

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Bahan Ajar Komik Digital**

Bahan ajar merupakan salah satu bagian penting dalam pendidikan yang akan mempermudah proses pembelajaran. Bahan ajar merupakan informasi atau teks yang sangat diperlukan oleh guru untuk merencanakan pembelajaran (Eliyanti, 2016). Bahan ajar merupakan seperangkat materi yang disusun secara sistematis tertulis maupun tidak, namun sangat memungkinkan untuk siswa belajar (Haryonik & Bhakti, 2018). Selain itu, bahan ajar merupakan seperangkat materi yang tersusun secara sistematis meliputi pengetahuan, sikap, dan karakter untuk mencapai kompetensi inti dan kompetensi dasar dalam kurikulum 2013 (Susilowati, 2017). Prastowo (Magdalena, 2020) menyatakan bahwa bahan ajar dapat dibedakan menjadi empat bentuk, yang dapat diuraikan sebagai berikut.

- a) Bahan ajar cetak merupakan bahan ajar yang terbuat dari kertas yang berfungsi untuk menyampaikan informasi dalam pembelajaran, contohnya koran, buku, brosur, foto, majalah dan lain sebagainya.
  - b) Bahan ajar audio merupakan bahan ajar yang dapat didengar secara langsung, contohnya kaset, radio, dan lain sebagainya.
  - c) Bahan ajar audio-visual merupakan bahan ajar yang berbentuk suara lalu dikombinasikan dengan gambar bergerak, contohnya video, film, dan lain sebagainya.
  - d) Bahan ajar interaktif merupakan bahan ajar yang mengombinasikan dua atau lebih media (audio, teks, gambar, animasi dan video), contohnya CD interaktif
- Berdasarkan pengertian para ahli dapat disimpulkan bahwa bahan ajar atau materi ajar merupakan sekumpulan materi yang sudah disusun secara sistematis baik secara tertulis maupun tidak tertulis meliputi aspek kognitif, psikomotor dan afektif yang sudah disesuaikan dengan Kurikulum 2013, tujuannya untuk mempermudah proses pembelajaran. Adapun bahan ajar terbagi menjadi empat bentuk yaitu

bahan ajar cetak, bahan ajar audio, bahan ajar audio-visual, dan bahan ajar multimedia.

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 (Lubis, 2011). Komik digital bisa dikombinasikan atau dipadukan dengan pembelajaran nilai karakter Pelajar Pancasila sekolah dasar. Pentingnya nilai-nilai karakter Pancasila dalam pembelajaran sekolah dasar adalah untuk membangun karakter bangsa, baik secara filosofis, ideologis, normatif, maupun sosiokultural. Penguatan Pendidikan karakter adalah gerakan Pendidikan melalui pembentukan pengembangan potensi dengan cara untuk memperkuat karakter siswa. Adapun lima karakter pelajar Pancasila nilai utama karakter yaitu diantaranya religius, nasionalis, mandiri, gotong-royong, dan integritas (Utami, 2019). Seorang guru dalam membangun karakter siswa harus melakukan kegiatan yang nyata, dengan kata lain dalam menumbuhkan karakter harus disertai dengan kemampuan kognitif yang seimbang (Rozhana&Widodo ; 2022).

Komik merupakan urutan gambar yang tersusun sesuai dengan alur cerita sehingga mudah dibaca, biasanya diberi balon teks (Gumelar, 2011). Komik merupakan bentuk kartun yang berkarakter, memiliki alur cerita yang terurut yang kaitannya erat dengan gambar guna menghibur pembaca (Daryanto dalam Ayuningtyas, 2019). Komik digital merupakan urutan gambar yang diurutkan secara sengaja yang dibuat menggunakan komputer dan diterbitkan secara digital (Lubis dalam Rohmanurmeta, 2019). Komik terbagi menjadi 2 kategori yaitu komik bersambung (*strip*) dan buku komik (Bonnet dalam soedarso, 2015).

Komik terbagi menjadi beberapa komponen (Rohani dalam kustandi dan dady, 2020) sebagaimana dapat dijelaskan sebagai berikut.

- a) Panel, merupakan kotak yang berisikan gambar dan teks yang akan menjadi alur cerita.
- b) Sudut pandang dan ukuran gambar. Sudut pandang dalam komik dapat dikatakan sebagai citra visual dalam film karena pola sudut pandang yang digunakan sama yaitu *bird eye view* yakni pengambilan gambar jauh di atas objek gambar, *high angel* yakni pengambilan gambar lebih bawah dari *bird eye view*, *low angel* yakni pengambilan gambar dengan posisi objeknya di bawah sudut pandang mata, *eye level* yakni pengambilan gambar sejajar dengan objek, *frog eye* yakni pengambilan gambar dengan sudut pandang mata sejajar dengan dasar lebih rendah dari objek. Ukuran gambar dalam panel dikemas dalam 5 bentuk yaitu *Close-up* yakni pengambilan gambar dari kepala sampai bahu, *extreme close-up* yakni gambar yang ditampilkan hampir memenuhi panel, *medium shoot* yakni pengambilan bagian gambar dari lutut sampai pinggang, *long shoot* yakni pengambilan gambar dari selurus wilayah dan tempat kejadian, *extreme long shoot* yang menggambarkan wilayah yang lebih luas dari jarak yang jauh.
- c) Balon kata, memuat kata-kata yang berkaitan langsung dengan tokoh dalam komik.
- d) Parit, merupakan jarak antara panel-panel dalam komik.

Berdasarkan pengertian para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa komik digital merupakan susunan gambar yang memiliki alur cerita, tujuan, dan terdapat teks di dalamnya, dibuat dan diterbitkan secara digital guna menghibur pembaca. Komik digital memiliki beberapa komponen diantaranya yaitu panel, sudut pandang dan ukuran gambar, balon kata, dan parit. Materi DaerahKu Kebanggaanku. ini salah satu materi rumpun IPAS kelas V Bab 7 DaerahKu Kebanggaanku. Pengajaran Topik C: Wah, Ternyata Daerahku Luar Biasa! Kompetensi dasar dalam materi ini yaitu mengetahui budaya unggulan daerah sekitar Tempat Tinggal serta mengidentifikasi faktor pendukung suatu budaya menjadi budaya unggulan.

## 2.2. Nilai Karakter Pelajar Pancasila

Definisi karakter menurut Suyanto dalam Masnur Muslich (2011), yaitu “cara berpikir dan berperilaku seseorang yang menjadi ciri khas dari tiap individu untuk hidup dan bekerjasama, baik dalam keluarga, masyarakat dan negara”. Sedangkan menurut Pusat Bahasa Depdiknas (2008) karakter adalah “bawaan, hati, jiwa, kepribadian, budi pekerti, perilaku, personalitas, sifat, tabiat temperamen, watak”. Definisi tersebut mengisyaratkan bahwa setiap manusia memiliki karakter yang berbeda satu sama lain dengan menampilkan karakter sesuai kepribadian masing-masing yang terbentuk dari hasil internalisasi berbagai kebajikan (*virtues*). Kebajikan tersebut yang akhirnya diyakini dan digunakan sebagai landasan untuk cara pandang, berpikir, bersikap, dan bertindak (Sahlan, et. al, 2012).

Nilai-nilai Pancasila sangat erat kaitannya dengan karakter, sebab nilai-nilai Pancasila tercermin dari jati diri masyarakat Indonesia yang mempunyai kekhasan dan khasanah pribadi bangsa. Karakter inilah yang perlu diwariskan kepada generasi muda sebagai pedoman hidup yang mempunyai tujuan melestarikan kepribadian bangsa yang diambil dari nilai-nilai luhur bangsa Indonesia. Oleh karena itu, karakter yang bersumber dari nilai-nilai Pancasila perlu dikembangkan dan dilestarikan kepada anak-anak bangsa. Salah satu tempat untuk mewariskan karakter tersebut adalah melalui dunia Pendidikan. Pendidikan mempunyai peran penting dalam mencerdaskan anak bangsa, hal ini sesuai amanat dalam pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Dalam Pendidikan tidak serta merta hanya mengajarkan kompetensi pengetahuan siswa, tetapi perlu dikembangkan bagaimana kompetensi sikap siswa yang akan membentuk karakter sesuai dengan nilai-nilai luhur yang menjadi pedoman dan jalan hidup bangsa Indonesia.

Proses pembentukan karakter siswa dalam pendidikan tidak terlepas dari upaya sekolah untuk menciptakan iklim sekolah yang mengajarkan karakter siswa. Iklim sekolah dapat terwujud dari budaya sekolah (*school culture*) yang menjadi prioritas dalam membentuk karakter siswa. Pemerintah sendiri telah membuat *grand design* pendidikan karakter dengan menempatkan empat nilai

utama yang harus ditanamkan di sekolah. Keempat nilai tersebut meliputi 1) jujur dan bertanggung jawab (cermin dari olah hati); 2) cerdas (cermin dari olah pikir); 3) sehat dan bersih (cerminan dari olahraga); dan 4) peduli dan kreatif (cermin dari olah rasa).

Nilai-nilai Pancasila terbentuk dari nilai-nilai dasar yang diyakini dan menjadi pedoman bangsa Indonesia. Seperti pada buku ajar Kemenristekdikti (2016) bahwa Pancasila sebagai identitas negara, kepribadian bangsa Indonesia, pandangan hidup bangsa Indonesia, jiwa bangsa dan perjanjian luhur. Nilai-nilai Pancasila meliputi, nilai Ketuhanan, nilai Kemanusiaan, nilai Pesatuan, nilai Kerakyatan, dan nilai Keadilan. Internalisasi nilai-nilai Pancasila merupakan proses penanaman ideologi bangsa kepada warga negara sebagai upaya membentuk kepribadian, cara berpikir, dan pola tingkah laku dalam setiap aspek kehidupan berbangsa dan bernegara. Sebagai falsafah bangsa Indonesia, seluruh komponen bangsa harus serta merta menjaga dan mengaktualisasikan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Dengan adanya aktualisasi nilai-nilai Pancasila dalam aspek kehidupan menjadikan bangsa Indonesia yakin bahwa ideologi Pancasila mampu menopang seluruh elemen bangsa baik dari sisi politik, ekonomi, sosial, budaya, dan lainnya.

Indikator profil pelajar pancasila dapat diuraikan sebagai berikut.

Indikator pertama profil pelajar pancasila(Rusnaini et al., 2021)

1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang MahaEsa, dan berakhlak mulia  
Pelajar Indonesia yang berakhlak mulia adalah pelajar yang berhubungan dengan Tuhan YME, memahami ajaran agama, kepercayaan serta menerapkan di kehidupan sehari-hari.
2. Berkebhinekaan global.  
Pelajar Indonesia dapat mempertahankan budaya leluhur serta berpikiran terbuka dalam berinteraksi dengan budaya lain sehingga menumbuhkan rasa saling menghargai dan tidak bertentangan dengan budaya luhur.
3. Gotong royong.  
Pelajar Indonesia memiliki sikap gotong-royong terhadap sesama sehingga dapat melakukan kegiatan berjalan dengan lancar dan ringan.

4. Mandiri.

Pelajar Indonesia merupakan pelajar yang mandiri yaitu dengan memiliki rasa tanggung jawab.

5. Bernalar kritis.

Pelajar yang bernalar kritis yaitu mampu membangun keterkaitan antara berbagai informasi, menganalisis informasi serta menyimpulkan.

6. Kreatif.

Pelajar yang kreatif mampu menghasilkan sesuatu yang orisinal, bermakna, serta bermanfaat untuk orang lain.

### **2.3. Penguasaan Konsep**

Konsep merupakan bagian dari kognitif (pengetahuan) yang dapat membantu meringkas dan menyederhanakan sebuah informasi (Santrock dalam Arisanti dkk., 2016). Penguasaan konsep merupakan kemampuan siswa terhadap pemahaman setelah pembelajaran berlangsung (Astuti, 2017). Penguasaan konsep adalah kemampuan menangkap materi yang disajikan dalam bentuk pemahaman dan dapat diaplikasikan dalam kehidupan nyata (Bloom dalam silaban, 2014). Penguasaan konsep merupakan kemampuan siswa dalam bentuk pemahaman materi yang dapat dijelaskan ulang menggunakan kata-kata sendiri dan tidak merubah makna dari materi tersebut. Ranah kognitif Bloom Revisi (Anderson & Krathwohl) sendiri terbagi menjadi enam kategori, meliputi mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan menciptakan (C6). Penelitian ini menggunakan 5 kategori ranah kognitif menurut Bloom Revisi Anderson & Krathwohl yaitu C1 s. d. C5. Adapun penjelasan dan daftar contoh kata kerja ranah kognitif C1 s. d. C5 (Utari, 2013) dapat dilihat pada Tabel 2.1. Anderson dan Krathwohl melalui taksonomi yang direvisi memiliki rangkaian proses-proses yang menunjukkan kompleksitas kognitif dengan menambahkan empat dimensi pengetahuan, yaitu : pengetahuan faktual, pengetahuan konseptual, pengetahuan prosedural, dan pengetahuan metakognitif.

**Tabel 2. 1. Proses Kognitif dan Definisi C1 s. d. C6**

PROSES KOGNITIF			DEFINISI
C1	L	Mengingat	Mengambil pengetahuan yang relevan dari ingatan
C2	O	Memahami	Membangun arti dari proses pembelajaran, termasuk komunikasi lisan, tertulis, dan gambar
C3	T	Menerapkan/ Mengaplikasikam	Melakukan atau menggunakan prosedur di dalam situasi yang tidak biasa
C4	S	Menganalisis	Memecah materi ke dalam bagian-bagian dan menentukan bagaimana bagian-bagian itu terhubung antar bagian dan ke stuktur tujuan keseluruhan
C5	H	Menilai/ Mengevaluasi	Membuat pertimbangan berdasarkan kriteria atau standar
C6	O	Mengkreasi/ Mencipta	Menempelkan unsur-unsur secara bersama-sama untuk membentuk keseluruhan secara koheren atau fungsional, menyusun Kembali unsur-unsur ke dalam pola atau stuktur baru

#### 2.4. Kajian Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini diantaranya adalah yang berjudul “Internalisasi nilai-nilai Pancasila dalam membentuk karakter siswa melalui budaya sekolah “Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui internalisasi nilai-nilai Pancasila dalam membentuk karakter siswa berbasis budaya sekolah. Sejauh mana sekolah menerapkan kebijakan dan program-program dalam mendukung penanaman nilai-nilai Pancasila, keberlangsungan budaya sekolah dalam membentuk karakter siswa, dan evaluasi pelaksanaan internalisasi Pancasila. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam membentuk karakter siswa melalui budaya sekolah dapat dilakukan dengan penataan lingkungan fisik sekolah, penataan lingkungan sosial sekolah, penataan personil sekolah, penataan lingkungan kerja sekolah, pengelolaan kelas, dan kepemimpinan kepala sekolah.

Berdasarkan penelitian relevan oleh Meier (Nurgiyantoro, 2005) lebih dari 90% pelajar adalah pembaca komik. Hal tersebut membuktikan bahwa komik merupakan salah satu bacaan yang paling disukai anak-anak dan pelajar. Berdasarkan urutan-urutan yang ada, komik dapat menjadi alat pengajaran yang efektif, siswa akan tertarik membacanya tanpa harus dibujuk. Oleh karena itu, penggunaan media komik diharapkan dapat membantu siswa untuk memahami suatu cerita sehingga dapat mudah menyampaikan kembali isi cerita dengan menggunakan bahasa sendiri (Wijaya et al., 2020)

Penelitian lain yang relevan yaitu berjudul “Pengembangan media komik berbasis kearifan lokal untuk menentukan pesan dalam dongeng siswa sekolah dasar” oleh Suwarti dkk (2020). Tujuan penelitian ini untuk (1) melakukan analisis kebutuhan pengembangan dalam media komik, (2) melakukan validasi media komik, (3) menguji keefektifan media komik. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa media media komik yang dikembangkan layak dengan rata-rata kriteria baik dan dari keefektifan komik ini dinyatakan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

Penelitian relevan lainnya adalah yang dilakukan oleh Yoga Pria Kurnia (2020) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Comic Book* IPA untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Karakter Peduli Lingkungan Peserta didik Kelas V SDN 1 Todanan Kabupaten Blora”. Pada penelitian ini didapat hasil berupa peningkatan pada keterampilan berpikir kritis serta karakter peduli lingkungan peserta didik dengan media *comic book* IPA secara valid, praktis dan efektif (Astuti et al., 2021).

## **2.5. Materi Tematik pada Komik Digital**

Berikut materi rumpun IPAS kelas V Bab 7 Daerahku Kebangganku. Pengajaran Topik C: Wah Ternyata Daerahku Luar Biasa ! :

### **1. Ciri khas daerahku**

Ciri khas adalah sifat atau karakteristik yang membedakan suatu hal dari yang lainnya. Ciri khas dapat berupa warna, bentuk, aroma, rasa, atau bahkan suara. Ciri khas juga dapat mengacu pada kebiasaan atau tradisi tertentu yang unik

dari suatu tempat atau budaya. Contohnya, seperti tari topeng kelana yang berada di daerah Cirebon.

## 2. Produk Unggulan Daerah

Saat kita berwisata ke kota orang, seringkali kita membeli oleh-oleh untuk dibawakan pada keluarga di rumah. Membeli oleh-oleh biasanya kita mencari ciri khas daerah tersebut, baik berupa makanan atau barang merupakan contoh produksi unggulan. Setiap produk unggulan daerah memiliki ciri khas daerahnya sendiri, di daerah asalnya produk tersebut sudah populer entah karena barangnya yang unik ataupun tempatnya bagus.

## 3. Produk Indonesia yang mendunia

Indonesia memiliki produk yang mendunia. Berikut beberapa produk yang mendunia di Indonesia, antara lain sebagai berikut.

### a. Rendang

Rendang bukan hanya makanan khas dari Minangkabau bahkan terkenal di seluruh Indonesia. Rendang dimulai terkenal dari wisatawan mancanegara yang datang ke Minangkabau melalui mereka rendang menjadi populer dan makanan terenak di dunia.

### b. Gamelan

Gamelan merupakan alat music tradisional yang sudah terkenal di seluruh dunia, bahkan orang asing bisa belajar memainkan gamelan dan sudah terkenal di luar negeri.

## 4. Produk unggulan yang GO Internasional

Banyak produk daerah Indonesia yang ternyata sudah dikenal di luar negeri.

Dalam penelitian ini materi ajar hanya dilakukan pada bagian pertama saja yaitu ciri khas pada daerah yang dimana pada materi dikembangkan oleh media digital tentang topeng kelana.

Tari topeng Cirebon muncul pada abad 10 hingga 16 Masehi, pada masa Kerajaan Jenggalan pemerintahan dipimpin oleh Prabu Amiluhur atau Panji Dewa, tarian ini masuk lewat seniman jalanan dan muncullah perpaduan budaya sehingga akhirnya melahirkan Tari Topeng khas Cirebon. Setelah islam masuk

seni tari ikut berpengaruh, Sunan Gunung Jati menggunakan tari topeng tersebut untuk media mengenalkan agama islam seperti Wayang Kulit, Angklung, dan Gamelan Renteng.

Topeng kelana merupakan rangkaian gerakan tari yang menceritakan Prabu Minakjingga (klana) yang tergila-gila kecantikan Ratu Kencana Wungu dan berusaha untuk menaklukan hatinya, namun upaya untuk mendapatkan tidak ada hasil. Kemarahan yang disembunyikan lalu membeberkan baik buruknya tabiatnya. Tari topeng kelana merupakan gambaran seseorang yang memiliki tabiat buruk, serakah, penuh amarah dan tidak bisa mengendalikan hawa nafsu. Sebagian gerak tarinya menggambarkan seseorang sedang mabuk, setengah marah ataupun gandrung.

Topeng ruwana bermakna melambangkan jati diri manusia yang dikuasai oleh hawa nafsu serta kemurkaan, maka yang harus kita terapkan dalam kehidupan harus lebih mengendalikan hawa nafsu kita dan lebih bersabar dalam menghadapi segala permasalahan. Topeng rummyang bermakna menggambarkan seseorang dewi yang menjelma menjadi manusia, topeng ini menunjukkan hati yang ikhlas dan lemah lembut, berarti kita juga harus memiliki kelembutan hati bersifat ikhlas dan menerima segala ketentuan dari Tuhan Yang Maha Esa.

Topeng samba bermakna manusia harus menjadi pribadi yang mawas diri. Dari Topeng Samba mengajarkan kita untuk memiliki karakter yang berhati-hati dalam segala tindakan dan ucapan. Topeng tumenggung bermakna melambangkan seorang pemimpin yang bertugas mengayomi, membimbing dan adil penuh kasih sayang, dari karakter tumenggung, dapat kita ambil pelajaran bahwa kita sebagai manusia harus memiliki karakter kepemimpinan yang mengayomi, membimbing dan adil penuh kasih sayang kepada sesama dan kepada yang lebih muda.

Topeng pamindo bermakna berkaitan erat dengan manusia yang beranjak dewasa dan mengenal tentang dunia karakter yang harus kita miliki ketika memasuki usia dewasa kita harus dapat membedakan mana yang benar dan salah agar tindakan kita tidak merugikan diri sendiri ataupun yang lain.