

PEMANFAATAN KOMIK PUNOKAWAN BERPERSPEKTIF KARAKTER
PADA MATERI FUNGI KELAS X SMA

Prasetyo, Endah Rita S.D

Program Studi Pendidikan Biologi FPMIPA IKIP PGRI Semarang
Jl. Sidodadi Timur No.24 Semarang
e-mail : tiyopras@ymail.com

ABSTRAK

Tujuan dalam penelitian ini adalah mengembangkan komik sebagai media pembelajaran yang valid dan efektif untuk pembangunan karakter siswa. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Simpulan dari penelitian ini adalah komik yang dikembangkan berdasarkan hasil validasi dinyatakan valid. Sedangkan komik dalam uji coba terbatas ini belum efektif untuk membangun karakter siswa.

Kata kunci: Komik Punokawan, Karakter

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis, yang dilakukan orang yang disertai tanggung jawab untuk mempengaruhi peserta didik agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan.

Berkaitan dengan pendidikan karakter selama ini sistem pendidikan nasional sebenarnya sudah memiliki visi pendidikan karakter yang tercermin di dalam undang-undang pendidikan nasional mulai UU No. 4 tahun 1950 jo. UU No. 12 tahun 1954, UU No. 2 tahun 1989, sampai UU No. 20 tahun 2003

semua menjelaskan bahwa pendidikan nasional berfungsi membentuk karakter bangsa, meskipun disampaikan dengan deskripsi yang berbeda.

Memperhatikan kondisi dewasa ini, terlihat pendidikan karakter untuk segera dilaksanakan di sekolah. Hal ini terlihat dari pernyataan Menteri pendidikan Muhamad Nuh” pendidikan karakter, budaya dan moral semakin mendesak diterapkan di dunia pendidikan” (Kompas, 2010).

Membelajarkan karakter pada siswa diperlukan media ataupun sosok model yang bisa dijadikan contoh bagi siswa,

dimana media dan model tersebut yang akan dijadikan sumber pembiasaan bagi siswa, sehingga karakter-karakter tertentu yang dimunculkan oleh media atau sosok model tersebut akan lebih mudah ditanamkan dalam pribadi siswa.

Memperhatikan begitu pentingnya penanaman karakter siswa, maka perlu adanya solusi terhadap permasalahan tersebut. Salah satu cara yang akan digunakan adalah pengembangan media komik.

Komik dapat diterapkan untuk menyampaikan pesan dalam berbagai ilmu pengetahuan, dan karena penampilannya yang menarik, format dalam komik ini seringkali diberikan pada penjelasan yang sungguh sungguh dari pada sifat yang hiburan semata-mata (Sudjana, 2002)

Alasan komik digunakan sebagai solusi permasalahan tersebut adalah menurut pandangan masyarakat pada umumnya mengenai komik, bahwa komik merupakan buku bacaan bergambar yang isinya bersifat santai dan tidak bermanfaat. Padahal komik banyak mengandung hal yang menarik. Maka dari itu, berkenaan dengan pengertian komik, banyak para ahli yang berpendapat tentang definisi komik. Menurut Scott McCloud dalam buku

Understanding Comics bahwa komik merupakan gambar yang menyampaikan informasi atau menghasilkan respon estetik pada yang melihatnya. Dapat dikatakan, komik sebagai produk budaya karena dibuat atas dasar kreasi yang dipresentasikan secara visual.

Pendekatan kritis sangat diperlukan agar komik dapat memenuhi fungsinya sebagai media pendidikan (Daryanto, 2010).

METODE PENELITIAN

Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Penelitian ini dilaksanakan di SMA 12 Semarang, mulai bulan oktober sampai dengan desember 2011.

Populasi Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMA 12 Semarang,

Sampel Penelitian

sampel penelitian dalam tahap ini adalah siswa kelas X SMA 12 Semarang

Teknik Pengumpulan data

Metode pengumpulan data dilakukan dengan non tes (observasi dan angket) serta dokumentasi. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar

angket, lembar observasi dan wawancara.

Analisis Data

Data yang telah dikumpulkan melalui instrumen-instrumen kemudian dianalisis. Data yang dianalisis adalah sebagai berikut.

Analisis Data Kevalidan Komik

Kevalidan komik dalam penelitian ini adalah validasi isi. Untuk menentukan kevalidasian isi dari komik dilakukan analisis dengan rumus:

$$N: \frac{K}{NK} \times 100\%$$

Kreteria:

83,5-100% = sangat layak

63,5-83% = layak

44,5-63% = layak

25-44% = tidak layak

Keterlaksanaan Komik

Untuk mengetahui sejauhmana pengaruh komik terhadap karakter siswa dilakukan perhitungan sebagai berikut:

$$\text{Minat baca, karakter} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

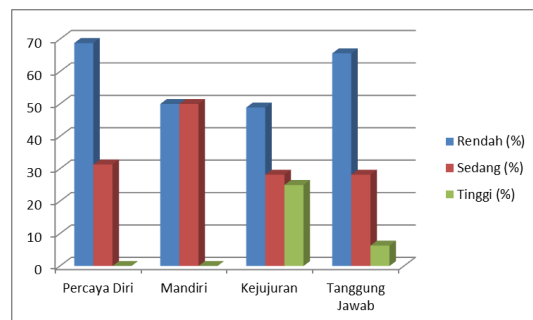
HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Kevalidan Komik

Setelah dilakukan validasi terhadap komik dinyatakan bahwa komik yang dikembangkan masuk dalam kreteria sangat layak untuk muatan gambar dan layak untuk muatan materi yang dimunculkan.

2. Keterlaksanaan Komik

Hasil dari penerapan komik untuk membangun karakter siswa, yang meliputi karakter percaya diri, mandiri, jujur dan tanggung jawab, diperoleh data yang dapat diperhatikan dari gambar prosentase pengaruh komik terhadap pembangunan karakter siswa berikut.



Gambar prosentase pengaruh komik terhadap pembangunan karakter.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 50% siswa dari kelas yang digunakan dalam penelitian dengan menggunakan komik punokawan berperspektif karakter belum mengalami pembangunan karakter, sedangkan 50% siswa yang lain mengalami pembangunan karakter pada skala sedang dan tinggi.

Berkaitan dengan belum optimalnya pembangunan karakter siswa, dapat diperjelas dari hasil wawancara terhadap beberapa siswa dan diperoleh informasi bahwa 50% siswa yang belum mengalami pembangunan karakter disebabkan diantaranya siswa menggunakan komik punokawan ketika di sekolah, khususnya pada saat pembelajaran berlangsung. Berbeda dengan 50% siswa yang masuk skala sedang dan tinggi, hasil wawancara menunjukkan siswa menggunakan komik tidak hanya di sekolah, akan tetapi komik yang berisi materi dan pesan sosial bermuatan dengan karakter juga dimanfaatkan ketika di luar sekolah.

Berdasarkan temuan tersebut bahwa 50% siswa yang masuk skala sedang dan tinggi terhadap pembangunan karakter melakukan komunikasi dengan komik lebih sering. Hal tersebut berdampak pada meningkatnya pengetahuan siswa tentang karakter, merasakan karakter melalui contoh atau pesan-pesan karakter. Dengan adanya pengetahuan dan contoh fenomena yang berkaitan dengan karakter maka secara tidak langsung siswa akan melakukan perilaku karakter yang tertuang dalam komik tersebut.

Hal ini sesuai dengan pendapat Megawangi (2003) bahwa pendidikan karakter dilakukan melalui tiga tahapan yaitu *moral knowing* atau tahap mengetahui apakah itu perilaku karakter, *moral feeling* atau tahap merasakan perilaku karakter dan *moral action* atau tahap menerapkan perilaku karakter.

Untuk dapat mengoptimalkan pembangunan karakter siswa menurut (Rita, Sumarno dan Prasetyo: 2010), perlu adanya *assisting parents of guided learning*, yang berupa bentuk kerjasama antara sekolah dan keluarga untuk membangun karakter yang berkualitas.

KESIMPULAN

Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa komik yang dikembangkan berdasarkan hasil validasi dinyatakan valid. Sedangkan komik dalam uji coba terbatas ini belum efektif untuk membangun karakter siswa

DAFTAR PUSTAKA

Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*.
Yogyakarta : Gaya Media.

Megawangi, Ratna. 2003. *Pendidikan Karakter Untuk Membangun Masyarakat Madani*. Jakarta. Institut Pengembangan Pendidikan Karakter.

Sudjana. 2002. *Metode Statistika*.
Bandung: Tarsito.

Rita, E. S. D., Sumarno dan Prasetyo,
2010. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Sains Integrasi Karakter. IKIP PGRI Semarang.