

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pendidikan Karakter

a. Pengertian Pendidikan Karakter

Karakter berasal dari bahasa Yunani yang berarti *to mark* (menandai), yang memfokuskan pada bagaimana mengaplikasikan nilai kebaikan dalam bentuk tindakan atau tingkah laku. Musfiroh (2008: 27) menjelaskan bahwa karakter mengacu pada serangkaian sikap perilaku (*behaviour*), motivasi (*motivations*), dan keterampilan (*skills*), yang meliputi keinginan untuk melakukan hal yang terbaik. Salahudin (2013: 42) mengemukakan bahwa karakter merupakan ciri khas seseorang atau sekelompok orang yang mengandung nilai, kemampuan, kapasitas moral, dan ketegaran dalam menghadapi kesulitan dan tantangan.

Lickona (2004: 56) menyatakan bahwa pendidikan karakter adalah upaya yang dilakukan dengan sengaja untuk mengembangkan karakter yang baik berlandaskan kebajikan-kebajikan inti yang secara objektif baik bagi individu maupun masyarakat. Pengertian tersebut sejalan dengan pendapat Salahudin (2013: 42) yang menyatakan bahwa, pendidikan karakter dimaknai sebagai pendidikan nilai, pendidikan budi pekerti, pendidikan moral, pendidikan watak, yang bertujuan mengembangkan kemampuan

siswa untuk memberikan keputusan baik-buruk, memelihara kebaikan, mewujudkan, dan menebar kebaikan dalam kehidupan sehari-hari dengan sepenuh hati.

Elkind & Sweet (2018) mendefinisikan pendidikan karakter sebagai “*Character education is the deliberate effort to help people understand, care about, and act upon core ethical values*”. Pendidikan karakter adalah usaha yang sengaja dilakukan untuk membantu masyarakat, memahami peduli, dan bertindak atas nilai-nilai etika.

Dimerman (2009: 6) menjelaskan “*The first step in leaning to model character more effectively is to take a hard look at what is going on now in your family. It means observing your children`s behavior, reflecting on your own behavior, and recognizing the connection between the two*”. Langkah pertama dalam pembelajaran model karakter secara lebih efektif adalah untuk melihat apa yang sedang terjadi sekarang dalam keluarga. Ini berarti mengamati tingkah laku anak-anak, mencerminkan tindakan orang tua, dan mengenali hubungan antara anak dan orang tua.

Mustadi et al. dalam penelitiannya (2017: 370) menyatakan bahwa pendidikan karakter adalah gerakan nasional yang telah lama diimplementasikan dalam sistem pendidikan di Indonesia yang penerapannya memungkinkan karakter-karakter luhur berkaitan dengan identitas dan karakteristik bangsa Indonesia dan

diinternalisasi ke dalam diri anak-anak Indonesia secara dini. Anak-anak yang mempertahankan karakter diharapkan memiliki kepribadian yang baik sehingga mereka dapat berinteraksi dengan anggota masyarakat dalam konteks yang luas.

Pendidikan karakter merupakan istilah umum yang digunakan untuk menjelaskan berbagai aspek pengajaran dan pembelajaran untuk mengembangkan kepribadian. Maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan karakter merupakan pendidikan yang berusaha untuk membentuk, menumbuhkan, mengembangkan, dan mendewasakan karakter luhur agar karakter dan perilaku siswa ke arah yang lebih baik serta mendapat pengetahuan dan pendidikan nilai sebagai tuntutan untuk dapat hidup bermasyarakat. Pendidikan karakter tidak hanya mengajarkan mana yang benar dan mana yang salah kepada anak, tetapi juga menanamkan kebiasaan tentang yang baik sehingga anak paham, mampu merasakan, dan mau melakukan perbuatan yang baik.

b. Tujuan Pendidikan Karakter

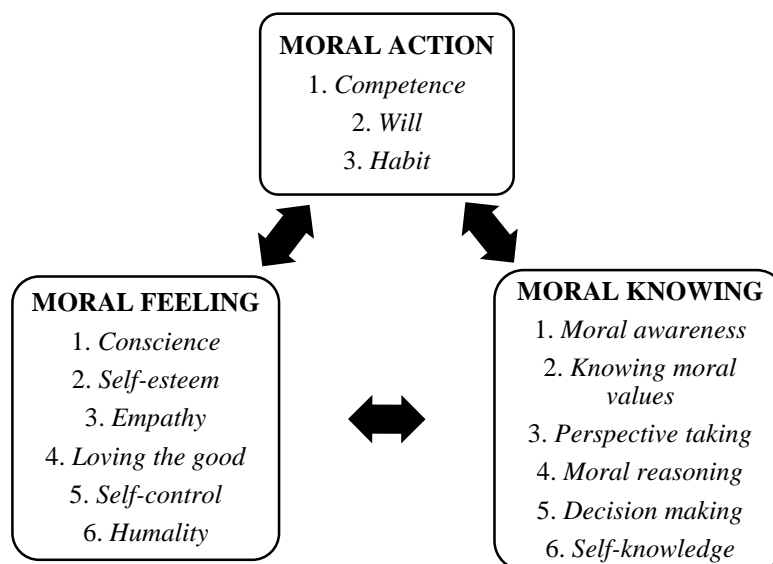
Tidak dapat dipungkiri bahwa pendidikan karakter perlu diterapkan di dalam lembaga pendidikan. Banyak alasan yang melatarbelakangi mengenai pentingnya pendidikan karakter, seperti kemerosotan moral, dekadensi kemanusiaan yang terjadi tidak hanya dalam diri generasi muda, namun telah menjadi ciri khas pada saat ini. Hal tersebut membuat kita perlu mempertimbangkan

kembali bagaimana lembaga pendidikan mampu menyumbangkan peranannya bagi perbaikan karakter bangsa.

Zuchdi (2008: 39) menuturkan bahwa tujuan pendidikan karakter adalah untuk mengajarkan nilai-nilai tradisional tertentu, nilai-nilai yang diterima secara luas sebagai landasan perilaku yang baik dan bertanggung jawab. Nilai-nilai ini digambarkan sebagai perilaku moral. Proses pembelajaran karakter lebih diarahkan pada aspek pengetahuan, keterampilan, dan perilaku. Catalano (2008: 474) berpendapat bahwa “*Character and moral development programs seek to encourage moral reasoning and ethical standards of conduct*”. Program pengembangan karakter dan moral berupaya mendorong penalaran moral dan standar perilaku etis.

Berdasarkan tujuan Pendidikan Nasional pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3, secara yuridis bunyi UU tersebut mengisyaratkan bahwa pendidikan kita harus memiliki karakter positif yang kuat, artinya praktik pendidikan tidak semata berorientasi pada ranah kognitif, melainkan secara terpadu menyangkut tiga dimensi taksonomi pendidikan, yakni: kognitif (aspek intelektual: pengetahuan, pengertian, keterampilan berpikir), afektif (aspek perasaan dan emosi; minat, sikap, apresiasi, cara penyesuaian diri), dan psikomotorik (aspek keterampilan motorik), serta berbasis pada karakter positif dengan berbagai indikator. Ketiga ranah tersebut harus dicapai secara utuh melalui proses

pendidikan dalam berbagai jalur dan jenjang. Sejalan dengan hal tersebut, Lickona (2004: 53) menyatakan bahwa terdapat tiga komponen dalam membentuk karakter yang baik, yaitu:



Gambar 1. Components of Good Character

Gambar tersebut menjelaskan bahwa masing-masing komponen mempunyai aspek yang saling berhubungan satu sama lain. *Moral knowing*, terdiri dari aspek: (1) *moral awarenees* (kesadaran moral); (2) *knowing moral values* (mengetahui nilai moral); (3) *prespective taking*, (4) *moral reasoning* (penalaran moral); (5) *decision making* (membuat keputusan); dan (6) *self knowledge* (pengetahuan diri). Unsur *moral knowing* mengisi ranah kognitif siswa.

Pada komponen *moral feeling* terdapat enam aspek yang merupakan aspek dari emosi yang harus mampu dirasakan oleh seseorang untuk menjadi manusia berkarakter yaitu: (1) *conscience*

(nurani); (2) *self esteem* (penghargaan diri); (3) *empathy* (empati); (4) *loving the good* (cinta kebaikan, kasih sayang); (5) *self control* (kontrol diri); dan 6) *humality* (kerendahan hati).

Komponen *moral actions* merupakan perbuatan atau tindakan moral dari dua komponen karakter lainnya. Untuk memahami yang mendorong seseorang untuk berbuat (*act morally*) maka harus dilihat tiga aspek lain dari karakter yaitu: (1) *competence* (kompetensi); (2) *will* (keinginan), dan (3) *habit* (kebiasaan).

Mengembangkan karakter melalui tahap pengetahuan (*knowing*), berbuat (*acting*), menuju kebiasaan (*habit*) dimaksudkan bahwa karakter tidak sebatas pada aspek kognitif saja tetapi aspek afektif dan psikomotoriknya juga perlu diperhatikan karena pendidikan karakter bertujuan untuk membentuk sikap dan kepribadian agar menjadi manusia yang baik.

Berdasarkan tiga aspek yaitu *moral knowing*, *moral feeling*, dan *moral action*, penelitian ini dimaksudkan pada aspek pengetahuan moral (*moral knowing*) dan perasaan moral (*moral feeling*). Aspek *moral knowing* bertujuan untuk memberikan pemahaman mengenai karakter peduli sosial melalui watak penokohan dalam cerita media komik sehingga diharapkan siswa memiliki kesadaran, mengetahui nilai, dapat menalar moral, mampu membuat keputusan, dan memiliki pengetahuan akan karakter peduli sosial.

Setelah tujuan pendidikan karakter pada aspek *moral knowing* sudah tercapai, maka selanjutnya yaitu aspek *moral feeling*. Pada aspek *moral feeling*, siswa sudah mulai memiliki hati nurani, sikap empati, kasih sayang dan cinta kebaikan, memiliki kerendahan hati, serta kontrol diri yang siswa dapatkan melalui pembelajaran dengan menggunakan media komik. Penggunaan media komik pada pembelajaran dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari sehingga diharapkan *moral feeling* untuk karakter peduli sosial dapat muncul dan berkembang.

Melalui media komik berbasis pendidikan karakter peduli sosial tujuan pendidikan karakter diharapkan dapat tercapai. Siswa mencapai tujuan pendidikan karakter untuk aspek *moral knowing* (pengetahuan moral) dan *moral feeling* (perasaan moral). Pada tujuan pendidikan karakter aspek *moral knowing* tujuan tercapai apabila hasil belajar siswa menunjukkan hasil yang baik sedangkan tujuan pendidikan karakter aspek *moral feeling* tujuan tercapai jika hasil skala kepedulian sosial siswa meningkat. Jika siswa sudah memiliki pengetahuan moral dan perasaan moral diharapkan siswa dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari secara konsisten.

c. Pilar-Pilar Pendidikan Karakter

Terdapat enam pilar karakter utama pada diri manusia yang digunakan untuk mengukur dan menilai sikap dan perilaku dalam hal-hal khusus yaitu *trustworthines*, *respect*, *responsibility*, *fairness*,

caring, dan *citizenship* (Mu`in, 2011: 211). Hal tersebut senada dengan Rynders (Zamroni, 2011: 166) yang menyatakan bahwa UNESCO telah melakukan kajian mendalam dan memperoleh kesimpulan ada enam dimensi karakter yang bersifat universal, yang artinya bahwa agama dan bangsa mengakui keenam pilar-pilar tersebut. Berikut penjelasan tentang keenam pilar tersebut (Mu`in, 2011: 211), yaitu:

- 1) Kepercayaan (*trustworthines*), artinya seseorang memiliki sikap dapat dipercaya berarti orang tersebut memiliki kejujuran, integritas, loyalitas, dan reliabilitas. Meskipun tidak ada orang lain yang melihat, orang ini tidak mau mengambil yang bukan menjadi haknya, tidak mau berbohong, dan senantiasa satu kata dengan perbuatan. Dengan kata lain, orang yang memiliki *trustworthiness* tidak memerlukan lagi pengawasan eksternal.
- 2) Rasa hormat (*respect*), artinya sikap ini mencakup senantiasa menghormati dan mengharagi orang lain tanpa memandang latar belakang yang menyertainya, menjunjung tinggi martabat dan kedaulatan orang lain, memiliki sikap toleransi yang tinggi, dan mudah menerima orang dengan tulus. Sikap tersebut menjadikan seseorang senantiasa menghindari tindak kekerasan, tidak merendahkan, dan mengeksploitasi orang lain.
- 3) Tanggung jawab (*responsibility*), adalah suatu tugas atau kewajiban untuk melakukan atau menyelesaikan suatu tugas

yang diberikan. Seseorang yang memiliki sikap bertanggung jawab senantiasa menunjukkan siapa dia dan apa yang telah diperbuat. Sikap bertanggung jawab melahirkan kerja keras dan bekerja sebaik mungkin untuk mencapai prestasi terbaik.

4) Keadilan (*fairness*), adalah sikap yang senantiasa mengedepankan standar adil, tanpa dipengaruhi oleh sikap dan perasaan yang dimilikinya ketika berhadapan dengan orang lain. Meskipun dia benci atau sakit hati pada seseorang, tetapi manakala harus mengambil keputusan, maka perasaan atau sakit hati itu tidak mempengaruhi keputusan yang diambil. Dimensi ini erat berkaitan dengan keterbukaan dan objektivitas.

5) Kepedulian (*caring*), yaitu berkaitan dengan yang ada di dalam hati dan pertimbangan etika moral ketika menghadapi orang lain. Seseorang yang memiliki sikap *caring*, senantiasa mempergunakan kehalusan budi dan perasaan sehingga bisa berempati terhadap kegembiraan atau kepedihan yang dialami oleh orang lain. *Josephson Institutue*, sebuah sekolah etika (Yaumi, 2014: 77) mengatakan bahwa kepedulian adalah jantungnya etika, dan etika dalam mengambil keputusan. Dikatakan jantung etika dikarenakan memberikan kepedulian kepada orang lain merupakan suatu jalan terbaik dalam beretika walaupun mungkin dalam hati kecil terhalang untuk sepenuhnya memberikan suatu perhatian. Peduli terhadap orang lain

merupakan salah satu bentuk partisipasi aktif untuk merasakan yang sesungguhnya dirasakan oleh orang lain.

- 6) Kewarganegaraan (*citizenship*), yaitu berkaitan dengan sikap menjadi warga negara yang baik, memahami dan melaksanakan tugas dan tanggung jawab sebagai seorang warga negara. Dimensi ini terjabarkan pada bagaimana perilaku seseorang sebagai warga masyarakat, warga bangsa dan negara yang baik. Indikator warga negara yang baik adalah kepatuhan dan ketaatan pada peraturan dan perundang-undangan yang berlaku, seorang warga negara yang baik pasti mencari informasi dan senantiasa memahami perkembangan mutakhir yang terjadi di lingkungan masyarakat, bangsa, dan negara.

Keenam pilar karakter utama di atas digunakan untuk mengukur dan menilai sikap dan perilaku pada diri manusia. Berdasarkan pilar-pilar pembentuk karakter di atas, semakin memperkuat peneliti agar karakter peduli sosial siswa dapat berkembang, karena kepedulian merupakan salah satu pilar yang cukup penting dalam pembentukan karakter seseorang.

d. Nilai-Nilai Pendidikan Karakter dalam Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa

Grand design pendidikan karakter memiliki nilai-nilai utama yang dikembangkan dalam budaya satuan pendidikan formal dan non formal, yaitu jujur, tanggung jawab, cerdas, sehat dan bersih,

peduli, kreatif, dan gotong royong (Samani, 2012: 51). Kementerian Pendidikan Nasional (2010: 9-10), menjabarkan ada delapan belas nilai-nilai pendidikan karakter dalam pengembangan pendidikan budaya dan karakter bangsa, yaitu:

- 1) Religius, merupakan sikap dan perilaku yang patut dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain.
- 2) Jujur, merupakan perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan.
- 3) Toleransi, merupakan sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap, dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya.
- 4) Disiplin, merupakan tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.
- 5) Kerja keras, merupakan perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas, serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya.
- 6) Kreatif, merupakan berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki.

- 7) Mandiri, merupakan sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas.
- 8) Demokratis, merupakan Cara berpikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain.
- 9) Rasa ingin tahu, merupakan sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar.
- 10) Semangat kebangsaan, merupakan cara berpikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan Negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya.
- 11) Cinta tanah air, merupakan cara berpikir, bertindak, dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bangsa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsa.
- 12) Menghargai prestasi, merupakan sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui, serta menghormati keberhasilan orang lain.
- 13) Bersahabat/komunikatif, merupakan tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain.

- 14) Cinta damai, merupakan sikap, perkataan, dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya.
- 15) Gemar membaca, merupakan kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebajikan bagi dirinya.
- 16) Peduli lingkungan, merupakan sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi.
- 17) Peduli sosial, merupakan sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan pertolongan.
- 18) Tanggung jawab, merupakan sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya di lakukan, terhadap dirinya maupun orang lain dan lingkungan sekitarnya.

Ada delapan belas nilai karakter yang dapat dikembangkan dan diintegrasikan dalam pembelajaran. Namun menanamkan semua butir nilai tersebut merupakan tugas yang sangat berat. Oleh karena itu, perlu dipilih nilai karakter yang diprioritaskan penanamannya kepada siswa. Dari delapan belas nilai karakter tersebut, yang akan ditumbuhkembangkan pada siswa adalah peduli

sosial. Peduli sosial merupakan nilai penting untuk dikembangkan pada diri siswa agar menjadi pribadi yang bijaksana dan bertanggung jawab dengan cara menghayati nilai-nilai dan keyakinan yang ada dalam masyarakat serta dapat menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.

2. Karakter Peduli Sosial yang Dikembangkan dalam Media Komik

a. Pengertian Peduli Sosial

Manusia hidup di dunia ini pasti membutuhkan manusia lain untuk keberlangsungan hidupnya, karena pada dasarnya manusia merupakan makhluk sosial. Alma (2010: 201), mengungkapkan bahwa makhluk sosial berarti hidup menyendiri tetapi sebagian besar hidupnya saling ketergantungan, yang akhirnya tercapai keseimbangan relatif. Keseimbangan relatif tercipta jika manusia memiliki kepedulian sosial terhadap sesama manusia.

Kemendiknas (2010: 29), menyatakan bahwa peduli sosial adalah sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain. Senada dengan yang disampaikan Zamroni (2011: 170), juga menyatakan bahwa peduli sosial merupakan sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan kepada masyarakat yang membutuhkan. Noddings (2002: 12) juga mengungkapkan bahwa ketika seseorang peduli dengan orang lain maka kita akan merespon positif apa yang dibutuhkan oleh orang lain dan mengekspresikannya menjadi sebuah tindakan.

Samani dan Hariyanto (2012: 51) menyatakan bahwa peduli sosial yaitu tindakan memperlakukan orang lain dengan sopan, bertindak santun, toleran terhadap perbedaan, tidak suka menyakiti orang lain, tidak mengambil keuntungan dari orang lain, mampu bekerjasama, mau terlibat dalam kegiatan masyarakat, menyayangi manusia dan makhluk lain, setia, cinta damai dalam menghadapi persoalan.

Dari beberapa pengertian di atas maka peduli sosial adalah sikap yang tumbuh dari interaksi manusia yang memiliki rasa kasih sayang dan empati sehingga selalu ingin membantu orang lain yang membutuhkan serta dilandasi oleh adanya rasa kesadaran sosial. Peduli sosial berperan penting dalam membentuk individu yang peka sosial dengan sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan kepada orang lain yang membutuhkan. Selain itu, tanpa adanya nilai karakter peduli sosial maka solidaritas antar sesama tidak berjalan dengan baik. Secara positif karakter peduli sosial banyak memberikan manfaat baik secara moral maupun materil. Harapannya siswa mempunyai karakter peduli sosial dan dapat menanamkannya dalam kehidupan sehari-hari.

b. Indikator Kepedulian Sosial

Samani dan Hariyanto (2012: 51) menguraikan indikator yang dapat digunakan untuk mendeskripsikan karakter peduli sosial, sebagai berikut:

- 1) Memperlakukan orang lain dengan sopan.
- 2) Bertindak santun.
- 3) Toleran terhadap perbedaan.
- 4) Tidak suka menyakiti orang lain.
- 5) Tidak mengambil keuntungan dari orang lain.
- 6) Mampu bekerjasama.
- 7) Mau terlibat dalam kegiatan masyarakat.
- 8) Menyayangi manusia dan makhluk lain.
- 9) Cinta damai dalam menghadapi persoalan.

Mork (Yaumi, 2014: 130) menyatakan bahwa setiap kali membangun karakter peduli sosial selalu berhubungan dengan empat elemen penting, yakni: (1) membaca isyarat sosial; (2) memberi empati; (3) mengontrol emosi; dan (4) mengekspresikan emosi pada tempatnya. Siswa yang memiliki kepedulian sosial menunjukkan sikap kekhawatiran yang mendalam terhadap musibah yang dialami oleh orang lain, memelihara kebaikan kepada siapa saja yang membutuhkan, dan memiliki jiwa pengasih kepada semua orang.

Membangun karakter peduli sosial diperlukan usaha bersama dalam membentuk kepribadian siswa. Adapun karakteristik seseorang yang memiliki karakter peduli sosial, yaitu:

- 1) Menunjukkan keprihatinan yang mendalam kepada orang yang mengalami penderitaan.
- 2) Tidak memberikan sikap dan perilaku kasar dan kejam kepada setiap orang.
- 3) Dapat merasakan yang orang lain rasakan, dan memberikan respon positif terhadap perasaan itu.

- 4) Menunjukkan pengorbanan kenyamanan diri demi untuk kebaikan orang lain.
- 5) Menunjukkan sikap dan perilaku peduli terhadap kepentingan umum daripada kepentingan pribadi.

Berdasarkan beberapa indikator peduli sosial dari para ahli, maka indikator peduli sosial yang digunakan untuk dalam penelitian pengembangan ini, sebagai berikut:

Tabel 1. Indikator Peduli Sosial

Aspek	Indikator
1. Memberikan bantuan kepada orang lain	a. Menunjukkan perilaku tanggap terhadap teman dan warga sekolah yang sedang mengalami kesulitan.
	b. Melaksanakan aksi sosial.
2. Menghargai orang lain	a. Menunjukkan perilaku saling bekerjasama antar teman.
	b. Menunjukkan perilaku empati terhadap teman.
	c. Menunjukkan perilaku rukun terhadap warga sekolah

Indikator peduli sosial pada tabel di atas digunakan untuk mengukur tingkat skala kepedulian sosial siswa yang berkembang dari aspek memberikan bantuan kepada orang lain dan aspek menghargai orang lain. Untuk aspek memberikan bantuan kepada orang lain memiliki indikator yaitu siswa menunjukkan perilaku tanggap kepada teman, guru, maupun petugas sekolah. Artinya siswa tidak bersikap acuh dan mau menolong jika ada yang membutuhkan bantuan atau sedang mengalami kesulitan. Selain itu indikator lain memberikan bantuan yaitu dengan melaksanakan

aksi sosial seperti sedekah, infaq, membantu korban bencana alam, dan PMI. Melalui aksi sosial, diharapkan muncul sikap empati terhadap orang lain yang pada akhirnya siswa memberikan bantuan kepada teman, guru, maupun petugas sekolah yang mengalami kesulitan.

Untuk aspek menghargai orang lain, indikatornya yaitu menunjukkan perilaku kerjasama. Dalam hal ini, siswa mau bekerjasama dengan orang lain dengan tidak membedakan suku, golongan, ras, maupun agama. Indikator lain yaitu menunjukkan perilaku empati kepada teman, misalnya ketika teman mengalami musibah siswa menunjukkan sikap empati dengan turut bersedih atas hal tersebut dan berusaha menghibur temannya. Indikator terakhir yaitu menunjukkan perilaku rukun terhadap warga sekolah, artinya tidak siswa bersikap menghargai warga sekolah dan bertindak sopan santun serta hormat kepada orang yang lebih tua.

c. Faktor yang Menyebabkan Meningkatnya Karakter Peduli Sosial

Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi meningkatnya peduli sosial siswa adalah berdasarkan lingkungannya. Lingkungan yang dimaksud merupakan lingkungan dimana seseorang hidup dan berinteraksi dengan orang lain yang biasa disebut lingkungan sosial. Setiadi et al. (2012: 66) menyatakan bahwa lingkungan

sosial merujuk pada lingkungan dimana seseorang melakukan interaksi sosial, baik dengan anggota keluarganya, teman, dan kelompok sosial lain yang lebih besar.

Alma (2010: 205-208) membagi bentuk-bentuk kepedulian berdasarkan lingkungannya, yaitu:

1) Lingkungan Keluarga

Keluarga merupakan lingkungan sosial terkecil yang dialami oleh seorang manusia. Lingkungan inilah yang pertama kali mengajarkan manusia bagaimana berinteraksi. Interaksi tersebut dapat diwujudkan dengan air muka, gerak-gerik, dan suara. Anak belajar memahami gerak-gerik dan air muka orang lain. Hal tersebut sangat penting terutama untuk perkembangan anak selanjutnya karena dengan belajar memahami gerak-gerik dan air muka seseorang, maka anak tersebut telah belajar memahami keadaan orang lain.

Lingkungan rumah membawa pada perkembangan perasaan sosial yang pertama, misalnya perasaan simpati anak kepada orang dewasa (orang tua) muncul ketika anak merasakan simpati karena telah diurus dan dirawat dengan sebaik-baiknya. Dari perasaan simpati itu, tumbuhlah rasa cinta dan kasih sayang anak kepada orang tua dan anggota keluarganya yang lain, sehingga timbul sikap saling peduli. Sikap saling peduli terhadap sesama anggota keluarga dapat

dipelihara dengan cara saling mengingatkan, mengajak pada hal-hal yang baik seperti mengajak beribadah, makan bersama, membersihkan rumah, berolahraga, dan hal-hal lain yang dapat memupuk rasa persaudaraan dalam keluarga.

2) Lingkungan Masyarakat

Lingkungan masyarakat pedesaan yang masih memiliki tradisi yang kuat masih tertanam sikap kepedulian sosial yang sangat erat. Ketika ada suatu kegiatan yang dilakukan oleh satu keluarga, maka keluarga lain dengan tanpa imbalan segera membantu dengan berbagai cara, misalnya saat hendak mendirikan rumah, anggota keluarga yang lain menyempatkan diri untuk berusaha membantu mendirikan rumah tersebut.

Situasi yang berbeda dapat dirasakan pada lingkungan masyarakat perkotaan. Jarang sekali kita melihat pemandangan yang menggambarkan kepedulian sosial antar warga di lingkungan perkotaan. Sikap individualisme lebih ditonjolkan dibandingkan dengan sikap sosial.

3) Lingkungan Sekolah

Tim Dosen Jurusan Filsafat dan Sosiologi Pendidikan (2000: IV-9) menyatakan bahwa sekolah tidak hanya sebagai tempat untuk belajar meningkatkan kemampuan intelektual, tetapi juga membantu anak untuk mengembangkan emosi, berbudaya, bermoral, bermasyarakat, dan kemampuan fisiknya.

Ahmadi & Uhbiyati (2001: 265) menjelaskan bahwa fungsi sekolah sebagai lembaga sosial adalah membentuk manusia sosial yang dapat bergaul dengan sesama manusia secara serasi walaupun terdapat unsur perbedaan tingkat sosial ekonomi, perbedaan agama, ras, peradaban, bahasa, dan lain sebagainya. Pernyataan di atas dapat dikatakan bahwa, sekolah bukan hanya sebagai tempat untuk belajar meningkatkan kemampuan intelektual, tetapi juga mengembangkan dan memperluas pengalaman sosial anak agar dapat bergaul dengan orang lain di dalam masyarakat.

Di sekolah siswa dapat berinteraksi dengan guru beserta bahan-bahan pendidikan dan pengajaran, dengan siswa lainnya, serta pegawai-pegawai tata usaha. Siswa dapat memperoleh pendidikan formal di sekolah berupa pembentukan nilai-nilai, pengetahuan, keterampilan, dan sikap terhadap bidang studi/mata pelajaran.

Berinteraksi dan bergaul dengan orang lain dapat ditunjukkan melalui berbagai cara, salah satunya dengan menunjukkan sikap peduli terhadap sesama. Di dalam lingkup persekolahan, sikap kepedulian sosial siswa dapat ditunjukkan melalui peduli terhadap siswa lain, guru, dan lingkungan yang berada di sekitar sekolah. Rasa peduli sosial di lingkungan sekolah dapat ditunjukkan dengan perilaku saling membantu,

saling menyapa, dan saling menghormati antar warga sekolah. Perilaku ini tidak sebatas pada siswa dengan siswa, atau guru dengan guru, melainkan harus ditunjukkan oleh semua warga sekolah yang termasuk di dalamnya.

Dapat disimpulkan bahwa faktor yang menyebabkan meningkatnya karakter peduli sosial yaitu berdasarkan lingkungannya, baik itu lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat, maupun lingkungan sekolah.

d. Faktor yang Menyebabkan Menurunnya Karakter Peduli Sosial

Alma (2010: 209) menyebutkan beberapa faktor yang menyebabkan menurunnya sikap peduli sosial adalah karena kemajuan teknologi, yaitu:

- 1) Internet, merupakan dunia maya yang sangat transparan dalam mencari suatu informasi menjadi salah satu sarana yang menyebabkan lunturnya kepedulian sosial. Manusia menjadi lupa waktu karena terlalu asyik menjelajah dunia maya yang tanpa disadari menjadi lupa dan tidak menghiraukan lingkungan masyarakat sekitar. Rasa peduli terhadap lingkungan sekitar kalah oleh sikap individualisme yang terbentuk dari kegiatan tersebut.
- 2) Sarana hiburan, yaitu seiring dengan kemajuan teknologi maka dunia hiburan turut berkembang. Karakter anak-anak yang

suka bermain menjadikan anak sebagai korban dalam perkembangan sarana hiburan. Anak yang terlalu lama bermain *game* mempengaruhi kepeduliannya terhadap sesama. Mereka tidak berhubungan langsung dengan sesamanya. Hal tersebut mengharuskan orang tua untuk meningkatkan pengawasan terhadap anak-anaknya.

- 3) Tayangan televisi, merupakan salah satu sarana untuk mencari hiburan dan mendapat informasi yang *up to date*, namun saat ini banyak tayangan di televisi yang tidak mendidik anak. Diantaranya adalah acara gosip dan sinetron yang secara tidak langsung penonton diajari untuk berbohong, memfitnah orang lain, menghardik orang tua, dan tayangannya yang jauh dari realita kehidupan masyarakat Indonesia pada umumnya.
- 4) Masuknya kebudayaan barat, yaitu bersifat immaterial dan cenderung berseberangan dengan budaya timur mengakibatkan norma-norma dan tata nilai kepedulian yang semakin berkurang. Masyarakat yang kehilangan rasa kepedulian menjadi tidak peka terhadap lingkungan sosialnya, dan pada akhirnya dapat menghasilkan sistem sosial yang apatis.

Tingkat kepedulian seseorang dapat berkurang disebabkan oleh pengaruh dari kemajuan teknologi berupa internet, hiburan, tayangan televisi, dan masuknya pengaruh kebudayaan barat.

Untuk mencegah hal tersebut peran orang tua, guru, sekolah, maupun masyarakat sangat berpengaruh dalam mengembangkan kepedulian anak.

e. Kondisi Internal dan Eksternal Belajar Sikap Karakter Peduli Sosial

Degeng (2013: 95-96) menyatakan bahwa, sikap adalah keadaan mental yang kompleks dari si-belajar yang dapat mempengaruhi pilihannya untuk melakukan tindakan-tindakan yang sifatnya pribadi terhadap orang lain, benda, atau peristiwa. Siswa telah memiliki sikap apabila ia telah memilih melakukan tindakan yang sama untuk situasi sama yang berulang. Perilaku yang hanya ditunjukkan pada satu situasi tidak dapat dijadikan indikator sikap. Sikap hanya nampak apabila ada perilaku yang konsisten dalam berbagai situasi yang serupa.

Sikap karakter peduli sosial merupakan sikap dan tindakan yang selalu ingin memberikan bantuan kepada orang lain yang membutuhkan dan empati terhadap orang lain. Berdasarkan penuturan Degeng tersebut, bahwa siswa memiliki sikap karakter peduli sosial jika melakukan tindakan peduli terhadap orang lain secara konsisten pada situasi yang serupa.

Agar sikap karakter peduli sosial tersebut dapat berkembang secara konsisten maka dibutuhkan suatu kondisi belajar. Kondisi belajar merupakan suatu situasi belajar yang

dapat menghasilkan perubahan pada sikap seseorang setelah ia ditempatkan pada situasi belajar tersebut. Kondisi belajar dapat dibedakan menjadi dua, yaitu internal dan eksternal.

Pada kondisi internal untuk belajar sikap, siswa perlu mengingat kembali model-model yang memperlihatkan sikap-sikap tertentu (Degeng, 2013: 97). Artinya bahwa siswa mengingat informasi dan keterampilan intelektual yang relevan dengan tindakan yang diinginkan. Kondisi internal sebagai kemampuan yang telah ada pada diri individu sebelum ia mempelajari sesuatu yang baru yang dihasilkan oleh seperangkat proses transformasi.

Sedangkan untuk belajar sikap pada kondisi eksternal, siswa diberikan kesempatan mengamati model perilaku dan memperoleh pilihan tindakan personal (Degeng, 2013: 100). Agar sikap karakter peduli sosial siswa dapat berkembang, siswa diberikan kesempatan untuk mengamati model perilaku secara langsung, misalnya guru memberikan contoh langsung kepada siswa dengan cara memberikan contoh cara bertindak dan cara bersikap yang menunjukkan kepedulian terhadap orang lain.

Dalam penggunaan media komik berbasis pendidikan karakter peduli sosial pada kondisi belajar internal siswa dilakukan dengan mengingat informasi dan keterampilan intelektual yang relevan dengan tindakan yang diinginkan

Artinya siswa diberikan pengetahuan awal melalui watak penokohan dalam cerita komik yang memiliki sikap peduli sosial sehingga siswa mengetahui apa itu peduli sosial dan bagaimana tindakan yang termasuk dalam sikap karakter peduli sosial. Siswa mengetahui bahwa sikap karakter peduli sosial adalah sikap yang selalu ingin memberikan bantuan kepada orang lain. Ketika siswa dapat mengerti tindakan apa saja yang termasuk dalam sikap peduli sosial yang ada di lingkungan sosial, maka siswa akan mengaplikasikan dan bersikap peduli pada lingkungan sosialnya.

Kondisi belajar eksternal juga diperlukan dalam penggunaan media komik pada pembelajaran di kelas. Agar sikap karakter peduli sosial siswa dapat berkembang, siswa diberikan kesempatan untuk mengamati model perilaku secara langsung maupun tidak langsung. Salah satu cara siswa mengamati model perilaku secara langsung yaitu siswa mengamati tindakan guru. Guru dalam mengembangkan karakter peduli sosial melalui media komik adalah dengan memberikan contoh langsung kepada siswa. Guru memberikan contoh cara bertindak dan cara bersikap yang menunjukkan kepedulian kepada orang lain, misal ketika kegiatan infaq rutin, guru ikut menyisihkan uang untuk infaq sehingga anak mengikuti apa yang guru lakukan. Guru juga membantu siswa

yang mengalami kesulitan dan membutuhkan bantuan, misal ketika ada siswa yang sakit ketika pelajaran berlangsung, guru membantu siswa dan membawa siswa ke UKS untuk mendapatkan perawatan.

Sedangkan dalam penggunaan media komik untuk kondisi belajar eksternal secara tidak langsung dilakukan dengan cara siswa melakukan kegiatan diskusi, kegiatan percobaan, maupun melalui penugasan. Kegiatan- kegiatan yang ada di dalam media komik secara tidak langsung mengajarkan siswa untuk bertindak dan bersikap peduli sosial terhadap lingkungan sosialnya. Pada kegiatan diskusi, siswa diminta untuk membentuk kelompok dengan tidak membedakan anggota kelompok dan bersikap peduli jika ada anggota kelompok yang mengalami kesulitan saat memahami pelajaran.

Melalui kegiatan percobaan yang ada pada media komik, secara tidak langsung sikap karakter peduli sosial siswa akan muncul seperti membantu teman dan bekerjasama saat melaksanakan percobaan. Penugasan juga diberikan kepada siswa yaitu siswa ditugaskan untuk membuat daftar kegiatan sehari-hari yang berkaitan dengan sikap peduli sosial misal membantu orang tua membersihkan kamar, membantu teman yang terjatuh, dan sebagainya. Melalui penugasan diharapkan sikap karakter peduli sosial tidak hanya berkembang di sekolah

tetapi juga di rumah.

Kondisi belajar internal maupun kondisi belajar eksternal sangat dibutuhkan dalam penggunaan media komik berbasis pendidikan karakter peduli sosial pada pembelajaran siswa di kelas. Hal tersebut bertujuan agar sikap karakter peduli sosial siswa dapat berkembang secara konsisten. Kondisi belajar merupakan suatu situasi belajar yang dapat menghasilkan perubahan pada sikap seseorang setelah ia ditempatkan pada situasi belajar tersebut. Jadi ketika siswa menggunakan media komik berbasis pendidikan karakter peduli sosial dengan kondisi belajar atau situasi belajar yang tepat maka diharapkan pengetahuan dan karakter peduli sosial siswa pun dapat berkembang secara konsisten.

3. Pembelajaran Tematik-Integratif di Sekolah Dasar

a. Pengertian Pembelajaran Tematik-Integratif

Kemdikbud (2013: 137) menjelaskan pembelajaran tematik-integratif sebagai pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam suatu tema. Pengintegrasian tersebut dilakukan dalam dua hal, yaitu (1) integrasi sikap, keterampilan, dan pengetahuan dalam proses pembelajaran; dan (2) integrasi berbagai konsep dasar yang berkaitan dengan tema sebagai alat pemersatu materi yang beragam dari berbagai mata pelajaran.

Pembelajaran tematik-intergratif memiliki prinsip dasar yaitu memiliki satu tema aktual, dekat dengan dunia siswa, dan ada kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Pembelajaran tematik-integratif tidak boleh bertentangan dengan tujuan kurikulum yang berlaku, tetapi sebaliknya pembelajaran harus mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang termuat dalam kurikulum. Materi pembelajaran dapat dipadukan dalam satu tema dengan mempertimbangkan karakteristik siswa, seperti minat, kemampuan, kebutuhan, dan pengetahuan awal.

Pembelajaran tematik-integratif dimaknai sebagai pembelajaran yang dirancang dan dikemas berdasarkan tema-tema tertentu dan pembahasan tema-tema ditinjau dari berbagai mata pelajaran. Huber & Hutchings (2008: 1) menyatakan bahwa pembelajaran tematik-integratif memberikan kesempatan kepada siswa untuk menghubungkan pengalaman dan pengetahuan sehingga siswa lebih mudah menyelesaikan masalah dan memenuhi kebutuhan mereka terhadap pengetahuan.

Pembelajaran tematik-integratif di SD sebagai terapan dari pembelajaran terpadu yaitu mengintegrasikan beberapa aspek baik dalam mata pelajaran maupun antar mata pelajaran dalam sebuah tema. Tema yang dikembangkan dalam pembelajaran tematik-integratif berkaitan dengan diri dan lingkungan siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih konkret dan bermakna. Pengalaman

belajar di sekolah yang relevan dengan kehidupan membantu siswa memecahkan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari dan dapat memberi pembelajaran mengenai bagaimana bersosialisasi dengan masyarakat.

Pembelajaran tematik-integratif merupakan pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran atau bidang studi untuk memberikan pengalaman yang luas dan bermakna kepada siswa. Dikatakan luas karena pengetahuan yang mereka dapatkan tidak dibatasi oleh lingkup disiplin ilmu tertentu saja, tetapi mencakup lingkup semua lintas disiplin ilmu yang dipandang berkaitan antara satu sama lain. Dikatakan bermakna karena dalam konsep pembelajarannya, siswa memahami konsep-konsep yang mereka pelajari secara utuh dan realistis.

Pembelajaran tematik-integratif yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah pembelajaran tematik-integratif kelas 5 SD semester 2 dengan mengambil materi pada tema 7 subtema 3 yaitu Peristiwa Mengisi Kemerdekaan. Materi Peristiwa Mengisi Kemerdekaan tersebut digunakan sebagai acuan isi dari media komik berbasis pendidikan karakter yang dikembangkan oleh peneliti. Isi media komik disesuaikan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) dari materi Peristiwa Mengisi Kemerdekaan. Alasan peneliti mengambil materi Peristiwa Mengisi Kemerdekaan karena materi yang ada pada subtema tersebut lebih

menekankan pada pembentukan sikap karakter peduli sosial pada lingkungan sosial. Sesuai dengan tujuan dikembangkannya media komik agar karakter peduli sosial dapat berkembang melalui pembelajaran tematik-integratif di kelas.

b. Tujuan Pembelajaran Tematik-Integratif

Kurikulum merupakan salah satu unsur yang memberikan kontribusi untuk mewujudkan proses berkembangnya kualitas siswa. Kurikulum yang digunakan dalam pembelajaran tematik-integratif adalah Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 digunakan sebagai acuan dari pelaksanaan rencana pendidikan yang nantinya mengantarkan pada tujuan pembelajaran.

Bloom dalam Suparman (2014: 143) membagi tujuan pembelajaran menjadi tiga kawasan menurut jenis kemampuan yang tercantum di dalamnya, yaitu:

1) Kawasan Kognitif

Tujuan dari kawasan ini mempunyai titik berat pada pengetahuan siswa yaitu mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasikan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6).

2) Kawasan Afektif

Tujuan kawasan ini berfokus pada kemampuan bersikap yaitu menerima (A1), merespon (A2), menghargai (A3), mengorganisasikan (A4), dan karakterisasi menurut nilai (A5).

3) Kawasan Psikomotorik

Tujuan dalam kawasan ini mempunyai fokus keterampilan melakukan gerakan fisik yaitu meniru (P1), manipulasi (P2), presisi (P3), artikulasi (P4), dan naturalisasi (P5).

Selain ketiga kawasan tersebut, Rusman (2015: 87) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran tematik-integratif berdasarkan Kurikulum 2013 adalah untuk mengarahkan siswa menjadi: (1) manusia yang berkualitas yang mampu dan proaktif menjawab tantangan zaman yang selalu berubah; (2) manusia terdidik yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri; dan (3) warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Rusman (2015: 145-146) menjabarkan lagi beberapa tujuan dari pembelajaran tematik-integratif sebagai berikut:

- 1) Mudah memusatkan perhatian pada suatu tema atau topik tertentu.
- 2) Mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi muatan mata pelajaran dalam tema yang sama.
- 3) Memiliki pemahaman terhadap materi pelajaran dalam tema yang sama.
- 4) Mengembangkan kompetensi berbahasa lebih baik dengan mengaitkan berbagai muatan mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi siswa.

- 5) Lebih semangat dan bergairah dalam belajar karena dapat berkomunikasi dalam situasi nyata seperti bercerita, bertanya, menulis sekaligus memperelajari pelajaran yang lain.
- 6) Lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi yang disajikan dalam konteks/tema yang jelas.
- 7) Guru dapat menghemat waktu karena muatan mata pelajaran yang disajikan secara terpadu dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam 2 atau 3 pertemuan bahkan lebih.
- 8) Budi pekerti dan moral siswa dapat ditumbuh kembangkan dengan mengangkat sejumlah nilai budi pekerti sesuai dengan situasi dan kondisi.

Berdasarkan beberapa tujuan pembelajaran di atas, penggunaan media komik berbasis pendidikan karakter peduli sosial bertujuan untuk mencapai kawasan kognitif dan afektif dalam pembelajaran tematik-integratif. Kawasan kognitif tercapai jika siswa memahami materi Peristiwa Mengisi Kemerdekaan pada media komik dengan ditunjukkan hasil belajar siswa yang meningkat melalui tes. Sedangkan aspek afektif tercapai jika siswa memiliki sikap sesuai dengan karakteristik nilai karakter peduli sosial yang ditunjukkan dari peningkatan skala kepedulian sosial.

Selain itu, diharapkan dengan menggunakan media komik tujuan pembelajaran tematik-integratif dapat tercapai karena siswa menjadi lebih semangat dan bergairah dalam belajar karena dapat

berkomunikasi dalam situasi nyata seperti bercerita, bertanya, menulis sekaligus mempelajari pelajaran yang lain melalui media komik. Pada media komik materi yang disajikan dalam konteks/tema yang jelas, sehingga siswa lebih merasakan manfaat dan makna belajar. Penggunaan media komik dalam pembelajaran membuat budi pekerti, moral, dan karakter siswa dapat ditumbuh kembangkan melalui watak dan karakter penokohan dalam cerita komik. Sehingga tujuan digunakannya media komik dalam pembelajaran tematik-integratif tidak hanya membuat pembelajaran yang bermakna tetapi juga dapat membuat karakter peduli sosial siswa dapat berkembang.

c. Karakteristik Pembelajaran Tematik-Integratif

Majid (2014: 126-127) mengutarakan bahwa pembelajaran tematik-integratif yang diterapkan di sekolah dasar memiliki karakteristik sebagai berikut:

- 1) Berpusat pada siswa, artinya pendekatan pembelajaran lebih banyak menempatkan siswa sebagai subjek dan bukan sebagai objek. Guru berperan sebagai fasilitator dalam memberikan bantuan kepada siswa saat kegiatan pembelajaran.
- 2) Memberikan pengalaman langsung, artinya siswa dihadapkan secara langsung dengan sesuatu yang nyata sebagai dasar dalam memahami hal-hal abstrak. Oleh karena itu, pemilihan tema pembelajaran tematik-integratif tidak jauh berbeda

dengan hal-hal yang ada disekitar siswa agar mereka mudah memahami secara langsung.

- 3) Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, artinya pembelajaran tematik-integratif memiliki fokus pembelajaran yang diarahkan pada pembahasan tema yang dekat dan berhubungan dengan kehidupan siswa, sehingga pemisahan mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas.
- 4) Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran, artinya bahwa konsep berbagai mata pelajaran tematik-integratif membantu siswa memahami pembelajaran secara utuh (*holistic*), yang berguna saat memecahkan masalah dalam kehidupan mereka.
- 5) Bersifat fleksibel, artinya guru dapat mengaitkan materi ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lain bahkan mengaitkannya dengan kehidupan siswa dan melibatkan keadaan lingkungan di mana siswa tinggal.
- 6) Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan, yaitu sesuai dengan tahap perkembangan anak SD yang sewajarnya pembelajaran dirancang dengan strategi pembelajaran yang menyenangkan dengan berbagai kegiatan permainan, pengamatan, dan siswa memahami materi secara mendalam dalam jangka waktu yang lama.

Berdasarkan penjelasan tersebut, pembelajaran tematik-integratif yang diterapkan di sekolah dasar memiliki beberapa karakteristik yang disesuaikan dengan tahap perkembangan siswa sekolah dasar dengan berpusat pada siswa, memberikan pengalaman langsung melalui berbagai kegiatan permainan, pengamatan, dan siswa memahami materi secara mendalam dalam jangka waktu yang lama.

Media komik berbasis pendidikan karakter peduli sosial yang dikembangkan peneliti disesuaikan dengan karakteristik pembelajaran tematik-integratif. Media komik menekankan pada pembelajaran yang berpusat pada siswa, dimana siswa diberikan ruang untuk belajar sendiri berdasarkan ketertarikannya terhadap gambar yang ada pada media komik. Peran guru saat menggunakan media komik sebagai fasilitator. Siswa belajar secara mandiri maupun diskusi kelompok dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif yaitu media komik berbasis pendidikan karakter peduli sosial.

Selain itu, penggunaan media komik pada pembelajaran tematik-integratif dapat memberikan pengalaman langsung bagi siswa. Pengalaman langsung tersebut diperoleh dari kegiatan percobaan yang dilakukan oleh siswa pada mata pelajaran IPA materi Peristiwa Mengisi Kemerdekaan. Siswa mendapatkan pengalaman langsung dengan melakukan percobaan penyubliman

yang menjadikan pembelajaran lebih bermakna bagi siswa.

Media komik berbasis pendidikan karakter peduli sosial yang dikembangkan oleh peneliti, disesuaikan dengan karakteristik pembelajaran tematik-integratif bertujuan agar siswa kelas 5 SD dapat memahami materi pelajaran Peristiwa Mengisi Kemerdekaan secara mendalam dalam jangka waktu yang lama, juga dapat membuat karakter peduli sosial siswa berkembang.

d. Strategi Pembelajaran Tematik-Integratif

Strategi pembelajaran merupakan susunan rencana atau konsep untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam menentukan strategi pembelajaran juga perlu memperhatikan berbagai aspek dalam proses pembelajaran. Dick & Carey (Rusman, 2015: 185) mendefinisikan strategi pembelajaran yaitu satu set materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan bersama-sama. Sanjaya (2006: 124) mengartikan strategi pembelajaran sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Untuk mewujudkan situasi belajar yang diharapkan, dalam pemilihan strategi belajar didasarkan pada hal-hal berikut: (1) tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, (2) peranan guru dan siswa yang diharapkan dalam mencapai tujuan pembelajaran, (3) karakteristik mata pelajaran atau bidang studi, dan (4) kondisi lingkungan belajar yaitu keadaan lingkungan serta sarana dan

waktu pembelajaran yang tersedia (Mulyasa, 2015: 132).

Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah menjabarkan strategi pembelajaran yang tersusun dalam rangkaian kegiatan pembelajaran pada RPP meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

1) Kegiatan pendahuluan

Dalam kegiatan pendahuluan, guru wajib:

- a) Menyiapkan siswa secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran.
- b) Memberi motivasi belajar siswa secara kontekstual sesuai manfaat dan aplikasi materi ajar dalam kehidupan sehari-hari, dengan memberikan contoh dan perbandingan lokal, nasional, dan internasional.
- c) Mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari.
- d) Menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai.
- e) Menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan sesuai dengan silabus.

2) Kegiatan inti

Kegiatan inti menggunakan model pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, dan sumber belajar yang disesuaikan dengan karakteristik siswa dan mata pelajaran.

- a) Sikap, merupakan proses afeksi mulai dari menerima, menjalankan, menghargai, menghayati, hingga mengamalkan. Seluruh aktivitas pembelajaran berorientasi pada tahapan kompetensi yang mendorong siswa untuk melakukan aktivitas tersebut.
- b) Pengetahuan, melalui aktivitas mengetahui, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, hingga mencipta. Karakteristik aktivitas belajar dalam domain pengetahuan ini memiliki perbedaan dan kesamaan dengan aktivitas belajar dalam domain keterampilan.
- c) Keterampilan, melalui kegiatan mengamati, menanya, mencoba, menalar, menyaji, dan mencipta. Seluruh isi materi (topik dan sub topik) mata pelajaran yang diturunkan dari keterampilan harus mendorong siswa untuk melakukan proses pengamatan hingga penciptaan.

3) Kegiatan penutup

Dalam kegiatan penutup, guru bersama siswa melakukan refleksi untuk mengevaluasi:

- a) Seluruh rangkaian aktivitas pembelajaran dan hasil-hasil yang diperoleh untuk selanjutnya secara bersama menemukan manfaat langsung maupun tidak langsung dari hasil pembelajaran yang telah berlangsung.
- b) Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.
- c) Melakukan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pemberian tugas, baik tugas individual maupun kelompok.
- d) Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.

Sedangkan *Saskatchewan Educational* (Majid, 2014: 143-144), mengungkapkan ada lima strategi pembelajaran yaitu:

- 1) Strategi pembelajaran langsung (*direct instruction*), yaitu strategi pembelajaran dimana peran guru paling dominan. Adapun yang termasuk dalam strategi pembelajaran ini yaitu metode ceramah, pertanyaan didaktik, pengajaran eksplisit, praktik dan latihan, serta demonstrasi.
- 2) Strategi pembelajaran tidak langsung (*indirect instruction*), yaitu pembelajaran yang memperlihatkan bentuk keterlibatan siswa saat melakukan observasi, penyelidikan, penggambaran inferensi berdasarkan data atau pembentukan hipotesis. Dalam pembelajaran tidak langsung peran guru berubah dari

penceramah menjadi fasilitator, pendukung, dan sumber daya personal (*resource personal*).

- 3) Strategi pembelajaran interaktif (*interactive instruction*), yaitu strategi yang merujuk pada bentuk kegiatan diskusi dan saling berbagi dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan reaksi terhadap gagasan, pengalaman, pandangan, dan pengetahuan guru atau kelompok serta mencari alternatif dalam berpikir.
- 4) Strategi pembelajaran melalui pengalaman (*experimental learning*), yaitu penekanan dalam strategi belajar melalui pengalaman sebagai proses pembelajaran dan bukan pada hasil belajar. Strategi pembelajaran melalui pengalaman merupakan bentuk sekuens induktif, berpusat pada siswa, dan berorientasi pada aktivitas.
- 5) Strategi pembelajaran mandiri, yaitu strategi pembelajaran yang bertujuan untuk membangun inisiatif individu, kemandirian, dan peningkatan diri. Fokusnya adalah perencanaan belajar mandiri peserta didik dengan bantuan guru. Belajar mandiri juga bisa dilakukan dengan teman atau sebagai bagian kecil dari kelompok kecil.

Penggunaan media komik dalam pembelajaran tematik-integratif di kelas terdiri dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup yang tercantum dalam RPP dan di dalam

media komik itu sendiri. Pada kegiatan pendahuluan, guru dengan menggunakan media komik memberikan motivasi, mengajukan pertanyaan, menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, serta menyampaikan cakupan materi. Pada kegiatan inti, siswa menggunakan media komik untuk mengumpulkan informasi terkait materi yang sedang dipelajari, melakukan kegiatan percobaan atau eksperimen, dan berdiskusi. Pada kegiatan penutup setelah siswa menggunakan media komik dalam pembelajaran, guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan pembelajaran serta guru memberikan umpan balik dan penguatan terhadap materi yang dipelajari siswa melalui media komik.

Selain itu dalam menggunakan media komik pada pembelajaran, guru menggunakan strategi pembelajaran interaktif merujuk pada diskusi dan strategi pembelajaran melalui pengalaman. Pengalaman yang diperoleh siswa saat menggunakan media komik diperoleh pada pembelajaran langsung dan tidak langsung. Untuk proses pembelajaran langsung siswa mengembangkan pengetahuan, kemampuan berpikir, dan kemampuan psikomotorik melalui interaksi langsung dengan media komik. Dalam media komik pengalaman yang diperoleh langsung, misalnya pada saat siswa melakukan aktivitas percobaan/eksperimen pada materi pelajaran IPA yaitu melakukan percobaan penyubliman. Proses pembelajaran

tersebut memberikan pengalaman langsung bagi siswa dengan menghasilkan pengetahuan dan keterampilan secara langsung.

Sedangkan pengalaman yang diperoleh siswa melalui pembelajaran tidak langsung terjadi selama proses pembelajaran langsung tetapi tidak dirancang dalam kegiatan khusus. Pembelajaran tidak langsung berkenaan dengan pengembangan nilai dan sikap. Berbeda dengan pengetahuan tentang nilai dan sikap yang dilakukan pada pembelajaran langsung oleh mata pelajaran tertentu, pengembangan sikap sebagai proses pengembangan moral dan karakter dilakukan pada seluruh mata pelajaran. Media komik memasukkan nilai karakter peduli sosial melalui percakapan dan tindakan yang dilakukan oleh tokoh dalam komik, sehingga dapat memberikan pemahaman kepada siswa tentang sikap peduli sosial dan karakter siswa khususnya karakter peduli sosial siswa dapat berkembang.

e. Tinjauan tentang Peristiwa Mengisi Kemerdekaan pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas 5 SD Semester 2

Pada penelitian pengembangan ini mengambil pembelajaran tematik-integratif kelas 5 SD dengan tema ke-7 subtema ke-3 yaitu “Peristiwa Mengisi Kemerdekaan”, dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) sebagai berikut:

Tabel 2. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Peristiwa Mengisi Kemerdekaan Kelas 5 SD Semester 2

Kompetensi Inti (KI)	Kompetensi Dasar (KD)
<p>1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.</p> <p>2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.</p> <p>3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.</p> <p>4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.</p>	<p>PPKn</p> <p>1.3 Mensyukuri manfaat persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa</p> <p>2.3 Menampilkan sikap jujur pada penetapan nilai-nilai persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan di bidang sosial budaya</p> <p>3.3 Menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat</p> <p>4.3 Menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keberagaman sosial budaya masyarakat</p> <p>IPS</p> <p>3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.</p> <p>4.4 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.</p> <p>SBdP</p> <p>3.4 Memahami karya seni rupa daerah.</p> <p>4.4 Membuat karya seni rupa daerah.</p> <p>IPA</p> <p>3.7 Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-</p>

	<p>hari.</p> <p>4.7 Melaporkan hasil percobaan pengaruh kalor pada benda.</p> <p>Bahasa Indonesia</p> <p>3.9 Mencermati penggunaan kalimat efektif dan ejaan dalam surat undangan (ulang tahun, kegiatan sekolah, kenaikan kelas, dll).</p> <p>4.9 Membuat surat undangan (ulang tahun, kegiatan sekolah, kenaikan kelas, dll) dengan kalimat efektif dan memperhatikan penggunaan ejaan.</p>
--	--

Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) dengan subtema 3 Peristiwa Mengisi Kemerdekaan pada pembelajaran tematik-integratif kelas 5 SD tersebut dijadikan acuan saat dilaksanakan penelitian pengembangan ini.

4. Hakikat Karakteristik Siswa SD

Perkembangan yang ada pada masing-masing siswa perlu diketahui dan dipahami oleh guru, karena siswa memiliki tingkat pertumbuhan dan perkembangan yang berbeda. Bagi siswa yang lingkungannya baik maka perkembangannya baik. Namun, tidak semua siswa hidup dalam lingkungan yang baik sehingga perkembangannya kurang tepat pada waktunya.

Terdapat banyak teori dari para ahli yang menjelaskan mengenai proses dan tahapan pertumbuhan dan perkembangan siswa mulai dari masa kecil sampai tumbuh dewasa. Berdasarkan tahap perkembangan

Piaget, anak usia SD berkisar antara 7-12 tahun merupakan tahap operasional konkret. Piaget (Berk, 2007: 20) menyatakan bahwa memasuki tahap operasional konkret, anak sudah mampu berpikir rasional, seperti penalaran untuk menyelesaikan suatu masalah yang konkret atau aktual.

Asrori (2007: 54) memaparkan bahwa anak usia 7-12 tahun mulai menyesuaikan diri dengan realitas konkret dan sudah berkembang rasa ingin tahunya. Pada tahap ini, interaksi dengan lingkungan, termasuk dengan orang tuanya sudah semakin berkembang dengan baik karena egosentrisnya sudah semakin berkurang. Anak sudah dapat mengamati, menimbang, mengevaluasi, dan menjelaskan pikiran-pikiran orang lain dalam cara yang lebih objektif.

Asrori (2007: 54) menguraikan karakteristik tahap operasional konkret adalah:

- a. Segala sesuatu dipahami oleh individu sebagaimana yang nampak saja atau sebagaimana kenyataan yang mereka alami.
- b. Cara berpikir individu belum menangkap yang abstrak meskipun cara berpikirnya sudah nampak sistematis dan logis.
- c. Dalam memahami konsep, individu sangat terikat kepada proses mengalami sendiri. Berarti individu akan mudah memahami konsep jika konsep itu dapat diamati atau individu itu melakukan sesuatu yang berkaitan dengan konsep tersebut.

Samatowa (2006: 7) menyatakan bahwa siswa sekolah dasar yang

dibagi ke dalam dua fase, yaitu masa kelas rendah yaitu termasuk ke dalam kelas 1 SD sampai kelas 3 SD dan masa kelas tinggi yaitu termasuk ke dalam kelas 4 SD sampai dengan kelas 6 SD. Suardiman (2007: 127) menjelaskan bahwa ciri siswa masa kelas rendah adalah: (1) hubungan yang kuat antara jasmani dan prestasi sekolah, (2) suka memuji diri sendiri, (3) jika tidak dapat menyelesaikan suatu pekerjaan maka pekerjaan dianggap tidak penting, (4) suka membandingkan dirinya dengan siswa lain, dan (5) suka meremehkan orang lain. Sedangkan ciri masa kelas tinggi adalah: (1) perhatian tertuju pada kegiatan praktis sehari-hari, (2) ingin tahu, ingin belajar, dan realistis, (3) timbul minat pada pelajaran khusus, (4) siswa memandang nilai sebagai ukuran prestasi di sekolah, dan (5) siswa suka membentuk kelompok sebaya.

Subjek penelitian adalah siswa kelas 5 SD, yang termasuk dalam kategori kelas tinggi pada tahap operasional konkret. Karakteristik dan ciri-ciri perkembangannya berada pada tingkat pemikiran yang jauh lebih objektif, lebih logis, fleksibel, terorganisasi, memiliki daya realistik, rasa ingin tahu, dan kemauan belajar yang tinggi. Karakteristik siswa tersebut dijadikan sebagai titik awal untuk menentukan tujuan pembelajaran serta menentukan iklim pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan siswa itu sendiri. Oleh karena itu, guru pada saat pembelajaran dituntut untuk dapat menciptakan pembelajaran yang efektif yang disesuaikan dengan karakteristik siswa.

Agar dapat menciptakan pembelajaran yang efektif, guru dapat menggunakan berbagai media pembelajaran yang interaktif yang disesuaikan dengan karakteristik siswa. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media komik yang dikembangkan oleh peneliti sebagai sumber belajar pendukung untuk siswa kelas 5 SD agar siswa menjadi lebih aktif pada saat pembelajaran. Media komik yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa kelas 5 SD yang lebih menyukai pembelajaran yang lebih menarik dengan gambar-gambar dibandingkan dengan teks.

Media komik yang digunakan dalam penelitian ini berisi materi pelajaran yang dituangkan dalam bentuk kartun yang tokohnya memiliki perwatakan membentuk suatu cerita dalam urutan gambar-gambar yang berhubungan erat satu sama lain. Melalui penyajian yang menarik dari media komik dapat membuat siswa kelas 5 SD memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan juga kemauan belajar yang tinggi. Dengan menggunakan media komik yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas 5 SD, diharapkan siswa menjadi lebih tertarik dalam pembelajaran serta melalui watak karakter penokohan dalam komik, karakter siswa juga dapat berkembang.

5. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

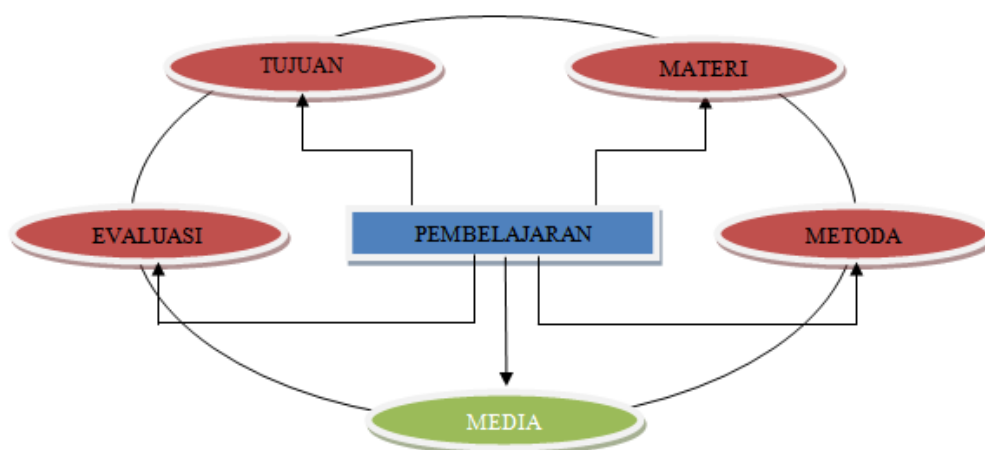
Sadirman (2008: 7) mengutarakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan

dari pengirim ke penerima pesan. Rusman (2015: 170) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran dan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran.

Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan berlangsung secara optimal karena media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Lestari & Projosantoso dalam Jurnal Inovasi Pendidikan IPA (2016: 145) menyatakan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru tidak lepas dari media pembelajaran untuk mendukung tugas guru dalam memotivasi siswa karena media pembelajaran sebagai perantara guru dalam menyampaikan informasi kepada siswa.

Kedudukan media pembelajaran sebagai perantara bertujuan agar pesan atau informasi dalam pembelajaran dapat tersampaikan kepada siswa secara efektif dan efisien (Musfiqon, 2012: 36). Buchory MS et al. (2017: 517) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat membuat informasi menjadi lebih jelas lagi dan memberikan penekanan-penekanan terhadap informasi-informasi yang penting sehingga dapat memperdalam pemahaman siswa. Selain itu media juga sangat menarik sehingga perhatian siswa terhadap pelajaran menjadi meningkat terhadap pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Hal tersebut senada dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Nugrahani (2017: 484) bahwa melalui media pembelajaran, siswa menjadi lebih aktif dalam belajar dan belajar menjadi menyenangkan. Selain itu, media pembelajaran juga sangat mendukung untuk membangun karakter siswa, sesuai dengan pilar karakter yang ditetapkan oleh pemerintah dalam program pendidikan karakter di sekolah. Adapun kedudukan media dalam pembelajaran dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2. Kedudukan Media dalam Pembelajaran

Komponen-komponen atau bagian-bagian tersebut saling berkaitan dan saling mempengaruhi satu dengan yang lainnya. Pembelajaran dikatakan sebagai sistem karena didalamnya mengandung komponen yang saling berkaitan untuk mencapai suatu tujuan yang telah ditetapkan. Pembelajaran yang optimal harus didukung oleh masing-masing komponen dalam pembelajaran itu sendiri sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai apabila antar

komponen pembelajaran tersebut terdapat *link and match* yang baik.

Dari penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan berupa materi pelajaran kepada siswa secara optimal guna mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran membantu guru menjelaskan materi pelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal serta memberikan pengalaman konkret pada siswa.

b. Klasifikasi Media Pembelajaran

Jenis media pembelajaran yang satu berbeda dengan jenis media yang lainnya. Setiap jenis media digolongkan berdasarkan kriteria tertentu. Munadi (2013: 54-57) mengelompokkan media pembelajaran dalam empat kelompok besar berdasarkan keterlibatan indera, yaitu:

- 1) Media audio, adalah media yang hanya melibatkan indera pendengaran dan hanya mampu memanipulasi kemampuan suara semata. Pesan yang diterima dari media audio berupa pesan verbal, yakni bahasa lisan atau kata-kata dan pesan nonverbal seperti bunyi-bunyian, vokalisasi, gerutuan, gumam, musik, dan lain-lain. Adapun yang termasuk jenis media audio adalah program radio dan program media rekam.
- 2) Media visual, adalah media yang hanya melibatkan indera penglihatan. Adapun yang termasuk dalam media ini adalah media cetak verbal, media cetak grafis, dan media visual non cetak.

- 3) Media audio-visual, adalah media yang melibatkan indera penglihatan dan pendengaran sekaligus dalam satu proses. Sifat pesan yang disalurkan dapat berupa pesan verbal dan non-verbal yang terlihat (dalam bentuk visual) maupun yang terdengar (dalam bentuk audio). Adapun contoh dari media ini diantaranya film, film dokumenter, drama, dan lain-lain.
- 4) Multimedia, melibatkan berbagai indera dalam sebuah proses pembelajaran. Adapun yang termasuk dalam media ini adalah segala sesuatu yang memberikan pengalaman secara langsung, bisa melalui komputer dan internet, bisa juga melalui pengalaman berbuat dan terlibat. Adapun yang termasuk dalam pengalaman berbuat adalah lingkungan nyata dan karyawisata, sedangkan yang termasuk dalam pengalaman terlibat adalah permainan dan simulasi, bermain peran, dan forum teater.

Berdasarkan keterlibatan inderanya, media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti yaitu media yang dicetak dalam bentuk buku (*comic books*) yang termasuk ke dalam media visual karena mengandalkan indera penglihatan dalam penggunaannya.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran oleh Ruminiati (2007: 211) yaitu sebagai alat bantu dan sumber belajar dalam kegiatan pembelajaran. Dalam hal ini kedudukan media lebih dominan sebagai alat yang memudahkan siswa dan guru pada saat pelaksanaan kegiatan

pembelajaran. Peranan media tidak terlihat bila penggunaannya tidak sejalan dengan isi dari tujuan pengajaran yang telah dirumuskan. Karena itu tujuan pengajaran harus dijadikan acuan untuk menggunakan media pembelajaran. Manfaat penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar itu sangat penting.

Hamalik & Arsyad (Musfiqon, 2012: 32) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru dalam membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Orientasi pembelajaran yang dilaksanakan dengan media pembelajaran meningkatkan keefektifan penyampaian pesan dalam proses pembelajaran.

Levie & Lentz (Musfiqon, 2012: 33-34) mengemukakan terdapat empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

- 1) Fungsi atensi, merupakan fungsi inti, yakni menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan maksud visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- 2) Fungsi afektif, dalam media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar dan lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa.

- 3) Fungsi kognitif, dalam media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- 4) Fungsi kompensatoris, terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Penggunaan media komik dalam pembelajaran tematik integratif memberikan fungsi pada siswa kelas 5 SD. *Pertama*, fungsi atensi pada media komik yang dikembangkan berfungsi untuk mengarahkan perhatian siswa kelas 5 SD terhadap materi pelajaran karena disajikan secara menarik. *Kedua*, fungsi afektif yang berfungsi memberikan kenikmatan kepada siswa kelas 5 SD pada saat menggunakan media komik karena komik berisi gambar-gambar dan teks yang menarik. *Ketiga*, fungsi kognitif yang berfungsi untuk memperlancar siswa untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang disampaikan melalui cerita dan penokohan dalam komik. *Keempat*, fungsi kompensatoris yang berfungsi untuk membantu siswa yang lemah dalam membaca dalam mengorganisasikan teks dan mengingatnya kembali.

Media komik sebagai media pembelajaran memiliki fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris yang

menjadikan pembelajaran tematik-integratif siswa kelas 5 SD lebih bermakna. Media komik sebagai alat yang membantu memudahkan siswa memahami materi yang disampaikan guru pada pembelajaran tematik-integratif melalui kondisi pembelajaran yang aktif dan kondusif dapat menghasilkan fungsi-fungsi tersebut.

d. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan media pembelajaran bukan dilihat dari segi harga, maupun kecanggihan teknologi yang dipakai, melainkan lebih menitikberatkan pada efektifitas dan efisiensi penggunaan media tersebut dalam menyampaikan suatu materi. Dasar pertimbangan untuk memilih media sangatlah sederhana, yaitu dapat memenuhi kebutuhan atau mencapai tujuan yang diinginkan atau tidak.

Arsyad (2011: 75) mengemukakan kriteria yang perlu diperhatikan dalam memilih media, yaitu:

- 1) Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Tujuan ini digambarkan dalam bentuk tugas yang harus dikerjakan/dipertunjukkan oleh siswa seperti menghafal, melakukan kegiatan yang melibatkan kegiatan fisik, melakukan tugas yang melibatkan pemahaman konsep-konsep, dan mengerjakan tugas-tugas yang melibatkan pemikiran pada tingkatan lebih tinggi.

- 2) Media yang digunakan tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi. Media harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental siswa supaya dapat membantu proses pembelajaran.
- 3) Media bersifat praktis, luwes, dan bertahan. Sehingga waktu, biaya, atau sumber daya lainnya yang tidak tersedia untuk memproduksi tidak perlu dipaksakan. Kriteria ini menuntut para guru untuk memilih media yang ada, mudah diperoleh, atau mudah dibuat sendiri oleh guru. Media yang dipilih hendaknya mampu digunakan kapanpun dan dimanapun dengan peralatan yang ada, serta mudah dipindahkan dan dibawa kemana-mana.
- 4) Guru maupun siswa terampil menggunakannya. Nilai dan manfaat media sangat ditentukan oleh penggunaannya. Media tidak memiliki arti apapun apabila pengguna belum dapat mengoperasikannya dalam proses belajar sebagai upaya mempertinggi mutu dan hasil belajar.
- 5) Media yang efektif untuk kelompok besar dan belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan. Media tertentu tepat untuk jenis kelompok besar, kelompok sedang, kelompok kecil, dan perorangan.
- 6) Pengembangan visual baik gambar maupun foto harus memenuhi persyaratan teknis tertentu. Visualisasi harus jelas dan informasi

atau pesan yang ditonjolkan dan ingin disampaikan tidak boleh terganggu oleh elemen lain.

Pemilihan media komik sebagai media pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran tematik-integratif kelas 5 SD disesuaikan dengan beberapa kriteria pemilihan media. *Pertama*, media komik dipilih berdasarkan tujuan instruksional pembelajaran pada ranah kognitif dan afektif. Tujuan pada ranah kognitif tercapai dengan menggunakan media komik karena materi yang disajikan melalui gambar kartun atau visual yang menarik. Sedangkan ranah afektif dapat tercapai melalui tokoh-tokoh dalam media komik yang memiliki perwatakan dan karakter peduli sosial, diharapkan siswa dapat meniru tindakan peduli sosial yang disajikan melalui tokoh komik.

Kedua, alasan memilih media komik sebagai media pembelajaran karena media komik bersifat praktis, luwes, dan bertahan lama. Media komik dapat dibuat dengan mudah dan berbentuk buku (*comic book*) sehingga menjadikan media komik praktis dan luwes untuk digunakan kapanpun dan dimanapun serta dapat dibawa kemana-mana oleh siswa maupun guru.

Ketiga, penggunaan media komik tidak membutuhkan keterampilan khusus untuk menggunakannya karena bentuknya yang hampir mirip dengan buku pelajaran biasa, namun komik lebih menekankan pada visual yang menarik melalui gambar kartun. Guru dan siswa terampil dan tidak kesulitan saat menggunakan komik

sebagai media dalam pembelajaran tematik-integratif.

Keempat, alasan pemilihan komik digunakan sebagai media pembelajaran karena komik dapat digunakan untuk kelompok besar maupun kelompok kecil atau perorangan. Media komik yang dikembangkan oleh peneliti berisi kegiatan diskusi kelompok dan kegiatan melakukan percobaan atau eksperimen dalam kelompok besar. Selain itu di dalam media komik juga berisi penugasan yang diberikan kepada perorangan. Sehingga media komik efektif digunakan untuk kelompok besar maupun kelompok kecil atau perorangan.

Kelima, media komik berbentuk kartun yang tokohnya memiliki perwatakan membentuk suatu cerita dalam urutan gambar-gambar yang berhubungan erat. Media komik yang dikembangkan dalam penelitian ini lebih menekankan visual yang menarik melalui ilustrasi gambar kartun dan alur cerita yang jelas berdasarkan materi Peristiwa Mengisi Kemerdekaan. Sehingga pesan atau informasi yang ingin disampaikan melalui cerita dapat tersampaikan dengan baik kepada siswa.

Terpenuhinya beberapa kriteria pemilihan media komik sebagai media pembelajaran menjadi alasan peneliti memilih media komik sebagai media dan sumber belajar pendamping pada pembelajaran tematik-integratif siswa kelas 5 SD.

e. **Kriteria Kualitas Media Pembelajaran**

Media pembelajaran yang hendak digunakan dalam pembelajaran harus memenuhi kriteria tertentu untuk menentukan kualitas media tersebut. Kriteria yang dimaksud merujuk pada standar bahan pembelajaran yang hendak dikembangkan. Media pembelajaran yang berkualitas akan mendukung proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Pada penelitian pengembangan ini difokuskan pada pengembangan media cetak yaitu media komik berbentuk buku (*comic book*). Untuk menjadi sebuah buku dengan satu kesatuan buku yang utuh maka sebuah buku yang layak hendaknya disusun atas dasar struktur yang baik dan rapi. Buku tersusun atas bagian-bagian yang membangun buku menjadi sebuah struktur bahan cetakan yang layak untuk dibaca dan dikonsumsi oleh khalayak umum ataupun peserta didik yang lebih spesifik.

Suwarno (2011: 77) menyebutkan mengenai bagian-bagian penyusun buku secara umum. Struktur atau bagian-bagian buku secara umum tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Cover, merupakan bagian pelindung paling luar buku yang berguna untuk penyajian judul, penulis, penerbit yang disertai gambar grafis untuk mendukung daya tarik pembaca.
- 2) Halaman *preliminaries*, merupakan halaman pendahuluan yang sangat perlu disertakan sebelum informasi atau isi utama buku

disampaikan, peletakkannya tepat diantara cover dan isi buku. Halaman *preliminaries* terdiri atas: (1) halaman judul, berisi judul, sub-judul, nama penulis, nama penerjemah, hingga penerbit; (2) halaman kosong, biasanya terletak dibalik halaman judul yang tidak memuat informasi apapun; (3) catatan hak cipta (copyright); (4) halaman tambahan, halaman tambahan berisi prakata atau kata pengantar dari penulis; dan (5) daftar isi.

- 3) Bagian isi, merupakan bagian yang memuat dan membahas informasi atau materi inti dari buku.
- 4) Bagian *postliminary*, merupakan bagian akhir untuk menutup isi buku. Bagian *postliminary* ini terdiri atas: (1) catatan penutup, biasanya berisi kesimpulan atau ringkasan; (2) daftar istilah atau glosarium; (3) lampiran; dan (4) daftar pustaka.

Steffen dan Ballstaedt dalam Depdiknas (2006), mengutarakan bahwa untuk menyusun bahan ajar cetak/media cetak terdapat enam hal yang perlu diperhatikan, yaitu:

- 1) Susunan tampilannya jelas dan menarik, yaitu pada aspek susunannya, *handout* sebaiknya disusun dengan urutan yang mudah, judul yang singkat, terdapat daftar isi, struktur kognitifnya jelas, serta terdapat rangkuman dan tugas siswa/pembaca.
- 2) Bahasa yang mudah, artinya adalah mengalirnya kosakata, jelasnya kalimat, dan jelasnya hubungan antarkalimat, serta kalimat yang digunakan tidak terlalu panjang.

- 3) Mampu menguji pemahaman, yaitu dalam hal ini berkaitan dengan menilai melalui orangnya atau *check list* untuk pemahaman.
- 4) Adanya stimulan, yaitu dalam hal ini menyangkut nyaman tidaknya bahan ajar cetak dilihat, tulisannya mendorong pembaca untuk berpikir, dan menguji stimulan.
- 5) Kemudahan dibaca, yaitu menyangkut keramahan bahan ajar cetak terhadap mata. Dalam hal ini, huruf yang digunakan hendaknya tidak terlalu kecil dan enak dibaca. Selain itu, urutan teksnya juga harus terstruktur dan mudah dibaca.
- 6) Materi pembelajaran, yaitu menyangkut pemilihan teks, bahan kajian, dan lembar kerja (*work sheet*).

Selain itu, terdapat kriteria kualitas buku cetak dari Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) yang menyatakan ada empat aspek dalam mengembangkan buku agar media yang dikembangkan menjadi efektif dan efisien, yaitu:

- 1) Penilaian kelayakan kegrafikan, dalam kelayakan kegrafikan terdapat tiga aspek yang perlu diperhatikan, yaitu: (1) ukuran buku; (2) desain sampul; dan (3) desain isi buku.
- 2) Penilaian kelayakan penyajian, dalam kelayakan penyajian ada 3 aspek yang perlu diperhatikan yaitu (1) teknik penyajian; (2) penyajian pembelajaran; dan (3) kelengkapan penyajian.
- 3) Penilaian kelayakan isi, dalam hal kelayakan isi ada tiga aspek yang harus diperhatikan, yaitu (1) kesesuaian uraian materi dengan

Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang terdapat dalam kurikulum mata pelajaran yang bersangkutan; (2) keakuratan materi; dan (3) materi pendukung pembelajaran.

- 4) Penilaian kelayakan bahasa, dalam kelayakan bahasa terdapat dua aspek yang perlu diperhatikan, yaitu: (1) kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik; dan (2) kekomunikatifan.

Media komik berbasis pendidikan karakter peduli sosial yang dikembangkan oleh peneliti terdiri dari cover, halaman *preliminaries*, bagian isi berisi informasi dan materi pembelajaran, bagian penutup yang berisi rangkuman, penugasan, glosarium, dan identitas pengembang. Selain itu kualitas media komik yang dikembangkan sangatlah penting untuk diperhatikan guna memaksimalkan penggunaan media komik dalam pembelajaran tematik-integratif dan dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Media komik dinilai kualitasnya oleh ahli media, ahli materi, guru SD, dan respon siswa berdasarkan penilaian kegrafikan, penyajian, isi, dan bahasa.

6. Media Komik

a. Pengertian Komik

McCloud (2008: 9) mendefinisikan pengertian komik sebagai gambar-gambar serta lambang lain yang berjajar atau berdekatan dalam urutan tertentu dan dimaksudkan untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respon estetik dari pembacanya. Hampir serupa juga diungkapkan oleh Gumelar (2011: 2) yang mendefinisikan komik

sebagai urutan-urutan gambar yang ditata sesuai tujuan dan filosofi pembuatannya hingga pesan dalam cerita tersebut dapat tersampaikan.

Mayke (2007: 66) mendefinisikan komik adalah cerita kartun bergambar dimana unsur gambar lebih penting daripada ceritanya. Sudjana & Rivai (2011: 64) menyatakan bahwa komik adalah suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca.

Berdasarkan beberapa definisi para ahli tersebut, maka dapat disimpulkan komik adalah susunan gambar yang ditata sedemikian rupa secara berurutan, sehingga membentuk suatu alur cerita sesuai dengan tujuan filosofis pembuatannya agar pesan atau informasi yang terkandung di dalamnya dapat tersampaikan kepada pembaca. Komik dalam penelitian ini diharapkan dapat membawa siswa ke dalam ruang-ruang imajinasi baru, dengan ekspresi muka para tokoh yang terlihat dalam ilustrasi dan reaksi verbal yang terungkap dalam balon teks sehingga memudahkan siswa dalam mengingat dan memahami materi pelajaran.

b. Bentuk Komik

Berdasarkan jenisnya komik dapat dikelompokkan menjadi dua yakni *comic strips* dan *comic books* (Ranang AS, 2010: 8). *Comic strips* (komik strip) merupakan komik bersambung yang dimuat dalam surat kabar atau majalah. *Comic books* (buku komik) adalah kumpulan cerita

bergambar yang terdiri dari satu atau lebih judul dan tema cerita.

Bentuk tampilan komik lebih atraktif dan dapat menjangkau pembaca yang lebih luas pada berbagai tingkat usia. Selain hadir sebagai bahasa rupa atau gambar, komik dilengkapi dengan teks. Pada bahasa teks komik, dialog dimunculkan secara singkat, kata-kata penggambaran suara (*onomatopetia*) menjadi unsur yang penting, seperti menirukan suara atau gerak yang tidak mungkin dilukiskan, seperti suara gerimis, binatang mengaum, kaki yang terkena tendangan, dan sebagainya. Cerita rekaan yang dilukiskannya relatif panjang dan tidak selamanya mengangkat isu hangat di masyarakat maupun menyampaikan nilai moral tertentu (Ranang AS, 2010: 8).

Sejarah permulaan komik justru dimulai dari bentuk komik strip di beberapa majalah atau koran-koran masa lalu, komik strip pertama yang tercatat yaitu *Yellow Kid*. Dalam perkembangannya komik tidak lagi dibuat secara *comic strip* dan tema atau genrenya tidak cenderung ke hal-hal yang lucu lagi, tetapi meluas ke tema lain dari mulai aksi, horror, sampai fiksi ilmiah. Komik yang pada awalnya dikhususkan untuk lelucon dan segmentasinya cenderung untuk anak-anak mulai bertransformasi menjadi bacaan segmentasi untuk remaja dan dewasa. Komik telah mengalami modifikasi mulai dari format, muatan isi, teknis pembacaan, hingga strategi pemasarannya. Beberapa komik diterbitkan seiring dengan peluncuran film animasinya, seperti yang dilakukan oleh *Walt Disney* dengan *Mickey Mouse*, *Beauty and the*

Beast, Lion King`s, Mulan, dan sebagainya.

Media komik yang dikembangkan dalam penelitian ini berbentuk buku komik (*comic books*) dan mengandung unsur pendidikan karakter peduli sosial. Sebagai media pembelajaran, komik dapat memberikan hiburan kepada peserta didik sekaligus sebagai media belajar yang dapat mengembangkan karakter dan sikap peduli sosial siswa. Media komik berbasis pendidikan karakter peduli sosial merupakan kumpulan cerita bergambar atau bentuk kartun yang tokohnya memiliki perwatakan membentuk suatu cerita. Media komik disesuaikan dengan materi Peristiwa Mengisi Kemerdekaan yang terdiri dari 3 seri untuk siswa kelas 5 SD dan dibuat dengan memperhatikan elemen-elemen dan sistematika pembuatan komik.

c. Elemen-Elemen dalam Komik

Terdapat beberapa elemen-elemen dasar di dalam komik. Maharsi (2011: 75) menyebutkan ada sebelas elemen di dalam komik, yaitu:

- 1) Panel, merupakan kotak yang berisi ilustrasi dan teks yang nantinya membentuk sebuah alur cerita. Panel bisa dikatakan sebagai *frame* atau representasi dari kejadian-kejadian utama dari cerita yang terdapat dalam komik tersebut. McCloud (2008: 99) mengungkapkan bahwa panel berfungsi sebagai petunjuk umum untuk waktu atau ruang yang terpisah. Panel memiliki bentuk yang bermacam-macam. Bentuk panel ini disebut sebagai panel frame

(*panels frames*). Panel frame ini tidak selalu kotak-kotak konvensional dengan garis yang tegas. Adapun urutan membaca panel adalah dari kiri ke kanan, atas ke bawah. Urutan pembacaan ini karena pembaca sudah terbiasa membaca dari arah tersebut, searah dengan jarum jam yaitu dari kiri ke kanan.

2) Sudut pandang dan ukuran gambar dalam panel

- a) Sudut pandang, yaitu bahwa komik dikatakan sebagai citra visual yang filmis, karena rangkaian gambar yang tercipta memakai pola yang dipakai dalam film. Artinya logika gerak-gerik kamera film bisa diterapkan dalam visualisasi komik. Beberapa aspek filmis yang dipakai dalam komik diantaranya adalah sudut pandang atau jika dalam bahasa film disebut sebagai *camera angle*.
- b) Ukuran gambar dalam panel (*frame size*), yaitu dikemas berdasarkan kebutuhan adegan yang ditampilkan. Hal tersebut karena masing-masing gambar yang dihasilkan memiliki maksud maupun makna tertentu. Ukuran gambar dalam panel antara lain yaitu: (1) *close up*, secara umum dikatakan sebagai pengambilan citra atau gambar dari kepala sampai bahu; (2) *extreme close up*, memperlihatkan sebagian dari obyek gambar yang ditampilkan hampir memenuhi panel sehingga terkesan seperti gambar terpotong; (3) *medium close up*, merupakan pengambilan citra atau gambar dari lutut ke atas atau sedikit di

bawah pinggang yang mampu menggambarkan banyak bagian dalam cerita; (4) *long shot*, pengambilan citra atau gambar dengan menangkap seluruh wilayah dari tempat kejadian. Segala obyek diperlihatkan kepada penonton (pembaca) secara keseluruhan; dan (5) *extreme long shot*, menggambarkan wilayah yang luas dari jarak yang sangat jauh.

3) Balon kata (*text ballon*), merupakan representasi dari pembicaraan ataupun narasi dari peristiwa yang sedang terjadi atau keadaan yang sedang digambarkan dalam panel tersebut. Balon ucapan berfungsi sebagai bahasa komik, yang replikanya ditempatkan dalam balon sebagai ungkapan sekaligus monolog batin dari adegan atau ilustrasi yang terdapat dalam panel tersebut. Secara garis besar balon kata dibedakan menjadi, yaitu:

a) Balon ucapan, merupakan representasi ucapan yang berbentuk seperti gelembung dengan petunjuk arah yang disebut sebagai ekor yang mengarah pada tokoh yang mengucapkan kata-kata tersebut. Bentuknya bisa bermacam-macam, jika ucapan normal bentuknya seperti awan atau gelembung, apabila rasa marahan, teriakan, atau jeritan bentuknya bergerigi dengan *font* yang besar dan tebal. Ada juga yang berupa garis titik-titik jika dialog tersebut berupa bisikan halus.

- b) Balon pikiran, merupakan representasi pemikiran tokoh dalam komik. Visualisasi balon pikiran ini bentuknya seperti rantai yang saling menyambung.
- 4) Bunyi huruf (*sound lettering*), merupakan dramatisasi sebuah adegan atau ekspresi dari ucapan yang dikeluarkan oleh obyek.
- 5) Ilustrasi, merupakan seni gambar yang dipakai untuk memberi penjelasan atas suatu tujuan atau maksud tertentu secara visual. Ilustrasi ini pesan disampaikan lebih berkesan karena pembaca lebih mudah mengingat gambar daripada kata-kata. Terdapat dua jenis ilustrasi dalam komik yaitu ilustrasi kartun dan ilustrasi realis. Ilustrasi kartun merujuk pada suatu bentuk tanggapan lucu dalam citra visual. Ilustrasi realis merupakan ikon yang paling mirip dengan manusia atau obyek aslinya. Cara membuatnya yaitu dengan dua cara antara lain *manual drawing* dan dengan bantuan *computer graphic*.
- a) *Manual drawing*, diartikan membuat coretan atau goresan di suatu permukaan dengan menekankan alat pada permukaan tersebut. Alat yang dipakai adalah pensil, kuas, krayon, dan lain-lain.
 - b) *Computer graphic*, dengan memanfaatkan *tools* yang terdapat dalam beberapa *software* yang khusus digunakan sebagai program ilustrasi baik yang berbasis vector ataupun bitmap.

Software yang biasa digunakan adalah *Corel Draw*, *Adobe Photoshop*, *Freehand*, maupun *Adobe Illustrator*.

6) Cerita, merupakan rekaman pengalaman dari manusia yang disajikan atau dibuat sedemikian rupa agar menjadi menarik dan memikat bagi pembacanya. Di dalam cerita terdapat tema sebagai unsur dasar dari suatu cerita. Tema yang muncul harus mampu membuat orang berpikir tentang kehidupan, baik yang berhubungan dengan dirinya maupun orang lain.

7) *Splash*

a) *Splash* halaman, yaitu panel halaman pertama buku komik yang memiliki ukuran paling besar diantara panel yang lain. Fungsi dari *splash* halaman yaitu sebagai prolog cerita dalam komik sehingga di panel tersebut sekaligus mencantumkan judul dari buku komik tersebut.

b) *Splash* panel, yaitu interior yang berfungsi untuk menekankan bahwa dalam panel tersebut terdapat adegan inti yang penting.

c) *Splash* ganda, yaitu panel komik yang menyambung dari halaman satu ke halaman yang lain dengan efek seolah-olah panel tersebut menjadi semakin besar melebihi panel yang lain.

8) Garis gerak, merupakan efek gerakan yang ditimbulkan oleh pergerakan karakter-karakter yang muncul dalam ilustrasi komik. Garis gerak berfungsi mewakili gerakan dari sebuah obyek, baik itu gerakan secara cepat ataupun tidak cepat.

- 9) Simbolia, merupakan representasi ikon yang digunakan dalam komik, tervisualkan dalam benda-benda ataupun huruf. Jenis simbolia diantaranya yaitu *Plewds*, *Squeans*, *Emanata*, *Briffits*, dan *Grawlixes*. *Plewds* adalah ikon yang menunjukkan tokoh sedang dalam keadaan berkeringat, baik karena sedang bekerja keras ataupun tekanan mental. *Squeans* adalah ikon yang menunjukkan tokoh dalam keadaan pusing maupun sakit. *Emanata* menunjukkan tokoh dalam posisi kaget atau terkejut.
- 10) Kop komik, merupakan bagian dari halaman komik yang berisi judul dan pengarang. Kop komik hanya dipakai untuk komik satu halaman tamat dan sangat umum dipakai dalam pembuatan komik strip atau komik promosi.

Pengembangan media komik berbasis pendidikan karakter peduli sosial memperhatikan elemen-elemen komik yaitu panel, sudut pandang dan ukuran gambar, balon kata, bunyi huruf, ilustrasi, cerita, *splash*, garis gerak, simbolia, dan kop komik. Elemen-elemen dasar tersebut sangat penting untuk diperhatikan dalam membuat komik. Elemen-elemen tersebut harus ada dalam media komik karena elemen-elemen itulah yang membentuk komik menjadi sebuah media pembelajaran yang efektif dan sistematis.

d. Sistematika Pembuatan Komik

Tahapan dalam membuat komik atau buku komik sebenarnya menjadi aturan yang tidak tertulis dari para komikus. Tahapan yang dijabarkan lebih merujuk pada kategori *hybrid production*, yaitu

menggabungkan teknik manual dengan digital karena alat-alat yang dipakai mengkombinasikan antara teknik manual dan digital. Tahapan yang ditempuh dalam membuat buku komik seperti yang dipaparkan Maharsi (2011: 125) diuraikan sebagai berikut:

- 1) Tahap membuat sinopsis cerita, merupakan tahap awal dalam membuat komik dengan membuat sinopsis cerita yang terdiri dari menentukan tema, naskah beserta plot, dan seting yang diangkat dalam komik.
 - a) Tema, yaitu terbentuk dari sebuah ide. Ide adalah buah pikiran yang masih berupa gagasan manusia tentang suatu hal. Ide yang orisinal dan cemerlang membuahkan tema yang baik dan menarik. Tema yang baik adalah tema yang mampu merangsang pembaca untuk berpikir kreatif dan mampu membawa pembaca untuk masuk ke dalam pengalaman orang lain, ke dalam perasaan yang beragam, dan pemikiran baru. Adapun tema yang digunakan dalam media komik disesuaikan dengan tema 7 subtema 3 yaitu Peristiwa Mengisi Kemerdekaan untuk kelas 5 SD semester 2.
 - b) Plot, adalah alur cerita atau jalan cerita. Plot berfungsi sebagai *guidance* (pembimbing), agar cerita yang kita buat tidak keluar dari bahasa dan tema yang telah kita tentukan. Plot dalam media komik disesuaikan dengan materi Peristiwa Mengisi

Kemerdekaan berdasarkan Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), dan indikatornya.

- c) Setting cerita, yaitu latar tempat cerita terjadi. Setting cerita dalam media komik berbasis pendidikan karakter berada di lingkungan sekolah yaitu di kelas, di rumah salah satu tokoh komik, dan di lapangan bermain. Penentuan setting ini dituliskan nantinya mampu memberikan gambaran secara jelas kepada siswa.
- 2) Tahap membuat *storyline*, yaitu membuat rancangan dalam bentuk tulisan tentang apa saja yang akan komikus buat, baik berupa teks maupun ilustrasinya dalam setiap halaman komik. *Storyline* berarti penataan adegan dalam panel-panel namun masih tekstual atau dalam bentuk tulisan. *Storyline* bertujuan untuk memudahkan identifikasi cerita dalam setiap halaman, lengkap dicantumkan pula sudut pandang serta ukuran gambar yang dipakai dalam setiap panel. Pada media komik, setiap panel dideskripsikan apa saja narasi dan dialog yang muncul begitu juga dengan ilustrasi apa saja yang terdapat di dalamnya. Teks maupun visual dideskripsikan secara jelas karena *storyline* menjadi acuan untuk membuat sketsa *layout* dan ilustrasi pada setiap halaman dalam tahap produksi komik.
 - 3) Tahap membuat karakter tokoh verbal, yaitu bagaimana seorang komikus menjelaskan dalam bahasa tekstual tokoh-tokoh yang

terlibat dalam cerita yang sedang dibuatnya. Komikus dapat mendeskripsikan tokoh secara lengkap mulai dari nama, jenis kelamin, usia, ciri-ciri fisik beserta sifat-sifatnya yang nantinya akan memberikan gambaran yang jelas kepada pembaca. Terdapat tiga cara dalam menggambarkan bagaimana sifat-sifat fisik maupun non fisik dari seorang tokoh, yaitu:

- a) Menceritakan tokoh secara langsung, merupakan cara yang paling mudah, namun komikus dituntut untuk memilih dan menggunakan kata-kata yang tepat untuk melukiskan karakter tokoh tersebut dengan bahasa yang tepat dan menarik.
- b) Menggambarkan watak tokoh melalui dialog atau percakapan dengan tokoh lain, yaitu pembaca akan mengetahui bagaimana watak atau karakter tokoh tersebut apakah pemarah, penyabar, responsif, penakut, dan lainnya.
- c) Menggambarkan tingkah laku tokoh saat berinteraksi dengan stimulus dari lingkungannya, yaitu melalui *gesture* dari tokoh semakin memperjelas keseluruhan sifat dan karakter tokoh yang sedang dibangun dalam cerita komik.
- d) Memvisualkan tokoh dengan memperlihatkan secara jelas bagaimana bentuk fisik dari tokoh tersebut.

Pada media komik berbasis pendidikan karakter sosial, watak tokoh digambarkan melalui dialog atau percakapan dengan tokoh lain. Melalui dialog antar tokoh tersebut siswa dapat

mengetahui karakter dan watak dari masing-masing tokoh dalam komik.

- 4) Tahap membuat karakter tokoh visual, yaitu membuat sket model karakter berdasarkan deskripsi verbalnya. Bagaimana bentuk visual tokoh yang terdapat dalam cerita tersebut, baik dilihat dari mimik muka/ekspresi wajah, bentuk tubuh, jenis kelamin, usia, dan sifat-sifatnya. Hal yang penting diperhatikan dalam mengembangkan media komik berbasis pendidikan karakter peduli sosial ini yaitu harus dapat menciptakan gambaran yang tepat dan pas untuk watak tokoh yang divisualkannya. Bentuk dan perwujudan tokoh pun harus dapat diterima secara logis oleh siswa.
- 5) Tahap sket *layout* panel, ilustrasi, dan balon teks, adalah visualisasi dengan sket berdasarkan *storyline* yang sudah dibuat. Deskripsi verbal panel dalam setiap halaman media komik berbasis pendidikan karakter peduli sosial kemudian divisualkan dengan sket pensil hitam putih dan lengkap dengan ilustrasi balon teksnya.
- 6) Tahap penintaan, yaitu pemberian tinta hitam dengan menggunakan *drawing pen*, kuas, ataupun media yang lain pada sket yang dibuat. Bagian yang diberi penintaan adalah bagian ilustrasinya, balon teks dibiarkan saja, karena nantinya diganti secara digital. Penintaan selesai, maka bekas sket pensil dihapus bersih sebelum masuk ke tahap berikutnya.

- 7) Tahap pewarnaan, yaitu tahapan yang dilakukan dengan komputer. Pemindahan dari master (sebutan untuk sket yang sudah diberi tinta) ke dalam format digital melalui alat *scanner*. Pewarnaan dengan komputer dapat dilakukan dengan *software* apapun seperti *corel draw* atau *photoshop*.
- 8) Tahap pembuatan balon teks beserta isinya, yaitu setelah panel telah tersusun dengan baik, maka dibuatkan balon teks beserta kata-kata yang terdapat dalam balon teks tersebut. Pengisian teks dapat dilakukan dengan beberapa *software* seperti *photoshop*, *freehand*, *corel draw*. Jenis *font* yang dipakai biasanya jenis keluarga huruf *comic*, namun yang paling populer jenis *smack attack*.
- 9) Tahap pembuatan cover, yaitu sebagai ilustrasi yang mewakili keseluruhan cerita yang ada dalam komik, sehingga harus mampu mengarahkan pembaca untuk sedikit mengetahui tema cerita yang ditawarkan oleh komik tanpa harus melihat isinya terlebih dahulu. Cover dibuat sesuai dengan tema Peristiwa Mengisi Kemerdekaan dan dibuat menarik sehingga mampu bersaing dengan cover buku-buku lainnya dalam tampilan. Unsur yang harus terdapat dalam cover adalah judul komik, ilustrasi, komikus, serta penerbit. Judul merujuk pada tema yang diangkat dalam cerita komik, sedangkan ilustrasi merujuk pada ilustrasi dalam panel yang merupakan inti dari keseluruhan cerita komik.

10) Tahap *layout* buku komik, merupakan format yang dipakai untuk pembuatan komik berbasis pendidikan karakter peduli sosial sebelum diproduksi. Tahap ini dilakukan penentuan komposisi dan penempatan unsur-unsur dalam cover sekaligus isi komik.

11) Tahap *finishing*, merupakan proses pemeriksaan media komik berbasis pendidikan karakter peduli sosial mulai dari cover sampai seluruh teks dan ilustrasi yang sudah dibuat. Proses pencetakan dan penggandaan komik disesuaikan dengan kebutuhan.

Pengembangan media komik dalam penelitian ini dibuat sesuai dengan sistematika/tahapan-tahapan seperti di atas. Media komik berbasis pendidikan karakter peduli sosial disusun berdasarkan sistematika/tahapan-tahapan tersebut dan dibuat secara teliti dan sistematis untuk menghindari kesalahan dan kekurangan dalam proses penyusunan komik. Sehingga pesan maupun materi yang disampaikan melalui media komik berbasis pendidikan karakter peduli sosial dapat tersampaikan secara maksimal kepada siswa.

e. Kelebihan dan Kekurangan Media Komik

Sebagai media visual, komik memiliki kelebihan tersendiri ketika diterapkan sebagai media pembelajaran. Kelebihan media komik dalam kegiatan pembelajaran menurut Trimo (Mariyanah, 2005: 26), yaitu:

- 1) Komik menambah pembendaharaan kata-kata pembacanya.
- 2) Mempermudah anak didik menangkap hal-hal atau rumusan yang abstrak.
- 3) Dapat mengembangkan minat baca anak dan salah satu pelajaran yang lain.

- 4) Seluruh jalan cerita komik menuju pada satu hal yakni kebaikan dan pelajaran yang lain.
- 5) Komik membekali anak dengan kemampuan membaca melalui pengalaman membaca yang menyenangkan.
- 6) Prestasi pendidikan yang dicapai anak yang sering membaca komik hampir identik dengan mereka yang jarang membacanya.
- 7) Anak diperkenalkan dengan kosa kata yang luas.

Walaupun media komik memiliki beberapa kelebihan, namun penggunaan media komik juga memiliki beberapa kelemahan. Menurut Trimo (Mariyanah 2005: 26) kelemahan media komik, yaitu:

- 1) Kemudahan orang membaca komik dapat membuat malas membaca sehingga menyebabkan penolakan-penolakan atas buku-buku yang tidak bergambar.
- 2) Ditinjau dari segi bahasa komik seringkali menggunakan kata-kata kotor ataupun kalimat-kalimat yang kurang dapat dipertanggungjawabkan.
- 3) Banyak aksi-aksi yang menonjolkan kekerasan ataupun tingkah laku yang kurang baik (*perverted*).
- 4) Komik mengalihkan perhatian anak dari bacaan lain yang lebih berguna.
- 5) Lukisan, cerita, dan bahasa komik kebanyakan bermutu rendah.

Media komik dalam penelitian ini tidak menggunakan kata-kata kasar tetapi menggunakan kata-kata yang mengandung pesan-pesan edukatif melalui gambar-gambar dan perilaku bernuansa moral sehingga diharapkan melalui media komik dapat membuat karakter peduli siswa dapat berkembang. Media komik yang dikembangkan pun disesuaikan dengan karakteristik siswa melalui pembelajaran tematik-integratif dengan memasukkan nilai karakter peduli sosial yang dituangkan dalam dialog/percakapan antar tokoh atau perbuatan yang dilakukan oleh tokoh dalam komik.

f. Peranan Media Komik dalam Pembelajaran

Di awal perkembangan diciptakannya komik, memang bukan untuk kegiatan pembelajaran tetapi sebagai sarana hiburan semata. Tetapi karena popularitas komik yang semakin meluas maka hal tersebut mengilhami untuk menjadikan komik sebagai media pembelajaran. Sejalan dengan pandangan Sasongko (2013: 51), yang menyatakan bahwa komik bukan sekedar fiksi atau berisi cerita hiburan saja, karena komik dapat dipergunakan sebagai media pembelajaran, sarana dakwah, bahkan sebagai sarana promosi.

Komik memiliki peranan yang besar dalam memberikan informasi yang mendidik, menghibur, sekaligus mempengaruhi seperti hakekat fungsi dari komunikasi (Maharsi, 2011: 10). Selain memiliki peranan yang besar, komik juga memiliki kelebihan sebagai media pembelajaran yaitu di dalam komik mengandung unsur visual dan cerita yang kuat (Daryanto: 2013: 128). Ekspresi yang divisualkan di dalam komik membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga pembaca tertarik untuk terus membaca hingga selesai.

Arini et al. (2017: 75) dalam *European Journal of Special Education Research*, menyatakan bahwa komik memiliki peran untuk meningkatkan perhatian dan partisipasi siswa, yaitu:

Combining texts with visual representations while teaching students contributes to increase the attention and participation of students due to their novelty. Students excited in learning with comic because it was a new experience. The colorful pages of comics made it more interesting, most of the students said they are excited because it was not a boring textbook which full of text.

Menggabungkan teks dengan representasi visual pada saat mengajar, dapat memberikan kontribusi untuk meningkatkan perhatian dan partisipasi siswa karena kemauan mereka. Para siswa senang belajar dengan komik karena itu adalah pengalaman baru bagi mereka. Halaman komik yang penuh warna membuatnya lebih menarik, sebagian besar siswa mengatakan mereka bersemangat karena itu bukan buku teks yang membosankan karena penuh dengan teks.

Selain mampu meningkatkan minat, komik juga efektif dalam mentransfer nilai-nilai karakter melalui penokohan dalam cerita komik. Hal tersebut diperkuat oleh Bonneff (Maharsi, 2011: 7) yang mengatakan bahwa komik memiliki andil yang cukup besar dalam memberikan pengaruh dan perubahan perilaku pada setiap golongan pembacanya. Berdasarkan hasil penelitian Daulay (2017: 17), yaitu: *“The analysis of potential, almost all elementary school children like to read comics as a means of entertainment. Children will more easily remember the characters from the comics they see. Empirically students tend to like picture books, colourful and visualized in both realistic and cartoon forms”*. Berdasarkan analisis potensi, hampir semua anak sekolah dasar suka membaca komik sebagai sarana hiburan. Anak-anak lebih mudah mengingat karakter dari komik yang mereka lihat, karena siswa cenderung menyukai buku bergambar, berwarna dan divisualisasikan baik dalam bentuk realistis maupun kartun.

Tidak dapat dipungkiri bahwa komik sebagai salah satu bacaan yang paling diminati bukan saja oleh anak-anak tetapi juga orang dewasa. Bacaan komik hadir dengan tampilannya yang berbeda dengan buku bacaan pada umumnya, karena di dalam komik terdapat deretan gambar dengan panel-panel berisi tulisan yang ditempatkan dalam balon-balon teks yang menampilkan suatu alur cerita. Penggunaan komik dalam pembelajaran sebaiknya dipadukan dengan metode yang sesuai sehingga komik dapat menjadi media pembelajaran yang efektif, karena komik memiliki peran besar dalam memudahkan proses pembelajaran. Contoh-contoh yang lebih konkrit dalam kehidupan sehari-hari yang bermuatan nilai-nilai karakter pun disajikan di dalam media komik.

Media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk komik merupakan salah satu variasi media pembelajaran, karena memiliki potensi lebih disukai oleh siswa. Hal tersebut dikarenakan gambar dalam komik dapat menghidupkan deretan teks tertulis yang menyertainya, karena melalui gambar, penjelasan panjang lebar dan runtut dari teks atau topik pembelajaran yang dibaca oleh siswa dapat lebih mudah dipahami dan diingat. Bahkan siswa dapat memahami dan membayangkan apa yang menjadi inti dari topik pembelajaran yang dibaca melalui gambar yang ada di dalam komik. Dengan penggunaan komik sebagai media pembelajaran juga dapat membuat karakter siswa berkembang. Yulianti et al. (2016: 43) dalam penelitiannya menyatakan

bahwa agar berkembangnya karakter siswa dalam penggunaan komik harus diulang di rumah sehingga pengembangan karakter dapat terjadi dengan cepat.

Berdasarkan uraian di atas dapat dikatakan bahwa komik mempunyai peranan besar sebagai media pembelajaran. Perpaduan gambar dan teks dalam komik dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep pembelajaran yang dipelajari, sedangkan karakter tokoh dalam komik dapat digunakan sebagai teladan agar nilai karakter siswa dapat berkembang. Untuk berkembangnya karakter siswa, dalam penggunaan komik harus diulang di rumah sehingga pengembangan karakter dapat terjadi dengan cepat. Oleh karena itu, dengan dikembangkannya media komik untuk kelas 5 SD diharapkan pembelajaran tematik-intergratif menjadi lebih menyenangkan, bermakna, dan karakter peduli sosial siswa juga berkembang.

7. Prinsip Desain Pesan Pembelajaran pada Pengembangan Media Komik

Kata desain menunjukkan adanya suatu proses dan suatu hasil. Suatu proses desain pesan sengaja dilakukan mulai dari analisis masalah pembelajaran hingga pemecahan masalah, yang dirumuskan dalam sebuah produk. Dalam definisi teknologi pendidikan yang dikemukakan Seels & Richey (1994: 31) desain diartikan sebagai proses untuk menentukan kondisi belajar. Tujuan dari desain yaitu untuk menciptakan strategi dan produk pembelajaran baik pada tingkat makro seperti pada kurikulum, dan

tingkat mikro seperti pelajaran dan modul (Budiningsih, 2003: 7).

Budiningsih (2003: 118-128) mengutarakan prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran dibagi menjadi lima prinsip yang dapat diterapkan dalam pengembangan media komik berbasis pendidikan karakter peduli sosial, yaitu:

a. Prinsip Kesiapan dan Motivasi (*Readiness and Motivation*)

Prinsip ini menyatakan jika dalam kegiatan pembelajaran siswa memiliki kesiapan dan motivasi yang tinggi, maka hasil belajar akan lebih baik. Siswa hendaknya memiliki kesiapan seperti: (1) kesiapan mental yang berupa kemampuan awal atau prasyarat belajar; (2) motivasi yang berupa dorongan yang menyebabkan seseorang melakukan atau tidak melakukan sesuatu; dan (3) kesiapan fisik, yaitu siswa dalam melakukan kegiatan belajar tidak mengalami kekurangan atau halangan sebagai faktor yang sangat berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar.

Budiningsih (2003: 121) menyebutkan langkah-langkah untuk mendorong motivasi belajar diperlukan teknik yang mendorong motivasi, misalnya:

- 1) Memberitahukan tujuan pembelajaran sebelum pelajaran dimulai.
- 2) Menjelaskan manfaat dan pentingnya materi pelajaran dalam kehidupan.
- 3) Menjelaskan hubungan atau kaitan antara materi pelajaran yang sedang dipelajari dengan materi-materi lain yang sedang dipelajari.
- 4) Menyajikan garis besar materi dari materi yang dipelajari.
- 5) Menjelaskan akibat buruk atau kerugiannya jika tidak mempelajarinya.

Dalam pengembangan media komik perlu memperhatikan prinsip kesiapan dan motivasi. Prinsip kesiapan dan motivasi dengan menyajikan capaian pembelajaran pada komik, sehingga siswa lebih mudah mengetahui kompetensi yang harus mereka miliki. Selain itu dengan menambahkan peta pembelajaran yang dapat menjelaskan kepada siswa mengenai alat pembelajaran dan materi-materi yang dipelajari sehingga diharapkan mampu menambah motivasi belajar siswa.

b. Prinsip Penggunaan Alat Pemusat Perhatian

Prinsip ini menyatakan jika dalam proses belajar perhatian siswa terpusat pada pesan yang dipelajari, maka proses dan hasilnya akan semakin baik. Budiningsih (2003: 123) menguraikan cara-cara yang dapat digunakan untuk memusatkan perhatian pembelajaran di antaranya, yaitu:

- 1) Mengaitkan materi pelajaran dengan pengalaman atau kehidupan siswa.
- 2) Menggunakan alat-alat pemusat perhatian seperti peta konsep, gambar, bagan, dan media-media pembelajaran visual lainnya.
- 3) Penyajian pesan pembelajaran dengan urutan dari umum ke khusus.
- 4) Bahasa yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran sesuai dengan tingkat kemampuan dan karakteristik siswa.
- 5) Menggunakan musik penyeling atau musik latar belakang.
- 6) Penggunaan suara latar belakang (yang relevan dan yang benar-benar diperlukan).
- 7) Perubahan suara, irama, intonasi dalam penyampaian pembelajaran.

Alat pemusat perhatian pada media komik berbasis pendidikan karakter peduli sosial disajikan pada bagian awal setiap topik materi dengan pengantar berupa peta konsep pembelajaran pada setiap seri dan

bahasa yang digunakan disesuaikan dengan karakteristik siswa.

c. Prinsip Partisipasi Aktif Siswa

Prinsip ini meliputi aktivitas, kegiatan, atau proses mental, emosional maupun fisik siswa. Jika dalam proses pembelajaran siswa dapat berpartisipasi aktif maka proses dan hasilnya pun akan meningkat. Budiningsih (2003: 125) mengutarakan ara-cara yang dapat digunakan untuk mengaktifkan siswa menggunakan cara-cara berikut, yaitu:

- 1) Memberikan pertanyaan-pertanyaan ketika proses pembelajaran berlangsung.
- 2) Mengerjakan latihan pada setiap akhir suatu bahasan.
- 3) Membuat percobaan dan memikirkan jawaban atas hipotesis yang disajikan.
- 4) Membentuk kelompok belajar.
- 5) Menerapkan pembelajaran kontekstual, kooperatif, dan kolaboratif.

Media komik yang dikembangkan bertujuan agar terciptanya partisipasi aktif siswa melalui interaksi antar siswa, maupun siswa dengan guru melalui pertanyaan, tugas, dan diskusi pada saat pembelajaran.

d. Prinsip Umpan Balik

Umpan balik adalah informasi yang diberikan kepada siswa mengenai keberhasilan atau kemajuan serta kekurangan dalam belajarnya. Umpan balik berfungsi memberikan konfirmasi ataupun koreksi terhadap proses dan hasil belajar siswa, sehingga dapat melakukan tindakan selanjutnya dalam belajar (Budiningsih, 2003: 126). Prinsip umpan balik menyatakan bahwa jika dalam proses belajar

siswa diberitahukan kemajuan atau kelemahan dalam belajarnya maka hasil belajar akan meningkat. Umpan balik dalam media komik yang dikembangkan oleh peneliti yaitu terletak pada kunci jawaban dari penugasan yang diberikan kepada siswa. Pemberian kunci jawaban dalam media komik dimaksudkan agar siswa mendapatkan konfirmasi atau koreksi atas tugas yang telah dikerjakannya.

e. Prinsip Perulangan

Prinsip perulangan adalah proses mengulang-ulang penyajian informasi atau materi pembelajaran. Jika dalam pembelajaran informasi disajikan berulang-ulang maka proses dan hasil belajar akan lebih baik. Tidak adanya perulangan dapat mengakibatkan informasi atau materi pembelajaran tidak bertahan lama dalam ingatan dan mudah dilupakan. Penerapan prinsip perulangan pada media komik pendidikan karakter peduli sosial yaitu pada penyajian rangkuman di setiap akhir pembelajaran. Rangkuman dimaksudkan memfasilitasi siswa agar lebih mudah mengingat materi-materi yang sudah dipelajari.

8. Teori Belajar yang Melandasi Pengembangan Media Komik

Teori belajar adalah sebuah teori yang di dalamnya terdapat pengaplikasian kegiatan belajar mengajar antara guru dan siswa, perencanaan pembelajaran di dalam dan di luar kelas. Teori belajar berfokus pada bagaimana siswa belajar dan hubungan-hubungan yang menentukan variabel-variabel sehingga siswa bisa belajar. Media pembelajaran merupakan salah satu variabel pendukung siswa bisa belajar.

Untuk pembelajaran menggunakan media, Heinich (2002) menyatakan paling tidak ada tiga perspektif pada teori belajar, yaitu *behaviourist perspective*, *cognitivist perspective*, dan *constructivist perspective*.

a. Teori Belajar Behavioristik

Budiningsih (2005: 20) menyatakan bahwa belajar berdasarkan teori behavioristik adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon. Belajar merupakan bentuk perubahan yang dialami siswa dalam ha kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang dianggap telah belajar jika dapat menunjukkan perubahan tingkah laku. Thorndike (Budiningsih, 2005: 21) menyatakan bahwa belajar adalah proses interaksi stimulus dan respon. Stimulus merupakan apa saja yang dapat merangsang terjadinya kegiatan belajar seperti pikiran, perasaan atau hal-hal lain yang dapat dimunculkan siswa ketika belajar.

Teori behaviouristik dalam pengembangan media komik berbasis pendidikan karakter peduli sosial ini mempunyai keterkaitan yaitu adanya stimulus yang berupa materi pembelajaran yang tersaji dalam pembelajaran berbentuk media buku komik. Sedangkan respon berupa hasil belajar melalui pengerjaan tugas dan tes/soal dan karakter peduli sosial siswa yang berkembang melalui angket yang diisi oleh siswa.

b. Teori Belajar Kognitif

Teori belajar kognitif dapat dikatakan bertolak belakang dengan teori behaviouristik, karena teori ini lebih menekankan pada proses belajar daripada hasil. Budiningsih (2005:51) mengutarakan bahwa belajar berdasarkan teori kognitif adalah suatu proses internal yang mencakup ingatan, retensi, pengolahan informasi, emosi, dan aspek-aspek kejiwaan lainnya. Belajar adalah aktifitas yang melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks. Proses belajar terjadi antara lain mencakup pengaturan stimulus yang diterima dengan menyesuaikan struktur kognitif yang sudah dimiliki dan terbentuk di dalam pikiran seseorang berdasarkan pemahaman dan pengalaman-pengalaman sebelumnya.

Teori belajar kognitif dalam pengembangan media komik berbasis pendidikan karakter peduli sosial mempunyai keterkaitan yaitu adanya pemahaman awal yang dihubungkan dengan lingkungan kehidupan siswa, sehingga siswa dapat memahami betul materi pelajaran yang terdapat pada media komik. Selain itu, adanya gambar dan ilustrasi yang menarik dapat mengarahkan perhatian siswa untuk belajar lebih mendalam.

c. Teori Belajar Konstruktivistik

Teori belajar konstruktivistik merupakan teori belajar yang menekankan pada pengalaman siswa. Budiningsih (2005) menyatakan bahwa belajar berdasarkan teori konstruktivistik merupakan proses

pembentukan pengetahuan. Pembentukan ini harus dilakukan oleh pelaku belajar itu sendiri. Paradigma konstruktivistik memandang siswa sebagai pribadi yang sudah memiliki kemampuan awal sebelum mempelajari sesuatu. Kemampuan awal tersebut akan menjadi dasar dalam mengkonstruksi pengetahuan yang baru.

Teori konstruktivistik dengan pengembangan media komik berbasis pendidikan karakter peduli sosial mempunyai keterkaitan yaitu adanya pemahaman bahwa siswa membentuk pengetahuannya sendiri, sehingga dalam media komik ini siswa mempunyai kebebasan untuk mempelajari materi sesuai dengan kecepatan belajar masing-masing.

9. Model Pengembangan Media Komik berbasis Pendidikan Karakter Peduli Sosial

Model penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R & D)* adalah sebuah metode yang digunakan untuk meneliti dalam rangka mengembangkan produk pembelajaran yang sudah pernah ada atau produk baru yang teruji. Richey & Klein (Sugiyono, 2015: 395) mengemukakan bahwa penelitian dan pengembangan bertujuan untuk mengembangkan *product, tool, and model*. Pengembangan media komik berbasis pendidikan karakter peduli sosial pada pembelajaran tematik-integratif kelas 5 SD menggunakan model pengembangan *ADDIE*.

Model *ADDIE* adalah model generik yang banyak digunakan oleh para desainer pembelajaran untuk mengembangkan desain sistem pembelajaran (Surjono, 2017: 61). Model *ADDIE* dalam Gafur (2012: 38-

40) terdiri dari lima langkah atau lima komponen dalam pengembangan desain pembelajaran, yaitu *Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate* (Gafur, 2012: 38-40).

a. *Analyze* (Analisis)

Analisis dilakukan untuk menentukan kebutuhan belajar, apa yang akan diajarkan, dan kompetensi apa yang diharapkan dikuasai oleh siswa setelah belajar. Aldoobie (2015: 68) mengutarakan bahwa tahap analisis mencakup empat hal, yaitu menganalisa pembelajar, menganalisa tujuan pembelajaran, membuat analisis pengembangan, membuat daftar target capaian pembelajaran.

b. *Design* (Desain)

Llangkah berikutnya adalah mendesain pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan tahap desain, yaitu merumuskan kompetensi (tujuan pembelajaran khusus), menentukan materi pembelajaran, strategi, media, evaluasi, dan sumber.

c. *Develop* (Pengembangan)

Langkah pengembangan berupa memproduksi atau membuat atau mewujudkan spesifikasi pembelajaran yang telah ditentukan pada tahap desain. Jika pada tahap desain ditentukan bahwa dalam pembelajaran akan digunakan media komik, maka kegiatan pada tahap pengembangan ini adalah memproduksi komik (jika belum tersedia), atau memilih, membeli, meminjam jika telah tersedia di sekolah. Aldoobie (2015: 70) mengutarakan bahwa fase pengembangan sendiri

bisa terdiri dari tiga tahapan, yaitu membuat sampel produk atau prototype, dilanjutkan dengan mengembangkan materi pembelajaran, dan terakhir memfinalisasi pengembangan produk berdasarkan desain yang ada.

d. *Implement* (Implementasi)

Setelah paket pembelajaran dikembangkan pada tahap *develop*, maka langkah berikutnya adalah memanfaatkan atau menggunakan paket pembelajaran tersebut dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan yang perlu dipersiapkan antara lain jadwal, penyiapan ruang kelas, alat dan media, dan menyiapkan siswa secara fisik maupun mental. Aldoobie (2015: 70-71) menyatakan bahwa implementasi produk pembelajaran juga terkait dengan berbagai kondisi yang ada di lapangan, sehingga tiga aspek berikut perlu dilakukan, yaitu melatih pengguna (instruktur), mempersiapkan pembelajar, mengorganisasi lingkungan belajar.

e. *Evaluate* (Evaluasi)

Piskurich dalam Gafur (2012: 40) menyebutkan bahwa evaluasi terdiri dari evaluasi internal dan evaluasi eksternal. Evaluasi internal atau evaluasi formatif dilaksanakan untuk mengetahui efektifitas dan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil evaluasi internal digunakan sebagai umpan balik untuk mengadakan perbaikan. Evaluasi eksternal (evaluasi sumatif) dimaksudkan untuk mengetahui tingkat penguasaan siswa pada pembelajaran.

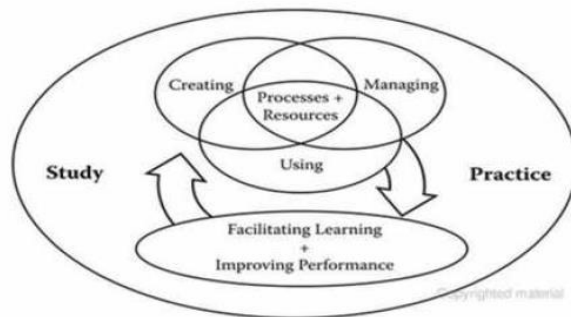
Tahapan-tahapan dalam model pengembangan *ADDIE* yang meliputi *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* tersebut dilaksanakan untuk mengembangkan media komik berbasis pendidikan karakter pada pembelajaran tematik-integratif kelas 5 SD agar media yang dikembangkan layak dan efektif saat digunakan dalam pembelajaran.

10. Pengembangan Media Komik berbasis Pendidikan Karakter Peduli Sosial pada Elemen Definisi Teknologi Pembelajaran

Teknologi pembelajaran adalah salah satu bidang pengetahuan terapan yang diharapkan mampu memberikan sumbangan pada pendidikan nasional. Teknologi pembelajaran memusatkan perhatian pada proses dan sumber yang digunakan dalam upaya memecahkan masalah-masalah yang berhubungan dengan belajar siswa.

Association of Education Communication & Technology dalam Januszewski & Molenda (2008: 1) mengemukakan definisi teknologi pembelajaran yaitu: “*Educational Technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological process and resources*”.

Berdasarkan definisi tersebut teknologi pembelajaran adalah studi dan etika praktek untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses teknologi yang sesuai dan sumber daya. Berikut ini bagan elemen-elemen definisi teknologi pembelajaran (Januszewski & Molenda, 2008: 1) yaitu:



Gambar 3. Bagan Elemen-Elemen Definisi Teknologi Pembelajaran

Januszewski & Molenda (2008) menyatakan bahwa setiap elemen-elemen dari definisi teknologi pembelajaran mempunyai arti sendiri-sendiri. *Pertama*, adalah studi (*study*) yang bermakna pengumpulan informasi dan analisis informasi yang tidak hanya mengacu pada penelitian tradisional (penelitian kualitatif dan kuantitatif). Studi disini meliputi semua aktivitas ilmiah seperti penelitian, pengembangan, analisis kajian, *needs assessment*, maupun evaluasi. Dalam penelitian pengembangan ini elemen studi masuk dalam tahap pengumpulan informasi untuk memperoleh dasar pengembangan media komik berbasis pendidikan karakter peduli sosial.

Kedua, yaitu praktik etis (*ethical practice*) yang diartikan sebagai kode etik landasan praktik. AECT memiliki kode etik yang secara garis besar dijelaskan sebagai berikut:

- a. Komitmen terhadap individu, yaitu proteksi terhadap hak akses bahan-bahan belajar dan usaha untuk menjaga keselamatan dan keamanan dari para profesional.
- b. Komitmen terhadap masyarakat, yaitu kebenaran dari pernyataan publik yang berhubungan dengan masalah-masalah pendidikan, dan

praktek yang adil dan pantas terhadap mereka yang memberikan pelayanan pada profesi ini.

- c. Komitmen terhadap profesi, yaitu dengan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan profesional, memberikan penghargaan yang akurat kepada pekerjaan dan gagasan yang dipublikasikan.

Berdasarkan elemen kedua tersebut maka proses pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini berlandaskan praktik etis yang meliputi komitmen terhadap individu, komitmen terhadap masyarakat, dan komitmen terhadap profesi. Hal ini dilakukan agar tidak melanggar norma dan hukum yang berlaku di masyarakat seperti pelanggaran hak cipta.

Ketiga, adalah elemen memfasilitasi (*facilitating*) yang diartikan untuk memberi kemudahan belajar, cara merancang lingkungan, mengorganisasikan sumber-sumber, dan menyediakan peralatan yang kondusif untuk mendukung proses pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik. Proses pengembangan dalam penelitian ini dimaksudkan untuk memberi kemudahan belajar siswa pada pembelajaran tematik-integratif serta agar karakter peduli sosial siswa dapat berkembang.

Keempat, adalah pembelajaran (*learning*) yang mengandung makna sebagai obyek formal yang menjadi pokok permasalahan yang harus dipecahkan melalui teknologi pembelajaran. Penelitian pengembangan ini mempunyai pokok permasalahan belum terdapat media pembelajaran yang dapat membuat karakter peduli sosial siswa kelas 5 SD dapat berkembang.

Kelima, adalah *improving* yang mengandung makna bahwa:

- a. *Improving* harus mampu membuat kemudahan yang kredibel (meyakinkan) yang menawarkan manfaat bagi masyarakat.
- b. *Improving* harus memberikan cara-cara yang terbaik untuk mencapai tujuan yang berharga.
- c. *Improving* mengarah pada kualitas hasil atau produk yang dapat diprediksi.

Pengembangan media komik dalam penelitian ini dimaksudkan untuk memudahkan siswa kelas 5 SD dalam pembelajaran tematik-integratif pada tema 7 sub tema 3 yaitu Peristiwa Mengisi Kemerdekaan serta bertujuan agar karakter peduli sosial siswa berkembang lewat pembelajaran di kelas.

Keenam, adalah *performance* yang mengandung makna bahwa kinerja adalah kemampuan siswa untuk menggunakan dan menerapkan kemampuan baru yang diperoleh. Meningkatkan kinerja mengandung makna bukan sekedar meningkatkan pengetahuan tetapi juga meningkatkan kemampuan untuk dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Pada penelitian pengembangan media komik ini dimaksudkan untuk memudahkan siswa mempelajari materi Peristiwa Mengisi Kemerdekaan serta agar karakter peduli sosial siswa kelas 5 SD dapat berkembang.

Ketujuh, yaitu *create* yang mengandung makna bahwa:

- a. Mencipta berkaitan dengan penelitian, teori dan praktek dalam menciptakan lingkungan belajar dalam latar yang berbeda baik formal maupun non formal.
- b. Ruang lingkup mencipta meliputi berbagai kegiatan yang tergantung pada pendekatan desain yang digunakan.
- c. Langkah generik yaitu *ADDIE*.

Berdasarkan elemen ketujuh tersebut, maka proses penelitian pengembangan ini dimaksudkan untuk menciptakan (*to create*) media komik berbasis pendidikan karakter peduli sosial yang layak dan efektif digunakan pada pembelajaran tematik-integratif kelas 5 SD.

Kedelapan, yaitu elemen *using* yang mengandung makna bahwa:

- a. Berkaitan dengan teori dan praktek untuk membawa pembelajar berhubungan dengan kondisi belajar dan sumber-sumber.
- b. Penggunaan dimulai dengan pemilihan proses dan sumber yang tepat.
- c. Pemilihan yang bijak berdasarkan *materials evaluation* untuk menentukan sumber-sumber yang ada yang cocok untuk sasaran dan tujuan.
- d. Merencanakan dan melaksanakan agar pembelajar dapat berinteraksi dengan sumber-sumber belajar dalam lingkungan tertentu dan mengikuti prosedur tertentu.

Berdasarkan elemen *using*, maka pengembangan media komik dalam penelitian ini diawali dengan pemilihan media pembelajaran yang

digunakan sesuai dengan karakteristik siswa kelas 5 SD dengan merencanakan dan mengembangkan media komik berbasis pendidikan karakter peduli sosial sesuai dengan prosedur yang ditetapkan.

Kesembilan, yaitu elemen *managing* yang meliputi:

- a. Manajemen proyek yaitu dibutuhkan ketika produksi media dan proses pengembangan pembelajaran menjadi lebih kompleks dan dalam skala besar.
- b. *Delivery system management* yaitu dibutuhkan seperti ketika menyelenggarakan program Pendidikan Jarak Jauh berbasis teknologi komunikasi dan informasi (ICT) yang dikembangkan.
- c. *Personal management and information management* yaitu berkaitan dengan isu mengatur pekerjaan orang-orang dan perencanaan serta pengawasan penyimpanan dan pemrosesan informasi dalam mengelola proyek atau organisasi.
- d. *Evaluasi program* yaitu dimana pengelolaan yang bijak membutuhkan evaluasi program.
- e. *Quality control* yaitu dalam pendekatan sistem suatu pengelolaan menuntut adanya pengukuran kontrol kualitas untuk memantau hasil.
- f. *Quality assurance* yaitu pengukuran jaminan mutu yang memungkinkan perbaikan yang terus menerus dari proses pengelolaan.

Berdasarkan elemen kesembilan tersebut, maka pengembangan media ini selain memuat evaluasi kognitif yang tercantum dalam media komik, tetapi juga memuat evaluasi afektif siswa melalui angket kepedulian

sosial siswa sehingga siswa dapat mengetahui sejauh mana karakter peduli sosialnya dapat berkembang.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Cheesman (2006: 48-51) dalam *Journal of College Science Teaching* yang berjudul “*Using Comics in the Science Classroom*”, menyoroti penggunaan komik dalam pembelajaran IPA. Digunakannya komik dalam pembelajaran IPA mampu menarik perhatian siswa, sehingga memberikan stimulan berpikir kritis, dan dapat digunakan untuk menggambarkan atau menjelaskan sebuah konsep. Cheesman juga menyatakan bahwa meskipun tidak semua siswa merespon positif penggunaan komik dalam pembelajaran, tetapi sebagian besar siswa merasa senang ketika komik digunakan sebagai media pembelajaran.

Dari penelitian tersebut terdapat kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, yaitu penggunaan media komik sebagai media pembelajaran. Perbedaan penelitian terletak pada pembelajarannya yaitu pada penelitian Cheesman, media komik diterapkan pada pembelajaran IPA sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti pada pembelajaran tematik-integratif yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam suatu tema.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Hendrawati (2011) yang berjudul “Keefektifan Media Komik untuk Pendidikan Karakter yang Terintegrasi dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar”, dengan hasil

penelitian yaitu terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar kognitif dan pendidikan karakter untuk siswa yang belajar menggunakan media komik lebih tinggi daripada belajar dengan buku pelajaran ditunjukkan dengan $t_{hitung} 5.11$ pada $p 0.00 < 0.05$. Media komik efektif digunakan untuk pendidikan karakter terintegrasi pada pembelajaran IPS.

Dari penelitian tersebut terdapat kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu penggunaan media komik untuk pendidikan karakter di Sekolah Dasar. Perbedaan penelitian terletak pada mata pelajaran dan subjek penelitiannya, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Hendrawati menggunakan media komik pada pembelajaran IPS untuk siswa kelas 3 SD, sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti dilakukan pada pembelajaran tematik-integratif untuk siswa kelas 5 SD.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Saputro (2014) yang berjudul “Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas IV SDN Pangen Gudang Purworejo”, mendapatkan hasil penelitian yaitu bahwa media komik efektif meningkatkan karakter disiplin dan tanggung jawab siswa kelas IV SD pada pembelajaran tematik-integratif melalui tema “Makananku Sehat dan Bergizi”. Persentase karakter disiplin dan tanggung jawab mengalami peningkatan dari observasi pertemuan pertama sampai dengan pertemuan keenam dengan menggunakan media komik oleh guru. Keefektifan media komik terlihat dari data yang diperoleh melalui

lembar angket dengan hasil analisis karakter disiplin didapatkan *gain score*, $\langle g \rangle = 0.62$ sedangkan hasil analisis angket karakter tanggung jawab didapatkan *gain score* $\langle g \rangle = 0.66$.

Dari penelitian tersebut terdapat kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu penggunaan media komik untuk pendidikan karakter pada pembelajaran tematik-integratif SD. Perbedaan penelitian terletak pada nilai karakter dan tema pembelajaran, yaitu pada penelitian yang dilakukan oleh Saputro untuk karakter disiplin dan tanggung jawab melalui tema pembelajaran “Makananku Sehat dan Bergizi” untuk siswa kelas 4 SD. Sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti akan mengembangkan media komik agar karakter peduli sosial siswa kelas 5 SD berkembang melalui tema “Peristiwa Mengisi Kemerdekaan”.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Lestari & Projosantoso dalam Jurnal Inovasi Pendidikan IPA (2016: 145-155) yang berjudul “Pengembangan Media Komik IPA Model PBI untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Analitis dan Sikap Ilmiah” menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran IPA dengan komik, dapat menimbulkan rasa senang pada siswa dan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran IPA dalam belajar mandiri.

Dari penelitian di atas terdapat kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu penggunaan media komik dalam pembelajaran. Perbedaan penelitian terletak pada pembelajaran, tujuan

digunakannya media komik, serta jenjang sekolah. Pada penelitian yang dilakukan oleh Lestari & Projosantoso media komik digunakan pada pembelajaran IPA bertujuan meningkatkan kemampuan berpikir analitis dan sikap ilmiah untuk siswa SMP. Sedangkan penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti yaitu penggunaan media komik pada pembelajaran tematik-integratif kelas 5 SD yang bertujuan agar karakter peduli sosial siswa dapat berkembang.

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan tujuan pendidikan nasional, salah satu poin penting dari tugas pendidikan adalah membangun karakter (*character building*). Karakter merupakan standar-standar batin yang terimplementasi dalam berbagai bentuk kualitas diri. Karakter diri dilandasi nilai-nilai serta cara berpikir berdasarkan nilai-nilai tersebut, dan terwujud di dalam perilaku. Karakter tidak terbentuk dalam waktu singkat tetapi berkembang melalui tahapan-tahapan perkembangan dimana manusia memiliki hak untuk mengembangkan dirinya melalui pendidikan. Salah satu lembaga penyelenggara pendidikan yang mempunyai tugas untuk membentuk karakter siswa sejak dini adalah Sekolah Dasar. Pendidikan karakter di SD dapat diselenggarakan secara kurikuler, lintas kurikuler, maupun melalui ekstrakurikuler. Strategi pembelajaran pendidikan karakter secara kurikuler di sekolah dasar dengan menerapkan Kurikulum 2013.

Penerapan Kurikulum 2013 yang berorientasi pada tercapainya kompetensi yang berimbang antara sikap, keterampilan, dan pengetahuan

serta proses pembelajaran yang holistik dan menyenangkan. Penerapan Kurikulum 2013 disajikan dengan menggunakan model pembelajaran tematik-integratif yaitu suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individual maupun kelompok untuk aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan autentik. Kurikulum 2013 menitik beratkan pada pendidikan karakter yang dilakukan dengan mengintegrasikan nilai-nilai karakter pada semua mata pelajaran.

SDIT Ulul Albab 2 Purworejo merupakan salah satu sekolah dasar yang memiliki perhatian terhadap pengembangan pendidikan karakter. Berdasarkan observasi dilapangan kegiatan pembelajaran di kelas 5 SD belum sepenuhnya terlaksana secara efektif dan efisien dalam mengembangkan karakter siswa terutama karakter peduli sosial. Rendahnya karakter peduli sosial yang ditandai oleh sikap siswa yang memiliki sikap acuh dan kurang peduli terhadap temannya yang mengalami kesulitan saat mempelajari pelajaran, tidak mau membantu temannya yang meminta pertolongan, adanya sikap tidak mau meminjamkan barang kepada teman yang tidak membawa atau tidak punya, dan kurangnya interaksi serta pemberian sapa antara sesama siswa dan guru.

Berdasarkan observasi, guru pada saat pembelajaran tematik-integratif di kelas 5 SD belum seluruhnya berfokus pada pengembangan nilai-nilai karakter yang sesuai dengan karakteristik siswa. Implementasi Kurikulum 2013 dalam pembelajaran tematik-integratif yang menuntut

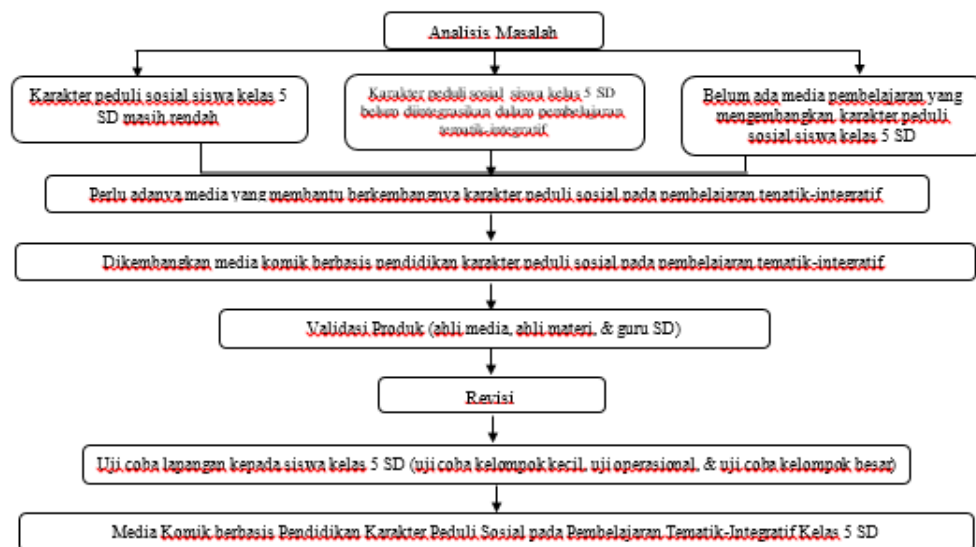
guru untuk melakukan inovasi dan mengembangkan kreativitasnya pada saat pembelajaran belum dilakukan secara optimal. Dalam kegiatan pembelajaran guru masih menggunakan media pembelajaran yang monoton yaitu buku paket dan lembar kerja siswa, sehingga sajian materi sekedar berbentuk cerita naratif dalam *text book*. Minimnya sumber belajar yang tersedia seperti buku referensi yang masih terbatas dan pemanfaatan media sebagai sarana pendukung pembelajaran yang mendorong siswa memiliki sumber belajar yang lebih banyak belum diselenggarakan secara maksimal sehingga siswa hanya terpaku pada materi yang disediakan guru.

Seiring dengan permasalahan tersebut, salah satu solusi yang dapat dilakukan adalah mengembangkan media pembelajaran yang efektif, menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa. Pengembangan media pembelajaran perlu dilakukan guna meningkatkan kualitas pembelajaran. Pengembangan media bertujuan menciptakan variasi baru untuk pembelajaran tematik-integratif siswa kelas 5 SD sehingga diharapkan karakter peduli sosial siswa dapat berkembang melalui pembelajaran.

Komik menjadi salah satu pilihan media pembelajaran yang tepat. Media komik memiliki kelebihan sebagai media pembelajaran diantaranya mampu menyajikan materi menjadi lebih menarik, mudah, dan sederhana dalam penggunaannya yang mampu menyajikan informasi lebih jelas dengan ilustrasi visual. Penggunaan komik sebagai media pembelajaran didukung oleh karakteristik dasar anak-anak yang pada umumnya menyukai gambar-gambar yang menarik. Selain itu siswa SD berada pada tahap

berfikir operasional konkret. Dengan media komik, materi dapat disajikan lebih konkret agar mudah dipahami siswa. Media komik sebagai salah satu media pembelajaran yang diharapkan mampu mempermudah belajar siswa serta meningkatkan tingkat penyerapan materi pelajaran dan menumbuhkan karakter peduli sosial. Seiring dengan meningkatnya tingkat penyerapan materi pelajaran, nilai afektif siswa juga terbentuk melalui keteladanan tokoh-tokoh dalam cerita.

Media komik yang telah dikembangkan kemudian diuji kelayakan oleh ahli media, ahli materi, dan guru. Media komik yang telah valid diuji cobakan kepada siswa kelas 5 SD untuk mengetahui apakah produk ini efektif digunakan dalam pembelajaran tematik-integratif sehingga karakter peduli sosial siswa berkembang. Komik dalam pembelajaran tematik-integratif diharapkan mampu meningkatkan minat siswa untuk membaca sehingga pada akhirnya hasil belajar meningkat dan nilai afektif siswa pada karakter kepedulian sosial berkembang. Adapun bagan kerangka berpikir sebagai berikut:



Gambar 4. Bagan Kerangka Berpikir

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, landasan teoritis, dan kerangka pikir yang ada maka timbul beberapa pertanyaan penelitian dalam mengembangkan media komik berbasis pendidikan karakter peduli sosial pada pembelajaran tematik-integratif kelas 5 SDIT Ulul Albab 2 Purworejo, yaitu:

1. Bagaimana langkah-langkah pengembangan media komik berbasis pendidikan karakter peduli sosial pada pembelajaran tematik-integratif kelas 5 SD?
2. Bagaimana kelayakan media komik berbasis pendidikan karakter peduli sosial pada pembelajaran tematik-integratif kelas 5 SD ditinjau dari:
 - a. aspek materi
 - b. aspek media
3. Bagaimana keefektifan media komik berbasis pendidikan karakter peduli sosial pada pembelajaran tematik-integratif kelas 5 SD?