

KOMIK CANDI PURBAKALA SEBAGAI UPAYA PENGUATAN PEMAHAMAN
BUDAYA PADA PENGAJARAN BAHASA INDONESIA BAGI PENUTUR ASING
BERBASIS NILAI PENDIDIKAN KARAKTER

Ida Yeni Rahmawati

Universitas Muhammadiyah Ponorogo

idayenir@gmail.com

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengenalkan kepada pemelajar bahasa Indonesia bagi penutur asing yang sedang mempelajari tentang budaya-budaya yang terdapat di Indonesia. Komik pariwisata candi purbakala ini pada dasarnya sebuah media sosialisasi dalam rangka mengenalkan dan mendokumentasikan sejarah-sejarah yang terdapat pada candi-candi purbakala, berbasis nilai pendidikan karakter. Metode penelitian yang digunakan ialah jenis penelitian pengembangan. Penyusunan komik ini berdasarkan studi literatur. Studi ini ditujukan untuk memperkuat suatu produk. Di dalam komik tersebut, secara garis besar berisi mengenai informasi candi-candi purbakala yang disampaikan dalam bentuk bilingual, dengan mengutamakan kualitas isi yang diperoleh berdasarkan analisis dokumen. Nilai pendidikan karakter yang terdapat dalam masing-masing dokumen candi purbakala menjadi penguat adanya komik bilingual tersebut. Dengan demikian, melalui pengajaran bahasa Indonesia bagi penutur asing, komik hendaknya dapat dijadikan sebagai media pengenalan dan sumber belajar dalam memahami nilai-nilai pendidikan karakter yang terdapat pada masing-masing candi purbakala.

Kata kunci: komik bilingual, candi purbakala, pengajaran BIPA, nilai pendidikan karakter

PENDAHULUAN

Nilai pendidikan karakter merupakan suatu nilai-nilai yang luhur, yang hendaknya harus selalu dilestarikan. Nilai pendidikan karakter merupakan suatu ciri khas pendidikan di negeri ini, sehingga akan sangat membaggakan sekali, apabila semakin hari semakin di kenal dan dihayati nilai-nilai pendidikan karakternya oleh masyarakat domestik maupun mancanegara. Nilai-nilai pendidikan karakter hendaknya juga mulai dikenalkan sedari dini, mulai dari pendidikan anak usia dini, sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas, di perguruan tinggi, bahkan di pengajaran bahasa Indonesia untuk penutur asing atau yang dikenal dengan pengajaran

BIPA. Nilai-nilai tersebut sampai kapan pun harus selalu dijaga, dan bahkan dilestarikan sampai akhir hayat, untuk menjaga warisan budaya negara kesatuan republik Indonesia.

Selama ini masyarakat pada umumnya tidak begitu memahami isi cerita dan makna cerita yang terdapat pada masing-masing candi purbakala. dengan adanya komik candi purbakala yang didesain secara sederhana, namun meliputi informasi yang lengkap, harapannya dapat menjadi suatu referensi baru baik bagi masyarakat Indonesia pada umumnya dan bagi pemelajar bahasa Indonesia bagi penutur asing. Nilai-nilai pendidikan karakter yang terdapat pada masing-masing candi purbakala sangatlah banyak, dan sangat merugi sekali apabila nilai-nilai tersebut tidak digunakan sebagai bahan pengenalan budaya luhur bangsa Indonesia.

Dengan demikian, melalui komik yang didesain dengan gambar-gambar yang lucu, berwarna-warni, dan dilengkapi dengan informasi yang ringan dengan gaya bahasa yang santai, maka akan memudahkan pemelajar dalam memahami isi komik. Pada dasarnya tujuan dari penyusunan komik tersebut adalah sebagai upaya untuk mempromosikan nilai-nilai pendidikan karakter yang terdapat pada masing-masing candi purbakala. Tujuan berikutnya adalah sebagai bahan ajar pemahaman budaya Indonesia pada pengajaran BIPA.

KAJIAN TEORI

Berdasarkan hasil analisis dokumen dan uji coba komik maka dapat dideskripsikan kaitanya penggunaan komik yang diintegrasikan dengan nilai-nilai pendidikan karakter guna meningkatkan pemahaman budaya pada pemelajar bahasa Indonesia bagi penutur asing.

1. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. (Gerlach dan Ely, 1971) yang dikutip (Arsyad Azhar, 2005: 3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Menurut (Fleming, 1987) dalam (Arsyad Azhar, 2005: 3) media menunjukkan fungsi atau perannya yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar siswa dan isi pelajaran.

National Education Association memberikan definisi media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun *audio-visual* dan peralatannya, dengan demikian media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, atau dibaca (Arsyad azhar (2005: 5). Berdasarkan pendapat dari

beberapa pakar tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah bahan, alat, maupun metode atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukatif antara guru dan peserta didik yang berlangsung secara tepat guna dan berdayaguna. Sesuatu dapat dikatakan sebagai media pembelajaran apabila digunakan untuk menyalurkan atau menyampaikan pesan dengan tujuan- tujuan pendidikan atau pembelajaran.

a. Penggunaan Media Pembelajaran

Perolehan pengetahuan dan keterampilan, perubahan- perubahan sikap dan perilaku dapat terjadi karena interaksi antara pengalaman baru dengan pengalaman yang pernah dialami sebelumnya. Menurut *Bruner* (1966: 10-11) ada tiga tingkatan modus belajar, yaitu: pengalaman langsung (*inactive*), pengalaman piktorial atau gambar (*iconic*) dan pengalaman abstrak (*symbolic*). Ketiga tingkatan pengalaman ini saling berinteraksi dalam upaya memperoleh pengalaman yang baru.

Hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung (kongkret), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai pada lambang verbal (abstrak). Semakin ke atas di puncak kerucut, semakin abstrak media penyampaian pesan itu. Perlu dicatat bahwa urutan-urutan ini tidak berarti proses belajar mengajar harus dimulai dari pengalaman langsung, tetapi dimulai dengan jenis pengalaman yang paling sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan kelompok siswa yang dihadapi dengan mempertimbangkan situasi belajarnya. *Edgar Dale* yang terkenal dengan kerucut pengalaman juga mengemukakan bahwa pengalaman belajar seseorang 75% diperoleh dari indera penglihatan (mata), 13% melalui indera pendengaran (telinga), dan selebihnya melalui indera yang lain.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting yaitu metode mengajar dan media pengajaran/ pembelajaran. Hamalik (1986) mengatakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran selain itu, juga mampu membangkitkan motivasi dan minat peserta didik. Media pembelajaran juga dapat membantu

peserta didik meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran dan memadatkan informasi.

c. Pengenalan Beberapa Jenis Media Pembelajaran

Ada beberapa bentuk dari media pembelajaran sebagai berikut, (a) Media pembelajaran visual dua dimensi tidak transparan, (b) Media pembelajaran visual dua dimensi yang transparan., (c) Media pembelajaran visual tiga dimensi. (d) Media pembelajaran audio, (e) Media pembelajaran audio visual.

2. Tinjauan Komik

Jika kita berbicara mengenai komik, maka bayangan yang terlintas dalam benak kita adalah suatu bacaan yang lucu, unik, penuh dengan gambar, didesain sedemikian rupa sehingga terkesan menarik. Komik merupakan pesan-pesan komunikasi yang dibungkus dalam wujud cerita sehingga tampil sebagai suatu cerita yang ringan Burhan Nurgiantoro, (2005: 410). Komik pada mulanya berkaitan dengan segala sesuatu yang lucu dan boleh jadi, ia berasal dari kata Belanda *komiek* yang berarti “pelawak”.

Jadi, dalam kaitan ini komik sering dikonotasikan dengan hal-hal yang lucu dan unsur kelucuan itu antara lain dilihat dari segi gambar-gambarnya yang tidak proporsional, tetapi mengena. Burhan Nurgiantoro, dalam Rahmawati, (2011) . Dalam KBBI (1994), komik dimaknai sebagai cerita bergambar (dalam majalah, surat kabar, atau bentuk buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu. Gambar-gambar dalam komik adalah merupakan sebagai tanda semiotik tentulah juga sekaligus berlaku sebagai lambang sesuatu yang lain baik yang menyertai gambar-gambar itu, yang notabenehnya dapat dipandang sebagai gambar statis, adalah lambang-lambang juga.

3. Nilai Pendidikan Karakter

a. Pengertian Pendidikan Karakter

Kata “karakter” berasal dari kata dalam bahasa Latin, yaitu “*kharakter*”, “*kharassein*”, dan “*kharax*” yang bermakna “*tools for marking*”, “*to engrave*” dan “*pointed stake*”. Kata ini mulai digunakan dalam bahasa Perancis sebagai “*caractere*” pada abad ke-14. Ketika masuk ke dalam bahasa Inggris, kata, “*caractere*” ini berubah menjadi “*character*”. Adapun di dalam bahasa Indonesia kata “*character*” ini mengalami perubahan menjadi “karakter” Wibowo dalam Ida (2014).

Menurut Lickona dalam Wibowo (2013: 12) menyatakan bahwa karakter adalah “*A reliable inner disposition to to rrespond to situations in a morally good way*”. “*Character so*

conceived has three interrelated parts: moral knowing, moral feeling, and moral behavior". Berdasarkan pendapat Lickona tersebut maka dapat disimpulkan bahwa proses internalisasi karakter mulia (*good character*), melalui tiga tahapan penting, yaitu: (1) anak didik memiliki pengetahuan tentang kebaikan (*moral knowing*), (2) berdasarkan pengetahuan tentang kebaikan itu selanjutnya timbul komitmen (niat) anak didik terhadap kebaikan (*moral feeling*), dan setelah anak memiliki komitmen tentang kebaikan, mereka akhirnya benar-benar melakukan kebaikan (*moral behavior*). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa karakter itu mengacu kepada serangkaian pengetahuan (*cognitives*), sikap (*attitudes*), dan motivasi (*motivations*), perilaku (*behaviors*) dan keterampilan (*skill*).

Pendekatan psikologi pertumbuhan memahami bahwa karakter ialah sebagai sebuah konstruksi psikologi, di mana hasil efektif pendidikan karakter adalah pertumbuhan psikologi siswa (Berkowitz dan Bier melalui Koesoema, 25). Berkowitz mendefinisikan karakter sebagai "sekumpulan ciri-ciri (*characteristics*) psikologi yang memengaruhi kemampuan dan kecondongan pribadi agar dapat berfungsi secara moral" (Berkowitz, 2002: 48) melalui Koesoema. setiap hal yang menumbuhkan kehidupan psikologi siswa secara sehat dan dewasa merupakan bentuk nyata pendidikan karakter.

Menurut Ki Hajar Dewantara dalam Wibowo (2013: 13) menyatakan bahwa budi pekerti ialah bersatunya antara gerak pikiran, perasaan, dan kehendak atau kemauan, yang kemudian menimbulkan tenaga. Dengan adanya budi pekerti, manusia akan menjadi pribadi yang merdeka sekaligus berkepribadian, dan dapat mengendalikan diri sendiri (mandiri).

Polemik tentang arti karakter itu sendiri, jika diringkaskan sebenarnya bisa dibagi menjadi dua pemahaman menurut Koesoema, (2012:29). Arti karakter (1) dianggap sebagai sebuah hasil dari pekerjaan manusia. Jadi, kalau seseorang itu selalu konsisten setiap waktu melakukan nilai-nilai yang sama, ada semacam otonomi moral dalam melakukan sesuatu yang baik, atau dengan kata lain bahwa pribadi tersebut ialah karakter perilakunya. Arti karakter (2) dipahami secara dinamis sebagai sebuah proses. Setiap usaha jatuh bangun individu untuk semakin menjadi baik dan bermutu sebagai manusia, dan bermutu sebagai manusia, yang dilakukan secara konsisten, akan membentuk karakter individu tersebut.

Menurut kemendiknas dalam Wibowo (2013: 13) menyatakan bahwa karakter adalah watak, tabiat, akhlak, atau kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi berbagai kebijakan yang diyakini dan digunakan sebagai landasan untuk cara pandang, berpikir,

bersikap, dan bertindak. Adapun ciri yang dapat dicermati pada seseorang yang mampu memanfaatkan potensi dirinya adalah terpupuknya sikap-sikap terpuji, seperti penuh reflektif, percaya diri, rasional, logis, kritis, analitis, kreatif-inovatif, mandiri, berhati-hati, rela berkorban, berani, dapat dipercaya, jujur, menepati janji, adil, rendah hati, malu berbuat salah, pemaaf, berhati lembut, setia, bekerja keras, tekun, ulet, gigih, teliti, berinisiatif, berpikir positif, disiplin, antisipatif, visioner, bersahaja, bersemangat, dinamis, hemat, efisien, menghargai waktu, penuh pengabdian, dedikatif, mampu mengendalikan diri, produktif, ramah, cinta keindahan, sportif, tabah, terbuka, rajin, cerdas, gemar membaca, kreatif, rasa ingin tahu, peduli lingkungan, dan tertib.

Menurut Listyarti dalam Rahmawati (2014) menyatakan bahwa karakter ialah totalitas psikologi dan sosiokultural pendidikan karakter dapat dikelompokkan sebagai berikut: (1) olah hati, olah pikir, olah rasa/ karsa, dan olahraga. (2) beriman dan bertakwa, jujur, amanah, adil, bertanggung jawab, berempati, berani mengambil resiko, pantang menyerah, rela berkorban, dan berjiwa patriotik. (3) ramah, saling menghargai, toleran, peduli, suka menolong, gotong royong, nasionalis, kosmopolit, mengutamakan kepentingan umum, bangga menggunakan bahasa dan produk Indonesia, dinamis, kerja keras, dan beretos kerja. (4) bersih dan sehat, disiplin, sportif, tangguh, andal, berdaya tahan, bersahabat, kooperatif, determinatif, kompetitif, ceria, gigih.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pendidikan karakter dapat dimaknai sebagai pendidikan nilai, pendidikan budi pekerti, pendidikan moral, pendidikan watak, yang bertujuan mengembangkan kemampuan peserta didik untuk memberikan keputusan baik-buruk, memelihara apa yang baik, mewujudkan dan menebar kebaikan itu dalam kehidupan sehari-hari dengan sepenuh hati.

b. Tujuan Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter bertujuan mengembangkan nilai-nilai yang membentuk karakter bangsa yaitu Pancasila, meliputi: 1. Mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia berhati baik, berpikiran baik, dan berperilaku baik; 2. Membangun bangsa yang berkarakter Pancasila; 3. Mengembangkan potensi warganegara agar memiliki sikap percaya diri, bangga pada bangsa dan negaranya serta mencintai umat manusia. Pendidikan karakter berfungsi 1. Membangun kehidupan kebangsaan yang multikultural: 2. Membangun peradaban bangsa yang cerdas, berbudaya luhur, dan mampu berkontribusi terhadap pengembangan

kehidupan ummat manusia, mengembangkan potensi dasar agar berhati baik, berpikiran baik, dan berperilaku baik serta keteladanan baik; 3. Membangun sikap warganegara yang mencintai damai, kreatif, mandiri, dan mampu hidup berdampingan dengan bangsa lain dalam suatu harmoni.

Menurut Zubaedi dalam Rahawati (2014), pendidikan karakter di Indonesia didasarkan pada sembilan pilar karakter dasar. Karakter dasar tersebut menjadi tujuan pendidikan karakter, diantaranya adalah: 1. Cinta kepada Allah dan semesta beserta isinya; 2. Tanggungjawab, disiplin, dan mandiri; 3. Jujur; 4. Hormat dan santun; 5. Kasih sayang, peduli dan kerjasama; 6. Percaya diri, kreatif, kerja keras, dan pantang menyerah; 7. Keadilan dan kepemimpinan; 8. Baik dan rendah hati; 9. Cinta damai dan persatuan. Menurut Muslich (2011: 81) menyatakan bahwa tujuan pendidikan karakter adalah untuk meningkatkan mutu penyelenggaraan dan hasil pendidikan yang mengarah pada pencapaian pembentukan karakter dan akhlak mulia peserta didik secara utuh, terpadu, dan seimbang.

c. Pilar-Pilar dan Nilai dalam Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter di Indonesia selain mengambil dari nilai-nilai universal agama pada dasarnya merupakan pengembangan dari nilai-nilai yang berasal dari pandangan hidup atau ideologi bangsa, budaya, dan nilai-nilai dalam tujuan pendidikan nasional. Menurut Kemendiknas dalam Wibowo (2013: 15) menyatakan bahwa nilai-nilai yang hendak diinternalisasikan terhadap anak didik melalui pendidikan karakter antar lain: (1) religius, (2) jujur, (3) toleransi, (4) disiplin, (5) kerja keras, (6) kreatif, (7) mandiri, (8) demokratis, (9) rasa ingin tahu, (10) semangat kebangsaan, (11) cinta tanah air, (12) menghargai prestasi, (13) bersahabat/ komunikatif, (14) cinta damai, (15) gemar membaca, (16) peduli lingkungan, (17) peduli sosial, (18) tanggung jawab. Menurut Megawangi dalam Muslich (2011: 95) menyatakan bahwa nilai pendidikan karakter terdapat sembilan pilar, yaitu (1) cinta Tuhan dan segenap ciptaan-Nya, (2) tanggung jawab, disiplin, mandiri, (3) jujur/ amanah dan arif, (4) hormat dan santun, (5) dermawan, suka menolong, dan gotong royong, (6) percaya diri, kreatif, dan pekerja keras, (7) kepemimpinan dan adil, (8) baik dan rendah hati, (9) toleran, cinta damai dan kesantunan.

Menurut Listyarti (2012: 5) menyatakan terdapat delapan belas nilai pendidikan karakter yaitu, (1) religius, (2) jujur, (3) toleransi, (4) disiplin, (5) kerja keras, (6) kreatif, (7) mandiri, (8) demokratis, (9) rasa ingin tahu, (10) semangat kebangsaan, (11) cinta tanah air,

(12) menghargai prestasi, (13) bersahabat atau komunikatif, (14) cinta damai, (15) gemar membaca, (16) peduli lingkungan, (17) peduli sosial, (18) tanggung jawab. Menurut Naim (2012: 123) menyatakan bahwa terdapat sembilan belas nilai pendidikan karakter, yaitu (1) religius, (2) jujur, (3) toleransi, (4) disiplin, (5) kerja keras, (6) kreatif, (7) mandiri, (8) rasa ingin tahu, (9) semangat kebangsaan, (10) cinta tanah air, (11) menghargai prestasi, (12) bersahabat, (13) cinta damai, (14) gemar membaca, (15) pantang menyerah, (16) peduli lingkungan, (17) peduli sesama, (18) demokratis.

Menurut Koesoema, (2007: 208) menyatakan terdapat delapan nilai pendidikan karakter yaitu, (1) nilai keutamaan, (2) nilai kerja, (3) nilai cinta tanah air, (4) nilai demokrasi, (5) nilai kesatuan. Menurut Hidayatullah (2010: 79) menyatakan bahwa terdapat enam puluh sembilan nilai pendidikan karakter, yaitu (1) adil, (2) amanah, (3) pengampunan, (4) antisipatif, (5) arif, (6) baik sangka, (7) kebajikan, (8) keberanian, (9) bijaksana, (10) cekatan, (11) cerdas, (12) cerdik, (13) cermat, (14) pendayaguna, (15) demokratis, (16) dermawan, (17) dinamis, (18) disiplin, (19) efisien, (20) empan papan, (21) empati, (22) fair play, (23) gigih, (24) gotong royong, (25) hemat, dsb.

Berdasarkan pendapat para ahli pada bidang pendidikan karakter tersebut maka dapat disimpulkan bahwa terdapat delapan belas nilai pendidikan karakter yang sudah mewakili seluruh rangkaian nilai pendidikan karakter yang dapat diperinci sampai puluhan nilai pendidikan karakter. Kedelapanbelas nilai pendidikan karakter tersebut antara lain, religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, cerdas, rajin, kreatif, peduli lingkungan, rasa ingin tahu, gemar membaca, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat atau komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab.

PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif yang bersifat developmental sehingga dalam penelitian ini tidak perlu merumuskan hipotesis (Suharsimi Arikunto, 1996 : 206). Teknik analisis data yang dilakukan pada tahap pertama adalah menggunakan deskriptif kualitatif yaitu memaparkan produk media hasil rekayasa setelah diimplementasikan dalam bentuk buku, dan menguji tingkat validasi dan keandalan media. Tahap kedua juga menggunakan deskriptif kualitatif, yaitu memaparkan mengenai kelayakan produk untuk

diimplementasikan pada pengajaran bahasa Indonesia bagi penutur asing. Selanjutnya data yang bersifat komunikatif diproses dengan jumlah yang diharapkan dan diperoleh persentase (Arikunto, 1996: 245), atau dapat di tulis dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Persentase kelayakan (\%)} = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100 \%$$

Data yang terkumpul dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kualitatif yang diungkapkan dalam distribusi skor dan persentase terhadap kategori skala penilaian yang telah ditentukan. Setelah penyajian dalam bentuk persentase, langkah selanjutnya mendeskriptifkan dan mengambil kesimpulan tentang masing-masing indikator. Kesesuaian aspek dalam media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan tabel berikut:

Tabel 1. Tabel Skala Persentase Menurut Arikunto (1996: 244)

Presentase Pencapaian	Skala nilai	Interprestasi
76 - 100 %	4	sangat layak
56 - 75 %	3	layak
40 - 55 %	2	cukup
0 - 40 %	1	kurang layak

A. Hasil Pengembangan Komik

1. Analisis

Hasil analisis tahap perancangan media pembelajaran komik yaitu tahap analisis spesifikasi teknis manual. Tahap analisis spesifikasi teknis manual adalah untuk mengetahui peralatan apa saja yang dibutuhkan dalam pembuatan komik secara manual. Dalam tahap analisis teknis manual di ketahui untuk pembuatan komik secara manual diperlukan peralatan seperti: Kertas gambar, pensil, penghapus. Sedang untuk perangkat lunak yang diperlukan dalam pembuatan media sosialisasi dalam bentuk komik bilingual meliputi: *Corel DRAW 13*, *Work 2010*, dan *Adobe Photoshop 7.0*.

2. Desain produk

Setelah materi disusun, tahap selanjutnya adalah desain produk. Desain produk adalah langkah pertama dalam fase pengembangan media pembelajaran komik. Dalam pembuatan komik, ilustrator memindah naskah yang telah dibuat dalam *story board* untuk di pindahkan ke dalam bidang gambar. Gambar yang dibuat dalam bidang kertas dibuat secara manual ke

dalam bidang gambar setelah mengikuti arahan-arahan yang telah diberikan dalam story board. Proses pemindahan ini dilakukan secara manual menggunakan alat-alat sederhana seperti pensil, penghapus serta kertas HVS.

3. Implementasi produk

Dalam pembuatan komik, implementasi produk adalah tahap menerjemahkan desain ke tampilan sebenarnya sehingga gambar yang didapat menjadi lebih halus. Dalam tahap ini produk yang digunakan adalah beberapa jenis produk diantaranya Adobe Photoshop7.0, Work 2010 serta Corel DRAW 13. Proses penerjemahan produk ini secara teknis desain produk yang telah dibuat secara manual kemudian di *scan* untuk mempermudah pemindahan gambar ke dalam kedua produk desain grafis yang dipakai. Sehingga ilustrator tinggal mengikuti alur yang telah dibuat pada tampilan manual.

B. Hasil Pengujian

1. Hasil Pengujian Beta

Hasil Pengujian beta adalah saran yang diberikan oleh para validator, dalam hal ini ahli materi yakni penyelenggara wisata dan ahli media dari dinas pendidikan. Dalam pembuatan Komik ahli media memberikan saran-saran yang digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk memperbaiki produk yang dalam hal ini adalah Komik. Saran dari ahli materi adalah: informasi mengenai situs purbakala perlu diperdalam, dan diperlukan informasi tambahan mengenai asal-usul situs, pengaruh pada masyarakat pada zaman itu serta mitos-mitos ataupun legenda yang berkaitan dengan situs tersebut.

2. Hasil Penilaian ahli media

Angket penilaian untuk ahli media ditinjau dari aspek (1) keefektifan desain tampilan/performa tampilan, (2) aspek kemudahan pengguna, (3) aspek konsistensi, (4) aspek format, (5) aspek organisasi, dan (6) aspek kemanfaatan. Persentase penilaian ahli media pembelajaran dalam hal ini dosen ahli media dapat disajikan pada Tabel 5 di bawah ini.

Tabel 2. Penilaian Produk Komik oleh Ahli Media

No	Aspek	Skor yang diobservasi	skor yang diharapkan	Persentase (%)
1	Keefektifan desain gambar	33	40	82,5%

2	Kemenarikan isi cerita	8	8	100%
3	Konsistensi	10	12	83%
4	Format	9	12	75%
5	Organisasi	8	8	100%
6	Kemanfaatan	18	20	90%
	Total	76	100	76%

Dari hasil penilaian ahli media maka produk komik dikatakan sangat layak menjadi media pengenalan sekaligus sebagai media pengajaran BIPA. Kemenarikan dan organisasi cerita mempunyai nilai yang tinggi dari yang lain, Hal ini membuktikan bahwa salah satu kelebihan komik sebagai media sosialisasi yakni mempunyai cerita dan organisasi yang baik. Kreativitas penulis dalam menyampaikan informasi dalam bentuk cerita menjadikan nilai lebih pada produk.

3. Hasil Penilaian Ahli Materi

Angket penilaian untuk ahli materi meliputi aspek (1) kualitas materi dan (2) kemanfaatan materi disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel 4. Penilaian ahli materi

No	Aspek	Skor yang diobservasi	Skor yang diharapkan	Persentase (%)
1	Kualitas materi	19	24	79%
2	Kemanfaatan materi	17	20	85%
	Total	36	44	81%

Data penilaian ahli materi aspek (1) kualitas materi mendapatkan persentase sebesar 79 % dan (2) kemanfaatan materi mendapatkan persentase sebesar 85 %. Secara keseluruhan tingkat validasi media sosialisasi wisata dalam bentuk komik dinilai dari penilaian ahli materi memperoleh persentase sebesar 81 % atau dapat dikategorikan sangat layak.

4. Kandungan Nilai Pendidikan Karakter

Berdasarkan analisis dokumen, maka terdapat berbagai nilai pendidikan karakter yang terkandung dalam isi cerita sejarahnya candi-candi yang terdapat dalam komik candi purbakala ini. Nilai-nilai pendidikan karakter tersebut antara lain, nilai religius, keberanian, cerdas, cinta tanah air, gigih, rela berkorban, ramah, rendah hati, gotong royong, berhati-hati, peduli, pantang menyerah, kreatif, cinta damai dan persatuan, cinta keindahan, dan lain-lain.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa :

1. Komik dirancang melalui dua tahap, yaitu tahap perancangan materi dan tahap pengembangan produk. Tahap perancangan materi meliputi: (1) identifikasi tujuan, (2) analisis (3) *review* materi, (4) merumuskan standar materi dan target pencapaian (5) membuat *storyboard*. Tahap pengembangan media komik yang dilakukan adalah: (1) analisis (2) desain produk, (3) implementasi dan (4) pengujian.
2. Media sosialisasi wisata candi berupa komik yang dikembangkan layak digunakan dengan persentase komik sebanyak 76 %, ahli materi memperoleh persentase 81% dinyatakan layak .

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Murdiyastomo. 2006. *Istoria*. “Desa Seni: Pelestarian dan Pariwisata”. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Sejarah FISE UNY.
- Balai Pelestarian Peninggalan Purbakala Yogyakarta. 2003. *Mosaik Pusaka Budaya Yogyakarta*. Yogyakarta: Balai Pelestarian Peninggalan Purbakala Yogyakarta.
- Balai Pelestarian Peninggalan Purbakala Yogyakarta. 2008. *Selayang Pandang Candi-candi di Yogyakarta*. Yogyakarta: Balai Pelestarian Peninggalan Purbakala Yogyakarta.
- Budi Raharja. 2006. *Istoria “Seni dalam Industri Pariwisata Indonesia”*. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Sejarah FISE UNY.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1991. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Edisi 2. Jakarta: Depdikbud.
- Gall, Meredith D., Joyce P. Gall. & Walter Borg. 2003. *Educational Research: An Introduction*. Boston: Allyn and Bacon.
- Hidayatullah, Furqon. 2010. *Pendidikan Karakter Membangun Peradaban Bangsa*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Koesoema, A. Doni. 2012. *Pendidikan Karakter Utuh dan Menyeluruh*. Yogya: Kanisius.

- Koesoema, A. Doni. 2010. *Pendidikan Karakter Strategi Mendidik Anak di Zaman Global*. Jakarta: Grasindo.
- Listyarti, Retno. 2012. *Pendidikan Karakter dalam Metode Aktif, Inovatif, dan Kreatif*. Jakarta: Erlangga.
- Muslich, Masnur. 2011. *Pendidikan Karakter menjawab tantangan krisis multidimensional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Naim, Ngainun. 2012. *Character Building (Optimalisasi Peran Pendidikan dalam pengembangan ilmu dan Pembentukan Karakter Bangsa)*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2005. *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Rahmawati, Ida Yeni. 2011. *Pengembangan media komik sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia bagi penutur asing tingkat dasar di lembaga Alam Bahasa Yogyakarta*. Yogyakarta: SKRIPSI UNY.
- Rahmawati, Ida Yeni, 2014. *Kualitas buku teks bahasa Indonesia, keterbacaan, dan nilai pendidikan karakter (studi kasus buku “ekspresi diri dan akademik” untuk kelas X SMA Kurikulum 2013)*. Surakarta: TESIS UNS.
- Suryaman, Maman. 2009. *Panduan Pendidik Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia SMP/ MTS*. Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Sutopo, H.B. 1996. *Metode Penelitian Kualitatif*. Surakarta: UNS Press.
- Wibowo, Agus. 2013. *Pendidikan Karakter Berbasis Sastra (Internalisasi Nilai-nilai Karakter melalui Pengajaran Sastra)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.