end{aligned}$$

Hasil Pengolahan data nilai rata-rata hasil observasi karakter tanggung jawab sebelum menggunakan media dan angket karakter tanggung jawab siswa kelas III SDN Jatireja 01 sebelum dan sesudah menggunakan media melalui perhitungan N-Gain menghasilkan skor 0,68. Berdasarkan kriteria N-gain hasil 0,68 menunjukkan terjadinya peningkatan karakter tanggung jawab siswa dengan kriteria “sedang” saat sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran pohon pintar hak dan kewajiban pada siswa kelas III SDN Jatireja 01.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data hasil dan pembahasan pada penelitian pengembangan media pembelajaran pohon pintar hak dan kewajiban untuk meningkatkan karakter tanggung jawab siswa kelas III SDN Jatireja 01 yang dilakukan melalui model pengembangan ADDIE dengan tahapan 5 langkah-langkah prosedur, diperoleh kesimpulan sebagai berikut : 1) Proses pengembangan pada penelitian ini adalah menghasilkan produk media pembelajaran pohon pintar hak dan kewajiban yang bertujuan untuk meningkatkan karakter tanggung jawab siswa kelas III. Pada proses pengembangan pohon pintar hak dan kewajiban mempunyai 5 tahapan prosedur model pengembangan ADDIE. Media pembelajaran pohon pintar hak dan kewajiban yang dikembangkan mendapatkan perolehan persentase 88% dari validator ahli bahasa sehingga media pohon pintar ini mendapatkan kriteria “sangat valid”. Pada validator ahli materi memperoleh persentase 90% sehingga media pohon pintar termasuk dalam kriteria “sangat valid”. Sedangkan, perolehan penilaian dari validator ahli media memperoleh 96% dengan kriteria “sangat valid”. Dari hasil penilaian para validator ahli bahasa, materi dan media menunjukkan bahwa media pembelajaran pohon pintar hak dan kewajiban sangat valid untuk digunakan dalam pembelajaran PPKn. 2) Hasil penggunaan media pembelajaran pohon pintar hak dan kewajiban mendapatkan persentase 97% yang mana perolehan tersebut termasuk kedalam kriteria “sangat praktis”. Selanjutnya adalah respon peserta didik yang dilakukan dalam 2 tahap yakni uji perorangan dan uji kelompok besar.

Untuk hasil uji coba perorangan media pembelajaran pohon pintar hak dan kewajiban mendapatkan persentase 95% yang mana perolehan uji perorangan tersebut masuk kedalam kriteria “sangat praktis”. Dan untuk uji kelompok besar media yang dikembangkan mendapat nilai 95% yang mana perolehan tersebut termasuk dalam kriteria “sangat praktis”. 3) Hasil dari keefektivan media pembelajaran hak dan kewajiban yang dilakukan dengan angket karakter tanggung jawab kepada 29 siswa kelas III, memperoleh hasil dengan rata-rata persentase 90% berada pada kriteria “sangat efektif”. Dari hasil perhitungan N-Gain diperoleh 0,68 dengan kriteria sedang, yang dapat diartikan bahwa adanya peningkatan karakter tanggung jawab antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran pohon pintar hak dan kewajiban.

DAFTAR PUSTAKA

-
- Abidin, Z., & Ayuningsih, A. M. (2023). *Pendidikan karakter* (1st ed.).
- Amirullah, A., & Hoyi, R. (2020). Deskripsi Karakter Tanggung Jawab Berdasarkan Indikator Tanggung Jawab Terhadap Tata Tertib Dan Tanggung Jawab Terhadap Peraturan Di SMP Adhyaksa 1 Kota Jambi. *Integrated Science Education Journal*, 1(3), 77–81. <https://doi.org/10.37251/isej.v1i3.115>
- Fadlillah, M., & Mualifatu Khorida, L. (2020). *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini* (R. kusumaning Ratri (ed.)). Ar-Ruzz Media.
- Hamzah, A. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan Research & Development*. Literasi Nusantara.
- Larosa, S. (2021). *URGENSI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DAN KREATIVITAS GURU UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR*. 45–66. <https://ojs.sttmsl.ac.id/index.php/Jurung/article/view/40/29>
- Risal, Z., Hakim, R., & Rosid, A. A. (2022). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Dvelopment (Rnd)* (Z. B. Rachma (ed.)). CV. Literasi Nusantara.
- Rohani, R. (2020). *Media pembelajaran*.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan)* (A. Nuryanto (ed.)). Penerbit Alfabeta.
- Ulfa, C. R., Ellianawati, E., & Darsono, T. (2019). Media Pohon Pintar dalam Pembelajaran Kooperatif untuk Menstimulasi Sikap Ilmiah Siswa. *Journal Unnes Physics Education*, 8(2), 170–177. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/upej%0AMedia>
- Ulfiatul Masruroh, E. (2019). Meningkatkan Perilaku Tanggung Jawab Melalui Metode Proyek Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Aba Labbaik Among Putro III Yogyakarta. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*.