

**PENGEMBANGAN MODEL PENANAMAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
KARAKTER BERBASIS CERITA MELALUI KOMIK
BAGI SISWA SEKOLAH DASAR KELAS V**

Winda Astiarini

Mahasiswa S2 Pendidikan Dasar Pascasarjana UNJ
windaarini@gmail.com

Abstrack : The main purpose of this research develop an instructional of character building model for fifth grade elementary school's students. This research used Research and Development (R&D) method which main core is Dick and Cerey's model. Before developing proccess begin, author check out the educational journal to make sure for this development process. First journal is published by UNY and the second journal published by Ganesha Education University. Both of that journals said that the using of comics bery usedfull. It helped to support for better instructional process. And next, in this development proces was doing step by step continuely and it used expert review by content expert, instructional design expert, and media expert to get properness test and it also helped by students as the users in the one to one and small group evaluation. The result of this test is indicate that the product is proper to used. And for the next test is effectiveness test by pre test and post test. From that pre test and post test's result by t-test indicate that there is a difference result between pre test and post test which indicate this comic is effective to used.

Keyword : Character Building, comic, and elementary school's students

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah model pembelajaran pendidikan karakter bagi siswa SD kelas V. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model Dick and Carey. Sebelum proses pengembangan yang lebih jauh, pengembang melakukan studi literatur melalui jurnal yang diterbitkan oleh UNY dan Universitas Pendidikan Ganesha. Hasil kedua jurnal tersebut menyatakan bahwa penggunaan komik mampu mendukung pembelajaran yang lebih baik. Kemudian pada proses pengembangan dilakukan dengan urutan yang hirarki dan juga dilakukan *expert review* melalui ahli materi, ahli instruksional desain, dan ahli media untuk menilai uji kelayakan dibantu dengan siswa sebagai objek pengguna yakni *one to one* dan *small group evaluation*. Hasil uji tersebut menyatakan komik ini layak untuk digunakan. Dan tahapan uji selanjutnya adalah uji efektivitas melalui pretest dan posttest. Hasil pretest dan post test yang ada, dihitung melalui uji-t dengan hasil akhir terdapat perbedaan antara pre test dan post test yang mengindikasikan bahwa komik ini efektif digunakan.

Kata kunci: Pendidikan Karakter, komik, siswa SD.

Pendidikan suatu bangsa sangat berkaitan erat dengan pembentukan karakter di dalamnya. Setiap bangsa mengidamkan generasi penerusnya memiliki karakter yang kuat dengan membekali pendidikan yang memadai. Pembangunan karakter dewasa ini menjadi suatu sasaran yang utama oleh dunia pendidikan. Pembangunan dan pendidikan karakter menjadi suatu keharusan karena pendidikan tidak hanya menjadikan peserta didik menjadi cerdas juga mempunyai budi pekerti dan sopan santun, sehingga keberadaannya sebagai anggota masyarakat menjadi bermakna baik bagi dirinya sendiri maupun masyarakat pada umumnya.

Soekarno dalam Samani dan Hariyanto (2011 : 1-2) telah menegaskan bahwa “Bangsa ini harus dibangun dengan pembangunan karakter (*character building*) karena *character building* inilah yang akan membuat Indonesia menjadi bangsa yang besar, maju dan jaya, serta bermartabat. Kalau *character building* ini tidak dilakukan maka bangsa Indonesia akan menjadi bangsa kuli.”

Pernyataan presiden pertama RI tersebut mengindikasikan bahwa pendidikan karakter akan membawa individu untuk terstimulasi cara kerja otaknya yang cerdas. Dalam pandangan yang serupa, Menteri

Pendidikan dan Kebudayaan periode 2009-2014, M. Nuh, memberikan suatu gambaran bahwa pendidikan karakter juga memiliki pengertian proses olah hati akan menghasilkan karakter jujur, ikhlas, religius, dan adil, proses olah pikir menghasilkan karakter bernalar, cerdas, kreatif dan terbuka, proses olah raga menghasilkan karakter gigih, kerja keras, disiplin, bersih dan bertanggung jawab, dan proses olah rasa dan karsa menghasilkan karakter peduli, demokratis, gotong-royong dan suka membantu.

Pendidikan karakter memang bukan suatu yang mudah terlebih dengan heterogenya kondisi masyarakat Indonesia. Namun semua itu dapat berawal dari lingkungan kecil terlebih dahulu. Sekolah misalnya, menjadi agen pendidikan utama yang dicanangkan oleh pemerintah sendiri untuk menerapkan pendidikan karakter di dalam segala aspek. Penanaman karakter yang dioptimalkan melalui proses pembelajaran di kelas dapat diintegrasikan dengan berbagai materi dalam bidang studi.

Dalam praktiknya penanaman pendidikan karakter di sekolah bukan hanya sembarang memberikan nilai. Inilah yang dinamakan sekolah sebagai wadah tepat guna dalam mendidik siswanya sesuai

dengan kebutuhannya, termasuk aspek pendidikan karakter. Hidayatullah (2010 : 32) merangkum bahwa pendidikan karakter dapat diklasifikasikan dalam tahapan ; adab pada usia 5-6 tahun ; tanggung jawab diri untuk usia 7-8 tahun ; *caring*-peduli pada usia 9-10 tahun ; kemandirian pada usia 11-12 tahun dan bermasyarakat 13 tahun dan seterusnya.

Dalam sisi lain Hasan et. al (2010 ; 9-10) merangkum 18 nilai karakter yang dijabarkan secara apik dalam bentuk Nilai dan Deskripsi Nilai Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa, yaitu religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar

membaca, peduli lingkungan, peduli sosial dan tanggung jawab.

Dari kesekian banyak nilai karakter yang telah disebutkan sebelumnya, penulis mencoba mengerucutkan beberapa nilai karakter yang sesuai dengan pembelajaran. Beberapa karakter yang dikembangkan tersebut diantaranya, religius, kejujuran, disiplin, dan tanggung jawab. Dipilihnya kelima nilai tersebut sesuai pula dengan perkembangan karakter yang telah dipaparkan oleh Hidayatullah sebelumnya serta kompetensi inti dan kompetensi dasar pada Kurikulum 2013 serta sangat fleksibel pula jika akan di kembangkan pada cakupan Kurikulum Tingkat Standar Pendidikan tahun (KTSP) 2006. Masing-masing nilai tersebut memiliki kriteria sebagai berikut:

Tabel 1 Nilai Dan Deskripsi Nilai Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa

No	Nilai	Deskripsi
1	Religius	Sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain.
2	Jujur	Perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan.
3	Disiplin	Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.
4.	Tanggung-jawab	Sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa.

Dewasa ini proses pendidikan sangat banyak terbantu dengan adanya media, termasuk penanaman pendidikan karakter. Media berperan penting dalam sebuah proses pembelajaran. Media mampu membantu guru sebagai perantara materi kepada siswa. Media akan memperkaya proses pembelajaran yang pada awalnya hanya bertadiskan lisan dan tulisan saja. Selain itu media juga memudahkan siswa dalam menemukan sumber belajar yang tidak hanya berupa buku teks semata.

Media pembelajaran yang sesuai dengan asas pendidikan karakter dan karakteristik siswa sekolah dasar adalah nafas baru dalam proses penanaman pendidikan karakter. Dengan media siswa tak terasa sedang belajar sambil bermain. Wujud media ini dapat berupa media sederhana berupa kumpulan-kumpulan karakter kartun yang terangkum dalam satu buku komik.

Komik dirasa dapat menjadi media yang menyenangkan bagi siswa sekolah dasar. Hal ini disebabkan karakter siswa sekolah dasar yang gemar dengan bentuk-bentuk kartun, warna-warni dan bentuk yang unik. Komik juga mampu menerjemahkan suatu pesan ke dalam sebuah cerita yang dapat dilihat secara visual. Seperti yang dijelaskan oleh Scott McCloud (2001 : 9) bahwa komik adalah gambar-gambar atau simbol-simbol yang

saling berdekatan, dalam urutan tertentu untuk menyampaikan informasi atau mendapatkan respon estetis dari pembaca.

METODE

Media komik akan dikembangkan sebagai media penanaman pembelajaran pendidikan karakter berbasis cerita pada siswa kelas V SD dengan menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan, yang dalam Bahasa Inggris disebut *Research and Development (R&D)*. Dalam mengembangkan produk peneliti membutuhkan model dalam pengembangan instruksional untuk mempermudah proses menghasilkan produk. Adapun dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model penelitian tindakan yang dikembangkan oleh Dick, Carey and Carey. Model ini membagi proses menjadi 10 (sepuluh) tahapan.

Bila dijabarkan lebih luas langkah-langkah model ini adalah sebagai berikut :

- a. *Identify instructional goal (s) atau* Identifikasi tujuan pembelajaran atau pembuatan produk. Adapun tujuannya adalah Setelah mengikuti pembelajaran cerita dongeng dalam bidang studi Bahasa Indonesia siswa SD kelas V akan dapat menyimpulkan hikmah dari cerita pada media komik mengenai pendidikan karakter serta dapat

- mempraktikkannya dalam kehidupan sehari-hari.
- b. *Conduct instructional analysis* atau melakukan analisis instruksional, yaitu mengerucutkan nilai karakter yang dikembangkan. Adapun nilai karakter tersebut meliputi religius, jujur, disiplin, cinta tanah air dan tanggung jawab.
- c. *Analyze learners and contexts* atau perilaku awal dan karakteristik siswa, yakni berupa pengamatan terhadap siswa mengenai latar belakang kehidupan dan kebiasaan belajar di sekolah.
- d. *Write performance objectives* atau merumuskan tujuan instruksional khusus yakni berdasarkan rumusan ABCD; *Audience, Behaviour Conditions, Degree*. Tujuan Khusus dari pengembangan ini adalah
- 1) Siswa Sekolah Dasar Kelas V dapat menyimpulkan (C2) cerita “Si Encang Sahabat Kita” pada bagian nilai religius dengan benar.
 - 2) Siswa sekolah dasar kelas V dapat menghubungkan (C3) keteladanan dari bagian cerita “Si Encang Sahabat Kita” dengan sikap kejujuran dengan baik.
 - 3) Siswa Sekolah Dasar Kelas V dapat menyimpulkan (C2) hikmah dari bagian nilai disiplin cerita “Si Encang Sahabat Kita” dengan benar.
 - 4) Siswa sekolah dasar dapat menghubungkan (C3) keteladanan dari bagian cerita “Si Encang Sahabat Kita” dengan sikap tanggung jawab dengan baik.
- e. *Develop assesment instrument* atau menyusun alat penilaian hasil belajar, yang dapat berupa tes maupun non tes. Pada tahap ini peneliti melakukan tes berupa soal uraian singkat mengenai pemahaman pendidikan karakter terhadap nilai yang terkait.
- f. *Develop instuctional strategy* atau mengembangkan strategi instruksional yang berkenaan dengan berbagai pendekatan dalam mengelola isi dan proses instruksional. Dalam pengembangan ini peneliti memberikan media yang telah dirancang pada siswa dalam pembelajaran pendidikan karakter secara bergantian per nilai karakternya. Dengan demikian diharapkan peneliti dapat mengamati dengan seksama nilai karakter yang ditujukan pada siswa.

- g. *Develop and Select Instructional Materials* atau mengembangkan dan memilih bahan instruksional, yakni berupa memilih dan memadukan cerita sehari-hari dengan nilai karakter religius, jujur, disiplin, dan tanggung jawab yang di kemas dalam komik edukatif berjudul “Si Encang Sahabat Kita”.
- h. *Design and conduct formative evaluation of instruction* atau merancang dan melaksanakan evaluasi formatif. Evaluasi ini dilakukan oleh evaluator internal yang terdiri dari : *expert review* oleh beberapa ahli, yakni ahli materi pendidikan karakter, ahli desain instruksional dan ahli media, *one to one evaluation* dengan 3 orang siswa, *small group evaluation* dengan 8-20 siswa dan *field trial* dengan lebih dari 20 siswa.
- i. *Revise instruction* atau revisi pembelajaran dilakukan sesuai dengan temuan penelitian evaluasi pada tahap delapan (revisi dan masukkan terdapat dalam instrumen).
- j. *Design and conduct summative evaluation* atau melakukan evaluasi sumatif oleh evaluator eksternal yang dilakukan dengan melibatkan tim dan

narasumber yang tidak terlibat dalam proses pengembangan.

HASIL

Hasil tahapan pengembangan model pembelajaran pendidikan karakter berbasis cerita melalui media komik terdiri dari :

- a. Pra produksi

Sebelum melakukan tahap produksi yang lebih jauh, pengembang terlebih dahulu menganalisis kebutuhan yang didapatkan dari wawancara dan observasi. Dari hasil wawancara dan observasi tersebut disimpulkan bahwasannya komik adalah salah satu alternatif yang disukai oleh anak-anak dan memiliki potensi yang sangat besar guna menyisipkan nilai pendidikan karakter di dalamnya. Kemudian pengembang mulai bekerja sama dengan komikus yang berasal dari jurusan Seni Rupa FBS UNJ guna membantu tahap produksi sebagai ilustrator.

- b. Produksi

Model Pendidikan Karakter melalui Komik ini menggunakan dua langkah utama, yakni pembuatan dengan langkah manual dan digital. Adapun langkah manual yang dimaksud adalah membuat naskah dan story board. Sedangkan dalam langkah digital yakni membuat desain tampilan dalam program Photoshop mulai

dari meneruskan story board yang ada hingga proses pewarnaan dan pencetakan.

1. Langkah-langkah Produksi

a) Pembuatan Karakter

Dalam tahap penentuan karakter tokoh cerita dalam komik ini dilakukan beberapa hal yang terkait dengan kebutuhan yakni melalui wawancara, observasi ke lapangan, diskusi dengan siswa serta guru dan menanggapi usulan dari beberapa teman sejawat. Dari informasi yang dikumpulkan pengembang, maka dipilihlah tokoh Betawi sebagai bentuk rasa cinta terhadap budaya sekitar. Adapun tokoh tersebut yakni : Encang sebagai tokoh utama, serta sahabat Enchang yang berusia 10-11 tahun diantaranya Fauzan, Kadul dan Kadut.

b) Penyusunan Naskah dan *Story Board*

Naskah dan *storyboard* adalah langkah paling penting dalam pengembangan ini. penyusunan naskah ini memerlukan waktu yang cukup lama, hal ini disebabkan revisi yang sering terjadi berdasarkan kejadian yang ada di sekitar.

c) Pembuatan *Setting* atau Latar Belakang

Latar belakang atau setting merupakan lokasi di mana tokoh-tokoh dalam komik itu berada. Termasuk pemandangan perspektif yang disesuaikan. Hal yang harus

diperhatikan dalam pembuatan latar belakang adalah arah cahaya dan suasana alam (pagi, malam, cerah dan sebagainya).

d) *Scanning* dan *Editing* ke dalam bentuk digital

Dalam tahapan ini pengembang yang masih dibantu oleh komikus, melakukan scanning terhadap gambar yang dibuat secara manual ke dalam bentuk JPEG dan diedit melalui *Adobe Photoshop CS3*. Pengembang melakukan *scanning* pada setiap gambar untuk di edit.

e) Pewarnaan Digital

Pewarnaan ini merupakan bagian yang tak kalah penting, tujuannya agar komik menjadi menarik dan memberikan ciri khas dan memberikan perbedaan antar tokoh. Tahap ini juga dilakukan untuk pewarnaan terhadap latar belakang yang telah diedit. Pewarnaan digital ini masih menggunakan *Adobe PhotoShop CS3*.

c. Pasca Produksi

Pada tahapan ini dilakukan penyempurnaan berupa pembuatan cover serta pencetakan komik pada percetakan digital.

Adapun tahap selanjutnya adalah uji kelayakan dan efektivitas. Uji kelayakan dilakukan melalui *expert review, one to one*

evaluation dan *small group evaluation*. *Expert review* yang melibatkan terdiri dari ahli materi, ahli desain instruksional dan ahli media. Ketiga ahli tersebut memiliki pandangan 90%, 79% dan 89% kriteria baik untuk penilaian terhadap komik. Sedangkan pada one to one evaluation, dari tiga siswa dengan latar belakang kemampuan kognitif yang berbeda hanya dua siswa yang mencoret bagian yang menurut ia tidak mengerti. Sedangkan pada *small group evaluation*, dari 8 siswa yang terlibat dengan latar belakang kognitif yang berbeda, sebagai objek pengguna menyimpulkan 80% komik ini dikatakan baik. dan berikut ini merupakan grafik prosentase dari hasil uji kelayakan.

Dalam uji efektifitas, pengembang melakukan uji coba terhadap 25 siswa dengan mengadakan pretest dan post test mengenai pemahaman dasar konsep pendidikan karakter. Berikut adalah langkah-langkah untuk mengetahui t_{hitung}

1. Menghitung nilai rata-rata dari gain (d)

$$M_d = \frac{\sum d}{n} \quad M_d = \frac{37}{25} \quad M_d = 1,48$$

2. Menentukan t_{hitung}

$$t = \frac{M_d}{\sqrt{\frac{\sum x_d^2}{n(n-1)}}}$$

$$t = \frac{1,48}{\sqrt{16,24}}$$

$$t = \frac{1,48}{\sqrt{0,027}}$$

$$t = 2,23$$

3. Kriteria pengujian hipotesis

Tolak H_0 , jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan terima H_0 , jika $t_{hitung} < t_{tabel}$.

$$t_{tabel} : \alpha = 0.05 \text{ dan } db = n-1 = 25-1 = 24$$

$$t_{tabel} = 2,06$$

karena $2,23 > 2,06$ atau $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak yang artinya pada tingkat kepercayaan 95% terdapat perbedaan antara sebelum dan sesudah diberikan komik.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa komik ini efektif digunakan sebagai model pembelajaran pendidikan karakter bagi siswa kelas V.

PEMBAHASAN

Pengembangan komik ini bukanlah sekedar membuat komik biasa tanpa adanya landasan yang kuat. Pengembang melakukan studi literatur dan menemukan beberapa fakta yang menguatkan bahwasannya komik dapat dijadikan media pembelajaran alternatif di sekolah. Salah satu temuan pengembang adalah jurnal yang dikeluarkan oleh FMIPA Universitas Negeri Yogyakarta oleh Retno Puspitorini, A.K. Prodjosantoso, Bambang Subali, dan Juma, dengan judul

“Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif dan Afektif”. Pada jurnal tersebut disimpulkan bahwasannya media komik mampu meningkatkan motivasi, hasil belajar kognitif, dan hasil belajar afektif.

Selain itu pengembang juga menemukan fakta lain pada e-jurnal yang dikeluarkan oleh PPs Universitas Pendidikan Ganesha. Jurnal yang dibuat oleh I Putu Wina Yasa Pramadi, I Wayan Suastra, dan I Made Candiasa dengan judul “Pengaruh Penggunaan Komik Berorientasi Kearifan Lokal Bali terhadap Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep Fisika” memiliki kesimpulan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran yang menggunakan komik berorientasi kearifan lokal Bali lebih cocok diterapkan dibandingkan dengan pembelajaran tanpa menggunakan komik berorientasi kearifan local Bali dalam pencapaian motivasi belajar dan pemahaman konsep.

Dua penelitian dalam jurnal tersebut sangat sejalan dengan Marcel Bonef (1998:67) bahwasannya saat ini komik telah dijadikan sarana edutainment yang dirancang khusus untuk membelajarkan baik aspek kognitif maupun dengan cerita menarik dan ilustrasi yang mendukung

tanpa menghilangkan unsur-unsur sebuah komik.

Dengan demikian pengembang semakin mantap untuk melakukan pengembangan komik sebagai media alternatif dalam pembelajaran pendidikan karakter bagi siswa SD kelas V.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengembangan dengan serangkaian evaluasi dan revisi dari hasil ujicoba baik melalui *expert review*, *one to one evaluation*, *small group evaluation* komik ini dapat dikatakan layak guna dengan rata-rata kriteria baik. Sedangkan dalam segi efektivitas melalui *field test*, komik ini dapat dikatakan efektif dengan perhitungan uji-t pada hasil pretest dan post test.

DAFTAR RUJUKAN

- Borg, Walter R & Meredith D Gall, *Educational Research Fourth Edition*, (New York : Longman, 2007)
- Hasan Said Hamid, et al, *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*, Jakarta : Kemdiknas Balitbang, 2010
- Hidayatullah, M. Furqon, *Membangun Peradaban Bangsa*. Surakarta : Yuma Pustaka 2010

Pengembangan Model Penanaman Pembelajaran
endidikan Karakter Berbasis Cerita Melalui Komik
Winda Astiarini

- McCloud, Scout, *Understanding Comic*, Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia, 2001
- Samani, Muchlas dan Hariyanto. *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*, Bandung : PT.Remaja Rosdakarya, 2011
- Puspitorini, Retno , A.K. Prodjosantoso, Bambang Subali, dan Juma, *Jurnal* : “Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif dan Afektif”. Yogyakarta : UNY. 2012
- Bonef, Marcel, *Komik Indonesia*. Jakarta : Gramedia, 1998 dalam http://books.google.co.id/books?id=IJ7NbNW0HEC&pg=PT47&num=10&source=gbs_selected_page&cad=2#v=onepage&q&f=false pada 26 Februari 2015
- Nuh, Muhammad, *Sambutan Menteri Pendidikan Nasional pada Peringatan Hari Pendidikan Nasional Mei 2010*, h.3, di unduh dari : <http://www.kemdiknas.go.id/list-announcement/sambutanmenteripe-ndidikan-nasional-pada-eringatan-hari-guru-asional-2010.aspx> pada 12 Januari 2014
- Pramadi, I Putu Wina Yasa, I Wayan Suastra, dan I Made Candiasa, *e-Jurnal PPs Universitas Pendidikan Ganesha Prodi Pendidikan IPA Vol 3 tahun 2013: “Pengaruh Penggunaan Komik Berorientasi Kearifan Lokal Bali terhadap Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep Fisika”*. Surabaya : Universtas Pendidikan Ganesha. 2013. dalam https://www.google.co.id/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=3&cad=rja&uact=8&ved=0CDAQFjAC&url=http%3A%2F%2Fpasca.undiksha.ac.id%2Fjournal%2Findex.php%2Fjurnal_ipa%2Farticle%2FviewFile%2F565%2F357&ei=366dVebcOMf_ugTY8LzIDA&usg=AFQjCNGtK4cSOWAiRhZdI9PTxKmY6TQIHw&bvm=bv.96952980,d.c2E di unduh pada 25 Januari 2015