

PENGUNAAN PENDEKATAN SAINTIFIK MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK UNTUK MEMBENTUK KARAKTER SISWA DI SEKOLAH DASAR

Alfiansyah, Darin Fouryza, Yeny Silviani
Universitas Negeri Surabaya
E-mail: alfiansyah995@gmail.com

ABSTRAK

Pendidikan di Indonesia sampai saat ini masih belum berjalan secara maksimal. Kebanyakan pendidik kurang memahami sistem pembelajaran yang membuat siswa tertarik dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut terjadi karena proses pembelajaran yang ada di lapangan hanya menggunakan buku paket dan buku guru tanpa adanya media penunjang yang lain. Padahal, di era modern sekarang ini banyak sekali media yang dapat digunakan oleh guru untuk membantu proses pembelajaran di kelas. Guru dapat menggunakan media yang sudah ada atau dengan membuat sendiri media yang lebih inovatif. Pembelajaran di kelas tersebut tentunya tidak hanya difokuskan pada pengembangan intelektual siswa saja. Akan tetapi juga harus mampu mengembangkan karakter siswa yang lebih baik. Pada umumnya, Karakter merupakan hal yang bersifat abstrak bagi siswa Sekolah Dasar, sehingga dibutuhkan media yang mampu mengabstraksi dan mengembangkan karakter mereka, salah satunya adalah komik. Dalam media komik terdapat karakter-karakter yang baik, dengan adanya karakter-karakter baik ini nantinya dapat diabstraksi oleh siswa untuk ditirukan di kehidupan nyata. Agar pelaksanaan media tersebut berjalan efektif, guru dapat memadukan dengan menggunakan pendekatan saintifik berbantu media pembelajaran komik agar siswa dapat terlibat aktif dalam pembelajaran. Pada pendekatan saintifik, terdapat langkah-langkah kegiatan yaitu mengamati, menanya, mencoba/mengumpulkan informasi, menalar, dan mengomunikasikan. Peran guru dalam hal ini hanyalah sebagai fasilitator, sehingga penekanan lebih besar kepada siswa untuk aktif dan mandiri dalam proses pembelajaran. Untuk mendukung pernyataan ini, terdapat penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Qurniawati (2012) tentang "Pengembangan Media Komik Pembelajaran Tematik untuk Menanamkan Nilai Kejujuran pada Siswa Kelas II SD Negeri Deresan Yogyakarta", didapatkan hasil bahwa media komik dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang memudahkan siswa dalam proses pembelajaran serta sebagai penanaman nilai kejujuran pada siswa sejak usia dini. Dengan demikian penggunaan pendekatan saintifik melalui media pembelajaran komik dapat membentuk karakter siswa Sekolah Dasar, sehingga mampu memfungsinya ketiga aspek penting dalam tujuan sistem pendidikan nasional yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor.

Kata kunci: pendekatan saintifik, media pembelajaran komik, karakter siswa sekolah dasar.

PENDAHULUAN

Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3 mengamanahkan bahwa pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif,

mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Sejalan dengan pemberlakuan undang-undang tersebut, maka perlu adanya peningkatan mutu pendidikan di Indonesia dengan didukung oleh segenap elemen-elemen penting dalam pendidikan yang diharapkan dapat menyiapkan dan menciptakan siswa yang terampil, bersikap baik, dan memiliki pengetahuan yang luas agar dapat bersaing dalam perkembangan zaman dengan masyarakat lokal maupun internasional. Singkatnya, isi undang-undang tersebut dengan sangat tegas dinyatakan bahwa pengembangan nilai karakter menjadi bagian yang tidak dipisahkan dalam proses pendidikan.

Pendidikan dianggap sebagai alternatif yang bersifat preventif karena pendidikan membangun generasi bangsa yang lebih baik. Sebagai alternatif yang bersifat preventif, pendidikan diharapkan dapat mengembangkan kualitas generasi muda bangsa dalam berbagai aspek yang dapat memperkecil dan mengurangi penyebab berbagai masalah budaya dan karakter bangsa.

Dalam kerangka besar pendidikan Nasional, pendidikan dasar menjadi pondasi dalam mendasari pendidikan-pendidikan di atasnya. Hal ini kemudian menegaskan sebuah asumsi bahwa melalui pendidikan dasar, maka pembentukan karakter akan menemukan titik temunya. Dengan kata lain, pendidikan karakter harus dimulai dari pendidikan dasar ini.

Pentingnya pendidikan karakter sejak usia dini dapat dilihat dari hasil penelitian di Harvard University Amerika Serikat (dalam Muslich, 2014) yang menunjukkan bahwa kesuksesan seseorang tidak ditentukan semata-mata oleh pengetahuan dan kemampuan teknis (*hard skill*) saja, tetapi lebih oleh kemampuan mengelola diri dan orang lain (*soft skill*). Penelitian ini mengungkapkan bahwa kesuksesan hanya ditentukan sekitar 20% oleh *hard skill* dan sisanya 80% oleh *soft skill*. Bahkan orang-orang tersukses di dunia bisa berhasil dikarenakan lebih banyak didukung oleh kemampuan *soft skill* daripada *hard skill*. Hal ini mengisyaratkan bahwa mutu pendidikan karakter siswa sangat penting untuk ditingkatkan.

Bertolak belakang dengan hasil penelitian tersebut, realitas pelaksanaan pembelajaran di Indonesia masih diarahkan kepada pencerdasan yang bersifat kognitif saja, dengan mengabaikan aspek afektif dan psikomotorik. Para pendidik masih sangat jarang yang mau dan mengintegrasikan pendidikan karakter selama proses pembelajaran. Kondisi ini disebabkan oleh minimnya pengetahuan guru mengenai pendidikan karakter sehingga para guru mengabaikan pembelajaran yang melibatkan aspek karakter. Bahkan kelulusan siswa juga hanya ditentukan oleh pengetahuan yang berkaitan dengan kompetensi kognitif belaka.

Sehubungan dengan itu, dirasa perlu mengajarkan karakter dengan cara bervariasi dan mengintegrasikan pendidikan karakter di dalam pembelajaran. Untuk memfasilitasi proses pembelajaran yang baik, guru dapat menggunakan pendekatan saintifik. Penggunaan pendekatan saintifik ini dapat menjadikan siswa aktif dalam mengkonstruksi konsep, hukum, dan prinsip melalui tahapan mengamati (untuk mengidentifikasi atau menemukan masalah), merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisa data, menarik kesimpulan dan mengomunikasikan konsep, hukum atau prinsip yang ditemukan.

Pendekatan saintifik yang digunakan akan lebih efektif bila ditunjang dengan media pembelajaran, yaitu media komik. Alasan menggunakan media komik dalam proses pembelajaran, karena seringkali siswa dihadapkan pada materi yang abstrak dan di luar pengalaman mereka sehari-hari sehingga diperlukan visualisasi untuk mengkonkritkan sesuatu yang abstrak tersebut. Ekspresi gambar kartun dalam komik juga membuat pembaca dapat terlibat secara emosional yang secara tidak langsung akan mempengaruhi karakter pembacanya dan pada akhirnya si pembaca dapat mengaplikasikan karakter tokoh yang baik dalam kehidupan sehari-hari.

PEMBAHASAN

1. Pendekatan Saitifik

Pendekatan saintifik adalah konsep dasar yang mewadahi, menginspirasi, menguatkan, dan melatari pemikiran tentang bagaimana metode pembelajaran diterapkan berdasarkan teori tertentu (Kemendikbud, 2013:1). Kemendikbud (2013) memberikan konsepsi tersendiri bahwa pendekatan ilmiah (*scientific approach*) dalam pembelajaran didalamnya mencakup komponen: mengamati, menanya, menalar, mencoba/mencipta, mengkomunikasikan.

Sani R.A. (2014:50) menjelaskan pendekatan saintifik erat dengan metode saintifik. Metode saintifik (ilmiah) pada umumnya melibatkan kegiatan pengamatan atau observasi yang dibutuhkan untuk perumusan hipotesis atau pengumpulan data. Metode ilmiah merujuk pada teknik-teknik investigasi atas suatu atau beberapa fenomena, memperoleh pengetahuan baru, mengoreksi dan memadukan pengetahuan sebelumnya. Untuk dapat disebut ilmiah, metode pencarian (*method of inquiry*) harus berbasis pada bukti-bukti dari objek yang dapat diobservasi, empiris, dan terukur dengan prinsip-prinsip penalaran yang spesifik. Karena itu, metode ilmiah umumnya memuat serangkaian aktivitas pengumpulan data melalui observasi atau eksperimen, mengolah informasi atau data, menganalisis, kemudian memformulasi, dan menguji hipotesis.

Tujuan pembelajaran dengan pendekatan saintifik didasarkan pada keunggulan pendekatan tersebut. Beberapa tujuan pembelajaran dengan pendekatan saintifik sebagai berikut (Permendikbud, 2013:2).

- a. Untuk meningkatkan kemampuan intelek, khususnya kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa.
- b. Untuk membentuk kemampuan siswa dalam menyelesaikan suatu masalah secara sistematis.
- c. Terciptanya kondisi pembelajaran dimana siswa merasa bahwa belajar itu merupakan suatu kebutuhan.
- d. Diperolehnya hasil belajar yang tinggi.
- e. Untuk melatih siswa dalam mengomunikasikan ide-ide, khususnya dalam menulis artikel ilmiah.

Tahapan aktivitas belajar yang dilakukan dengan pendekatan saintifik, yakni sebagai berikut (Sani R.A, 2014:54).

- a. Melakukan pengamatan atau observasi adalah kegiatan studi yang disengaja dan sistematis tentang fenomena sosial dan gejala-gejala psikis dengan menggunakan panca indera.

- b. Mengajukan pertanyaan merupakan kegiatan merumuskan pertanyaan terkait dengan topik yang akan dipelajari. Aktivitas belajar ini penting untuk meningkatkan keingintahuan dalam diri siswa dan mengembangkan kemampuan mereka untuk belajar sepanjang hayat.
- c. Melakukan eksperimen atau memperoleh informasi merupakan kegiatan menyelidiki fenomena dalam upaya menjawab suatu permasalahan. Siswa diarahkan untuk merencanakan aktivitas, melaksanakan aktivitas, dan melaporkan aktivitas yang telah dilakukan.
- d. Mengasosiasi/menalar merupakan kemampuan mengolah informasi secara empiris. Penalaran empiris didasarkan pada logika induktif. Informasi yang diperoleh dari pengamatan atau percobaan yang dilakukan harus diproses untuk menemukan keterkaitan satu informasi dengan informasi lainnya, menemukan pola dari keterkaitan informasi, dan mengambil berbagai kesimpulan dari pola yang ditemukan.
- e. Membangun atau mengembangkan jaringan dan berkomunikasi merupakan kemampuan yang perlu dimiliki oleh siswa. Setiap siswa perlu diberi kesempatan untuk berbicara dengan orang lain, menjalin persahabatan yang potensial, mengenal orang yang dapat memberi nasihat atau informasi, dan dikenal oleh orang lain. Kompetensi penting dalam membangun jaringan adalah keterampilan intrapersonal, keterampilan interpersonal, dan keterampilan organisasional (sosial).

2. Media Pembelajaran Komik

Sagala (2012:162) mengatakan bahwa pengetahuan tentang media pembelajaran sangat berguna untuk menyusun perencanaan program pembelajaran, sehingga penggunaan media dalam pembelajaran sangatlah penting dan harus ada.

Sadiman (2010:6) menjelaskan kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah diartikan sebagai perantara atau pengantar. Arti kata media sebagai “perantara” yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Secara terminologi, pengertian media mempunyai arti yang cukup beragam, tergantung sudut pandang para pakar media pendidikan untuk mengartikan media tersebut dalam penggunaannya. Misalnya pengertian media yang dikemukakan oleh Gerlach dan Ely (dalam Musfiqon, 2012:26), bahwa secara garis besar, media mencakup manusia, materi, atau kejadian yang dapat menciptakan suatu kondisi, sehingga memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang baru. Dengan demikian, media tidak hanya barang atau benda saja, melainkan segala hal yang mempermudah proses belajar individu.

Selanjutnya, Rossi dan Breidle (dalam Sanjaya, 2008:204), mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti buku televisi, radio, koran, majalah dan sebagainya. Alat-alat tersebut jika digunakan dan diprogram untuk pendidikan, maka disebut sebagai media pembelajaran. Penggunaan media tersebut dapat membantu siswa memahami materi atau pengetahuan yang sedang diberikan dan mempermudah pemateri (guru) dalam menyampaikan materi yang diberikan kepada siswanya.

Berdasarkan pengertian media yang dikemukakan dari beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media merupakan segala sesuatu yang dijadikan perantara untuk menyampaikan informasi atau pesan dari komunikator kepada komunikan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap, untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membentuk karakter siswa sekolah dasar adalah media komik. Media komik memuat gambar dalam bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca.

Fungsi komik sebagai sarana hiburan, menjadikan komik sebagai buku bacaan yang diminati oleh sebagian besar orang, terutama siswa. Penyajian komik membawa siswa ke dalam suasana yang penuh kegembiraan dalam belajar. Kegembiraan dalam belajar yang tercipta dapat mengaktifkan saraf otak sehingga siswa dapat merekam pembelajaran dengan lebih mudah. Selain itu, komik juga berfungsi sebagai sarana pendidikan. Kandungan unsur tema dan moral dalam komik umumnya mempunyai kategori yang berupa hubungan manusia dengan manusia lain, hubungan manusia dengan lingkungan, dan hubungan manusia dengan Tuhan, sehingga dapat menambah pengetahuan, mempengaruhi sikap dan perilaku pembaca.

Sejalan dengan pernyataan di atas, Sudjana dan Rivai (2013:68) mengemukakan bahwa peran pokok dari buku komik dalam pengajaran adalah kemampuannya dalam menciptakan minat para siswa, sehingga komik akan dapat menjadi alat pengajaran yang efektif. Gagne (dalam Pasaribu, 2014:26) menyebutkan bahwa komik memiliki lima kekuatan yaitu dapat memberikan motivasi, visualisasi/gambaran yang jelas, bersifat konsisten/tetap, maksudnya isi bacaannya lebih menetap dalam pikiran pembaca, sebagai perantara atau media, dan lebih populer serta dikenal oleh siswa.

Muclish (2009:139), mengemukakan tujuan penggunaan komik sebagai media pembelajaran yaitu: (1) untuk menerjemahkan sumber verbal (tulisan) dan memperjelas pengertian murid, (2) untuk memudahkan siswa berimajinasi (membayangkan) kejadian-kejadian yang terdapat dalam gambar, (3) membantu siswa mengungkapkan ide berdasarkan gambar narasi yang menyertainya, (4) mengongkretkan pembelajaran dan (5) memperbaiki kesan-kesan yang salah dari ilustrasi secara lisan.

Dengan media komik, siswa akan memperoleh gambaran yang konkret atas suatu peristiwa atau kejadian sehingga siswa lebih mudah terlibat di dalamnya. Siswa seolah-olah berada dalam situasi yang digambarkan dalam komik. Dengan demikian, karakter siswa akan lebih mudah terbentuk.

3. Karakter Siswa

Menurut Dumadi (dalam Adisusilo 2014:76) Karakter atau watak berasal dari bahasa Yunani "*charassein*", yang berarti barang atau alat menggores, yang kemudian dipahami sebagai cap/stempel. Karakter yang diibaratkan sebagai sebuah stempel atau cap mempunyai sifat-sifat yang melekat pada diri seseorang. Karakter seseorang dapat dibentuk atau dapat diubah, karena karakter mengandung unsur bawaan (potensi internal) yang setiap orang dapat berbeda.

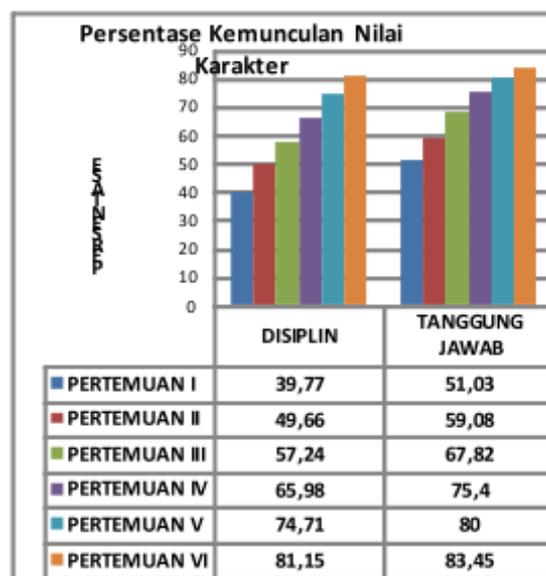
Ahli pendidikan nilai, Darmiyati Zuhdi (dalam Adisusilo, 2014:77) memaknai karakter sebagai seperangkat sifat yang selalu dikagumi, karakter juga sebagai tanda-tanda kebaikan, kebijakan, dan kematangan moral seseorang. Selanjutnya, menurut pencetus pendidikan karakter pertama yaitu F.W Foerster (dalam Adisusilo 2014:77), mengemukakan karakter sebagai sesuatu yang mengualifikasi seorang pribadi. Karakter menjadi identitas, menjadi ciri, menjadi sifat yang tetap, yang mengatasi pengalaman kontingen yang selalu berubah.

Berdasarkan beberapa pendapat tokoh tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa karakter merupakan seperangkat nilai yang telah menjadi kebiasaan hidup dan menjadi sifat tetap dalam diri seseorang. Dengan karakter itulah kualitas pribadi seseorang dapat diukur.

Kaitannya dengan pembentukan karakter pada siswa sekolah dasar perlu dibangun karakter-karakter yang tidak hanya untuk individu siswa, namun juga bagaimana karakter bangsa (*ideology*) itu mulai ditanamkan. Beberapa karakter seperti nasionalisme, hukum, dan kewarganegaraan menjadi landasan dalam membangun calon-calon warga Negara yang baik. Karakter ini bisa dikenalkan dengan cara-cara yang sederhana, mulai dari upacara, kedisiplinan belajar, menghormati teman sekelas, atau dapat menggunakan komik.

Untuk mendukung gagasan teori yang telah terjabarkan, berikut ini disajikan beberapa penelitian yang mendukung, yaitu.

Henggang Bara Saputro dan Soeharto 2015 yang berjudul “Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas IV SD”



Gambar 1. Diagram Hasil Observasi Karakter Disiplin dan Tanggung Jawab Siswa pada Uji Coba Lapangan

Qurniawati (2012) yang berjudul “Pengembangan Media Komik Pembelajaran Tematik untuk Menanamkan Nilai Kejujuran Pada Siswa Kelas II SD Negeri Deresan Yogyakarta”. Tujuan dari penelitian tersebut adalah menghasilkan komik pembelajaran dengan materi kejujuran diambil dari tema budi pekerti yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk

memudahkan siswa dalam proses pembelajaran serta sebagai penanam nilai kejujuran pada siswa sejak usia dini.

Menurut Ira Riyansari yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Komik Terhadap Tingkat Pemahaman dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas Vii SMP Muhammadiyah 7 Surakarta Tahun 2013/2014” pada penelitian ini terdapat pengaruh media pembelajaran komik terhadap tingkat pemahaman dan hasil belajar biologi siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 7 Surakarta tahun ajaran 2013/2014. Hasil belajar aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan kelas komik lebih tinggi daripada kelas konvensional, sedangkan tingkat pemahaman siswa kelas komik lebih tinggi daripada kelas konvensional, dilihat dari gain kelas komik tergolong sedang sedangkan kelas konvensional tergolong rendah.

PENUTUP

Pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik yang dilengkapi dengan komik sebagai media pembelajarannya, dapat dijadikan cara untuk membentuk karakter siswa. Dengan pendekatan saintifik, siswa dapat melakukan pembelajaran melalui proses mengamati, menanya, mencoba/mengumpulkan informasi, menalar, dan mengomunikasikan.

Media pembelajaran komik yang digunakan membuat siswa dapat terlibat secara emosional, yang secara tidak langsung akan mempengaruhi karakter siswa. Melalui kegiatan identifikasi karakter tokoh dalam komik, menjadikan siswa memperoleh kesempatan untuk mendapat wawasan mengenal pribadi dan sosialnya. Hal ini akan membantu siswa menjadi pribadi yang berakhlak mulia dan berkarakter kuat. Selain itu, penggunaan pendekatan saintifik dan media pembelajaran komik dapat mengembangkan kecerdasan siswa secara operasional yang mencakup aspek kognitif, psikomotor dan afektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Sani Ridwan. 2014. *Pembelajaran saintifik untuk kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Adisusilo, Sutarjo. 2014. *Pembelajaran Nilai - Karakter*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Henggang Bara Saputro, Soeharto. 2015. *Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas IV SD*. (Online), ([http:// journal.uny.ac.id](http://journal.uny.ac.id), diakses 20 April 2017)
- Hosnan. 2014. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21 Kunci Sukses Implementasi Kurikulum 2013*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Ira Riyansari. 2014. *Pengaruh Media Pembelajaran Komik Terhadap Tingkat Pemahaman dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas Vii SMP Muhammadiyah 7 Surakarta Tahun 2013/2014*. (Online), (<http://eprints.ums.ac.id>, diakses 20 April 2017)

- Lickona, Thomas. (1991). *Educating for Character. How Our Schools can Teach Respect and Responsibility*. New York: Batam Books.
- Muslich, Mansur. 2009. *Melaksanakan PTK itu Mudah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustaka Publisher.
- Muslich, M. 2014. *Pendidikan Karakter Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional*. Jakarta: Bumi Aksara
- Qurniawati. 2012. *Pengembangan Media Komik Pembelajaran Tematik untuk Menanamkan Nilai Kejujuran Pada Siswa Kelas II SD Negeri Deresan Yogyakarta*. (Online), (<http://journal.uny.ac.id>, diakses 20 April 2017)
- Sadiman, Arief. 2010. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sagala, Syaiful. 2012. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2013. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo