

# THE USING OF COMIC AS A TEACHING MATERIAL IN BUILDING CHARACTER OF ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

**Maulana Arafat Lubis**

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Padangsidempuan

Email: [maulanaarafat62@yahoo.co.id](mailto:maulanaarafat62@yahoo.co.id)

---

Naskah diterima : 02 September 2017, direvisi : 29 September 2017, disetujui : 10 Oktober 2017

---

## Abstract

Education is capable to develop a country. One of the techniques is by using appropriate teaching material. In addition, the using of teaching material ought to appropriate with particular topic. Teaching material also ought to arranged sistematically in order to create the fun learning atmosphere. Horsley, Knight, dan Huntly, (2010: 45) state a good quality of teaching material has substansial contribution to students quality in learning experience and outcome. Teaching material conveys electronic and non-electronic that contain the information to gain student's knowledge due to reaching the learning objectives. (Sitepu, 2014:183). Comic is one of efective teaching material that is used in scholl especially in Elementary school. It is suggested because comic contain pictures and stories with characteristic that able to build students' character. Consequently, teaching material through comic has significant role in improving student's ability and education quality in Elementary School

**Keywords:** Teaching material, Comic, and Character

**Pengutipan:** Lubis, Maulana Arafat. (2017). *The Using of Comic as a Teaching Material in Building Character of Elementary School Students*. JMIE: Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education, 1(2), 2017, 246-258. [jmie.v1i2.44](https://doi.org/10.24054/jmie.v1i2.44).

## Pendahuluan

Pendidikan sangat penting bagi setiap manusia. Pendidikan dapat membentuk manusia menuju kebaikan, baik di dunia maupun di akhirat. Manusia sangat membutuhkan ilmu melalui pendidikan. Setiap agama khususnya Islam, mengharuskan setiap manusia untuk menuntut ilmu dari dalam kandungan sampai akhir hayatnya. Penanaman dasar pendidikan diawali dengan membentuk akhlak atau karakter seorang.

Pembentukan karakter seseorang melalui pendidikan dapat dilakukan dengan pengintegrasian nilai-nilai karakter dalam mata pelajaran yang diajarkan di sekolah. Pengintegrasian nilai-nilai karakter menjadi sangat penting demi kesiapan siswa dalam menghadapi kehidupannya. Melalui pendidikan diharapkan dapat menghasilkan manusia yang berkualitas untuk masa depan.

Pendidikan karakter sangat penting untuk diimplementasikan pada jenjang Sekolah Dasar (SD)/ Madrasah Ibtidaiyah (MI). Karena pendidikan karakter sangat dibutuhkan semenjak usia dini. Karakter seseorang apabila telah terbentuk sejak usia dini, maka ketika dewasa tidak akan mudah berubah meskipun banyak pengaruh dari lingkungan.

Sekolah menjadi tempat untuk menempuh pendidikan. Guru sebagai fasilitator yang mampu mentransferkan ilmu kepada siswanya. Siswa sebagai pihak yang membutuhkan ilmu serap melalui pengetahuan apa yang disampaikan oleh guru. Maka antar sekolah, guru, dan siswa sangat berkaitan dan bekerjasama dalam memajukan pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan membutuhkan guru yang kreatif maupun inovatif dalam mengajar. Seorang anak mempunyai tingkat kejenuhan dalam belajar di kelas. Hal ini yang perlu dilakukan seorang guru dalam menemukan letak kejenuhan yang dimiliki siswa dan memecahkan permasalahan yang dimiliki siswa. Biasanya guru hanya menyampaikan pelajaran dengan gaya kuno seperti metode ceramah yang terlalu monoton. Hanya berpusat pada buku pelajaran yang dari tahun ke tahun.

Untuk itu perlu adanya stimulus yang dapat membuat siswa tetap senang belajar. Salah satu yang membuat siswa SD/ MI senang dalam belajar yaitu dengan membaca komik. Komik merupakan media cetak yang di dalamnya terdapat gambar-gambar menarik dan kebanyakan menggunakan alur cerita yang lucu. Nyatanya, komik sebagai bacaan yang memang sangat diminati dikalangan anak-anak sampai dewasa. Bacaan komik juga dapat meningkatkan literasi bahkan dapat memberikan inspirasi imajinasi anak sesuai dengan masa perkembangan anak. Komik memiliki keunikan tersendiri dibandingkan buku bacaan dongeng dll. Karena komik memiliki deretan gambar, panel-panel, balon-balon teks dan karakter tokoh maupun gerakan tubuh tokoh yang lucu. Ketika membaca seakan-akan ikut serta mengalaminya.

Bahan ajar terdiri dari berbagai macam seperti buku pelajaran, modul maupun leaflet. Namun bahan ajar yang bersifat buku pelajaran, modul maupun leaflet sudah dianggap mulai usang dan membosankan. Hal tersebut disebabkan bahan ajar cetak tersebut hanya berisi materi-materi dengan pembahasan yang kurang membuat siswa lebih meminati pelajaran dan minimnya contoh gambar, sehingga tidak menimbulkan rasa ketertarikan pada siswa untuk membacanya. Komik merupakan salah satu media cetak yang sangat diminati para pembacanya khususnya di SD/ MI.

Komik yang di dalamnya terdapat selebaran kertas yang berisi tulisan dengan kalimat-kalimat yang singkat, padat, mudah dimengerti, dan gambar-gambar yang

sederhana dan Komik juga digunakan untuk memberikan keterangan singkat tentang suatu masalah. Rohani berpendapat bahwa Komik pembelajaran merupakan media yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan dalam memahami suatu materi, yang mempunyai sifat sederhana, jelas, mudah dipahami dan lebih bersifat personal sehingga bersifat informatif dan edukatif. Komik juga bukan sekedar gambar saja, akan tetapi ada suatu pesan pembelajaran di dalamnya (Lesmono Dkk, 2012:101).

Pembelajaran menggunakan bahan ajar berupa komik sudah banyak diterapkan oleh beberapa negara seperti Jepang. Beberapa buku pelajaran sekolah di Jepang ada yang didesain menggunakan format komik. Bahkan untuk mendukung keberadaan kartun dan komik di Negara Jepang, telah didirikan fakultas khusus untuk memperdalam bidang kartun dan komik di Universitas Seika, Kyoto (Sasongko, 2013:51).

## **Rumusan Masalah**

Rumusan masalah sebagai berikut: 1) Apakah melalui bahan ajar komik dapat meningkatkan minat belajar siswa SD/ MI?, 2) Apakah dengan menggunakan bahan ajar komik dapat membentuk karakter siswa SD/ MI?, 3) Bagaimanakah desain bahan ajar komik dalam menstimulus belajar siswa SD/ MI?

## **Tujuan**

Tujuan penulisan makalah adalah: 1) Untuk mengetahui tingkatan minat belajar siswa SD/ MI melalui bahan ajar komik, 2) Untuk mengetahui kegunaan bahan ajar komik dalam membentuk karakter siswa SD/ MI, 3) Untuk mengetahui desain bahan ajar komik dalam menstimulus belajar siswa SD/MI.

## **Pembahasan**

### **Bahan Ajar**

Bahan ajar merupakan seperangkat materi yang disusun secara sistematis sehingga tercipta lingkungan/ suasana yang memungkinkan peserta didik untuk belajar. Bahan ajar berkualitas tinggi dapat berkontribusi secara substansial terhadap kualitas pengalaman belajar siswa dan outcome siswa (Horsley, Knight, dan Huntly, 2010:45). Sedangkan menurut Brown bahan ajar sebagai uraian sistematis terkait dengan latihan dan teknik yang digunakan dalam pengajaran di kelas (Taufiq, 2015:33).

Bahan ajar memiliki pesan-pesan yang ingin disampaikan pada anak didik untuk dikuasai. Pesan adalah informasi yang akan disampaikan baik berupa ide, data/ fakta, konsep dan lain sebagainya, yang dapat berupa kalimat, tulisan, gambar, peta, ataupun tanda. Pesan yang disampaikan perlu dipahami oleh siswa, sebab manakala tidak dipahami maka pesan tidak akan menjadi informasi yang bermakna (Arnita, 2015:30). Bahan ajar meliputi media cetak dan noncetak/ elektronik yang mengandung informasi serta dapat membantu pemelajar mencapai tujuan belajar (Sitepu, 2014:183).

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bahan ajar merupakan segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu pendidik dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Bahan yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis. Bahan ajar sebagai salah satu seperangkat materi atau

sub pokok pelajaran yang mencakup isi kurikulum yang harus dicapai siswa dalam kegiatan pembelajaran dan disusun secara sistematis sehingga dapat terciptanya lingkungan yang memungkinkan siswa untuk belajar.

Bahan ajar berperan penting dalam pelaksanaan pendidikan, memudahkan pendidik dalam melaksanakan pembelajaran dan memudahkan siswa belajar. Bentuk bahan ajar disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik materi ajar yang akan disajikan, dan juga sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, karakteristik dan setting atau lingkungan sosial siswa. Maka dari itu, bahan ajar mempunyai struktur dan urutan yang sistematis, menjelaskan tujuan instruksional yang akan dicapai, memotivasi siswa untuk belajar, mengantisipasi kesulitan belajar sehingga menyediakan bimbingan bagi siswa yang mempelajari bahan tersebut. Bahan ajar juga memberikan latihan yang cukup bagi siswa, menyediakan rangkuman dan secara umum berorientasi pada siswa secara individual. Adanya bahan ajar maka kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik, siswa dapat belajar mandiri dan mengurangi ketergantungan terhadap pendidik.

Penggunaan bahan ajar dalam proses belajar mengajar diharapkan dapat membantu siswa belajar agar memahami dan dapat menerapkan pengetahuan yang disajikan dan guru berfungsi sebagai fasilitator. Peran guru, siswa, dalam pembelajaran klasikal, individual, maupun kelompok terhadap bahan ajar sebagai berikut:

Bagi guru bahan ajar memiliki peran, yaitu: 1) Menghemat waktu guru dalam mengajar. Adanya bahan ajar, siswa dapat ditugasi mempelajari terlebih dahulu topik atau materi yang akan dipelajarinya, sehingga guru tidak perlu menjelaskan secara rinci lagi, 2) Mengubah peran guru dari seorang pengajar menjadi seorang fasilitator. Adanya bahan ajar dalam kegiatan pembelajaran maka guru lebih bersifat memfasilitasi siswa dari pada penyampai materi pelajaran, 3) Meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan interaktif. Adanya bahan ajar maka pembelajaran akan lebih efektif karena guru memiliki banyak waktu untuk membimbing siswanya dalam memahami suatu topik pembelajaran, dan juga metode yang digunakannya lebih variatif dan interaktif karena guru tidak cenderung berceramah.

Bagi siswa bahan ajar memiliki peran, yaitu: 1) Siswa dapat belajar tanpa kehadiran/ harus ada guru, 2) Siswa dapat belajar kapan saja dan dimana saja dikehendaki, 3) Siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatan sendiri, 4) Siswa dapat belajar menurut urutan yang dipilihnya sendiri, 5) Membantu potensi untuk menjadi pelajar mandiri.

Bahan ajar dapat berbentuk teks, audio, video, dan animasi yang dapat digunakan untuk belajar. Ditinjau dari subjeknya, bahan ajar dapat dikategorikan menjadi dua jenis, yaitu bahan ajar yang sengaja dirancang untuk belajar dan bahan yang tidak dirancang namun dapat dimanfaatkan untuk belajar. Banyak bahan yang tidak dirancang untuk belajar, namun dapat digunakan untuk belajar, misalnya kliping koran, komik, film, sinetron, iklan, ataupun berita. Karena sifatnya sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Bahan ajar yang dirancang adalah bahan yang dengan sengaja disiapkan untuk keperluan belajar. Ditinjau dari sisi fungsinya, bahan ajar yang dirancang dapat dikelompokkan menjadi 3 kelompok, yaitu bahan presentasi, bahan referensi, dan bahan belajar mandiri. Sedangkan ditinjau dari bahan ajar, bahan ajar dapat dikelompokkan menjadi bahan ajar cetak, audio, video, televisi, multibahan ajar, dan web. Sekurang-kurangnya ada empat ciri bahan ajar yang sengaja dirancang, yaitu adanya tujuan yang jelas ada sajian materi, ada petunjuk belajar, dan ada evaluasi keberhasilan belajar.

## **Komik**

Komik dalam etimologi bahasa Indonesia berasal dari kata “comic” yang kurang lebih secara semantik berarti lucu, lelucon (Gumelar, 2011:2). Mc Cloud memaparkan definisi “komik adalah gambar yang berjajar dalam urutan yang disengaja dimaksudkan untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respon estetik dari pembaca” (Gumelar, 2011:6).

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2011:64) memberikan definisi yang senada bahwa komik adalah suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar untuk memberikan hiburan kepada para pembacanya.

Berdasarkan sejarah awal munculnya komik Indonesia versi asli pada tahun 1930. Pada saat itu, komik hanya dicetak di sebuah surat kabar Melayu-Cina, “Singo”. Saat itu, Kho Wang Gie menjadi penulis pertama dalam surat kabar yang terbit pada Sabtu, 2 Agustus 1930. Sepanjang tahun 1930 hingga 1950, komik masih berupa komik strip. Memasuki tahun 1952, barulah komik muncul dalam bentuk buku untuk pertama kalinya. Komik berjudul “Kisah Pendudukan Jogja” karya Abdul Salam merupakan bentuk “Pembundelan” dari komik strip yang sebelumnya muncul di surat kabar (Kusrianto, 2007:175).

Tahun 1962 di Medan komik menjadi begitu populer. Hal ini karena budaya-budaya lokal diangkat ke dalam cerita komik. Cerita-cerita rakyat Sumatera, sebut saja Bunda Karung, Pendekar Sorak Merapi, Hang Djebat Durhaka, Hang Tuah, Telandjang Ujung Karang, Kapten Yuni dengan Perompak Lautan Hindia dan lain-lain. Saat itu komikus-komikus yang cukup terkenal adalah Taguan Hardjo, disamping Djas dan Zam Nuldyn. Mereka bisa dikatakan sebagai pionir komik Medan. Namun, karena tidak memiliki penerus maka komik-komik terbitan Medan (casso dan Harris) mulai surut atau bahkan bisa dibilang mati pada sekitar tahun 1971 (Mediagus, 2012:53).

Menurut Will Eisner komik merupakan tatanan gambar dan balon kata yang berurutan, dalam sebuah komik (Mediagus, 2012:44). Kemudian komik juga dapat didefinisikan sebagai 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 (Sudjana 2007:64). Sedangkan menurut I Wayan Santyasa menyatakan bahwa komik adalah suatu bentuk sajian cerita yang dilengkapi dengan gambar (Zulkifli, 2010:14).

Dari beberapa pengertian komik di atas, maka komik merupakan sajian yang di dalamnya terdapat cerita maupun gambar-gambar dengan dilengkapi beberapa karakter yang mendukung sikap positif. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar komik adalah bahan yang berbentuk cerita bergambar dengan beberapa karakter yang digunakan peserta didik dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Terdapat balon kata yang berisikan isi perkataan seseorang di dalam komik, sehingga para pembaca dapat mengerti. Hal tersebut dapat membuat siswa minat keingintahuannya meningkat, dapat membentuk karakter yang baik dan dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

Komik yang berisikan tentang pendidikan disebut dengan komik edukasi. Komik sebagai bacaan yang di dalamnya dapat membuat anak-anak senang maupun terhibur saat membacanya. Selain sebagai hiburan yang secara konseptual memberikan edukasi, komik

juga dianggap sebagai bahan pembelajaran untuk tingkat SD/ MI sudah memakai komik. Untuk tingkat SD/ MI sudah memakai komik, karena komik sebagai salah satu elemen dalam materi pelajaran.

Komik berfungsi sebagai alat, media dan bahan ajar, yang mana di dalamnya berisi pesan atau muatan tujuan yang ingin diungkapkan oleh penulis atau komikus dan pembaca sebagai penerima maupun penikmatnya. Komik dikategorikan sebagai media visual.

Beberapa karakteristik komik antara lain: (a) komik terdiri atas berbagai situasi cerita bersambung, (b) komik bersifat humor, (c) perwatakan lain dari komik harus dikenal agar kekuatan medium ini bisa dihayati, (d) komik memusatkan perhatian di sekitar rakyat, (e) cerita pada komik mengenai diri pribadi sehingga pembaca dapat segera mengidentifikasikan dirinya melalui perasaan serta tindakan dari perwatakan tokoh utamanya, (f) ceritanya ringkas dan menarik perhatian, (g) dilengkapi dengan aksi bahkan dalam lembaran surat kabar dan buku-buku, (h) komik dibuat lebih hidup serta diolah dengan pemakaian warna – warna utama secara bebas (Arfiliana, 2014:27).

Kelebihannya antara lain : (a) peranan pokok dari buku komik dalam instruksional adalah kemampuannya dalam menciptakan minat siswa, (b) membimbing minat baca yang menarik pada siswa, (c) melalui bimbingan dari guru, komik dapat berfungsi sebagai jembatan untuk menumbuhkan minat baca, (d) komik menambah pembendaharaan kata-kata pembacanya, (e) mempermudah anak didik menangkap hal-hal atau rumusan yang abstrak, (f) dapat mengembangkan minat baca anak dan salah satu bidang studi yang lain, (g) seluruh jalan cerita komik pada menuju satu hal yakni kebaikan atau studi yang lain (Riska, 2010).

Komik merupakan bentuk media komunikasi visual yang memiliki kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti, hal ini karena komik memadukan kekuatan desain yang dirangkai dalam suatu alur cerita dapat membuat informasi menjadi lebih mudah dipahami. Desainnya membuat komik menjadi lebih mudah dimengerti, sedangkan alur membuatnya menjadi lebih mudah untuk diikuti dan diingat. Sehingga pesan yang disampaikan melalui komik tersimpan dalam memori jangka panjang yang tidak mudah dilupakan meskipun telah lama dibaca, dan sewaktu-waktu dengan mudah dapat diceritakan (recall) kembali (Waluyanto, 2005). Begitu besarnya peranan komik bagi masyarakat khususnya di lingkungan sekolah, sehingga pada tanggal 7 Oktober ditetapkan sebagai Hari Komik Sedunia.

Membuat komik tidak semudah seperti yang dibayangkan, perlu alur gambar dan cerita yang dapat menghubungkan antara bagian satu dengan bagian yang lainnya. Sebelum membuat komik harus memahami langkah-langkahnya. Scott McCloud (2001:170-171) mengungkapkan ada enam langkah yang harus diperhatikan dalam membuat komik, yaitu: (1) Gagasan/ Tujuan; (2) Bentuk ; (3) Gaya; (4) Struktur; (5) Keterampilan; (6) Permukaan.

Secara sepintas komik dipandang hanya sebagai media visual yang terdiri dari kumpulan gambar dan tulisan yang menjadi sebuah cerita. Namun bagi para komikus, komik memiliki unsur-unsur yang terdiri dari sampul depan, sampul belakang dan halaman isi. Pada halaman sampul depan sebuah komik biasanya terdapat komponen-komponen sebagai berikut: 1) Judul cerita atau judul serial. Judul biasanya diambil dari tema cerita yang diangkat. Ukuran huruf pada judul dibuat huruf kapital dengan ukuran besar dan mencolok sehingga menarik perhatian dan mudah ditanggapi oleh pembaca, 2) Credits,

yaitu keterangan tentang pengarang komik tersebut, seperti penulis scenario, penggambar, dan sebagainya, 3) Indicia, yaitu keterangan tentang penerbit maupun percetakan lengkap dengan waktu terbit dan pemegang hak cipta (Toni Masdiono, 2007:12).

Berikut contoh gambar sampul depan pada sebuah komik



**Gambar 2.1. Sampul Depan Komik (Maulana dan Nashran: 2016).**

Sementara itu halaman isi komik terdiri dari unsur-unsur sebagai berikut:

1. Panel. Panel adalah kotak yang berisi ilustrasi dan teks yang nantinya membentuk sebuah alur cerita. Menurut McCloud (Maharsi, 2011:75) berfungsi sebagai petunjuk umum untuk waktu atau ruang yang terpisah. Urutan untuk membaca panel adalah dari kiri ke kanan, atas ke bawah.



PANEL

**Gambar 2.2. Contoh Panel Komik. (Maulana dan Nashran, 2016: 3).**

2. Parit. Istilah parit merujuk pada ruang di antara panel. Parit atau ruang sela inilah yang menumbuhkan imajinasi pembaca, dua gambar yang terpisah dalam panel

digubah pembaca untuk menjadi sebuah gagasan yang sesuai dengan interpretasi pembaca itu sendiri (McCloud, 2001: 66).



PARIT

**Gambar 2.3. Contoh Parit.**  
(Maulana dan Nashran, 2016: 5).

3. Sudut Pandang dan Ukuran Gambar dalam Panel
  - a. Sudut Pandang. Merupakan logika gerak-gerik kamera film bisa diterapkan dalam visualisasi komik. Dengan demikian, aspek kekayaan bahasa penuturan secara dramatis mampu dihasilkan jika pemilihan sudut pandang sesuai dengan adegan yang muncul dalam panel komik tersebut (Maharsi, 2011:77). Ada beberapa macam-macam yang terdapat pada sudut pandang dalam komik. Salah satunya yaitu eye level. Eye level merupakan pengambilan gambar yang sejajar dengan obyek. Semacam tanggapan pandangan mata seseorang yang berdiri atau pandangan mata seseorang yang mempunyai ketinggian yang sama dengan obyek (Stuvi, 2005: 56).



**Gambar 2.4. Sudut Pandang Eye Level.**  
(Maulana dan Nashran, 2016:9).

- b. Ukuran Gambar dalam Panel. Ukuran gambar dalam panel (frame size) dikemas berdasarkan kebutuhan adegan yang ditampilkan, hal ini karena masing-masing gambar yang dihasilkan memiliki maksud maupun makna tertentu. Misalnya, gambar close up. Close up secara umum dikatakan sebagai pengambilan citra atau gambar dari kepala sampai bahu (Mascelli, 1997:46).



**Gambar 2.5. Contoh Close Up**  
(Maulana dan Nashran, 2016:7).

4. Narasi. Berfungsi menerangkan dialog, waktu, tempat, kejadian, dan situasi yang digambarkan dalam komik tersebut (Masdiono, 2007:13).



**Gambar 2.6. Contoh Narasi**  
(Maulana dan Nashran, 2016:1).

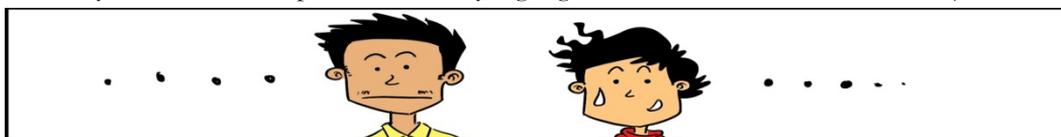
5. Balon kata. Menurut Bonneff (1998: 31) balon ucapan merupakan fungsi bahasa dari komik, fungsi bahasa dalam dialog yang repliknya ditempatkan dalam balon merupakan ungkapan sekaligus monolog batin dari adegan atau ilustrasi yang terdapat dalam panel tersebut.



BALON  
KATA

**Gambar 2.7. Contoh Balon Kata.**  
(Maulana dan Nashran, 2016:9).

6. Ilustrasi adalah seni gambar yang dipakai untuk memberi penjelasan atas suatu tujuan atau maksud tertentu secara visual (Maharsi, 2011: 92). Ilustrasi sangat dekat sekali kaitannya dengan komik, bedanya ilustrasi hanya terdiri dari beberapa gambar yang melukiskan isi dari suatu cerita, namun komik adalah gambar-gambar yang memvisualkan keseluruhan isi cerita. Ilustrasi juga dikatakan sebagai gambaran pesan yang tak terbaca, namun bisa mengurai cerita. Dengan ilustrasi ini maka pesan yang disampaikan akan lebih berkesan karena pembaca akan lebih mudah mengingat gambar daripada kata-kata (Kusmiati R, 1999:44).
7. Cerita merupakan sebuah medium narasi visual. Dengan demikian terdapat dua hal yang menjadi unsure dasar terbentuknya komik, yaitu gambar dan narasi atau cerita, sehingga karena sifat yang khas ini maka komik disebut sebagai medium hibrida. Oleh karena itu unsur cerita atau sastra menduduki unsur yang penting selain gambar. (Maharsi, 2011: 97).
8. Symbolia adalah representasi ikon yang digunakan dalam komik dan kartun (Walk-



**Gambar 2.8. Contoh Symbolia**  
(Maulana dan Nashran, 2016:8).

Contoh gambar halaman isi pada komik:



Pendidikan Kewarganegaraan Kelas V SD/MI

**Gambar 2.9. Contoh Halaman Isi Komik**  
(Maulana dan Nashran, 2016:10).

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa bahan ajar yang berbentuk komik dapat meningkatkan minat belajar maupun hasil belajar siswa khususnya pada jenjang sekolah dasar (SD/MI), karena selama ini buku yang mereka gunakan

kurang dalam hal merangsang (stimulus) rasa keingintahuan mereka dalam memahami pengetahuan atau materi pelajaran. Sehingga mereka sangat bosan dalam melihat buku pelajaran. Apalagi guru terlalu memaksa murid dalam membahas pelajaran condong kepada buku teks (text book). Maka dari itu perlu diubah pola pikir (mindset) dalam menumbuh kembangkan suatu pembelajaran terhadap siswa untuk berinisiatif mengubah daya tangkap siswa ketika memahami suatu materi pelajaran yaitu menggunakan buku komik ketika belajar.

## **Membentuk Karakter Melalui Komik**

Pengembangan karakter peserta didik di sekolah, guru memiliki posisi yang strategis sebagai pelaku utama. Guru merupakan sosok yang bisa ditiru atau menjadi idola bagi peserta didik. Guru bisa menjadi sumber inspirasi dan motivasi peserta didiknya. Sikap dan perilaku seorang guru sangat membekas dalam diri peserta didik, sehingga ucapan, karakter dan kepribadian guru menjadi cermin peserta didik. Guru memiliki tanggung jawab besar dalam menghasilkan generasi yang berkarakter, berbudaya, dan bermoral. Sehubungan dengan perannya sebagai pembentuk karakter siswa di sekolah. Maka guru dituntut untuk sungguh-sungguh menjalankan peran tersebut, karena salah membentuk karakter anak akan berakibat fatal bagi kehidupan anak (Arafat, 2015:237).

Pendidikan karakter sebaiknya dapat dilaksanakan pada semua jenjang pendidikan di sekolah, namun pada jenjang SD pendidikan karakter harus lebih diutamakan. Pendidikan karakter harus dimulai dari SD karena jika karakter tidak dibangun sejak dini maka akan susah untuk merubah karakter seseorang. Pendidikan karakter siswa sebenarnya bukan hanya tanggung jawab sekolah, melainkan orang tua juga berperan penting.

Sekolah sebagai sarana pendidikan formal dijadikan wadah pembentukan karakter siswa sehingga di sekolah guru harus lebih intensif dalam membentuk karakter siswa, agar siswa tersebut dapat menjadi generasi penerus bangsa Indonesia yang berkarakter di masa yang akan datang (Maulana dan Nashran, 2017:147-148).

Komik sangat berperan penting dalam meningkatkan literasi dan semangat belajar siswa. Komik juga dapat membentuk karakter siswa. Karena komik memiliki bahasa yang sederhana sehingga mudah dipahami bagi kalangan siswa SD/ MI, mengajarkan bahasa maupun karakter yang baik melalui peran dari tokoh-tokoh di dalam komik, dan memiliki ciri khas gambar yang lucu sehingga para pembaca merasakan candu.

## **Penutup**

### **Simpulan**

Komik dalam etimologi bahasa Indonesia berasal dari kata “comic” yang kurang lebih secara semantik berarti lucu, lelucon (Gumelar, 2011:2). Mc Cloud memaparkan definisi “komik adalah gambar yang berjajar dalam urutan yang disengaja dimaksudkan untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respon estetik dari pembaca” (Gumelar, 2011:6).

Komik merupakan sajian yang di dalamnya terdapat cerita maupun gambar-gambar dengan dilengkapi beberapa karakter yang mendukung sikap positif. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar komik adalah bahan yang berbentuk cerita bergam-

bar dengan beberapa karakter yang digunakan peserta didik dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Terdapat balon kata yang berisikan isi perkataan seseorang di dalam komik, sehingga para pembaca dapat mengerti. Hal tersebut dapat membuat siswa minat keingintahuannya meningkat, dapat membentuk karakter yang baik dan dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

Komik sangat berperan penting dalam meningkatkan literasi dan semangat belajar siswa. Komik juga dapat membentuk karakter siswa. Karena komik memiliki bahasa yang sederhana sehingga mudah dipahami bagi kalangan siswa SD/ MI, mengajarkan bahasa maupun karakter yang baik melalui peran dari tokoh-tokoh di dalam komik, dan memiliki ciri khas gambar yang lucu sehingga para pembaca merasakan candu.

Membuat komik tidak semudah seperti yang dibayangkan, perlu alur gambar dan cerita yang dapat menghubungkan antara bagian satu dengan bagian yang lainnya. Sebelum membuat komik harus memahami langkah-langkahnya. Scott McCloud (2001:170-171) mengungkapkan ada enam langkah yang harus diperhatikan dalam membuat komik, yaitu: (1) Gagasan/ Tujuan; (2) Bentuk ; (3) Gaya; (4) Struktur; (5) Keterampilan; (6) Permukaan.

#### Saran

Setiap guru harus memiliki skill maupun kreativitas dalam mengajar. Salah satunya menstimulus siswa ketika proses pembelajaran berlangsung. Karena tujuan yang paling penting dalam pendidikan bukan hanya hasil belajar saja yang diharapkan, akan tetapi yang terpenting ialah membentuk karakter siswa. Karena membentuk karakter tidaklah mudah dibandingkan meningkatkan hasil belajar. Maka dari itu membentuk karakter dan meningkatkan minat maupun hasil belajar siswa harus berkesinambungan. Banyak bahan ajar yang dapat membantu guru dalam mentransferkan suatu ilmu kepada siswa, seperti modul, leaflet, koran, komik dan lain-lain. Maka guru yang diperuntukkan untuk aktif, intinya terletak pada kemauan guru untuk berkembang dalam bidang pendidikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arafat Lubis, Maulana. (2015). Pengembangan Nilai Karakter Pada Anak Sekolah Dasar Sesuai Pancasila Sila Kedua Kemanusiaan yang Adil dan Beradab. Makalah disajikan dalam Seminar Nasional, AP3KnI dan IMAPENDAS Sumatera Utara, Gedung Digital Library UNIMED Medan, 28 November.
- Arnita Sinaga, Herty. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Eksplasi Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Talawi. Medan: Program Pascasarjana UNIMED.
- Arfiliana. (2014). Pengembangan Bahan Ajar Bentuk Komik dan Lembar Kerja Siswa dengan Pendekatan Matematika Realistik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Negeri 060843 Kecamatan Medan Barat. Medan: Program Pascasarjana UNIMED.
- Gumelar. (2011). *Comic Making*. Jakarta: Indeks.
- Horsley, M., Knight, B., dan Huntly, H. (2010). The Role of Textbooks and Other Teaching and Learning Resources in Higher Education in Australia: Change and Continuity in Supporting Learning. *IARTEM 1-Journal Vol 3 (2): 43-61*. (ISSN 2252-5414).
- Kusrianto, Adi. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset.

- Kusmiati R, Artini. (1999). *Teori Dasar Disain Komunikasi Visual*. Jakarta: Djembatan.
- Lesmono, Albertus D Dkk. (2012). Pengembangan Bahan Ajar Fisika Berupa Komik Pada Materi Cahaya di SMP. *Jurnal Pembelajaran Fisika*. (Online), Jilid 1, No. 1, ([http://library.unej.ac.id/client/en\\_US/default/search/asset/269?qu=WAHYUNI%2C+Sri&ic=true&xps=300](http://library.unej.ac.id/client/en_US/default/search/asset/269?qu=WAHYUNI%2C+Sri&ic=true&xps=300), diakses 28 April 2017).
- Mediagus. (2012). *Perangkat Pembelajaran Komik*. Padang: Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni UNP.
- McCloud, Scott. (2001). *Understanding Comics atau Memahami Komik*, terjemahan S.Kinanti. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Masdiono, Toni. (2007). *14 Jurus Membuat Komik*. Jakarta: Kreatif Media.
- Maharsi, Indiria. (2011). *Komik: Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.
- Maulana Arafat Lubis dan Nashran Azizan. (2016). *Keputusan Bersama*. Medan: Anugerah Press.
- Maulana Arafat Lubis dan Nashran Azizan. (2017). Peran Media Komik dalam Membentuk Karakter dan Kecerdasan Interpersonal Siswa Sekolah Dasar. Makalah disajikan dalam Seminar Nasional Pendidikan, Himpunan Mahasiswa Pendidikan Fisika Kalimantan Selatan, Gedung Rektorat Unlam Lt 2 Banjarmasin, 18 Maret.
- Mascelli, Joseph V. (1997). *The Five C'S of Sinematography: Motion Picture Filming Technique Simplified atau Angle-Kontinuitas-Editing-Close Up-Komposisi dalam Sinematografi*, terjemahan HMY Biran. Jakarta: Yayasan Citra.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. (2011). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Riska, Tim. (2010). Pengembangan Media Komik Pembelajaran Kontekstual dan Kreativitas Terhadap Hasil Belajar Matematika SMPN Kecamatan Stabat. Medan: Program Pascasarjana UNIMED.
- Sitepu, B.P. (2014). *Pengembangan Sumber Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudjana. (2007). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algasindo.
- Stuvi School of Film and Television. (2005). "Juru Kamera" dalam Seminar dan Workshop Juru Kamera Angkatan 11. Yogyakarta.
- Sasongko. (2013). *Penan Duit dari Kartun, Komik, Ilustrasi*. Klaten: Pustaka Wasilah.
- Taufiq. (2015). Pengembangan Bahan Ajar IPS Sekolah Dasar Kelas IV di Kabupaten Labuhan Batu Sumatera Utara. Medan: Program Pascasarjana UNIMED.
- Walker, Mort. (1980). *The Lexicon of Comicana*. USA: Comicana Inc.
- Waluyanto, Heru Dwi. (2005). *Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran*. *Jurnal Nirmala* Vol 7. No 1.
- Zulkifli. (2010). Pengaruh Media Komik Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa Pada Konsep Reaksi Redoks. Jakarta: Program Studi Pendidikan Kimia UIN Syarif Hidayatullah.