

# IMPLEMENTASI KOMIK DIGITAL PELESTARIAN LINGKUNGAN BERBASIS NILAI KARAKTER

**Fauzatul Ma'rufah Rohmanurmeta**  
PGSD FKIP Universitas PGRI Madiun  
[fauzatul@unipma.ac.id](mailto:fauzatul@unipma.ac.id)

<sup>16</sup>  
**Candra Dewi, S.Pd., M.Pd**  
PGSD FKIP Universitas PGRI Madiun  
[candra@unipma.ac.id](mailto:candra@unipma.ac.id)

## ABSTRAK

<sup>3</sup> Mata pelajaran IPA adalah salah satu mata pelajaran yang bertujuan untuk mengenalkan siswa dengan lingkungan sekitar. Sehingga dengan mempelajari lingkungan sekitarnya diharapkan siswa dapat melestarikan lingkungan sekitarnya. Penerapan pembelajaran IPA selain menekankan pada aspek kognitif juga menekankan pada pengalaman langsung yang dialami siswa sehari-hari. Dengan demikian guru diharapkan dapat merancang media pembelajaran yang efektif dan kreatif bagi siswa agar siswa dapat mempelajari konsep-konsep pelestarian lingkungan dan memiliki karakter yang baik dalam pelestarian lingkungan sekitar. Pemanfaatan berbagai media pembelajaran dan sumber belajar yang salah satunya adalah media komik digital diharapkan mampu meningkatkan keefektifan pembelajaran dan kreativitas guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

**Kata kunci: Komik digital, berbasis karakter, pelestarian lingkungan**

## PENDAHULUAN

<sup>6</sup> Kemajuan teknologi yang berkembang pesat dalam pendidikan sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Adanya perkembangan teknologi dan informasi dalam dunia pendidikan seharusnya dapat memberikan kemudahan terhadap proses pembelajaran terutama sebagai alat untuk penyampaian informasi. Alat-alat penyampai informasi inilah yang disebut sebagai media pembelajaran. Beragam jenis media yang ada tersebut mengalami perkembangan yang pesat terutama dari segi penyajian yang semakin hari semakin inovatif. Peran media tidak hanya sebagai alat bantu menyampaikan pesan pengajar kepada siswa saja akan tetapi media pembelajaran diharapkan mampu menarik minat peserta didik untuk mau memahami lebih jauh tentang isi materi yang disampaikan oleh guru atau pengajar.

Ketepatan penggunaan media pembelajaran tidak terlepas dari pemahaman kita terhadap ragam dan karakteristik media tersebut. Namun realisasinya perkembangan teknologi belum dapat dimanfaatkan secara optimal untuk pembelajaran terutama untuk penggunaan media pembelajaran. Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilaksanakan di SD Somoroto Ponorogo guru belum ada yang memanfaatkan teknologi dalam penggunaan media

pembelajaran. Kurang maksimalnya pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran ini berbanding lurus dengan penanaman nilai karakter pada pembelajaran tematik khususnya pada mata pelajaran IPA. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari. Dalam pembelajaran IPA diharapkan juga siswa lebih mengenal dengan alam sekitar sehingga siswa dapat melestarikan lingkungan yang ada disekitarnya. Integrasi itu dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran sebagai alat penyampai informasi dengan berbasis nilai karakter. Penyisipan nilai karakter pada pembelajaran IPA diantaranya nilai jujur, disiplin, mandiri, kreatif dan kerja sama untuk memberikan peningkatan terhadap nilai karakter pada diri siswa.

Secara bahasa, kata karakter berasal dari bahasa Yunani yaitu “charassein”, yang berarti barang atau alat untuk menggores, yang kemudian hari dipahami sebagai stempel/cap. Jadi, watak itu stempel atau cap, sifat-sifat yang melekat pada seseorang. Watak sebagai sikap seseorang dapat dibentuk, artinya watak seseorang berubah, kendati watak mengandung unsur bawaan (potensi internal), yang setiap orang dapat berbeda. Menurut Darmiyati (2008:11) karakter adalah seperangkat sifat yang selalu dikagumi sebagai tanda-tanda kebaikan, kebajikan, dan kematangan moral seseorang. Lebih lanjut dikatakan bahwa tujuan pendidikan karakter adalah mengajarkan nilai-nilai tradisional tertentu, nilai-nilai yang diterima secara luas sebagai landasan perilaku yang baik dan bertanggung jawab.

Komik telah lama menjadi bagian dari budaya populer Indonesia yang mengalami pasang surut dalam perkembangannya. Komik digital dapat didefinisikan sebagai gambar atau lambang yang dijabarkan dalam urutan yang disengaja, yang dikerjakan sepenuhnya dengan menggunakan bantuan komputer (sebagai 'lawan' dari komik yang dikerjakan secara konvensional, dipindai dengan *scanner*, dan kemudian diwarnai dengan komputer) dan diterbitkan secara digital (sebagai bentuk lain dari versi cetaknya) Imansyah Lubis (2011: 21). Sedangkan Pelestarian dalam Kamus Bahasa Indonesia berasal dari kata lestari, yang artinya adalah tetap selama-lamanya tidak berubah. Kemudian dalam penggunaan bahasa Indonesia, penggunaan awalan pe- dan akhiran -an artinya digunakan untuk menggambarkan sebuah proses atau upaya (Endarmoko,2006). Sedangkan Lingkungan adalah keadaan sekitar yang mempengaruhi perkembangan dan tingkah laku makhluk hidup. Segala sesuatu yang ada disekitar manusia yang mempengaruhi perkembangan kehidupan manusia baik langsung maupun tidak langsung juga merupakan pengertian lingkungan.

Dalam komik sendiri terdapat elemen-elemen desain komik, elemen-elemen menurut M.S Gumelar (2011:26) adalah bahan atau bagian-bagian yang membentuk desain komik secara menyeluruh dalam suatu komposisi, dan bagian-bagian pembentuknya tersebut dapat dipisahkan menjadi bagian lebih kecil tersendiri. Elemen-elemen desain dalam komik tersebut diantaranya *space, form, image, tone, teks, colour (hue), point & dot, pattern, line, texture, shape, voice, sound dan audio*.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Sumoroto 1 Ponorogo. Penelitian ini dilaksanakan pada kelas 5 Sekolah Dasar. Jenis penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif karena menyajikan data yang berupa kata-kata dan bahasa. Penelitian kualitatif menurut Sukmadinata yaitu suatu penelitian yang ditunjukkan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, aktivitas social, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individu maupun kelompok (Sukmadinata, 2007: 60).

Subjek untuk penelitian ini adalah siswa kelas 5 SDN Sumoroto 1 Ponorogo yang merupakan informan utama. Sebagai triangulasi peneliti memanfaatkan Kepala Sekolah dan guru kelas. Pada penelitian ini data didapatkan dari berbagai sumber dengan menggunakan beberapa teknik pengumpulan data antara lain observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Observasi dilakukan dengan pengamatan yang jelas, rinci, lengkap dan sadar tentang proses pembelajaran menggunakan media komik digital. Peneliti juga melakukan wawancara pada Kepala Sekolah dan guru kelas serta beberapa siswa. Dokumen yang digunakan pada penelitian ini berupa daftar responden penelitian, foto kegiatan pembelajaran dan hasil belajar. Tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa ketika melaksanakan pembelajaran menggunakan media komik.

Instrumen penelitian ini adalah peneliti sendiri. Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan saat pengumpulan data sedang berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data. Aktivitas dalam menganalisis data kualitatif antara lain: (a) Reduksi data, merupakan proses pemilihan, pemisahan, perhatian dan penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan yang ditemukan di lapangan; (b) penyajian data, dilakukan untuk mempermudah peneliti dalam melihat gambaran secara keseluruhan atau bagian-bagian tertentu saja dari penelitian; (c) penarikan kesimpulan, merupakan verifikasi secara terus menerus sepanjang proses penelitian berlangsung yaitu selama proses pengumpulan data. Penarikan kesimpulan dilakukan dengan pengambilan intisari dari rangkaian kategori hasil penelitian berdasarkan observasi, wawancara dan dokumentasi.

Teknik pemeriksaan keabsahan data dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan triangulasi. Triangulasi merupakan teknik pemeriksaan keabsahan data dengan memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data tersebut. Penelitian ini menggunakan dua jenis triangulasi yaitu triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber digunakan peneliti untuk mengecek data yang diperoleh dari siswa, guru kelas dan kepala sekolah. Sedangkan triangulasi teknik digunakan peneliti setelah mendapatkan hasil wawancara yang kemudian dicek dengan hasil observasi dan dokumentasi.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pembahasan akan dipaparkan dalam bentuk deskriptif dari tahap awal hingga tahap akhir. Penelitian ini akan mendeskripsikan pelaksanaan media pembelajaran berupa komik digital di sekolah dasar terutama padakelas V. Komik digital ini menceritakan cara melestarikan lingkungan sekitar dan cara menjaga lingkungan agar tetap bersih sehingga hidup jadi lebih sehat. Komik ini bisa dibuka di computer atau di smartphone dengan format PDF. Di akhir komik juga diselipkan amanat yang harus dibaca siswa yaitu siswa harus menjaga lingkungan sekitar

Tahap awal penelitian yaitu berupa kegiatan observasi. Peneliti<sup>2</sup> mengobservasi kegiatan pembelajaran yang ada di kelas terutama di kelas V Sekolah Dasar. Data yang diperoleh pada tahap observasi awal yaitu sebagai berikut:

### 1. Kegiatan Persiapan Pembelajaran

Guru melakukan persiapan pembelajaran dahulu sebelum memulai pembelajaran di kelas dengan menggunakan media komik digital. Awalnya guru menyusun RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran). RPP disusun dengan format pada kurikulum 2013 dan menggunakan pendekatan *scientific*. RPP dibuat mengacu pada silabus di kurikulum 2013 kelas V semester 2. Tema yang digunakan yaitu tema 9 Manusia dan Lingkungan. Alokasi waktu untuk pembelajaran ini yaitu 6x35 menit. RPP disusun berdasarkan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang ada di silabus.

Pembelajaran yang digunakan merupakan pembelajaran tematik integrative yang terdiri dari 3 mata pelajaran antara lain yaitu Bahasa Indonesia, PKn dan IPA. Kompetensi dasar untuk Bahasa Indonesia yaitu Menggali informasi dari teks laporan buku tentang makanan dan rantai makanan, kesehatan manusia, keseimbangan ekosistem, serta alam dan pengaruh kegiatan manusia dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku. Kompetensi dasar untuk PKn yaitu Memahami hak kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari di rumah, dan sekolah. Sedangkan kompetensi dasar untuk IPA yaitu mengidentifikasi perubahan yang terjadi di alam, hubungannya dengan penggunaan sumber daya alam, dan pengaruh kegiatan manusia terhadap keseimbangan lingkungan.

Rencana pelaksanaan disusun dengan memperhatikan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik siswa. Sedangkan indikator untuk Bahasa Indonesia yaitu mempelajari isi teks tentang alam dan pengaruh kegiatan manusia, menjawab isi teks tentang alam dan pengaruh kegiatan manusia, mengidentifikasi teks tentang alam dan pengaruh kegiatan manusia. Indikator untuk mata pelajaran PKn yaitu menjelaskan hak, kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari di rumah, sekolah, dan masyarakat yang berkaitan dengan pelestarian lingkungan, menampilkan hak, kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari di rumah, sekolah, dan masyarakat yang berkaitan dengan pelestarian lingkungan, mendemonstrasikan hak, kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari di rumah, sekolah, dan masyarakat yang

berkaitan dengan pelestarian lingkungan. Sedangkan untuk mata pelajaran IPA indikatornya yaitu menjelaskan pengaruh kegiatan manusia terhadap perubahan yang terjadi di alam, menjawab pertanyaan tentang pengaruh kegiatan manusia terhadap perubahan yang terjadi di alam, mengidentifikasi pengaruh kegiatan manusia terhadap perubahan yang terjadi di alam.

## 2. Pelaksanaan Pembelajaran di Kelas

Pembelajaran disusun sesuai dengan rencana yang telah dibuat dan berpedoman pada RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang telah dibuat. Pembelajaran dilakukan di kelas V Sekolah Dasar. Pembelajaran tematik integratif dimulai dari jam pertama hingga jam terakhir. Pada pelaksanaan pembelajaran terbagi menjadi tiga kegiatan, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

### a. Kegiatan Pendahuluan

Pada tahap pendahuluan langkah awal yang dilakukan guru memberikan salam dan mengajak siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing. Kemudian guru mengecek kesiapan diri siswa dengan mengisi lembar kehadiran atau presensi kemudian memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. Setelah itu guru dan siswa melakukan yel-yel dan lagu-lagu untuk membangkitkan motivasi belajar siswa. Setelah itu guru menginformasikan kepada siswa tentang tema yang akan dipelajari pada pertemuan ini dan juga menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan. Pada tahap ini guru juga melakukan apersepsi yaitu dengan memberikan pertanyaan misalnya, apakah disekitar rumah kalian ada sungai? Dimana kalian membuang sampah?

### b. Kegiatan Inti

Pada awal pembelajaran, guru mengondisikan siswa secara klasikal dengan mendeskripsikan ilustrasi gambar yang merangkum kompetensi-kompetensi yang akan dipelajari, siswa mengamati gambar yang menunjukkan contoh-contoh kondisi lingkungan alam sekitar setelah itu mengamati dan menganalisis gambar secara cermat. Siswa menjawab pertanyaan pada buku siswa berdasarkan pengamatan gambar. Pada kegiatan: Ayo Bacalah: siswa membaca komik digital yang berjudul "cintailah lingkunganmu". Guru menunjuk satu siswa untuk membacakan bacaan tersebut dan meminta siswa lain menyimak. Selesai membaca, siswa diminta untuk membuat peta pikiran atau mind map. Peta pikiran atau Mind map dibuat berdasarkan informasi yang terdapat dalam komik digital "cintailah lingkunganmu". Siswa diminta berdiskusi untuk mengetahui hak, kewajiban, dan tanggung jawab manusia terhadap lingkungan di sekitar kita. Siswa membaca ilustrasi percakapan pada buku siswa. Pada kegiatan: Ayo, Berdiskusi: siswa berdiskusi tentang penyebab terjadinya banjir yang diakibatkan karena perilaku manusia. Guru menciptakan suasana interaktif dan atraktif dengan mengajak siswa melaksanakan diskusi secara



sesuai dengan perencanaan pembelajaran yang telah dibuat sebelumnya dan siswa terlihat sangat tertarik membaca komik dan sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran. Nilai siswa ketika dilaksanakan tes evaluasi sudah di atas rata-rata.

Berdasarkan hasil penelitian yang ditemukan saran yang diajukan peneliti antara lain peran guru sangat dominan dalam kegiatan pembelajaran sehingga guru harus dapat menempatkan dirinya sebagai panutan yang baik bagi siswa. Guru sebaiknya lebih mengembangkan media pembelajaran dan strategi pembelajaran agar dapat membuat siswa aktif belajar dan tidak cepat bosan dalam belajar.

## DAFTAR PUSTAKA

Akbar, S. (2011). *Revitalisasi Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar*. Makalah disajikan dalam Pidato Pengukuhan Guru Besar, Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) UM, Malang, 8 Juni.

Darmiyati, Z. (2008). *Humanisasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara,

Endarmoko, E. (2006). *Thesaurus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Gumelar, M.S. (2011). *Comic Making*. Jakarta: PT Indeks

Izham, D. 2012. "Cara cepat belajar Adobe Flash", Ilmu Komputer.com, Malang

Kemendikbud. (2013). *Permendikbud No.54 tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Lubis, I. (2011). *Sejarah Komik Menuju Masa Depan*. Slideshare. Net

Purwanto, D. (2014). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media

Rusman. (2012). *Model – Model Pembelajaran*. Depok : PT Rajagrafindo Persada

Suryosubroto. (2009). *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta : PT Rineka Cipta.

Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif- Progesif*. Jakarta :PT Rineka Cipta

Winarsih, H. (2008). *Hubungan Perubahan Fisik Wanita Dengan Kecemasan Wanita Dalam Menghadapi Menopause Di Dusun Sinangoh Kecamatan Kajen Pekalongan*

# PELESTARIAN\_LINGKUNGAN\_BERBASIS\_NILAI\_KARAKTER.

## ORIGINALITY REPORT

16%

SIMILARITY INDEX

13%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

12%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	2%
2	journal.uad.ac.id Internet Source	2%
3	kangtarjosendangrejo.blogspot.com Internet Source	2%
4	docplayer.info Internet Source	1%
5	Submitted to Universitas Muhammadiyah Surakarta Student Paper	1%
6	media.neliti.com Internet Source	1%
7	journal.um.ac.id Internet Source	1%
8	Submitted to iGroup Student Paper	1%
9	eprints.uny.ac.id	

Internet Source

1%

10

[edoc.pub](http://edoc.pub)

Internet Source

1%

11

[ejournal.unsub.ac.id](http://ejournal.unsub.ac.id)

Internet Source

1%

12

[repository.radenintan.ac.id](http://repository.radenintan.ac.id)

Internet Source

1%

13

Submitted to Universitas Islam Syekh-Yusuf  
Tangerang

Student Paper

1%

14

[jurnal.staialhidayahbogor.ac.id](http://jurnal.staialhidayahbogor.ac.id)

Internet Source

<1%

15

[e-journal.sttbaptisjkt.ac.id](http://e-journal.sttbaptisjkt.ac.id)

Internet Source

<1%

16

[journal.umpo.ac.id](http://journal.umpo.ac.id)

Internet Source

<1%

17

[repository.upi.edu](http://repository.upi.edu)

Internet Source

<1%

18

[docobook.com](http://docobook.com)

Internet Source

<1%

19

Muhammad Ragil Kurniawan. "Permainan tradisional Yogyakarta sebagai sumber belajar alternatif berbasis kearifan lokal bagi

<1%

# pembelajaran di sekolah dasar", Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran, 2018

Publication

---

---

Exclude quotes      On

Exclude matches      < 10 words

Exclude bibliography      On