



PENGUNAAN KOMIK STRIP SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN NILAI KARAKTER SISWA KELAS IV PADA MATERI BAGIAN BAGIAN TUMBUHAN DI SDN 28 BANDAR BARU

Oleh:

Yuliana¹, Nadia Aldyza^{2*}, M.Danil³

¹Program Studi Magister Pendidikan Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Almuslim, Bireuen

^{2*}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Almuslim, Bireuen

³Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Almuslim, Bireuen

Email: yuliana.juli0112@gmail.com¹, nadia.aldyza@gmail.com^{2}, m.danil@umuslim.ac.id³

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i3.2724>

Article info:

Submitted: 19/12/24

Accepted: 17/08/25

Published: 30/08/25

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan media komik dalam meningkatkan nilai karakter. Komik mempunyai beberapa keunggulan yang menjadikannya sebagai media pembelajaran yang menarik. Penggunaan media komik dapat meningkatkan nilai karakter siswa ketika mempelajari materi bagian tumbuhan pada siswa kelas IV SDN 28 Bandar Baru. Media komik yang digunakan lebih merangsang peserta didik secara visual. Adapun metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Untuk analisis data yang digunakan adalah model Interaktif Miles dan Huberman, yaitu terdiri dari tiga tahap pertama pengumpulan data, kedua reduksi data ketiga penyajian data/display data dan verifikasi atau penyimpulan. Adapun responden dalam penelitian ini berjumlah 24 siswa. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara penggunaan media komik strip dapat meningkatkan nilai karakter peserta didik dalam pembelajaran IPA pada materi bagian tumbuhan pada siswa kelas IV SDN 28 Bandar Baru.

Kata Kunci: Nilai karakter, Media komik strip, Pembelajaran IPA.

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah interaksi antara siswa dan pendidik. Guru harus tahu cara mengajar yang efektif agar mereka dapat mentransfer pengetahuan kepada siswa mereka. Sebaliknya, siswa harus berbicara dengan guru mereka tentang bagaimana pembelajaran mudah dipahami oleh siswa. Interaksi yang baik antara guru dan siswa diharapkan dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih mudah. Pembelajaran yang monoton akan membuat siswa jenuh dan tidak bersemangat. Peserta didik biasanya hanya memperhatikan guru saat berada di kelas. Namun, ketika mereka keluar dari kelas, pengetahuan yang telah



diajarkan juga dilupakan. Pembelajaran tidak hanya memberi tahu orang lain tentang sesuatu, tetapi juga harus memungkinkan mereka untuk membuat konsep baru.

Pendidikan masa lalu, di mana nilai karakter sangat tinggi, sangat berbeda dengan pendidikan modern, di mana hasil lebih diutamakan daripada proses, sehingga siswa hanya fokus pada hasil dan mengabaikan proses pembelajaran. Mata pelajaran IPA adalah pelajaran yang mempelajari tentang lingkungan alam mulai dari yang nyata sampai yang lebih kompleks (abstrak). Semakin kompleksnya materi pelajaran IPA yang diajarkan di jenjang pendidikan SD/MI menuntut guru untuk mampu menyampaikan materi dengan jelas dan menarik agar siswa dapat memahaminya dan proses pembelajaran berlangsung efektif. Salah satu faktor yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran. Menurut Sudjana, N & Rivai, A. (2011) media pembelajaran dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik siswa dan menumbuhkan keingintahuan mereka untuk mengikuti proses pembelajaran. Sehingga penggunaan media dapat menumbuhkan motivasi belajar.

Komik adalah jenis seni yang menggunakan gambar tidak bergerak yang disusun sehingga membentuk jalinan cerita (Yuntoro, 2011:17). Menurut Nurhabibah et al., (2011: 221), komik dapat berfungsi sebagai bahan ajar IPA yang efektif karena dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang materi pelajaran, sehingga hasil belajar dapat diselesaikan. Sugito (2012) melakukan penelitian yang menunjukkan bahwa menggunakan komik Strip sebagai media pembelajaran meningkatkan hasil belajar IPA siswa di sekolah dasar. Menurut Kurnia (2012), siswa lebih suka pembelajaran dengan media komik dari pada ceramah konvensional. Komik strip memiliki banyak keuntungan, yang membuatnya pilihan pendidikan yang menarik. Menurut Riska dan Syaichudin (2010: 78), ada beberapa keuntungan dari komik strip, yaitu: a) peran penting dari buku komik dalam instruksional adalah kemampuannya untuk menumbuhkan minat peserta didik, b) membimbing minat baca yang menarik pada peserta didik, c) komik dapat membantu menumbuhkan minat baca melalui bimbingan guru, d) komik meningkatkan pembendaharaan kata-kata, e) mempermudah anak didik untuk memahami konsep atau rumusan yang abstrak, f) dapat meningkatkan kemampuan mereka untuk 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. Untuk itu, dilihat dari beberapa kelebihanannya maka peneliti menganggap sangat perlu komik strip ini untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran IPA dalam upaya meningkatkan pembelajaran yang lebih interaktif dan efisien bagi siswa.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Maghfirah dan Herowati (2017) menemukan bahwa penggunaan media komik strip sains telah nyata meningkatkan keinginan siswa untuk membaca. Sementara itu, penelitian yang dilakukan oleh Hardiyanti et al., (2019) menemukan bahwa siswa membutuhkan media komik strip untuk mempermudah mereka mempelajari materi cerita fiksi dan pengaruh gaya.

Berdasarkan hasil observasi di SD 28 Bandar Baru khususnya kelas IV terdapat permasalahan karakter yang mencakup berbagai aspek yang saling terkait, mulai dari ketidakjujuran dan kurangnya rasa tanggung jawab dalam mengerjakan tugas, bullying dan kurangnya empati terhadap sesama, hingga ketergantungan berlebihan pada orang dewasa yang menghambat kemandirian anak. Era digital memperparah situasi dengan adanya kecanduan gadget dan paparan konten negatif, sementara krisis identitas budaya membuat anak-anak lebih tertarik pada budaya asing dan mengembangkan sikap materialistis dari pada menghargai nilai-nilai lokal dan karakter. Masalah ini diperburuk oleh kurangnya keteladanan dari lingkungan keluarga, pola asuh yang tidak konsisten dan minimnya media ajar yang memuat nilai karakter yang digunakan guru di sekolah, sehingga



membutuhkan pendekatan komprehensif dari berbagai pihak untuk membentuk karakter anak pada masa golden age ini. salah satunya peran guru sangat penting dalam membentuk nilai karakter anak.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka peneliti ingin melakukan sebuah penelitian “Penggunaan komik strip sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan nilai karakter siswa kelas IV pada materi bagian bagian tumbuhan di SDN 28 Bandar Baru”.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan dan menganalisis secara mendalam penggunaan media komik strip dalam meningkatkan nilai karakter siswa pada pembelajaran IPA materi bagian tumbuhan. Metode kualitatif deskriptif dipilih karena penelitian ini berupaya memahami pengaruh penggunaan media komik strip dan dampaknya terhadap karakter siswa melalui pengamatan langsung di lingkungan tanpa melakukan manipulasi variabel. Subjek penelitian adalah 24 siswa kelas IV SDN 28 Bandar Baru yang dipilih secara purposive sampling berdasarkan kriteria kelas yang menggunakan media komik strip dalam pembelajaran IPA.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi partisipatif untuk mengamati langsung interaksi siswa dengan media komik strip dan perubahan perilaku karakter yang muncul selama proses pembelajaran, wawancara mendalam dengan siswa dan guru untuk memperoleh informasi tentang persepsi dan pengalaman penggunaan media komik strip, serta dokumentasi berupa foto kegiatan pembelajaran dan hasil kerja siswa. Observasi dilakukan secara sistematis menggunakan lembar observasi yang memuat indikator-indikator karakter yang diamati, sedangkan wawancara dilakukan dengan pedoman wawancara semi terstruktur yang memungkinkan penggalan informasi secara mendalam dan fleksibel.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Profil Subjek Penelitian

Subjek penelitian terdiri dari 24 siswa kelas IV SDN 28 Bandar Baru yang memiliki karakteristik beragam dalam minat belajar dan pemahaman nilai karakter. Observasi awal menunjukkan siswa memiliki ketertarikan tinggi terhadap media visual namun masih membutuhkan bimbingan dalam pengembangan karakter positif.

2. Penerapan Media Komik Strip

Penerapan media komik strip dilaksanakan dalam dua tahap utama. Tahap awal berupa pengenalan komik yang mengintegrasikan nilai-nilai karakter seperti kejujuran, tanggung jawab, dan kepedulian lingkungan. Tahap selanjutnya menggunakan komik strip sebagai media primer pembelajaran materi bagian tumbuhan dengan menyisipkan pesan moral pada setiap panel.



3. Hasil Observasi

Observasi menunjukkan perubahan signifikan dalam perilaku belajar siswa. Antusiasme dan partisipasi aktif siswa meningkat drastis, ditandai dengan keingintahuan yang tinggi dan munculnya perilaku positif seperti saling membantu serta kepedulian terhadap lingkungan tumbuhan di sekolah.

4. Temuan Wawancara

Wawancara mengungkapkan bahwa siswa merasa lebih mudah memahami materi melalui komik strip. Karakter dalam komik membantu siswa mengingat materi pembelajaran sekaligus nilai moral yang terkandung. Guru kelas mengkonfirmasi adanya perubahan positif dalam sikap dan perilaku siswa pasca pembelajaran.

5. Peningkatan Karakter

Data menunjukkan peningkatan karakter dalam tiga aspek utama: kejujuran (siswa lebih terbuka mengakui ketidakpahaman), tanggung jawab (keseriusan dalam pembelajaran dan tugas), serta kepedulian lingkungan (kesadaran merawat tumbuhan sekitar).

Pembahasan

1. Efektivitas Media Komik Strip

Media komik strip terbukti sangat efektif meningkatkan nilai karakter siswa melalui keunggulan visualnya yang menarik perhatian dan memudahkan pemahaman konsep abstrak. Kombinasi gambar, dialog, dan alur cerita menciptakan pembelajaran menyenangkan yang melibatkan siswa secara emosional, sehingga pesan moral terinternalisasi dengan optimal.

2. Integrasi Pembelajaran Holistik

Penelitian membuktikan bahwa integrasi pembelajaran IPA dan pendidikan karakter dapat dilakukan efektif tanpa mengurangi esensi keduanya. Siswa memperoleh pengetahuan akademik tentang struktur tumbuhan sambil mengembangkan sikap kepedulian lingkungan, menunjukkan bahwa pendidikan karakter dapat diintegrasikan dalam semua mata pelajaran secara bermakna.

3. Dampak Pengembangan Karakter

Komik strip memberikan dampak positif signifikan pada perkembangan karakter melalui fungsi tokoh komik sebagai role model. Proses identifikasi diri dengan karakter membantu siswa memahami dan menginternalisasi nilai-nilai karakter, sementara situasi dalam cerita memberikan contoh konkret penerapan nilai karakter dalam kehidupan nyata.

4. Stimulasi Visual dan Partisipasi

Media ini memberikan stimulasi visual multi-sensori yang dibutuhkan siswa SD melalui kombinasi gambar, warna, dan teks. Hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman materi tetapi juga pembentukan memori jangka panjang nilai karakter. Keterlibatan aktif siswa meningkat signifikan, ditunjukkan melalui partisipasi diskusi, keberanian bertanya, dan inisiatif mengaplikasikan pengetahuan.



5. Implikasi dan Rekomendasi

Hasil penelitian mengimplikasikan pentingnya media komik strip sebagai alternatif inovatif dalam pendidikan karakter. Media ini fleksibel, mudah dibuat, dan tidak memerlukan teknologi rumit sehingga dapat diimplementasikan di berbagai kondisi sekolah. Namun, efektivitasnya bergantung pada kualitas konten dan keterampilan guru, sehingga diperlukan pelatihan pengembangan kapasitas guru untuk optimalisasi penggunaan media ini

4. SIMPULAN

Penelitian ini membuktikan bahwa media komik strip efektif meningkatkan nilai karakter siswa dalam pembelajaran IPA materi bagian tumbuhan. Media ini berhasil mengintegrasikan aspek akademik dengan pendidikan karakter, sehingga siswa memperoleh pengetahuan sekaligus mengembangkan karakter kejujuran, tanggung jawab, dan kepedulian lingkungan. Keunggulan visual komik strip meningkatkan antusiasme dan partisipasi siswa melalui stimulasi multi-sensori. Tokoh komik berperan sebagai role model yang membantu siswa menginternalisasi nilai karakter melalui contoh konkret, menciptakan pembelajaran bermakna dengan pesan moral yang mudah diingat. Media komik strip terbukti sebagai alternatif inovatif yang fleksibel untuk mengintegrasikan pendidikan karakter dalam mata pelajaran tanpa mengurangi substansi akademik. Implementasinya memerlukan pengembangan kapasitas guru dalam menciptakan konten berkualitas yang sesuai karakteristik siswa sekolah dasar.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Agung P. 2016. *Pengertian Penelitian Deskriptif Kualitatif* (online), (<http://linguistikid.blogspot.co.id/>), diakses 14 Mei 2017.
- Jubaedah. (2012). Komik sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Madaniyah*, 1(3), 132-149
- Kurnia, Wardani. (2012). Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran Sosiologi, Pada Pokok Bahasan Masyarakat Multikultural. *Jurnal Komunitas Research and Learning in Sociology and Anthropology*. Dikunjungi 20 Maret 2021, <https://www.researchgate.net/publication/>
- Maghfirah, F dan herowati. (2017). Pengembangan Media Komik Strip Sains “Pemanasan Global” Untuk Meningkatkan Motivasi Membaca Siswa Kelas VII SMPN 2 Sumenep. *Jurnal Pendidikan IPA*. Vol. 7 (2)
- Martina, K., Tegeh, M., & Sukmana, I. W. (2018). *Pengembangan Media Strip Comic Dengan Model ADDIE Pada Mata Pelajaran IPA Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 1 Sari Mekar*. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*. Dikunjungi 24 Maret 2021, <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/20309>.
- Nurhabibah., Anizar, A., & Erni, M. (2011). *Psikologi Remaja (Perkembangan Peserta Didik)*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Nurul Hidayah, Rifky Khumairoh Ulva. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran”. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. Vol. 4. No. 1. 2017. h 37



- Riska, D., & Syaichudin. (2010). *Pengaruh Penggunaan Media Grafis Komik Terhadap Prestasi Belajar Ipa Pada Materi Fungsi Alat-Alat Tubuh Siswa Kelas V SLB B.* *Jurnal Penelitian Pendidikan*. Dikunjungi 24 Maret 2021, <https://jurnal.uns.ac.id/paedagogia/article/view/16532/pdf>.
- Rosida, Aulia., Hastuti, Hera. (2020). Inovasi Komik Strip berlandaskan Analisis Historical Thinking sebagai Media Pembelajaran Sejarah SMA. *Kronologi*, 2(4), 224-234.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2011). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugito. (2012). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Komik Sains Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Semester II Tahun Pelajaran 2011/2012 SDN Watuagung 01 Tuntang*. Skripsi, Universitas Kristen Satya Wacana
- Yuntoro. (2011). *Ensiklopedia Bahasa dan Sastra*. Jilid 6. Jakarta: Multazam Mulia Utama.