

Desain Komik Digital Berbasis Nilai Karakter Sebagai Media Pembelajaran Teks Eksplanasi Siswa Sekolah Dasar

Mudopar^{1*}, Ira Rahayu², Tri Marwati³

^{1,2,3}Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia; Universitas Swadaya Gunung Jati, Cirebon, Indonesia

Email Korespondensi: [*mudopar171@gmail.com](mailto:mudopar171@gmail.com)

Abstrak. Penelitian ini bertujuan mendesain media pembelajaran komik digital bermuatan nilai karakter sebagai media pembelajaran teks eksplanasi. Desain media komik digital ini disusun berdasarkan hasil analisis kebutuhan dari beberapa sumber yang membuktikan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran, khususnya pembelajaran teks eskplanasi masih sangat minim. Jenis penelitian yang digunakan yakni penelitian pengembangan dengan tujuan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji produk tersebut. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara dan angket. Observasi dan wawancara dilakukan untuk menganalisis kebutuhan awal, sedangkan angket digunakan untuk menilai kelayakan media komik digital bermuatan nilai karakter yang telah didesain. Berdasarkan hasil validasi dari beberapa ahli disimpulkan bahwa komik digital bermuatan nilai karakter yang dikembangkan dapat dijadikan sebagai media pendukung dalam pembelajaran teks eskplanasi bagi siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Komik Digital, Nilai Karakter, Media, Teks Eksplanasi

***Abstract.** This study aims to design a digital comic learning media containing character values as a medium for explanatory text learning. This digital comic media design was compiled based on the results of needs analysis from several sources which proved that the use of media in the learning process, especially the learning of explanatory texts was still very inadequate. The type of research used is development research with the aim of producing certain products and testing these products. Data collection techniques using observation techniques, interviews and questionnaires. Observations and interviews were conducted to analyze initial needs, while questionnaires were used to assess the feasibility of digital comic media containing character values. Based on the validation results from several experts, it was concluded that digital comics containing character values that were developed could be used as supporting media in learning explanation texts for elementary school students.*

***Keywords:** Digital Comic, Character Values, Media, Explanation Texts*

Pendahuluan

Media merupakan unsur penting yang harus dipersiapkan oleh guru dalam merancang pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran memiliki pengaruh penting pada keberhasilan belajar siswa, terutama untuk mencapai tiga aspek penilaian yang mencakup sikap, pengetahuan dan keterampilan. Penggunaan media juga dapat meningkatkan respons positif pada diri siswa sehingga dapat meningkatkan keingintahuan siswa untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini sesuai dengan pernyataan Nurrita (2018) yang menyatakan bahwa ada dua manfaat yang diperoleh guru dan siswa yakni, pertama media bermanfaat sebagai pedoman untuk mencapai tujuan

pembelajaran, kedua melalui penggunaan media dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga mereka mampu berpikir dan menganalisis materi pembelajaran dengan baik.

Berdasarkan hal tersebut, maka guru harus mampu menyusun, mengembangkan dan mengimplementasikan media pembelajaran sebagai pendukung untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Pentingnya penggunaan media dalam dunia pendidikan menarik minat penulis untuk melakukan penelitian terkait media pembelajaran. Penelitian ini diawali dengan melakukan analisis kebutuhan di beberapa sekolah. Analisis ini dilakukan melalui proses wawancara dan penyebaran angket kepada guru dan siswa. Berdasarkan hasil pengumpulan data awal diperoleh bahwa penggunaan media pembelajaran masih sangat minim dilakukan oleh guru. Penyampaian materi bersumber dari buku teks yang disediakan oleh sekolah tanpa adanya pengembangan maupun media pendukung pembelajaran.

Hal tersebut harusnya tidak lagi terjadi pada kondisi sekarang, karena berbagai jenis teknologi media bisa diterapkan pada saat proses pembelajaran, seperti film, komik, buku dongeng, DVD kaset, audio dan lain-lain. Shalikhah, dkk (2017) menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan merupakan satu terobosan yang luar biasa. Melalui dukungan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi ini diharapkan mampu menjadi inovasi dalam pembelajaran di era digital.

Berdasarkan hal tersebut, maka pada penelitian ini penulis mendesain komik digital yang dijadikan sebagai media pembelajaran teks eksplanasi. Pengembangan media komik tersebut berlandaskan pada asumsi bahwa tingginya nilai kesuksesan terhadap penggunaan komik menandakan bahwa komik banyak digemari masyarakat, mulai remaja, orang dewasa dan anak-anak. Hal itulah yang menjadi inspirasi peneliti untuk membuat komik digital sebagai media pembelajaran. Menurut Dittmar (2012) komik digital merupakan komik yang berbeda dengan komik pada umumnya yaitu komik digital dapat mengandung gambar, audio trek yang dapat dinarasikan dalam multimedia. Pernyataan yang diungkapkan oleh Dittmar memiliki arti bahwa komik digital merupakan komik yang bersifat interaktif dengan cerita fiksi yang diproduksi secara digital. Komik ini dikemas dan disajikan melalui alat elektronik media visual yang didalamnya terdapat animasi-animasi visual yang menarik untuk disajikan, penyimpanan komik ini dapat disimpan secara digital sehingga komik dapat bertahan dengan jangka waktu yang panjang. Desain komik yang penulis kembangkan dikemas dalam bentuk

media komik digital, karena sebagaimana kita ketahui kecanggihan teknologi di masa kini semakin meningkat. Tidak hanya penggunaan teknologi saja media yang penulis kembangkan juga berorientasi pada nilai-nilai karakter.

Metode

Jenis penelitian yang penulis gunakan adalah penelitian pengembangan atau R&D. Sugiyono (2012) menjelaskan bahwa penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk, kemudian menguji keefektifan produk tersebut. Berdasarkan definisi yang telah dikemukakan dapat dipahami bahwa metode penelitian pengembangan *Research and Development (R&D)* merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan produk-produk baru maupun produk yang telah ada. Produk-produk tersebut digunakan dalam pendidikan untuk mengefektifkan kegiatan pembelajaran.

Produk pengembangan yang dihasilkan pada penelitian ini yaitu komik digital yang penulis jadikan sebagai media pembelajaran teks eksplanasi pada siswa kelas VI Sekolah Dasar. Adapun prosedur penelitian pengembangan yang digunakan oleh penulis yakni penelitian pengembangan yang diungkapkan oleh Sukmadinata (2007) yang hanya melalui tiga siklus utama yakni tahap studi pendahuluan, tahap desain dan pengembangan produk, tahap pengujian produk.

Hasil dan Pembahasan

Desain Media Komik Digital

Desain media komik digital yang penulis susun terdiri dari delapan bagian yaitu, cover, pembuka dan bagian isi. Ketiga bagian tersebut penulis kembangkan berdasarkan karakteristik penyusunan komik yang diungkapkan oleh Anto (2010) yang menyatakan bahwa terdapat delapan unsur yang harus diperhatikan oleh penyusun komik. Delapan unsur tersebut mencakup ilustrasi, cerita atau skenario, gaya busana sang, layout, sudut pandang, psikologi dan sulap. Berikut penulis uraikan bagian-bagian pada komik digital yang telah disusun.

Pertama, bagian sampul. berisi judul komik, yaitu "Globalisasi". Pemilihan judul komik ini disesuaikan dengan tema pada buku tematik sekolah dasar. Penentuan judul tersebut bertujuan agar memudahkan pembaca untuk mengetahui materi yang ada dalam komik. Pada bagian bawah cover terdapat nama kelas VI agar pembaca mengetahui bahwa komik digital ini digunakan pada siswa kelas VI. Sedangkan untuk bagian cover belakang berisi poin-poin informasi yang disampaikan dalam komik, seperti tema dan isi cerita komik.

Hal ini bertujuan untuk menarik minat pembaca. Adapun ilustrasi gambar yang penulis cantumkan yakni gambar bola dunia dengan tiga anak laki-laki yang memiliki bentuk fisik berbeda dari berbagai suku. Gambar bola dunia tersebut mewakili atau membentuk alur cerita tentang fenomena globalisasi yang sedang terjadi. Layout pada sampul pun padu dengan konsep isi cerita.

Kedua, bagian pembuka berisi narasi pengantar komik. Bagian ini muncul setelah sampul atau sebelum isi cerita. Pembuka atau pengantar berisi teks eksplanasi yang berjudul "Globalisasi dan Cinta Tanah Air". Teks eksplanasi merupakan teks penjelasan terkait dengan fenomena-fenomena yang ada di lingkungan sekitar. Teks eksplanasi ini menjelaskan mengenai fenomena lingkungan sosial di Indonesia. Di dalam teks eksplanasi tersebut menguraikan pengaruh besar yang dibawa oleh globalisasi ke dalam lingkungan kita, termasuk dalam pengaruh dampak positif dan negatifnya yang dapat mempengaruhi kehidupan sehari-hari seperti halnya dalam aspek teknologi dan komunikasi, aspek ekonomi, aspek kehidupan, aspek pemerintahan, aspek kebudayaan dan sebagainya.

Ketiga, isi komik berupa alur cerita atau dialog- dialog antar tokoh yang berkaitan dengan teks eksplanasi yakni dengan tema globalisasi. Ilustrasi dan dialog yang disajikan dalam komik digital ini bermuatan nilai-nilai karakter. Salah satu contohnya yaitu sikap cinta tanah air diterapkan dengan cara melestarikan budayanya sendiri, sikap religius disajikan dengan cara mengucapkan salam ketika memasuki rumah dan berdoa sebelum makan. Terdapat tiga tokoh, yaitu Ibu, Anna, dan Adit. karakter Ibu berperan sebagai pembimbing yang mengenalkan nilai-nilai karakter untuk diterapkan dalam kehidupan, melalui pesan-pesan positif yang disampaikan. Anna berperan sebagai seorang Kakak perempuan yang sudah menginjak usia remaja dan sudah mengenal perubahan sosial yang diakibatkan oleh adanya pengaruh dari globalisasi. Sedangkan tokoh Adit yaitu seorang adik laki-laki yang masih berusia dini dan belum begitu paham akan pengaruh yang diakibatkan oleh globalisasi dan makna dari cinta tanah air. Alur cerita yang disajikan yaitu alur cerita maju pengilustrasian dan penataan *layout* dibuat semenarik mungkin agar cerita dalam komik terasa hidup. Berikut penulis sajikan beberapa cuplikan pada bagian-bagian dialog dalam komik.



Gambar 1. Cuplikan Dialog Komik

Nilai Karakter pada Desain Komik

Media komik yang dibuat mengandung nilai-nilai karakter, adapun nilai-nilai karakter yang terdapat pada komik yaitu nilai religious dan cinta tanah air, nilai-nilai karakter tersebut dimunculkan dalam dialog atau cerita komik yang terdapat pada halaman ke-empat ke-lima, ke-enam, dan ke-tujuh. Hal ini ditampilkan dalam ilustrasi seperti mengucapkan salam ketika masuk ke rumah "Assalamualaikum" dan menjawab salam "walaikumsalam", komik ini pula menceritakan hidup rukun sesama keluarga dan saudara yang ditampilkan dalam ilustrasi pada saat ibu mengajak anak-anaknya untuk makan bersama dan berbincang bersama, kemudian nilai religious pula ditunjukkan pada sikap Adit yang memimpin doa sebelum makan merupakan salah satu perilaku yang patuh terhadap ajaran agama yang diyakininya.

Pada halaman ke-delapan, ke-sembilan, ke-sepuluh, dan ke-sebelas berisi nilai karakter cinta tanah air yang ditampilkan melalui sikap adit yang sedang menyanyikan salah satu lagu nasional serta pakaian yang dikenakan oleh Adit dan Anna. Adapun nilai karakter cinta tanah air tersebut ditunjukkan pula dalam nasihat yang disampaikan oleh ibu kepada anak-anaknya.

Nilai-nilai karakter yang dimunculkan dalam setiap halaman pada komik tersebut merupakan salah satu solusi untuk mengenalkan nilai-nilai karakter kepada siswa, dengan harapan setelah membaca isi komik tersebut siswa dapat mengetahui bahwa banyaknya nilai-nilai karakter yang dapat diaplikasi dalam kehidupan sehari-hari sebagai salah satu upaya pembangunan karakter di masa depan.

Hasil Validasi Desain Komik Digital

Komik digital yang telah penulis kembangkan kemudian diserahkan oleh pakar sebagai penimbang ahli. Adapun pakar yang penulis libatkan dalam penelitian ini yakni dosen bahasa dan sastra Indonesia dan pengguna media yakni guru sekolah dasar. Adapun hasil validasi membuktikan bahwa desain komik digital bermuatan nilai karakter dalam pembelajaran teks eksplanasi dapat diimplemntasikan sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas VI sekolah dasar, karena pada aspek penyajian komik sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Saran perbaikan yang penulis peroleh dari para validator adalah sebagai berikut.

Validator pertama memberi saran untuk menambahkan adegan dalam komik karena ada sebagian cerita yang hilang dan bahasa dalam dialog lebih disederhanakan serta lebih memunculkan nilai-nilai karakter dalam komik. Validator kedua, memberikan saran pada bagian sampul. Sampul harus lebih disederhanakan penampilannya, gunakan warna-warna yang tidak mencolok sehingga komik akan terlihat elegan. Kesesuaian cerita komik dengan materi teks eksplanasi juga masih harus diperjelas mengenai peristiwa yang terkait serta dialognya harus lebih mengarah pada nilai karakter. Adapun validator ketiga memberikan saran bahwa nilai-nilai karakter dalam komik kurang dimunculkan dan penggunaan bahasa pun lebih disederhanakan kembali.

Dari hasil validasi yang telah dilakukan oleh para validator, dapat disimpulkan bahwa Desain Komik Digital Bermuatan Nilai Karakter Dalam Pembelajaran Teks Eksplanasi dapat diujicobakan sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas VI sekolah dasar pada materi teks eskplanasi.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian desain komik digital bermuatan nilai karakter untuk pembelajaran teks eksplanasi pada siswa kelas VI sekolah dasar dapat disimpulkan bahwa *pertama*, desain komik digital bermuatan nilai karakter dapat digunakan sebagai media pembelajaran materi teks eksplanasi pada siswa kelas VI sekolah dasar. Desain komik digital ini memiliki tiga bagian, bagian pertama yaitu sampul depan yang ber-isi judul "Globalisasi", ilustrasi bola dunia mewakili isi materi yang ada dalam komik, dibagian bawah cover terdapat nama penulis dan informasi kelas yang akan menggunakan komik tersebut yaitu "Kelas VI", sedangkan untuk sampul bagian belakang, yaitu terdapat uraian dan poin-poin penting yang ada dalam komik sebagai informasi singkat mengenai cerita yang ada dalam komik digital ini. Pada bagian pembuka terdapat teks eksplanasi yang berjudul "Globalisasi dan Cinta Tanah Air".

Bagian isi cerita komik yang disampaikan menceritakan kisah hidup rukun dari salah satu keluarga kecil, dalam cerita tersebut terdapat seorang anak laki-laki yang bernama 'Adit' yang masih duduk di sekolah dasar dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Nilai-nilai karakter pula dimunculkan pada adegan-adegan dalam komik digital. *Kedua* hasil validasi yang telah dilakukan oleh para validator, validator satu memberikan nilai secara keseluruhan yaitu 75,01% s.d 85,00% dengan kategori valid. Validator dua memberikan nilai keseluruhan yaitu 85,01% s.d 100% dengan kategori sangat valid. Validator tiga memberikan nilai secara keseluruhan yaitu 85,01% s.d 100% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Hasil validasi yang sudah dilakukan oleh para validator tersebut kemudian diujicobakan kepada siswa untuk mengetahui respons siswa. *Ketiga* respons siswa, respons yang diberikan oleh siswa setelah membaca komik digital tersebut, yaitu 85,01% s.d 100% dengan kategori sangat baik. Dengan begitu penelitian yang dilakukan dengan menggunakan komik digital bahwa komik digital dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan.

Daftar Pustaka

- Adam dan Taufik. (2015). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam*. Computer Based Information System Journal. 3(2), 78-90. <https://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/cbis/article/view/400/258>
- Ambrayani dan Airlanda. (2017). *Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik*. Jurnal Pendidikan Surya Edukasi. 3 (1), <https://doi.org/10.3729/jpse.v3i1.3853>
- Anggraeni R. (2017). *Karakteristik Media yang Tepat dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Pendidikan Nilai*. Jurnal Of Moral and Civic Education. 1 (1), <https://doi.org/10.24036/8851412020171116>
- Anto. (2010). Delapan Unsur Pembentuk Komik. Cornerstone Studio.
- Anto. 2010. Delapan Unsur Pembentuk Komik. Cornerstone studio. <https://cornerstonestudio.wordpress.com/2010/01/25/delapan-unsur-pembentuk-komik/>. Diakses pada 16 Desember 2020: 14.45
- Ar-Riyah 2018. Pendidikan Karakter Pada Anak Sekolah Dasar di Era Digital. Jurnal Pendidikan Dasar. 2 (1), <http://journal.iaincurup.ac.id/index.php/JPD/article/view/439/pdf>
- Daryanto. (2013). *Inovasi Pembelajaran Efektif*. Bandung: CV Yrama Widya.
- Hafid. (2011). *Sumber dan Media Pembelajaran*. Jurnal Sulesana. 6 (2), DOI: <https://doi.org/10.24252/.v6i2.1403>
- Haryanto dan Budiarti, Wahyu Nuning (2016). *Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV*. Jurnal Prima Edukasi. 4 (2), DOI: <https://doi.org/10.21831/jpe.v4i2.6295>
- Jakob, Dittmar (2012). *Digital Comics* in: Scandanavian Journal of Comic Art (SJoCA), Winter.
- Koesoema (2017). *Pendidikan Karakter*. Jakarta: PT Grass Indo.
- Mushon A (2010). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*. Jurnal Pendidikan. 8 (2), DOI: <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>

- Muslich M (2011). *Pendidikan Karakter Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nadia Kustianingsari (2015). *Pengembangan Media Komik Digital Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tema Lingkungan Sahabat Kita Teks Cerita Manusia Dan Lingkungan Untuk Siswa Kelas V SDN Putatjaya III/379 Surabaya*. Jural Mahasiswa Teknologi Pendidikan. 6 (2), <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/13072>
- Nurrita, Teni. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Alquran, Hadits, Syariah dan Tarbiyah. 3(1), 1-17, <http://dx.doi.org/10.33511/misykat.vn1.171>.
- Nurseto (2011). *Membuat Media Pembelajaran yang Menarik*. Jurnal Ekonomi dan Pendidikan. 8 (1), DOI: <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Oemar Hamalik (2014). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Putri A.V (2011). *Penanaman Nilai-nilai Pendidikan Karakter Melalui Mata Pelajaran Sosiologi*. Jurnal unes. 3 (2), <http://lib/unnes.ac.id/id/eprint/12410>
- Rohmanulmeta dan Dewi (2018). *Pengaruh Media Komik Digital Pelestarian Lingkungan Terhadap Prestasi Belajar Tematik Pada Siswa Sekolah Dasar*. Prosiding dalam Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat <http://prosiding.unirow.ac.id/index.php/SNasPPM/article/view/235>
- Rosidatun (2018). *Model Implementasi Pendidikan Karakter*. Gresik: Gramedia Komunication.
- Rudi Susilana & Cepi Riyana (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung : CV Wacana Prima.
- Salfera N (2017). *Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi dengan Menggunakan Media Gambar Berseri Pada Siswa Kelas VII*. Jurnal Education. 3 (2), DOI: <https://doi.org/10.29210/1201729>
- Salikhah, Norma, Dewi, Ardin Primadewi, Muis Sad Imam. (2017). *Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran*. Cakrawala: Jurnal Studi Islam. 20(1), 9-16, <https://doi.org/10.1603/cakrawala.v11i1.105>.
- Setyosari (2016). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembanagan*. Jakarta: Kencana.
- Soeharto dan Saputro (2015). *Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Tematik Integratif Kelas IV SD*. Jurnal Pendidikan Surya Edukasi. 3 (1), DOI: <https://doi.org/10.21831/jpe.v3i1.4065>
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sukmanasa dkk (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar di Kota Bogor*. Jurnal PSD. 3 (2), DOI: <http://dx.doi.org/10.30870/jpsd.v3i2.2138>
- Sukmadinata, Nana Syaodih (2007). *Metode Penelitian Pendidikan*. Rosdakarya: Bandung.
- Sul Nugroho Dkk (2018). *Seri Edukasi Britannica Cahaya Dan Bunyi*. Jakarta Bhuana Ilmu Populer.
- Tafonao T (2018). *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*. Jurnal Komunikasi pendidikan. 2 (2), DOI: <https://doi.org/10.332585/jkp.v2i2.113>
- Zubaedi (2012). *Desain Pendidikan Karakter Konsepsi dan Aplikasinya dalam Dunia Pendidikan*. Jakarta: kencana.