

## **Pendidikan Karakter dalam Komik *Indonesian Dreams Comic* Karya Ayyub Nurmana, Johan Arif M., dan Wafiq Sehat**

**Nadia Melvina Angeliqe<sup>1</sup>, Fitri<sup>2</sup>, Lili Yanti<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Pendidikan Bahasa Sastra Indonesia, Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Singkawang

e-mail: [nadiamelvina63@gmail.com](mailto:nadiamelvina63@gmail.com)

### **Abstrak**

Tujuan penelitian untuk mendeskripsikan Pendidikan Karakter Dalam Komik *Indonesian Dreams Comic* Karya Ayyub Nurmana, Johan Arif M., Dan Wafiq Sehat. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif dengan bentuk kualitatif. Pendekatan yang digunakan adalah psikologi sastra. Sumber data adalah komik *Indonesian Dreams Comic* Karya Ayyub Nurmana, Johan Arif M., Dan Wafiq Sehat. Teknik pengumpulan data yaitu teknik pustaka. Alat pengumpul data yaitu peneliti. Teknik analisis data yaitu tahap persiapan data, analisis data, dan penyajian data. Berdasarkan hasil analisis terdapat 4 jenis Pendidikan karakter yang bersumber dari olah rasa, Pendidikan karakter bersumber dari olah pikir, Pendidikan karakter bersumber dari olah raga, pendidikan karakter dari olah hati. Hasil penelitian menunjukkan terdapat 32 pendidikan karakter. Hasil penelitian ini dapat diimplementasikan dalam bentuk RPP pada kelas VIII semester genap dengan Kompetensi Dasar (KD) yang digunakan adalah 3.17 menggali dan menemukan informasi dari buku fiksi dan non fiksi yang dibaca.

**Kata kunci:** Pendidikan Karakter, Komik, Psikologi Sastra.

### **Abstract**

The purpose of the research was to describe Character Education in the Indonesian Dreams Comic by Ayyub Nurmana, Johan Arif M., and Wafiq Sehat. The method used was descriptive with a qualitative approach. The approach employed was literary psychology. The data source was the Indonesian Dreams Comic by Ayyub Nurmana, Johan Arif M., and Wafiq Sehat. The data collection technique was the library technique. The data collector was the researcher. The data analysis techniques included data preparation, data analysis, and data presentation. Based on the analysis, there were four types of character education: character education derived from emotional cultivation, character education derived from intellectual cultivation, character education derived from physical cultivation, and character education derived from moral cultivation. The research results showed that there were 32 instances of character education. These results could be implemented in the form of lesson plans for eighth-grade students in the second semester, with the Basic Competency (KD) used being 3.17, which involved exploring and discovering information from both fiction and non-fiction books read.

**Keywords:** Character Education, Comic, Literary Psychology.

### **PENDAHULUAN**

Sastra merupakan salah satu karya yang didasarkan pada imajinasi pengarangnya. Karya sastra merupakan wujud nyata imajinasi dari penulis melalui proses yang beragam, bentuknya dapat berupa imajinasi atau justru data yang nyata secara bersamaan terdapat jenis sastra sesuai fakta dari karya sastra tersebut. Salah satu bentuk karya sastra yang didasarkan pada imajinasi pengarangnya adalah komik. Karya sastra berupa komik menceritakan suatu khayalan atau pengalaman seseorang yang dituangkan dalam komik, yang ditulis oleh penulis dengan rangkaian kata-kata yang ada dalam pemikiran penulis. Komik merupakan buku yang mengandung media gambar dan ceritayang menghasilkan kegiatan kreativitas pengarang dalam suatu pemikiran yang dituangkan dalam sebuah komik.

Pembelajaran sastra membentuk karakter siswa adalah karya seni yang menggunakan bahasa sebagai sarannya, mencakup sastra lisan, tulis, dan cetak. Pendidikan karakter dalam cerita bergambar ini, penulis merasa perlu mendukung terhadap pembentukan karakter anak sejak dini melalui karya ilustrasi yang menampilkan nilai-nilai pendidikan yang dapat membentuk nilai moral dan karakter di dalamnya, maka penulis menyumbangkan gagasan, menampilkan karya ilustrasi komik yang sedianya menjadi media pengenalan dan sekaligus media pendidikan nilai moral serta pembentukan karakter bagi anak usia sekolah dasar khususnya.

Pendidikan karakter merupakan usaha sadar yang terencana dan terarah melalui lingkungan pembelajaran untuk tumbuh kembangnya seluruh potensi manusia yang memiliki watak berkepribadian baik, bermoral, berahlak, dan berefek positif pada alam dan masyarakat. Banyak sekali pendidikan karakter yang dapat kita peroleh melalui cerita bergambar, karena terdapat banyak tokoh yang memiliki karakter berbeda beda dalam ceritanya dapat membantu memahami suatu karakter dari seseorang melalui karya sastra. Pembaca dapat menggali berbagai pengetahuan dan nilai-nilai dalam kehidupan nyata, komik mempunyai sifat menyenangkan dan tidak membuat bosan pembaca sehingga dapat mencerminkan kehidupan didalam kehidupan nyata atau memberikan pengalaman berbeda kepada pembaca yang mungkin belum pernah dialami sebelumnya. Dalam penelitian ini komik yang akan dianalisis adalah komik *Indonesian Dreams Comic* Karya Ayyub Nurmana, Johan Arif M., Dan Wafiq Sehat.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, masalah umum dalam rancangan penelitian ini adalah “Bagaimana pendidikan karakter dalam komik *Indonesian Dreams Comic* karya Ayyub Nurmana, Johan Arif M., dan Wafiq Sehat?” Masalah khusus dalam rancangan penelitian ini kemudian dibatasi dalam sub-sub masalah yaitu 1) Bagaimana pendidikan karakter yang bersumber dari olah rasa dalam komik *Indonesian Dreams Comic* karya Ayyub Nurmana, Johan Arif M., dan Wafiq Sehat, 2) Bagaimana pendidikan karakter yang bersumber dari olah pikir dalam komik *Indonesian Dreams Comic* karya Ayyub Nurmana, Johan Arif M., dan Wafiq Sehat, 3) Bagaimana pendidikan karakter yang bersumber dari olah raga dalam komik *Indonesian Dreams Comic* karya Ayyub Nurmana, Johan Arif M., dan Wafiq Sehat 4) Bagaimana pendidikan karakter yang bersumber dari olah hati dalam komik *Indonesian Dreams Comic* karya Ayyub Nurmana, Johan Arif M., dan Wafiq Sehat 5) Bagaimana mengimplementasikan pendidikan karakter dalam komik *Indonesian Dreams Comic* karya Ayyub Nurmana, Johan Arif M., dan Wafiq Sehat dalam pelaksanaan tindakan sekolah.

Tujuan dalam rancangan penelitian ini adalah mendeskripsikan “Pendidikan karakter dalam komik *Indonesia Dream Comic* karya Ayyub Nurmana, Johan Arif M., dan Wafiq Sehat.” Berdasarkan tujuan umum tersebut, penulis merumuskan beberapa tujuan khusus yaitu 1) pendeskripsian pendidikan karakter yang bersumber dari olah rasa dalam komik *Indonesia Dream Comic* karya Ayyub Nurmana, Johan Arif M., dan Wafiq Sehat, 2) pendeskripsian pendidikan karakter yang bersumber dari olah pikir dalam komik *Indonesia Dream Comic* karya Ayyub Nurmana, Johan Arif M., dan Wafiq Sehat, 3) pendeskripsian pendidikan karakter yang bersumber dari olah raga dalam komik *Indonesia Dream Comic* karya Ayyub Nurmana, Johan Arif M., dan Wafiq Sehat. 4) pendeskripsian pendidikan karakter yang bersumber dari olah hati dalam komik *Indonesia Dream Comic* karya Ayyub Nurmana, Johan Arif M., dan Wafiq Sehat 5) implementasi pendidikan karakter dalam komik *Indonesian Dreams Comic* karya Ayyub Nurmana, Johan Arif M., dan Wafiq Sehat dalam pelaksanaan tindakan sekolah.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif untuk memecahkan masalah pada saat penelitian berlangsung berdasarkan fakta yang ada sebagaimana adanya tanpa mencari hubungan antara satu fakta dengan fakta yang lain. Bentuk penelitian merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan Psikologi sastra. Sehingga, penelitian ini akan menghasilkan data deskripsi berupa kalimat-kalimat. Data tersebut akan dimaknai penulis secara objektif mengenai Analisis Pendidikan karakter dalam komik *Indonesia Dream Comic* karya Ayyub Nurmana, Johan Arif M., dan Wafiq Sehat.

Sumber data dalam penelitian ini adalah buku komik *Indonesia Dream Comic* karya Ayyub Nurmana, Johan Arif M., dan Wafiq Sehat. Data yang akan dianalisis dalam penelitian ini adalah

yang berwujud kata, kalimat, maupun ungkapan-ungkapan yang ada dalam komik *Indonesia Dream Comic* karya Ayyub Nurmana, Johan Arif M., dan Wafiq Sehat.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik pustaka karena penulis menggunakan komik *Indonesia Dream Comic* karya Ayyub Nurmana, Johan Arif M., dan Wafiq Sehat. Pengumpulan data dengan teknik pustaka ini dilakukan dengan membaca. Mencatat, dan mengumpulkan data-data yang sesuai dengan rumusan masalah dalam penelitian. Alat pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini adalah penulis sendiri sebagai instrument kunci. Penulis sebagai instrument kunci berkedudukan sebagai perencana, pelaksana pengumpul data, analisis, penafsir data, dan pada akhirnya menjadi pelapor hasil penelitian. Selain penulis sebagai instrument kunci, alat pengumpul data yang digunakan adalah kartu catatan yang berisi kalimat-kalimat tentang pendidikan karakter dalam komik *Indonesia Dream Comic* karya Ayyub Nurmana, Johan Arif M., dan Wafiq Sehat. Dalam penelitian ini penulis juga dibantu alat penelitian lain berupa pulpen dan kertas untuk pencatatan data-data agar mempermudah dalam pengumpulan data.

Langkah-langkah analisis data dalam penelitian ini yaitu (1) mengumpulkan data yang diperoleh dengan membaca komik *Indonesia Dream Comic* karya Ayyub Nurmana, Johan Arif M., dan Wafiq Sehat, (2) Melakukan pengelompokan terhadap data yang diperoleh baik berupa kata, kalimat, dan ungkapan-ungkapan yang mencerminkan atau mengacu pada permasalahan penelitian yaitu pendidikan karakter dalam komik *Indonesia Dream Comic* karya Ayyub Nurmana, Johan Arif M., dan Wafiq Sehat, (3) menggolongkan data yang sudah teridentifikasi sesuai dengan kategori pada rumusan masalah, (4) melakukan analisis dan mendeskripsikan masing-masing jenis data dan (5) menarik kesimpulan sebagai hasil dari penelitian.

## HASIL DAN PEMBAHASA

Berdasarkan penyajian data di atas yang telah diceritakan secara singkat pada bagian ini akan dijabarkan tentang analisis data mengenai pendidikan karakter yang terkandung dalam komik *Indonesia Dream Comic* karya Ayyub Nurmana, Johan Arif M., dan Wafiq Sehat sebagai berikut.

### **Pendidikan Karakter Yang Bersumber Dari Hasil Olah Hati**

Dalam komik *Indonesian Dreams Comic* karya Ayyub Nurmana, Johan Arif M., Wafiq Sehat, terdapat pendidikan karakter yang bersumber dari olah hati sebagai berikut.

#### **1. Beriman dan bertakwa**

Terdapat pendidikan karakter beriman dalam komik *Indonesian Dream Comic* Karya Ayyub Nurmana, Johan Arif M., Wafiq Sehat, di tunjukan pada kutipan sebagai berikut.

“ngomong-ngomong, jika semua alat canggih itu buatan profesor, lalu siapa yang telah menciptakan kita semua?”

“ah... iya, prof! siapa, ya? Professor tau tidak?”

**“Dunia dan alam semesta, dan seisinya termasuk kita semua adalah ciptaan Tuhan yang Maha Kuasa.”** (Ayyub Nurmana, Johan Arif M., Wafiq Sehat, 2018:16)

Pada kutipan tersebut dijelaskan bahwa pesan yang disampaikan adalah bahwa segala sesuatu yang ada di bumi merupakan hasil dari kekuasaan Tuhan yang Maha Esa. Kutipan ini menggambarkan rasa kepercayaan dan keyakinan akan keberadaan Tuhan, yang mendorong manusia untuk takut kepada-Nya, mengikuti ajaran-Nya, serta senantiasa berdoa, percaya, dan taat pada perintah-Nya. Kehadiran Tuhan memungkinkan kita untuk hidup, dan alam semesta ini menjadi kenyataan. Dengan demikian, kutipan tersebut menyampaikan pesan penting mengenai pendidikan karakter yang beriman dan bertakwa.

#### **2. Bersyukur**

Terdapat nilai pendidikan karakter bersyukur pada komik *Indonesian Dreams Comic* karya Ayyub Nurmana, Johan Arif. M, Wafiq Sehat, ditunjukan pada kutipan berikut.

“padahal Miyo sudah sembunyi. Tapi Hamdan dan Saskia bisa menemukan Miyo alat itu canggih sekali ya!”

“iya, luar biasa canggih banget.”

**“Syukurlah alat itu bisa berfungsi dengan baik.”**(Ayyub Nurmana, Johan Arif M., Wafiq Sehat, 2018:14)

Pada kutipan di atas mengartikan ungkapan rasa syukur karena alat tersebut berfungsi dengan baik. Ungkapan rasa syukur ini juga mencerminkan rasa terima kasih kepada Tuhan, karena tanpa campur tangan-Nya, alat tersebut tidak dapat digunakan. Sebagai manusia, kita seharusnya mengungkapkan rasa syukur di manapun dan kapanpun.

### 3. Jujur

Terdapat pendidikan karakter jujur dalam komik *Indonesian Dreams Comic* karya Nurmana, Johan Arif M., Wafiq Sehat, di tunjukan pada kutipan sebagai berikut.

...

“boleh kakak liat tendanya?.”

“tendanya yang mana?.”

“loh? Ro... ro... ro... ro... roboh?.”

“tadi beneran berdiri, kok!.”

“hmmm... sepertinya ada yang salah memakai simpul untuk mengikat ini.”

**“hmmm... itu aku yang mengikatnya... sebenarnya aku tidak bisa mengikat dengan simpul yang benar.”**(Ayyub Nurmana, Johan Arif M., Wafiq Sehat, 2018:80).

...

Pada kutipan di atas berarti mengucapkan kejujuran yang sebenarnya, karena dia tidak bisa mengikat tali simpul yang benar. Karena awal ke jujuran membantu dalam hal tertentu seperti mengikat simpul tali yang benar dan teman-teman akan ikut menolong kita yang sedang kesusahan.

### Pendidikan karakter yang bersumber dari hasil olah pikir

Di dalam komik *Indonesia Dreams Comic* karya Ayyub Nurmana, Johan Arif M., Wafiq Sehat terdapat pendidikan karakter yang bersumber dari olah pikir sebagai berikut.

#### 1. Cerdas

Terdapat pendidikan karakter cerdas dalam komik *Indonesian Dreams Comic* karya Nurmana, Johan Arif M., Wafiq Sehat, di tunjukan pada kutipan sebagai berikut.

...

“Haduh, habis enak-enak tidur, malah dapat ulangan yang susah tahu begini mending tadi belajar saja.”

Akhirnya, hasil ujian semesteran pun dibagikan Gita dan Ria yang gemar membaca senang karena nilai mereka bagus-bagus.

**“Alhamdulillah, dapat nilai bagus.”**

“Ini semua karena kira gemar membaca.”

“Kita bisa bersahabat dengan buku.”

“Maka kita akan bersahabat juga dengan ilmu.”(Ayyub Nurmana, Johan Arif M., Wafiq Sehat, 2018:49)

...

Kutipan di atas Gita dan Ria cerdas dalam mengambil keputusan disaat sela jam istirahat mereka pergunakan waktu untuk belajar walaupun ada yang tidak mau untuk mengikuti mereka dalam belajar tetapi mereka dapat mengerjakan soal ulangan dengan baik karena sudah belajar. Mereka mendapatkan nilai yang bagus karena sudah belajar di jam istirahat mereka patut berbangga atas jeri payah mereka dan mengajarkan orang-orang untuk selalu belajar pada situasi apapun.

#### 2. Kritis

Terdapat pendidikan karakter kritis dalam komik *Indonesian Dreams Comic* karya Nurmana, Johan Arif M., Wafiq Sehat, di tunjukan pada kutipan sebagai berikut.

...

“Bagaimana ini ketua? Beni harus istirahat”

“Tapi kita dikejar waktu”

**“Oke begini saja! Romi benar kita dikejar waktu, tapi kita tidak bisa memaksakan kemampuan Beny”** (Ayyub Nurmana, Johan Arif M., Wafiq Sehat, 2018:84)

...

Pada kutipan di atas hasil pemikiran yang disampaikan di buat untuk menyampaikan pemikiran yang spontan karena Beni harus istirahat ketua regu pun mulai memikirkan hal yang baik untuk Beni agar bisa beristirahat.

### 3. Kreatif

Terdapat pendidikan karakter kreatif dalam komik *Indonesian Dreams Comic* karya Nurmana, Johan Arif M., Wafiq Sehat, di tunjukan pada kutipan sebagai berikut.

...

“Iya, luar biasa canggih banget.”

“syukurlah alat itu bisa berfungsi degan baik.”

**“ayah merancang alat itu untuk memudahkan manusia ketika mencari binatang peliharaan mereka, hehe.”**(Ayyub Nurmana, Johan Arif M., Wafiq Sehat, 2018:14)

...

Pada kutipan di atas ayah saskia sangat kreatif untuk membuat barang barang yang bermanfaat bagi kehidupan manusia agar mempermudah orang-orang mencari binatang peliharaan dan membuat alat yang bisa menerjemahkan bahasa hewan melalui ke kreatifanseseorang menghasilkan barang yang bermanfaat yang bisa di gunakan ketika orang tidak kreatif orang-orang tidak bisa menghasilkan barang yang ingin di capai.

### Pendidikan karakter yang bersumber dari olah raga

Di dalam komik *Indonesian Dreams Comic* karya Ayyub Nurmana, Johan Arif M., Wafiq Sehat terdapat pendidikan karakter yang bersumber dari olah raga sebagai berikut.

#### 1. Sportif

Terdapat pendidikan karakter sportif dalam komik *Indonesian Dreams Comic* karya Nurmana, Johan Arif M., Wafiq Sehat, di tunjukan pada kutipan sebagai berikut.

...

“Na, sekarang kalian isi nama ketua kelas yang kalian pilih di kertas.”

“Lipat dan masukan kedalam toples ini, ya!”

“Nah kita sudah melakukan pengambilan suara. Sekarang ibu bacakan hasilnya, ya!”

**“Yang terpilih sebagai ketua kelas adalah Nurmana!”**

**“Selamat ya Nurmana.”**(Ayyub Nurmana, Johan Arif M., Wafiq Sehat, 2018:42)

...

Pada kutipan di atas berarti mempunyai rasa sportif yang tinggi ketika terpilihnya salah satu kandidat ketua kelas dan tidak ada yang iri dan benci karena salah satu dari mereka menjadi ketua kelas dan mengadakan pemilihan tersebut bertujuan agar siswa belajar untuk saling sportif satu sama lain ketika seseorang lebih unggul dari diri sendiri.

#### 2. Tangguh

Terdapat pendidikan karakter tangguh dalam komik *Indonesian Dreams Comic* karya Nurmana, Johan Arif M., Wafiq Sehat, di tunjukan pada kutipan sebagai berikut.

...

**“Teman-teman ayo beri semangat ke tim sepak bola kita! Buat mereka tersenyum dan bangga atas prestasi mereka!”**

“Kalian hebat!”

“Semangat ya! Lain kali pasti juara”

“Kami bangga sama kalian!”

“Siap!terima kasih!”

“ Sip”

“Haha, terimakasih semangatnya kawan-kawan!(Ayyub Nurmana, Johan Arif M., Wafiq Sehat, 2018:58)

...

Pada kutipan di atas dari kawan-kawan tim sepak bola memberikan semangat terhadap tim mereka agar mereka tangguh menghadapi kekalahan dan bersemangat dan tidak merasakan sedih karena sudah di berikan semangat dengan teman-teman sekolah mereka. Tim sepak bola sudah berusaha untuk memenangkan perlombaan tetapi lawan lebih unggul

untuk memenangkan perlombaan dari situ dapat belajar tentang rasa tangguh menghadapi kekalahan dan terus giat berlatih.

### 3. Bersahabat

Terdapat pendidikan karakter bersahabat dalam komik *Indonesian Dreams Comic* karya Nurmana, Johan Arif M., Wafiq Sehat, di tunjukkan pada kutipan sebagai berikut.

...  
“**Ayo Miyo kejar aku! Haha.. ayo Miyo**”

“Kena!”

“Haha, Miyo menang! Kamu berhasil Miyo!” (Ayyub Nurmana, Johan Arif M., Wafiq Sehat, 2018:18)

...

Pada kutipan di atas berarti mempunyai rasa bersahabat yang sedang asik bermain bersama, melalui persahabatan akan timbul rasa kekompakan, menimbulkan perilaku kehidupan sosial dan mempunyai rasa sayang terhadap teman dengan cara memiliki sahabat akan menimbulkan terjalannya komunikasi antar individu.

### Pendidikan karakter yang bersumber dari olah rasa

Di dalam komik *Indonesian Dreams Comic* karya Ayyub Nurmana, Johan Arif M., Wafiq Sehat terdapat pendidikan karakter yang bersumber dari olah raga sebagai berikut.

#### 1. Menghargai

Terdapat pendidikan karakter menghargai dalam komik *Indonesian Dreams Comic* karya Nurmana, Johan Arif M., Wafiq Sehat, di tunjukkan pada kutipan sebagai berikut.

...

“Indonesia memang negara payah! Korupsi merajalela, harga kebutuhan pokok pada mahal. Banjir dan bencana di mana-mana, selalu ketinggalan dibanding negara lain pula, payah!”

“Haduh bang Baim pagi-pagi gini sudah marah!”

“**Kok bisa-bisanya, ssih... jelek-jelekin bangsa sendiri, kita seharusnya nggak boleh bersikap kayak gitu.** Kata profesor tanah air ini ada, tanah air ini merdeka karena perjuangan para pahlawan dan rahmat Tuhan yang mahakuasa. Jadi, kita seharusnya bangga dengan dengan bangsa ini. Kita juga harus cinta pada tanah air Indonesia tugas kita untuk menjadikan bangsa ini agar menjadi lebih baik dan semakin lebih baik lagi!”(Ayyub Nurmana, Johan Arif M., Wafiq Sehat, 2018: 24-25)

...

Pada kutipan di atas kita seharusnya tidak merendahkan bangsa sendiri, tetapi menjadi masyarakat yang selalu mencintai tanah air, meskipun masih ada kekurangan. Kekurangan tersebut dapat ditutupi dengan saling menghargai apa pun yang sedang negara kita buat dan kerjakan, tanpa saling menyalahkan. Jika ada kekecewaan, itu wajar, tetapi jangan sampai berlebihan.

#### 2. Saling mengasihi

Terdapat pendidikan karakter saling mengasihi dalam komik *Indonesian Dreams Comic* karya Nurmana, Johan Arif M., Wafiq Sehat, di tunjukkan pada kutipan sebagai berikut.

...

“Bantuan seperti apa bu?”

“**Begini Ria... saat ada bencana, sebagai manusia akan lebih baik jika kita memberi bantuan pada mereka yang membutuhkan itu sebagai wujud kepedulian sosial kita pada sesama.**”(Ayyub Nurmana, Johan Arif M., Wafiq Sehat, 2018: 65)

...

Pada kutipan di atas Adalah bentuk saling mengasihi kepada sesama manusia yang di jelaskan oleh ibu Ria agar siswa dapat memahami bagaimana caranya untuk saling mengasihi memahami apa artinya tangan di atas. Maka siswa akan saling mengasihi terhadap orang yang terkena musibah memberikan bantuan dalam bentuk apapun.

## Implementasi dalam Pembelajaran

Implementasi adalah suatu penerapan atau tindakan yang bermuara pada aktivitas, aksi yang dilakukan secara sistematis, maka implementasi bukan sekedar aktivitas, tetapi suatu kegiatan yang terencana dan untuk mencapai tujuan kegiatan pembelajaran.

### 1. Ditinjau dari Aspek Kurikulum Pembelajaran Bahasa Indonesia

Dari uraian dan penjelasan sebelumnya, peneliti telah memaparkan tentang aspek kurikulum dalam pembelajaran dan pendidikan. Sesuai dengan itu, peneliti memilih kurikulum 2013 sebagai dasar dalam penelitian ini yang pada intinya member kebebasan kepada setiap peserta didik untuk menggali kemampuan yang dimiliki dengan mengimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil penelitian ini diterapkan dapat diimplementasikan dalam pembelajaran kurikulum 13 (K 13) yaitu materi pembelajaran pada kelas VIII semester genap. KD 3.17 menggali dan menemukan informasi dari buku fiksi dan nonfiksi yang dibaca dan KD 4.17 membuat peta konsep/garis alur dari buku fiksi dan nonfiksi yang dibaca.

### 2. Ditinjau dari Aspek Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Berdasarkan uraian kompetensi dasar di atas, tujuan pembelajaran sastra pada implementasi ini adalah pertama dalam proses belajar mengajar, peserta didik menunjukkan perilaku tanggung jawab dalam menanggapi hal-hal atau kejadian dalam lingkungan sekolah maupun masyarakat, kedua setelah membaca komik *Indonesian Dreams Comic* karya Ayyub Nurmana, Johan Arif. M, Wafiq Sehat peserta didik menemukan informasi dan membuat peta konsep /garis alur dari kalimat komik tersebut.

### 3. Ditinjau dari Aspek Keterbacaan Sastra

Dalam penelitian ini peneliti memilih pelajaran bahasa indonesia yang ada di kelas VIII semester genap di tingkat SMP. KD 3.17 menggali dan menemukan informasi dari buku fiksi dan nonfiksi yang dibaca dan KD 4.17 membuat peta konsep/garis alur dari buku fiksi dan nonfiksi yang dibaca. Maka dari itu aspek keterbacaan teks harus sesuai dengan tingkatan jenjang.

### 4. Ditinjau dari Pemilihan Bahan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Dalam penelitian ini, aspek pemilihan bahan ajar menggunakan bahan ajar tertulis yaitu mendata lalu menilai isi dua buku fiksi pada KD 3.17 menggali dan menemukan informasi dari buku fiksi dan nonfiksi yang dibaca. Berkaitan dengan hasil penelitian pendidikan karakter pada komik *Indonesian dreams comic* karya Ayyub Nurmana, Johan Arif M., Wafiq Sehat bisa dijadikan sebagai sebuah bahan ajar untuk untuk pemilihan topik analisis dalam materi.

### 5. Ditinjau dari Metode Pembelajaran

Metode yang digunakan pada implementasi ini adalah metode komprehensif dengan model pembelajaran *Discovery Learning*. Metode ini digunakan untuk membuat kegiatan pembelajaran menjadi menarik dan siswa dapat berperan aktif, sehingga siswa dapat menganalisis teks cerita komik yang dibaca.

### 6. Ditinjau dari Media Pembelajaran

Media yang di gunakan pada penelitian ini adalah LCD proyektor, papan tulis, contoh buku fiksi dan nonfiksi. Media pembelajaran digunakan agar mempermudah guru dalam proses pembelajaran bagi peserta didik. Media-media tersebut dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, khususnya pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia pada materi hubungan antar unsur buku.

### 7. Ditinjau dari Aspek Penilaian Pembelajaran Bahasa Indonesia

Penilaian (evaluasi) pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia merupakan suatu proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia informasi di sini merupakan hal-hal yang terkait tentang peserta didik, yang dalam hal ini dapat berwujud skor hasil penilaian, hasil pengamatan, hasil penugasan, dan lain-lain. Pada penelitian ini, metode yang digunakan dalam penilaian dengan menggunakan soal esai. Alasan peneliti menggunakan soal esai agar peserta didik dapat menjawab soal dengan nalar, soal esai dapat disesuaikan dengan instrumen penilaian yang merujuk pada indikator pencapaian kompetensi dan peserta

didik dapat memahami soal yang diberikan dengan cara memberikan soal, maka dapat terlihat ketercapaian peserta didik.

**Tabel 4.1 soal**

Soal
1. Hal apa yang paling menarik pada cerita yang sudah di baca dalam komik tersebut?
2. Berilah tanggapan dalam bentuk komentar terhadap isi buku komik tersebut?
3. Bagaimana penggunaan bahasa dalam buku komik tersebut?

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis mengenai pendidikan karakter dalam komik *Indonesian Dreams Comic* karya Ayyub Nurmana, Johan Arif M., Wafiq Sehat maka dapat di ambil kesimpulan, terdapat beberapa temuan yang berkaitan dengan pendidikan karakter, Pendidikan karakter yang bersumber dari olah hati, olah pikir, olah raga dan olah rasa. Terdapat pula implementasi hasil pengkajian dalam komik tersebut terhadap rencana pelaksanaan pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia. Implementasi hasil kajian Dalam rencana pelaksanaan pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia akan mengacu pada tujuan pembelajaran yang disesuaikan, hasil penelitian ini dapat diimplementasikan pada pelajaran bahasa dan sastra Indonesia tingkat SMP kelas VIII semester genap dengan kurikulum 2013.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amin Muhammad Maswardi. 2013. *Pendidikan Karakter*. Jakarta: Baduose Media Jakarta.
- Emzir dan Saifur Rohman. 2015. *Teori dan Pengajaran Sastra*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Ernawati, Y. 2020. *Komik Digital Ekonomi Untuk Generasi Milenial*. Jurnal Education and Development, 8(2), 7-7. (online). [https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as\\_sdt=0%2C5&q=komik+digital+ekonomi+untuk+generasi+milenial&btnG](https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=komik+digital+ekonomi+untuk+generasi+milenial&btnG). Diakses 13 Januari 2023.
- Fitri, S. A., dan Khaerunnisa, K. 2023. *Nilai Pendidikan Karakter Dalam Komik Fabel "Sang Penyelamat" Karya Eddy Winarmo, Risyanto, Dan Yozaf Muhammad*. *Prosiding Samasta*. (online). [https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as\\_sdt=0%2C5&q=nilai+pendidikan+karakter+dalam+komik+fabel+sang+penyelamat+karya+eddy+winarmo&btnG](https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=nilai+pendidikan+karakter+dalam+komik+fabel+sang+penyelamat+karya+eddy+winarmo&btnG). Diakses 09 Februari 2023.
- Kevin Rian dan Thomas Lickona. 2015. *Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: PT Kanisius.
- Maswardi Muhammad Amin. 2012. *Pendidikan Karakter*. Jakarta: Baduose Media Jakarta.
- Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, dan Aditin Putra. 2019. *Media Pembelajaran dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2013. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Nyoman Kutha Ratna. 2015. *Teori, Metode dan Teknik Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Paul Suparno. 2015. *Pendidikan Karakter di Sekolah*. Yogyakarta: PT Kanisius.
- Siswantoro. 2014. *Metode Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R dan D*. Bandung: ALFABETA, cv.
- Wapres Boediono. 2012. *Pendidikan Karakter Anak Bangsa yang bermuatan nilai-nilai karakter berdasarkan gaya belajar*. Seloka: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 4(2).(online). [https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as\\_sdt=0%2C5&q=keefektifan+penggunaan+media++audio+visual+dan+komik+strip+dalam+pembelajaran+menulis+cerpen+yang+bermuatan+nilai-nilai+karakter+berdasarkan+gaya+belajar&btnG](https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=keefektifan+penggunaan+media++audio+visual+dan+komik+strip+dalam+pembelajaran+menulis+cerpen+yang+bermuatan+nilai-nilai+karakter+berdasarkan+gaya+belajar&btnG). Diakses 12 Februari 2023.