

KOMIK PENDIDIKAN KARAKTER SEBAGAI UPAYA PENANAMAN PENDIDIKAN KARAKTER DI SD

Sella Mita Dwi Putri¹⁾, Ragil Kurniawan²⁾

Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta¹²
Email: sellamita06@gmail.com

ABSTRAK

Pendidikan karakter adalah suatu proses penerapan nilai moral dan agama pada peserta didik melalui ilmu pengetahuan, penerapan nilai tersebut baik terhadap dirinya sendiri, keluarga, sesama teman, dan lingkungan sekitar maupun Tuhan Yang Maha Esa. Di Era Revolusi Industri 4.0 saat ini generasi lahir ditandai dengan adanya teknologi informasi dan komunikasi yang berbasis digital, segala sesuatu saat ini dilakukan menggunakan digital, pada revolusi industri saat ini memiliki sisi dampak yang negatif maupun positif, dampak positifnya ialah sistem pembelajaran yang dapat dilakukan melalui pemanfaatan media internet sehingga memudahkan kegiatan pembelajaran yang ketika pada jaman dahulu pembelajaran hanya dapat dilakukan tatap muka, saat ini pembelajaran dapat diakses dengan mudah. Namun dampak negatif lainnya dari revolusi industri saat ini adalah munculnya berbagai kasus seperti misalnya terjadinya tawuran antar pelajar, kasus bullying, narkoba, penyebaran berita hoax yang makin marak, merupakan ciri dari rusaknya karakter anak bangsa ini, oleh sebab itu perlunya penanaman pendidikan karakter pada anak sejak dini mungkin agar anak dapat tumbuh, berkembang dan memiliki karakter yang baik.. Komik sebagai salah satu media untuk menanamkan pendidikan karakter dapat dilakukan di Sekolah Dasar karena sifat media komik yang menghibur dan ringan sehingga membuat peserta didik cenderung lebih senang dengan bacaan tersebut dibandingkan dengan menggunakan waktu mereka untuk membaca buku. Metode penulisan karya tulis ilmiah ini yaitu menggunakan studi literasi (library research). Komik di desain dengan semenarik mungkin sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Dengan penanaman pendidikan karakter pada anak SD melalui Komik ini diharapkan dapat menumbuhkan jiwa anak bangsa yang berkarakter baik.

Kata Kunci : Pendidikan karakter, komik, Era digital

PENDAHULUAN

Hidup adalah pendidikan dan pendidikan adalah hidup (*life is education, and education is life*) merupakan semboyan yang menjelaskan bahwa pendidikan adalah pengalaman hidup (belajar) dalam berbagai lingkungan yang berlangsung sepanjang hayat dan berpengaruh positif bagi pertumbuhan dan perkembangan individu, pengalaman hidup tersebut disamping akan terus dan selalu mempengaruhi perjalanan hidup seseorang sepanjang hayat juga akan mempengaruhi kesuksesannya kelak.

Pendidikan karakter bertujuan agar peserta didik mempunyai akhlak dan moral yang baik, untuk menciptakan kehidupan berbangsa dan bernegara yang adil, aman dan makmur. Tujuan pendidikan dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang menyebutkan bahwa “Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang

bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab” (Putri, 2018) .

Pendidikan yang menanamkan nilai nilai karakter terhadap siswa sebagaimana telah dirumuskan dalam kurikulum 2013 merupakan langkah awal untuk memperbaiki tujuan pendidikan di indonesia (Adisusilo & Sutarjo , 2012). Begitu juga penampilan pendidikan karakter ternyata mampu mendidik siswa yang unggul dari aspek pengetahuan, cerdas secara emosional, dan kuat dalam kepribadian (Darmayanti & Wibowo, 2014).

Seiring dengan perkembangan zaman saat ini sudah banyak sekali kasus yang bisa kita saksikan melalui media massa bahwa generasi muda sebagai motor dan tulang punggung negara ini sudah rusak moral (akhlak) dan perilakunya. Generasi muda kita banyak kehilangan arah dan tersesat dalam area yang sangat berbahaya dan cenderung hanya menggunakan nafsu sebagai takarannya. Dengan rusaknya moral dan akhlak generasi muda, maka secara perlahan akan merusak tatanan suatu bangsa dan tinggal menunggu kehancurannya. Fungsi dan peranan moral dalam pembelajaran menjadi sangat penting sebagaimana diketahui pendidikan lebih dari sekedar pengajaran, proses pendidikan atau pembelajaran dijalankan oleh dua unsur penting yaitu pembelajar dan pengajar yang akan membawa pendidikan kearah positif sebagaimana yang diharapkan.

Dari berbagai hasil penelitian, saat ini terdapat tujuh bentuk dekadensi moral generasi muda bangsa. Dekadensi tersebut setidaknya menggambarkan begitu rapuhnya karakter diri generasi muda indonesia. *Pertama*, penyalahgunaan narkoba. Ada 3,8 hingga 4,2 juta pengguna narkoba di indonesia dari kalangan pelajar dan mahasiswa. Dari pengguna narkoba ini 48% di antaranya adalah pecandu dan 52% sekedar coba coba dan pemakai (BNN, 2012). *Kedua*, pornografi, 64% pelajar dan mahasiswa belajar seks melalui film porno dan DVD bajakan. Akibatnya 39% responden dari usia 15-19 tahun dan 25% usia 20-25 tahun sudah pernah berhubungan seksual (KPAI, 2016). *Ketiga*, seks bebas 800 jenis video porno asli produksi dalam negeri, 90 % dari video tersebut diperankan oleh kalangan pelajar dan mahasiswa (KPAI, 2016). *Keempat*, kasus absorpsi, hampir 2,4 juta terjadi terjadi setiap tahunnya atau (700-800 ribu), dan pelakunya adalah kalangan remaja (Komnas HAM, 2016). *Kelima*, prostitusi, 150.000 anak dibawah usia 18 tahun menjadi pekerja seks, setengah dari pekerja seks tersebut berusia di bawah 18 tahun, sedangkan 50.000 diantaranya belum mencapai usia 16 tahun (KPAI, 2016). *Keenam*, tawuran pelajar dan mahasiswa, pada tahun 2012 sudah terjadi 139 kasus tawuran, bahkan 12 kasus tersebut menyebabkan kematian, dan pada 2011 dari 339 kasus tawuran menyebabkan 82 anak meninggal dunia (KPAI, 2016). *Ketujuh*, geng motor, judi taruhan geng motor berkisar 5 sampai 25 juta rupiah per sekali balapan liar, akibatnya sekitar 60 orang meninggal setiap tahunnya (KPAI, 2016). Itulah beberapa bentuk dekadensi moral yang melanda kalangan generasi muda di indonesia (Murniyetti dkk., 2016)

Menurut penelitian (Ambaryani & Airlanda, 2017) dalam (Waluyanto, 2005) Pendidikan karakter melalui komik merupakan sebagai media pembelajaran alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam konteks ini pembelajaran menunjuk pada sebuah proses komunikasi antara siswa dan sumber belajar (komik). Adapun kelebihan dalam komik yaitu dapat memotivasi siswa selama proses belajar mengajar, komik terdiri dari gambar gambar yang merupakan media yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, komik dapat membangkitkan minat membaca dan mengarahkan siswa untuk disiplin membaca khususnya mereka yang tidak suka membaca, komik adalah bagian dan budaya populer (Ambaryani & Airlanda, 2017) dalam (Gene dalam Wuriyanto, 2009).

Salah satu media yang dapat digunakan dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar adalah komik. Komik adalah bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalan cerita dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Waluyanto (2005) menjelaskan bahwa media komik dapat menyampaikan materi yang dianggap sulit menjadi mudah dan menyenangkan.

Sebagaimana pada Laporan Bank Dunia No. 16369-IND, dan studi IEA (*International Association for the Evaluation of Education Achievement*) di Asia Timur, menunjukkan bahwa tingkat terendah membaca anak-anak dipegang oleh negara Indonesia. Kajian PIRLS tahun 2006 (*Progress in International Reading Literacy Study*) yaitu studi internasional dalam bidang membaca pada anak-anak diseluruh dunia menunjukkan bahwa rata-rata anak Indonesia berada pada urutan keempat dari bawah dari 45 negara di dunia. Kajian PIRLS ini menempatkan siswa Indonesia kelas IV Sekolah Dasar pada tingkat terendah di kawasan Asia. Indonesia mendapat skor 51,7 di bawah Filipina (skor 52,6); Thailand (skor 65,1); Singapura (74,0) dan Hongkong (75,5). Bukan itu saja, kemampuan anak-anak Indonesia dalam menguasai bahan bacaan juga rendah, yaitu 30% saja dari materi bacaan karena mereka mengalami kesulitan dalam menjawab soal-soal bacaan yang memerlukan pemahaman dan penalaran (Wahyuni, 2010).

Oleh karena itu berbagai upaya harus dilakukan untuk meningkatkan minat baca pada anak salah satunya melalui komik karena lewat komik akan mengajarkan anak-anak untuk selalu membiasakan diri membaca. Meningkatnya minat baca akan meningkatkan kualitas sumber daya manusia.

METODE PENULISAN

Metode yang digunakan dalam penulisan ini menggunakan studi literatur (*library Research*) melalui berbagai kajian kepustakaan dalam memperkuat analisis yang didukung dari berbagai sumber yang memiliki kedalaman teori. Tujuan studi literatur dalam penulisan ini adalah sebagai dasar pembentukan rencana penulisan awal dan sebagai sumber data sekunder penulisan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Komik Sebagai Media Visualisasi Pembelajaran

Kata komik berasal dari bahasa Inggris "comic" yang memiliki arti segala sesuatu yang lucu serta bersifat menghibur (Kamus Lengkap Inggris – Indonesia, 1991). Dalam kamus kata-kata serapan asing dalam bahasa Indonesia, kata komik dijabarkan sebagai cerita yang dilukiskan dengan gambar-gambar dan dibawah gambar itu dituliskan ceritanya sesuai dengan yang tampak dalam gambar (Badudu h.156) dalam (<https://elib.unikom.ac.id>).

Komik terdiri dari gambar-gambar yang merupakan media visual. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Kelebihan komik adalah dapat mempermudah anak didik untuk memahami hal-hal yang bersifat abstrak, dan dapat mengembangkan minat baca anak.

Keberhasilan penggunaan media berbasis visual ditentukan oleh kualitas dan efektivitas bahan-bahan dan grafik. Dalam proses penataan itu harus diperhatikan prinsip-prinsip desain tertentu misalnya kata-kata yang dibuat harus memakai huruf yang sederhana dengan gaya huruf yang mudah dibaca dalam serangkaian tampilan visual serta kalimat-kalimatnya juga harus ringkas, padat dan mudah dimengerti. Keterpaduan antara hubungan yang terdapat pada elemen-elemen visual yang kita amati harus saling terkait dan menyatu sebagai suatu keseluruhan sehingga visual itu

merupakan suatu bentuk menyeluruh yang dapat dikenal yang dapat membantu



pemahaman pesan dan informasi yang dikandungnya. Diperlukannya penekanan terhadap salah satu unsur yang akan menjadi pusat perhatian siswa dengan menggunakan ukuran, perspektif, warna atau ruang penekanan dapat diberikan pada unsur terpenting. Pemilihan bentuk sebagai unsur visual dalam penyajian pesan, informasi atau isi pelajaran perlu diperhatikan. Tekstur dapat digunakan untuk penekanan unsur yang dapat menimbulkan kesan kasar atau halus. Warna digunakan untuk memberi kesan pemisah atau penekanan, atau untuk membangun keterpaduan. Disamping itu warna dapat mempertinggi tingkat realisme objek atau situasi yang digambarkan, menunjukkan persamaan dan perbedaan dan menciptakan respon emosional tertentu (Ropipah, 2018)

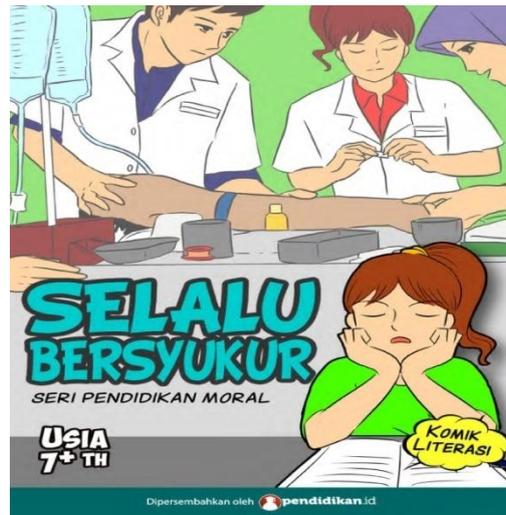
Saat ini Komik tidak hanya dibuat dalam bentuk cetak tetapi juga dapat dibuat dengan basis digital. pendidikan komik yang dilakukan menggunakan digital memiliki sisi dampak positif karena mampu memanfaatkan teknologi yang makin canggih seperti saat ini menjadi hal yang bermanfaat. Contoh komik yang dapat diakses melalui media digital salah satunya adalah dapat diakses melalui web www.komik.pendidikan.id disana terdapat beragam jenis komik pendidikan yang tentunya memberikan pesan dan kesan tersendiri.

Berikut ini adalah contoh salah satu jenis komiknya yang dapat diakses melalui web www.komik.pendidikan.id :

Gambar 1. Cover Luar Komik “Cita-cita Si Anak Gerobak”



Gambar 2. Contoh isi komik yang berjudul “ Cita-cita Si anak Gerobak”



Gambar 3. Cover Luar komik “Selalu Bersyukur”



Gambar 4. Contoh isi komik “Selalu Bersyukur”

Komik merupakan salah satu media pembelajaran yang direkomendasikan, melalui media komik peserta didik dapat lebih mudah memahami isi cerita yang terkandung di dalamnya, gambar cerita komik yang disajikan disukai oleh siswa karena lucu, menarik selain itu karakter yang ada pada cerita komik bisa terdapat dalam kehidupan sehari-hari. Lewat cerita komik yang mengandung pendidikan karakter yang menarik dapat memotivasi siswa untuk mengimplementasikan nya dalam kehidupan sehari-hari sehingga pendidikan karakter siswa bisa terbentuk seperti apa yang diharapkan.

2. Pendidikan Karakter Melalui Komik

Seiring berjalannya waktu pendidikan mengalami perubahan yang sangat pesat, sehingga guru perlu melakukan pembaharuan dalam proses belajar mengajar. Tujuan dalam proses belajar itu sendiri adalah adanya sesuatu yang ingin dicapai. Klasifikasi hasil belajar menurut Benyamin Bloom (Nana Sudjana, 2010). mencakup tiga ranah yaitu ranah kognitif (pengetahuan), ranah Afektif (sikap), dan ranah Psikomotorik (keterampilan). Untuk mewujudkan proses pembelajaran agar dapat dicapai sesuai dengan apa yang diinginkan maka guru perlu melakukan tindakan yang tepat dalam menjelaskan pembelajaran tersebut.

Pendidikan suatu bangsa sangat berkaitan erat dengan pembentukan karakter di dalamnya. Pembangunan karakter dewasa ini menjadi suatu sasaran yang utama oleh dunia pendidikan. Pembangunan dan pendidikan karakter menjadi suatu keharusan karena pendidikan tidak hanya menjadikan peserta didik menjadi cerdas juga mempunyai budi pekerti dan sopan santun, sehingga keberadaannya dalam suatu anggota masyarakat menjadi bermakna bagi dirinya sendiri maupun masyarakat pada umumnya (Astiarini, 2016).

Dalam praktiknya penanaman pendidikan karakter di sekolah bukan hanya sembarang memberikan nilai. (Hidayatullah, 2010) merangkum bahwa pendidikan karakter dapat diklasifikasi dalam tahapan : Adab pada usia 5-6 tahun, Tanggung Jawab Diri untuk usia 7-8 tahun, Caring-peduli pada usia 9-10 tahun, Kemandirian pada usia 11-12 tahun dan Bermasyarakat 13 tahun dan seterusnya.

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

Melalui komik kita dapat menggambarkan perilaku karakter yang baik sebagaimana mengubah kebiasaan sehari-hari yang merugikan, disinilah pendidikan karakter itu akan mulai kita tumbuhkan dengan media komik khususnya untuk anak-anak Sekolah Dasar mereka akan lebih tertarik untuk membacanya. Karena komik merupakan salah satu contoh cerita bergambar. Menurut Tedjasaputra (yang dimaksud dengan komik adalah cerita bergambar dimana unsur gambar lebih penting daripada ceritanya. Unsur gambar pada komik sangat penting untuk memahami jalan cerita. Jalan cerita pada komik dapat dipahami meskipun tanpa adanya penjelasan berupa kata-kata. Komik bukan hanya sekedar media hiburan tetapi komik bisa menjadi media untuk mendidik dan mengajar ilmu pengetahuan dan moral kepada siswa. Komik adalah suatu bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti.

Agar komik ini dapat menarik perhatian anak-anak maka harus dirancang sedemikian rupa agar mereka nantinya akan tertarik untuk membacanya diantaranya kita harus mengetahui terlebih dahulu selera pembaca berdasarkan umur. Selanjutnya warna yang dipilih juga harus sesuai berdasarkan umur pembaca, untuk anak Sekolah Dasar warna yang dapat dipilih yaitu warna yang cemerlang. Tema yang digunakan untuk pembuatan komik cerita anak, dibuat semenarik mungkin yang mengandung nilai pendidikan karakter. Karakter ini dapat ditampilkan melalui dialog dan penggambaran tokoh dalam komik, yang penting jalan dan isi ceritanya memang sesuai dengan dunia anak-anak. Alur yang ditentukan bisa menggunakan alur linier yang dapat dengan mudah dipahami siswa, materi pembelajaran yang dikemas dalam alur

cerita yang jelas akan membuat materi tersebut bertahan lebih lama dalam ingatan siswa (Indaryanti & Jailani, 2015).

Berdasarkan hasil uji coba lapangan, diketahui bahwa penggunaan media komik dalam pembelajaran memberikan pengaruh terhadap peningkatan karakter disiplin siswa kelas IV SDN Pangen Gudang. Persentase antara skor angket karakter sebelum dan sesudah diperoleh karakter disiplin siswa meningkat 18% dari semula 71,07% menjadi 89,07%. Berdasarkan analisis menggunakan *gain score* diperoleh $\langle g \rangle = 0,62$. Menurut Hake 1998 peningkatan karakter disiplin tersebut termasuk dalam kategori “sedang”, artinya telah terjadi peningkatan karakter disiplin siswa kelas IV SDN Pangen Gudang. Media komik yang dikembangkan dapat membantu meningkatkan karakter disiplin siswa kelas IV SDN Pangen Gudang dengan tingkat kenaikan yang “sedang” (Saputro & soeharto, 2015)

Berdasarkan hasil uji coba lapangan juga dapat diketahui bahwa penggunaan media komik dalam pembelajaran memberikan pengaruh terhadap peningkatan karakter tanggung jawab siswa kelas IV SDN Pangen Gudang. Persentase antara skor *pretest* dan *posttest* karakter tanggung jawab siswa meningkat 18,86% dari semula 71,59% menjadi 90,45%. Berdasarkan analisis menggunakan *gain score* diperoleh $\langle g \rangle = 0,66$. Menurut hake 1998 peningkatan karakter tanggung jawab tersebut termasuk dalam kategori “sedang”, artinya telah terjadi peningkatan karakter tanggung jawab pada siswa kelas IV SDN Pangen Gudang. Media komik yang dikembangkan dapat membantu meningkatkan karakter tanggung jawab siswa kelas IV SDN Pangen Gudang dengan tingkat kenaikan yang “sedang” (Saputro & Soeharto, 2015)

Berdasarkan hal itu komik merupakan salah satu media yang efektif untuk menanamkan pendidikan karakter karena melalui komik anak bisa membaca dan melihat gambar yang ada didalam komik. Sifat anak yang cenderung suka mencontoh apa yang dilihat membuat komik termasuk media yang efektif untuk menanamkan pendidikan karakter. Misalnya apabila sebuah komik berisi gambar dan tulisan mengenai nasionalisme, maka anak akan bisa lebih paham mengenai nasionalisme dari gambar yang ia lihat dan tulisan yang ia baca sehingga anak bisa meniru hal tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

3. Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Komik

Di era Revolusi Industri saat ini yang segala sesuatu nya serba digital memiliki sisi positif maupun negatif. Sekolah yang termasuk ke dalam masyarakat ilmiah, seharusnya didesain untuk menumbuhkembangkan kegemaran membaca oleh karena itu, sangat dibutuhkan pembiasaan membaca yang memadai. Dalam sebuah penelitian terungkap bahwa kebanyakan siswa lebih mementingkan membeli pulsa HP daripada membeli buku, banyak ditemui, siswa lebih suka menikmati kegiatan berkomunikasi dengan HP daripada membaca dan menambah koleksi bukunya, siswa hanya membaca atau mencari buku jika ada tugas dari guru, ini menunjukkan betapa masih rendahnya minat baca mereka (Wahyuni, 2010). Menumbuhkan minat baca merupakan sebuah proses yang tidak muncul begitu saja, tetapi merupakan proses yang harus ditumbuhkan sejak usia dini. Jika minat baca ini telah tumbuh pada diri anak, maka mereka akan selalu bersemangat jika berhubungan dengan buku dan akan selalu penasaran jika ada buku buku yang menarik dan belum dibacanya.

Memperkenalkan dan menumbuhkan kebiasaan membaca pada anak sejak dini sangat diperlukan dan dapat dilakukan dengan cara membiasakan mereka untuk membaca buku buku yang berada disekitar mereka. Kebiasaan ini akan memberikan contoh yang baik pada anak tentang kebiasaan membaca. Kebiasaan ini pada dasarnya adalah memberikan stimulan yang positif pada anak, sehingga akan terbentuk pola memori yang tertanam kuat pada diri anak. Memberi stimulan pada anak sejak usia dini

(sering disebut usia *the golden age*) akan tetap membekas di jiwa anak dan pengaruh ini akan tetap dibawa hingga anak kelak dewasa (Muslimin., 2017). Selanjutnya yang dapat dilakukan agar anak tertarik untuk membaca adalah dengan cara memilih buku-buku yang sesuai dengan usia perkembangan anak. Salah satunya adalah komik, komik merupakan salah satu buku bacaan yang dapat diberikan pada anak-anak, karena komik dapat membuat anak tidak jenuh dalam membaca karena dilengkapi dengan isi cerita dan gambar-gambar sehingga anak akan menjadi tertarik untuk membaca. Ketertarikan inilah yang dapat menjadikan anak terbiasa untuk membaca.

Adapun pengembangan bahan ajar berbentuk komik diyakini dapat meningkatkan minat baca siswa hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan pada siswa kelas X SMA PGRI 1 Pontianak bahwa terdapat perbedaan minat baca siswa yang diajarkan menggunakan metode PQ4R (metode pembelajaran yang berpusat pada peserta didik yang mengaktifkan siswa untuk aktif dalam membaca) berbantuan komik yang memiliki persentase 83,33% yang tergolong sangat kuat dengan minat baca siswa yang diajarkan. Sedangkan persentase yang diajarkan melalui metode konvensional (ceramah) memiliki persentase 64,41% yang tergolong kuat pada materi minyak bumi siswa kelas X SMA PGRI 1 Pontianak. Pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran PQ4R berbantuan komik pada materi minyak bumi memberikan pengaruh besar dengan persentase sebesar 21,57% atau 0,57 dan tergolong sedang terhadap peningkatan minat baca siswa dan hasil belajar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode PQ4R berbantuan media komik dapat meningkatkan hasil minat baca siswa dan hasil belajar siswa (Firdausi, Harun, dan Melati, 2017).

Penelitian lain pun dilakukan pada siswa kelas 5 (lima) MIN Ramba Padang menunjukkan bahwa siswa kelas 5 MIN Ramba Padang memperoleh rata-rata skor peningkatan minat baca PPKn siswa yang menggunakan bahan ajar komik melalui angket yaitu 23,24 dengan kategori sedang, dan rata-rata peningkatan minat baca PPKn siswa yang menggunakan bahan ajar komik melalui observasi yaitu 23,11 dengan kategori sedang. Rata-rata peningkatan minat baca PPKn menunjukkan bahwa bahan ajar komik berkategori efektif dapat meningkatkan minat baca PPKn (Lubis, 2018).

Dengan adanya media komik, siswa diharapkan menjadi lebih antusias dalam kegiatan membaca. Siswa juga lebih bersemangat ketika membaca komik maupun buku bacaan lainnya. Dengan media komik, siswa yang belum terlalu lancar ketika membaca dapat terbantu dengan adanya gambar berseri didalam komik tersebut, sehingga dapat terbantu dalam memahami cerita. Hal ini sejalan dengan teori Kognitif Multimedia Mayer (Fahyuni dan Fauji, 2017) bahwa siswa yang belajar dengan kata-kata dan gambar-gambar bisa menghasilkan 89% lebih banyak solusi kreatif dalam tes transfer dibandingkan dengan siswa yang hanya belajar dengan kata-kata saja. Maka dari itu komik adalah sarana yang cukup efektif digunakan untuk menumbuhkan minat baca pada siswa.

SIMPULAN

Pendidikan karakter memiliki tujuan untuk mendidik anak agar memiliki perilaku dan moral yang baik, baik terhadap dirinya sendiri, masyarakat, dan lingkungan sekitar. Pentingnya menanamkan pendidikan karakter sejak dini agar kelak anak dapat menjadi penerus bangsa yang memiliki moral dan perilaku yang cakap sebagaimana generasi muda saat ini adalah sebagai generasi penerus bangsa yang akan datang, generasi inilah yang nantinya diharapkan dapat membawa Indonesia menuju ke arah negara yang berkemajuan yang memiliki Sumber daya manusia yang berkarakter baik.

Berdasarkan analisis diatas media komik sebagai penanaman pendidikan karakter dapat dikatakan cukup efektif dilakukan dalam pembelajaran, karena dapat meningkatkan karakter peserta didik sesuai dengan beberapa hasil penelitian yang telah dilakukan diatas.

Selain itu dengan media komik juga dapat menumbuhkan minat baca anak, yang biasanya anak tidak tertarik untuk membaca naskah yang terlalu panjang maka dengan media komik yang dipadukan dengan gambar anak akan tertarik dan lebih mudah memahami isi kandungan cerita tersebut, sehingga media komik ini merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk pembelajaran yang efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Adisusilo, Sutarjo J.R. 2012. *Pembelajaran nilai karakter*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Ambaryani, dan Airlanda,. G. S. 2017. Pengembangan Media Komik Untuk Efektivitas Dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, vol. 3, No. 1, hlm. 19-28.
- Astiari, W. 2016. Pengembangan Model Penanaman Pembelajaran Pendidikan Karakter Berbasis Cerita Melalui Komik Bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas V. *Jurnal Pendidikan dasar*, vol. 7, Edisi 1 Mei 2016, hlm. 176- 185.
- Darmayanti, S., dan Wibowo, U. 2014. Evaluasi program pendidikan Karakter di Sekolah Dasar Kabupaten Kulon Progo. *Jurnal Prima Edukasia*, Vol. 2, No. 2, hlm. 223-234.
- Fahyuni, E. F., dan Fauji, I. 2017. Pengembangan Komik Akidah Akhlak Untuk Meningkatkan Minat Baca dan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Islamic Education Journal*, Vol. 1, No.1, hlm. 25.
- Firdausi, L., Harun, A. E., Melati, H. A. 2017. Pengaruh PQ4R Berbantuan Komik Terhadap Minat Baca dan Hasil Belajar Minyak Bumi Pada Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 6, No. 5, hlm. 1-9.
- Hasan Said Hamid, et al. 2010. *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*. Jakarta: Kemdiknas Balitbang.
- Hidayatullah, M. Furqon. 2010. *Membangun Peradaban Bangsa*. Surakarta: Yuma Pustaka.
<https://elib.unikom.ac.id> diakses pada tanggal 14 juni 2019 pukul 23:07 WIB.
<http://www.komik.pendidikan.id/> diakses pada tanggal 15 juni 2019 pukul 12:52 WIB.
- Indrayati, I., dan Jailani, J. 2015. Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*, vol, 3 No, 1 hlm. 84-96.
- Lubis, M. A. 2018. Pengembangan Bahan Ajar Komik Untuk Meningkatkan Minat Baca PPKn Siswa MIN Ramba Padang Kabupaten Tapanuli Selatan. *Jurnal Tarbiyah*, Vol. 25, No. 2, hlm. 152-173.
- Murniyetti., Engkizar., dan Fuady, A. 2016. Pola Pelaksanaan Pendidikan Karakter Terhadap Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, Tahun IV, No. 2, hlm. 156-166.
- Muslimin. 2017. *Menumbuhkan Budaya Literasi dan Minat Baca dari Kampung*. Gorontalo: Ideas Publishing.
- Nana Sudjana. 2010. *Dasar-dasar Proses Belajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Putri, D.P. 2018. Pendidikan Karakter Pada Anak Sekolah Dasar di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Dasar*, vol. 2, No. 1, hlm. 37-49.

- Ropipah, F. 2018. Pengembangan Media Buku Cerita Komik Untuk Meningkatkan Perkembangan Moral Anak Usia Dini di PAUD Bandar Lampung. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Raden Intan. Lampung.
- Saputro, H. B., dan Soeharto. 2015. Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas IV SD. *Jurnal Prima Edukasia*, vol. 3, No. 1, hlm. 61-72
- Wahyuni, S. 2010. Menumbuhkembangkan Minat Baca Menuju Masyarakat Literat. *Jurnal Diksi*, vol. 17, No. 1, hlm. 179-189.