

## **PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL PELESTARIAN LINGKUNGAN BERBASIS NILAI KARAKTER RELIGI UNTUK PEMBELAJARAN TEMATIK PADA SISWA SEKOLAH DASAR**

**Fauzatul Ma'rufah Rohmanurmeta**  
PGSD FKIP Universitas PGRI Madiun  
fauzatul@unipma.ac.id

**Candra Dewi**  
PGSD FKIP Universitas PGRI Madiun  
candra@unipma.ac.id

### **Abstract**

*The lack of maximum utilization of technology as a learning medium is directly proportional to the cultivation of the value of religious character in thematic learning, especially science subjects. Students are expected to learn and preserve the surrounding environment which is the creation of Allah SWT. Therefore, it is necessary to integrate technology with character values in the form of the development of digital comics for environmental preservation based on character values. This study aims to produce and know the validity of environmental conservation digital comic learning media based on the value of religious characters. The data obtained is qualitative and quantitative data. The test results of digital preservation comic learning media based on character values showed an average feasibility of 87% in material experts, 76% in media experts, 84.17% in classroom teachers, and 80.8% in students. Whereas for student learning outcomes obtained an average value of 84.83 from completeness criteria at least 75. These results indicate that the digital comic learning media of environmental conservation based on character value in integrative thematic learning is declared very feasible and ready to be implemented in thematic learning.*

**Keywords:** Digital Comics, Value of Religious Character, Thematic Learning

Submit: September 2019

Accepted: November 2019

Publish: Desember 2019

### **A. PENDAHULUAN**

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. Pembelajaran masih terfokus dengan transfer materi dari guru ke siswa. Berdasarkan hasil pra survey yang dilaksanakan di SD Somoroto Ponorogo pemanfaat computer masih jarang digunakan dalam pembelajaran. Hal

ini terlihat bahwa laboratorium tersebut digunakan hanya untuk kegiatan mulok TIK. Pemanfaatan untuk mata pelajaran lain belum dilakukan, karena media ajar yang dapat dijalankan dengan komputer belum tersedia. Seharusnya dengan adanya mulok TIK setidaknya siswa sudah mampu menjalankan program komputer atau media ajar yang berbasis komputer.

Pembelajaran cenderung untuk penguasaan nilai-nilai kognitif saja, yang menyebabkan kurangnya penanaman nilai-nilai karakter pada diri siswa. Pembentukan karakter perlu dilakukan sejak usia dini. Jika karakter sudah terbentuk sejak usia dini maka tidak akan mudah untuk mengubah karakter seseorang. Pendidikan karakter dapat membangun kepribadian bangsa. Banyaknya tindakan amoral yang dilakukan peserta didik seperti merusak lingkungan dan kurang mensyukuri indahnya lingkungan sebagai bentuk ciptaan Allah SWT mengindikasikan bahwa pendidikan formal gagal dalam membentuk karakter religi peserta didik.

Kurang maksimalnya pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran ini berbanding lurus dengan penanaman nilai karakter pada pembelajaran tematik khususnya pada mata pelajaran IPA. Pada penelitian ini peneliti mengambil lima nilai karakter dalam penelitian Siti Barokah (2014: 37-38) diantaranya jujur, toleransi, kerja keras, bersahabat/ komunikatif, peduli lingkungan, tanggung jawab. Oleh karena itu perlu adanya pengintegrasian antara teknologi dan nilai karakter kedalam pembelajaran tematik. 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. Media tersebut adalah komik digital. Komik digital dapat didefinisikan sebagai gambar atau lambang yang diujarkan 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). Berdasarkan uraian latar belakang tersebut maka peneliti perlu melakukan penelitian dengan judul: "Pengembangan Komik Digital Pelestarian Lingkungan Berbasis Nilai Karakter Untuk Pembelajaran Tematik Pada Sekolah Dasar Kelas V Somoroto Kabupaten Ponorogo".

Komik telah lama menjadi bagian dari budaya populer Indonesia yang mengalami pasang surut dalam perkembangannya. Komik digital dapat didefinisikan sebagai gambar atau lambang yang diujarkan 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).

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. Dari definisi tersebut pelestarian lingkungan adalah upaya untuk melindungi kemampuan lingkungan hidup terhadap tekanan perubahan dan dampak negatif yang

ditimbulkan suatu kegiatan. Serta menjaga kestabilan lingkungan untuk menjadi tempat hidup manusia, hewan dan tumbuhan.

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. Sedangkan Ngainun Naim (2012:125) menjelaskan bahwa religius menurut Islam adalah melaksanakan ajaran agama atau berislam secara menyeluruh. Muhaimin, Mujib,& Mudzakir (2005:34) Menjelaskan bahwa religius merupakan suatu kumpulan peraturan yang ditetapkan Allah untuk menarik dan menuntun para ummat yang berakal sehat, suka tunduk dan patuh kepada kebaikan, supaya mereka memperoleh kebahagiaan dunia dan akhirat. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut nilai karakter religius adalah seperangkat sifat yang selalu dikagumi sebagai tanda-tanda kebaikan yang bersifat religius.

## **B. METODE PENELITIAN**

Peneliti mengembangkan komik digital pelestarian lingkungan berbasis nilai karakter mengadaptasi dari model pengembangan Warsito (2008: 226). Adapun langkah-langkahnya, yaitu (1) analisis kebutuhan, (2) perumusan tujuan, (3) mengembangkan materi, (4) perumusan alat-alat pengukur keberhasilan, (5) penulisan naskah, (6) pelaksanaan produksi, (7) evaluasi/uji coba, (8) revisi, dan (9) reproduksi dan penyebaran.

Lokasi penelitian adalah di beberapa sekolah dasar Somoroto Ponorogo. Adapun sekolah dasar yang dijadikan subjek penelitian, yaitu (1) SDN 1 Sumoroto, (2) SDN 2 Sumoroto, (3) SDN 3 Sumoroto. Pada penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

Variabel bebas pada penelitian ini adalah komik digital. Di sisi lain, variabel terikat pada penelitian ini adalah pelestarian lingkungan berbasis nilai karakter dan pembelajaran tematik.

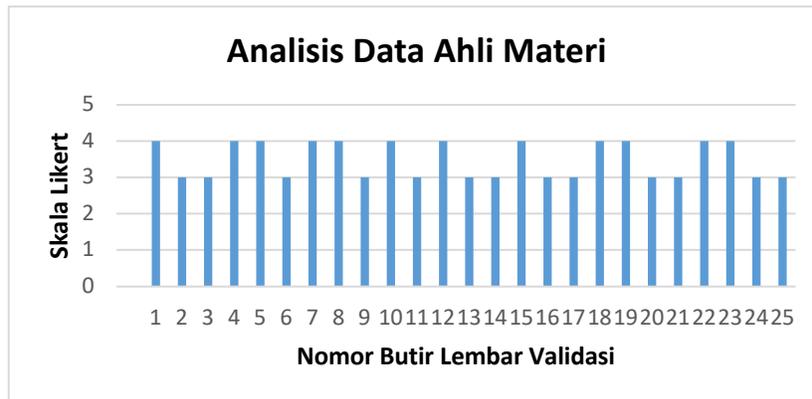
Data yang diperoleh adalah data bersifat kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa saran, kritik, tanggapan dan masukan yang dituangkan dalam angket dari validator. Data yang diperoleh tersebut berkaitan dengan kelayakan atau kesesuaian media pembelajaran komik digital serta pelengkapannya yang telah dikembangkan untuk digunakan dalam pembelajaran tematik. Data kuantitatif berupa nilai persentase yang diperoleh dari angket validasi yang disusun dengan Skala Likert (skala bertingkat). Angka yang didapatkan berkisar angka 1 sampai angka 4. Data berupa skor nilai dimanfaatkan sebagai bahan pertimbangan untuk revisi dan menilai tingkat kelayakan isi, bahasa, dan penyajian produk. Data yang dihasilkan nantinya akan digunakan sebagai tolak ukur kevalidan media pembelajaran komik digital yang dikembangkan dan digunakan untuk melakukan revisi. Teknik pengumpulan data yang diambil adalah observasi, wawancara, angket dan soal tes.

Teknik analisis data pada pengembangan media pembelajaran ini adalah data kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh dari angket penilaian yang diberikan kepada ahli materi dan ahli media. Untuk analisis data kuantitatif, peneliti mengembangkan kriteria kelayakan/validitas yang sesuai dengan instrumen yang dikembangkan. Langkah-langkah analisis data dalam penelitian ini adalah menganalisis data dari ahli media dan ahli materi, selanjutnya menganalisis data dari hasil uji lapangan.

## **C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Analisis Data Ahli Materi Pembelajaran IPA**

Data dari ahli materi disajikan pada Gambar 1. Data tersebut dianalisis per aspek penilaian yang dikelompokkan berdasarkan kriteria. Berikut ini merupakan hasil analisis data yang mengacu pada kriteria penilaian Akbar (2010:213) tentang kriteria analisis persentase.

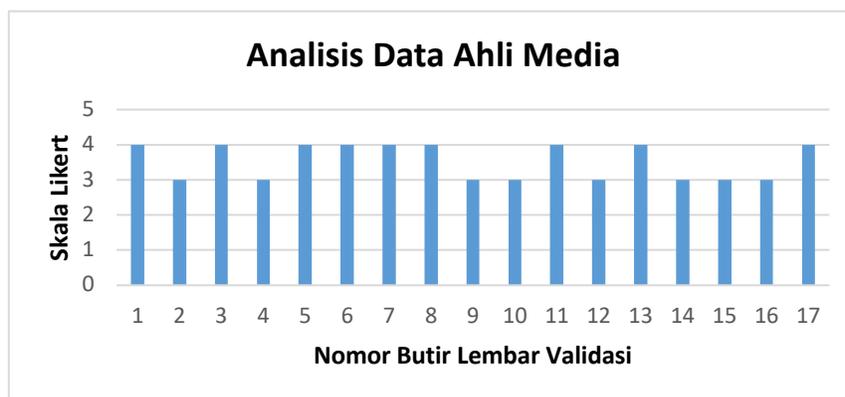


Gambar 1. Diagram Hasil Validasi Ahli Materi

Dari penyajian data hasil angket oleh ahli materi IPA pada Tabel 4.1, dapat disimpulkan bahwa total skor keseluruhan media pembelajaran komik digital pelestarian lingkungan berbasis nilai karakter mendapat persentase sebesar 87% dan dinyatakan sangat valid.

## 2. Analisis Data Ahli Media Komik Digital

Data dari ahli media disajikan pada Gambar 2. Data tersebut dianalisis per aspek penilaian yang dikelompokkan berdasarkan kriteria. Berikut ini hasil analisis data yang mengacu pada kriteria penilaian Akbar (2010: 213) tentang kriteria analisis persentase.



Gambar 2. Diagram Hasil Validasi Ahli Media

Dari penyajian data hasil angket oleh ahli media dapat disimpulkan bahwa total skor keseluruhan media komik digital pelestarian lingkungan berbasis karakter mendapat persentase sebesar 76,00% dan dinyatakan sangat valid.

### 3. Analisis Data Uji Lapangan oleh Guru Kelas V SD

Hasil angket oleh guru kelas V SDN 01 Somoroto total skor keseluruhan komik digital mendapat persentase sebesar 82,50% dan dinyatakan sangat valid. Hasil angket oleh guru kelas V SDN 2 Somoroto mendapat total skor keseluruhan media pembelajaran komik digital pelestarian lingkungan berbasis karakter mendapat persentase sebesar 85% dan dinyatakan sangat valid. Hasil angket oleh guru kelas V SDN 03 Somoroto mendapat total skor keseluruhan media pembelajaran komik digital pelestarian lingkungan berbasis karakter mendapat persentase sebesar 35% dan dinyatakan sangat valid.

Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa total skor angket uji coba rata-rata guru kelas V SD pada media pembelajaran komik digital pelestarian lingkungan berbasis karakter yaitu 84,17 % dan dinyatakan sangat valid.

### 4. Analisis Data Uji Lapangan oleh Kelompok Besar

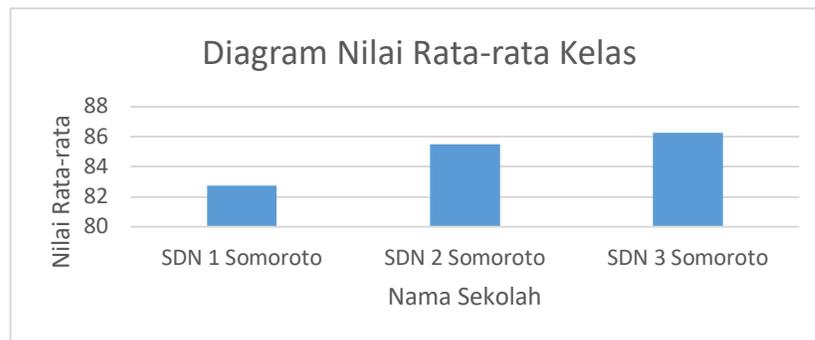
#### a. Analisis Angket Siswa

Angket yang diberikan kepada siswa berisi 10 kriteria penilaian berbentuk pertanyaan mengenai media pembelajaran komik digital pelestarian lingkungan yang sudah disajikan. Jumlah siswa yang mengisi angket sebanyak 66 siswa, yaitu kelas V SDN 1 Somoroto berjumlah 22 siswa, kelas V SDN 2 Somoroto berjumlah 20 siswa dan kelas V SDN 3 Somoroto berjumlah 24 siswa. Total skor keseluruhan media pembelajaran komik digital mendapat persentase sebesar 80,8% dan dinyatakan sangat valid.

#### b. Hasil Belajar Siswa

Terdapat soal evaluasi dalam media pembelajaran komik digital pelestarian lingkungan berbasis karakter dalam bentuk pilihan ganda sebanyak 10 butir. Semua cerita tersebut diujicobakan pada siswa kelas V SDN Somoroto 1, SDN 2 Somoroto, dan SDN 3 Somoroto.

Dari penyajian analisis nilai siswa di SDN 1 Somoroto, SDN 2 Somoroto, dan SDN 3 Somoroto dapat disajikan nilai rata-rata hasil belajar siswa pada Gambar 3 berikut ini:



Gambar 3. Diagram Nilai Rata-rata Siswa

Dari penyajian diagram di atas, dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata kelas di SDN 01 Somoroto, SDN 2 Somoroto, dan SDN 3 Somoroto telah mencapai nilai KKM (75), yaitu 82,73, 85,5, dan 86,25. Berdasarkan nilai tersebut, hasil belajar siswa di SDN 1 Somoroto, SDN 2 Somoroto, dan SDN 3 Somoroto dapat dinyatakan sangat layak.

## 5. Revisi Produk

Analisis data hasil uji kelayakan oleh ahli materi, diperoleh tingkat kelayakan sebesar 87%, sehingga tergolong sangat valid dan dapat diimplementasikan. Tidak ada skor 2 yang diperoleh, skor yang sering muncul adalah 3 dan 4. Hasil penyekoran tersebut membuktikan bahwa media pembelajaran tergolong valid sebab ahli materi tidak memberikan komentar dan saran untuk direvisi.

Analisis data hasil uji kelayakan oleh ahli media pada Tabel 4.3, diperoleh tingkat kelayakan sebesar 88,23%, sehingga tergolong sangat valid dan dapat diimplementasikan. Tidak ada skor 2 yang diperoleh, skor yang sering muncul adalah 3 dan 4. Hasil penyekoran tersebut kurang membuktikan media pembelajaran tergolong valid sebab ahli media juga memberikan komentar dan saran untuk direvisi yaitu sebagai berikut.

- a. Komik digital pelestarian lingkungan yang dibuat sudah bisa dipakai untuk uji lapangan, tetapi dalam beberapa bagian masih perlu dipoles lagi agar lebih bagus dan lebih jelas. Selain itu perlu disesuaikan juga suasana cerita dengan gambar. Dengan demikian, berdasarkan komentar dari ahli media penulis melakukan beberapa perbaikan.
- b. Penggunaan warna hijau dalam judul “Cintailah Lingkunganmu” yang terdapat pada cover komik digital, sebaiknya diubah menjadi warna lain agar tidak terkesan kontras dengan warna dasar. Berdasarkan saran tersebut sehingga peneliti mengubah warna, dari hijau menjadi kuning pada judul “Cintailah Lingkunganmu” yang terdapat pada komik digital.
- c. Perlu ditambahkan efek shadow agar model gambar dapat mencerminkan suasana yang sebenarnya. Berdasarkan saran dari ahli media sehingga peneliti melakukan perbaikan.

#### **D. KESIMPULAN**

Hasil uji media pembelajaran komik digital pelestarian lingkungan berbasis nilai karakter menunjukkan rata-rata kelayakan pada ahli materi dan media, guru, serta siswa. Ahli materi menunjukkan persentase sebesar 87%, sedangkan ahli media memberikan kelayakan sebesar 76%. Saat uji coba disekolah, rata-rata guru memberikan kelayakan sebesar 84,17%, sedangkan siswa memberikan kelayakan sebesar 80,8%.

Hasil belajar siswa dari soal evaluasi yang berupa soal pilihan ganda dan uraian, rata-rata mendapatkan nilai 84,83 dari nilai standar ketuntasan minimal (SKM) yaitu 75. Hasil di atas

menunjukkan bahwa media pembelajaran dikategorikan layak dan siap diimplementasikan dengan sedikit revisi pada aspek-aspek tertentu.

## E. 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.
- Barokah, U., S. (2014). Pengembangan Komik Digital Berbasis Nilai Karakter sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa untuk SMA Kelas X1. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Darmiyati, Z. (2008). *Humanisasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Endarmoko, E. (2006). *Thesaurus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Lubis, I. (2011). *Sejarah Komik Menuju Masa Depan*. Slideshare. Net
- Muhaimin et. al. (2005). *Kawasan dan Wawasan Studi Islam*. Jakarta : PT Grafindo Prenada Media
- Naim, N.(2012). *Character Building: Optimalisasi Peran Pendidikan dalam Pengembangan Ilmu dan Pembentukan Karakter Bangsa*, Jogjakatrta: Ar-Ruzz Media.
- Warsito (2008) “Aplikasi Sistem Informasi Perpustakaan Uns Dengan Menggunakan Program Delphi”.Skripsi. Surakarta: Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Surakarta.