

Pembelajaran Seni Tari dengan *Quantum Teaching* melalui Kerangka Belajar Tandur di Sekolah Dasar

Dewi Karyati, S.Sen., M.Pd.

Yani Oktavia, S.Pd.

Departemen Pendidikan Seni Tari Universitas Pendidikan Indonesia

Abstrak

Latar belakang penelitian ini adalah kurangnya pemahaman siswa pada pembelajaran Seni Tari di sekolah dasar. Kurang inovatifnya model pembelajaran yang digunakan menyebabkan siswa menjadi tidak aktif, tidak paham, dan tidak menguasai materi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui rancangan pembelajaran Tandur yang diimplementasikan, proses pembelajaran Tandur yang diimplementasikan, hasil belajar setelah mengimplementasikan kerangka belajar Tandur. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV sebanyak 28 siswa, dengan lokasi di SD RA Kartini Subang. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif analisis dengan teknik pengumpulan data berupa observasi dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru menerapkan kerangka belajar Tandur dengan hasil belajar yang maksimal. Sebanyak 70% siswa meraih nilai baik, baik dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Kata kunci: Quantum Teaching, kerangka belajar Tandur, pelajaran Seni Tari, sekolah dasar

Kompetensi seni merupakan salah satu kemampuan yang harus dikuasai siswa, dari mulai jenjang pendidikan dasar hingga atas. Melalui pembelajaran seni, siswa dilatih untuk mengembangkan kemampuan mengapresiasi dan mengekspresikan rasa dan karsa dalam berkesenian. Seni tari merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari komponen-komponen seni yang dipelajari di sekolah. Namun pada

kenyataannya, masih banyak siswa yang belum memiliki kompetensi seni tari yang optimal. Berdasarkan hasil kegiatan prapenelitian di SD R.A. Kartini Kabupaten Subang, lebih dari setengah siswa kelas IV belum memiliki kemampuan seni tari yang maksimal.

Pada saat pembelajaran Seni Tari, siswa cenderung bosan karena pelajaran berjalan monoton. Penyebab hal tersebut adalah kurang diterapkannya model pembelajaran yang inovatif, yang dapat meningkatkan antusiasme siswa. Salah satu alternative solusi permasalahan tersebut adalah dengan penggunaan model pembelajaran yang inovatif, yaitu *Quantum Teaching* dengan kerangka rancangan belajar Tandur.

Berdasarkan pemaparan tersebut, rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimana perencanaan *Quantum Teaching* dengan kerangka belajar Tandur pada pembelajaran seni tari kelas IV SD RA Kartini Subang?
- 2) Bagaimana implementasi *Quantum Teaching* dengan kerangka belajar Tandur pada pembelajaran seni tari kelas IV SD RA Kartini Subang
- 3) Bagaimana hasil implementasi *Quantum Teaching* dengan kerangka belajar Tandur pada pembelajaran seni tari kelas IV SD RA Kartini Subang?

Tujuan pada penelitian ini adalah untuk mengetahui 1) perencanaan *Quantum Teaching* dengan kerangka belajar Tandur pada pembelajaran seni tari kelas IV SD RA Kartini Subang; 2) implementasi *Quantum Teaching* dengan kerangka belajar Tandur pada pembelajaran seni tari kelas IV SD RA Kartini Subang; 3) hasil implementasi *Quantum Teaching* dengan kerangka belajar Tandur pada pembelajaran seni tari kelas IV SD RA Kartini Subang.

Quantum Teaching adalah suatu sistem pengajaran dan strategi dalam penyampaian materi yang mengutamakan dasar dari materi yang akan dibahas. Kerangka pembelajaran *Quantum Teaching* dikenal sebagai TANDUR dengan kata Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi dan Rayakan. Kerangka ini

dapat membuat siswa menjadi tertarik dan berminat pada suatu pelajaran dan dapat juga memastikan siswa mengalami pembelajaran, berlatih, menjadikan isi pelajaran nyata bagi siswa itu sendiri, dan mencapai sukses.

Berikut ini adalah kerangka pembelajaran *Quantum Teaching* menurut Porter (2000).

Tumbuhkan

Membuat pertanyaan tentang kemampuan siswa dengan memanfaatkan pengalaman siswa dan mencari tanggapan, manfaat serta komitmen siswa. Guru membuat strategi dengan melakukan aplikasi ataupun cerita tentang pelajaran.

Alami

Mengajak siswa untuk mengalami sendiri hal-hal yang diajarkan oleh guru. Dengan memberikan pengalaman langsung, siswa akan lebih memahami.

Namai

Pemberian nama dilakukan dengan memberikan identitas dan mendefinisikan sesuatu. Penamaan dibangun atas pengetahuan dan keingintahuan siswa terhadap materi yang diberika. Penamaan merupakan strategi belajar dalam pengembangan keterampilan berpikir.

Demonstrasikan

Guru memberi peluang untuk menerjemahkan dan menerapkan pengetahuan siswa ke dalam pembelajaran yang lain dan ke dalam kehidupannya. Siswa dapat memperagakan atau mengaplikasikan tingkat kecakapannya dengan pelajaran.

Ulangi

Guru mengulangi hal-hal yang belum jelas atau dimengerti siswa. Dengan hal tersebut, siswa dapat dengan mudah memahami pelajaran. Guru memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengajarkan pengetahuan kepada siswa yang lain.

Rayakan

Memberikan perayaan bagi siswa adalah salah satu bentuk apresiasi terhadap hasil kerja siswa. Perayaan tersebut memberikan pengalaman bagi siswa mengenai kesuksesan dan langkah menuju kemenangan. Pujian yang didapatkan akan mendorong siswa agar tetap dalam keadaan bersemangat dalam proses belajar mengajar. Perayaan tersebut dapat dilakukan dengan tepuk tangan, pujian dan memberi penilaian.

Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif analisis. Menurut Sukmadinata (2006:72), penelitian deskriptif adalah suatu bentuk penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan fenomena-fenomena yang ada, baik fenomena alamiah maupun fenomena buatan manusia. Fenomena itu bisa berupa bentuk, kreativitas, karakteristik, perubahan, hubungan, kesamaan, dan perbedaan antara fenomena yang satu dengan yang lainnya.

Teknik penelitian yang digunakan adalah observasi dan tes. Observasi dilakukan untuk mengetahui perencanaan dan proses pembelajaran, sedangkan tes dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV sebanyak 36 siswa, dengan lokasi di SD RA Kartini Subang.

Hasil dan Pembahasan

Berikut ini adalah pembahasan hasil penelitian yang telah dilakukan.

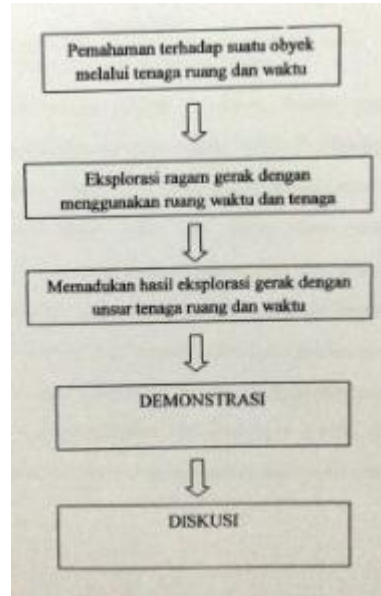
Perancangan pembelajaran

Penerapan kerangka belajar Tander yang dirancang untuk diimplementasikan pada pembelajaran Seni Tari pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

Pertemuan 1 : Konsep pembelajaran

Pokok bahasan : Pemahaman tenaga, ruang, dan waktu

Indikator : Siswa dapat memperagakan eksplorasi gerak dengan menggunakan unsur tenaga, ruang, dan waktu



Gambar 1

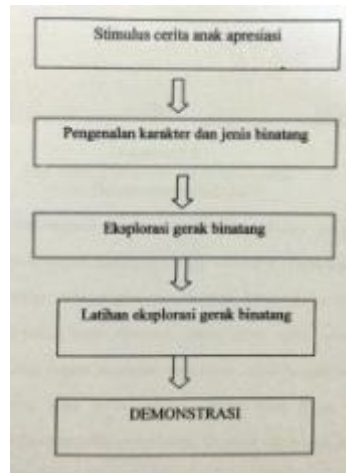
Rancangan pembelajaran pertemuan 1

Pada gambar tersebut tampak bahwa siswa diajak untuk memahami sesuatu, kemudian mengeksplorasi, mendemonstrasikan, dan mendiskusikan pelajaran. Kerangka belajar tander dilakukan pada pertemuan ini.

Pertemuan 2 : Konsep pembelajaran

Pokok bahasan : Pengenalan jenis binatang dan karakter

Indikator : Siswa dapat memahami karakter tokoh, siswa mampu bereksplorasi gerak



Gambar 2

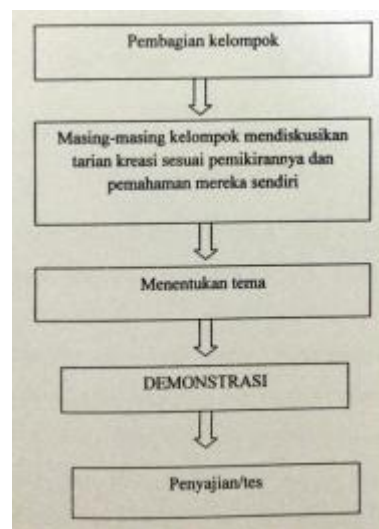
Rancangan pembelajaran pertemuan 1

Pada rancangan ini, guru memberikan stimulus, kemudian mengajak siswa untuk bereksplorasi dan berdemonstrasi. Kerangka belajar tandur dilakukan pada pertemuan ini.

Pertemuan 3 : Konsep pembelajaran

Pokok bahasan : Pembagian kelompok sesuai dengan tema cerita

Indicator : Siswa berani mengeluarkan ide gerak melalui cerita anak



Gambar 3

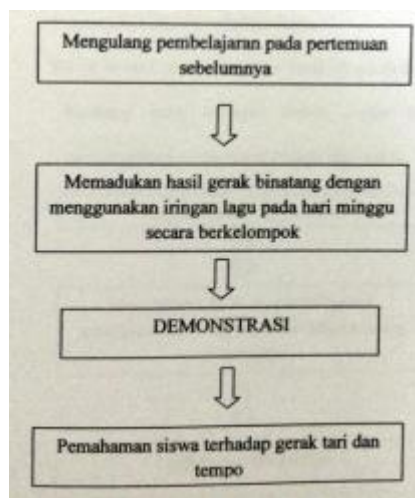
Rancangan pembelajaran pertemuan 3

Pada pertemuan ini, guru mengajak siswa untuk berdiskusi dan berdemonstrasi. Kerangka belajar tandur dilakukan pada pertemuan ini.

Pertemuan 4 : Konsep pembelajaran

Pokok bahasan : kerativitas penciptaan gerak dengan memakai iringan music

Indicator : Siswa dapat memperagakan ide gerak dengan menggunakan iringan music lagu Pak Kusir secara berkelompok



Gambar 4

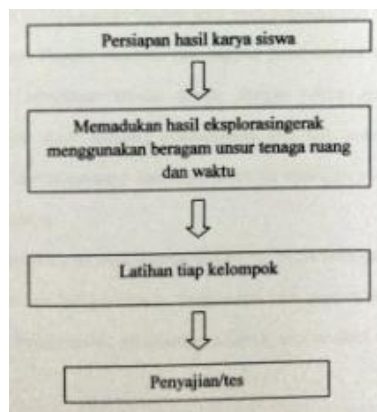
Rancangan pembelajaran pertemuan 1

Pada pertemuan ini, guru mengulangi pembelajaran yang telah dilakukan sebelumnya. Kemudian, siswa mendemonstrasikan pemahamannya terhadap pembelajaran. Kerangka belajar tandur dilakukan pada pertemuan ini.

Pertemuan 5 : Konsep pembelajaran

Pokok bahasan : penampilan kreativitas siswa

Indicator : Siswa berani memperagakan hasil eksplorasi gerak binatang yang terdapat dalam cerita dengan menggunakan unsur ruang tenaga dan waktu



Gambar 5
Rancangan pembelajaran pertemuan 1

Kerangka belajar tandur dilakukan pada pertemuan ini. Aspek yang paling diutamakan pada pertemuan ini adalah merayakan hasil pencapaian siswa.

Berdasarkan hasil observasi, berbagai temuan selama proses pembelajaran didapatkan. Implementasi *Quantum Teaching* dengan kerangka belajar Tandur pada pembelajaran Seni Tari di SD RA Kartini memiliki tujuan untuk menumbuhkan rasa cinta terhadap seni tari kreasi, membuat siswa menjadi menguasai materi dan memiliki nilai-nilai sosial yang bermanfaat bagi siswa. Pada awal proses pembelajaran berlangsung, siswa terkadang kurang serius dalam mengikuti pembelajaran. Setelah proses implementasi berjalan, siswa menjadi sangat senang dan bersemangat saat mengikuti pembelajaran. Guru menumbuhkan pemahaman mengenai materi pembelajaran Seni Tari dan mengajak siswa untuk mengalami sendiri pembelajaran tersebut. Guru mengajak siswa untuk menamai dengan memberikan identitas atau mendefinisikan materi-materi dalam pembelajaran. Siswa mendemonstrasikan pembelajaran sehingga dapat langsung menerapkan pengetahuan mereka. Siswa dan guru mengulangi pembelajaran yang telah dilakukan. Pengulangan tersebut dilakukan untuk memperkuat pemahaman siswa. Langkah terakhir adalah merayakan hasil pencapaian siswa. Hal tersebut dilakukan untuk memberikan apresiasi terhadap hasil kerja keras siswa.

Setelah proses implementasi berlangsung, berikut ini adalah hasil belajar siswa.

Tabel 1

Hasil belajar siswa

No	NIS	Nama	Nilai			Hasil nilai keseluruhan
			Kognitif	afektif	psikomotor	
1	000671465	A	53	67	78	65
2	001261135	A	72	75	82	76
3	0006971454	A	67	76	73	72
4	0012611324	A	76	67	75	73
5	0012611326	A	67	79	80	75
6	0012611318	A	77	67	82	75
7	0012611311	A	58	77	81	72
8	0012611316	B	74	67	82	74
9	001261317	D	73	72	80	75
10	0006971449	D A	67	67	74	69
11	0012611325	D	70	67	80	72
12	0012611312	E	77	58	73	69
13	0012611310	F	58	66	77	67
14	0012611314	G	76	78	82	79
15	0012611328	H	78	67	82	74
16	0012611319	H	67	66	77	77
17	9998173046	I	73	58	83	71
18	0012611322	Ma	66	58	82	67
19	006971450	Mu	58	80	82	73
20	0012611327	M	80	80	77	79
21	002611313	N	67	66	80	71
22	0006471435	D	64	67	77	69
23	0012611323	R	80	79	80	80
24	0012611316	R	80	79	82	80
25	9998173061	R	64	58	82	68
26	0006971464	S	64	78	63	68
27	0006971462	T	80	70	67	72
28	0006971466	W	58	77	80	72
		Nilai total A				20
		Nilai total B				8
		Nilai total C				-

Dari tabel tersebut, dapat terlihat bahwa pemahaman, afektif, dan psikomotor siswa terhadap pembelajaran seni tari kreasi yang memperoleh nilai A sebanyak 14 siswa (50%), yang memperoleh nilai B sebanyak 9 siswa (32%), yang memperoleh C sebanyak 5 siswa (18%). Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa kerangka belajar tandur dapat diimplementasikan pada pembelajaran Seni Tari di sekolah dasar.

Kesimpulan

Kerangka belajar Tandur berakar pada model pembelajaran *Quantum Teaching*. Kerangka Tandur ini merupakan proses penjabaran secara riil dari model tersebut. Kerangka ini mempermudah siswa dalam memahami suatu pokok pembelajaran karena dalam kerangka ini siswa lebih ditekankan pada pengalaman langsung. Dengan mengimplementasikan kerangka belajar Tandur pada pembelajaran Seni Tari, siswa lebih mudah memahami materi karena diberi pengalaman langsung dalam pembelajaran. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar 70% siswa bernilai baik atau mencapai hasil yang optimal.

Kerangka belajar Tandur dapat diimplementasikan dalam beragam pelajaran lainnya. Namun, ketika guru akan mengimplementasikannya, guru dan siswa harus berperan aktif dan bekerja sama untuk mencapai kesuksesan dalam pembelajaran.

Daftar Pustaka

DePorter, Bobbi. (2000). *Quantum Teaching*. Bandung: Kaifa.

Sukmadinata, Nana Syaodih. (2006). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung.

ANALISIS KONTEN DAN NILAI RELIGIUS DALAM KOMIK KECIL-KECIL PUNYA KARYA (KKPK)

Rizqi Nurul Muthmainah

Neneng Sri Wulan

neneng_sri_wulan@upi.edu

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang

Abstrak

Komik Kecil-kecil Punya Karya (KkPK) merupakan komik yang digemari anak-anak. Sebagai sebuah bahan bacaan anak, maka komik KkPK harus memiliki nilai-nilai kebaikan agar pembaca mendapatkan nilai positif setelah mengapresiasinya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui (1) unsur-unsur intrinsik dalam komik KkPK, (2) nilai-nilai pendidikan religius yang terdapat di dalamnya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah konten analisis. Komik KkPK berjudul *Gamis yang dijadikan sumber data* adalah untuk *Mama dan Hijab Lover*, yang masing-masing memiliki 5 cerita. Unsur-unsur intrinsik yang ditemukan, yaitu tokoh-tokohnya memiliki karakter yang baik dan konsisten; beralur maju; tokoh dan latar digambarkan dengan menarik, lucu, jelas, dan berwarna hitam putih; bahasa yang digunakan yaitu narasi langsung, bahasa narasi tidak langsung, serta bahasa non verbal; tema dan moralnya berupa hal positif seputar dunia anak; serta menggunakan genre petualangan. Nilai religius yang ditemukan terdiri atas nilai ilahiyah dan insaniyah. Nilai ilahiyah terdiri atas iman, islam, ihsan, takwa, ikhlas, tawakal, syukur, dan sabar, sedangkan nilai-nilai insaniyah terdiri atas silaturahmi, ukhuwah, musawah, adalah, husnudzan, tawadhu, wafa, insyirah, amanah, iffah, qawamiyah, dan munfiqun.

Kata kunci: komik KkPK, unsur instrinsik, nilai-nilai religius, media pembelajaran, sekolah dasar

Komik merupakan bacaan anak yang banyak digemari. Komik berupa perpaduan antara gambar menarik serta bahasa ringan yang mudah dicerna. Buku komik Kecil-kecil Punya Karya (KkPK) merupakan komik anak Indonesia terbitan Muffin Graphics PT Mizan Pustaka, yang banyak digemari anak-anak saat ini. Menurut Ikatan penerbit Indonesia (IKAPI), setiap hari ada 10 sampai 15 orang anak

membeli buku KkPK, baik komik, cerpen, maupun novel di setiap toko yang menjual, serta 500 sampai 1000 eksemplar buku KkPK terjual setiap bulan (Putri, 2014).

Sebagai karya sastra anak yang banyak dibaca saat ini, komik KkPK idealnya memiliki muatan yang baik serta mengandung nilai-nilai pendidikan, agar anak mendapatkan pengalaman moral setelah membacanya. Saxby mengutarakan (Nurgiyantoro, 2005:5) bahwa jika citraan dan atau metafora kehidupan yang dikisahkan itu berada dalam jangkauan anak, baik yang melibatkan aspek emosi, perasaan, pikiran, saraf sensori, maupun pengalaman moral, dan diekspresikan dalam bentuk-bentuk kebahasaan yang juga dapat dijangkau dan dipahami oleh pembaca anak-anak, buku atau teks tersebut dapat diklasifikasikan sebagai sastra anak. Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai unsur intrinsik, nilai pendidikan religius, dan pemanfaatan komik KkPK sebagai media pembelajaran sastra anak di sekolah dasar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui (1) unsur-unsur intrinsik dalam komik Kecil-kecil Punya Karya (KkPK), (2) nilai-nilai pendidikan religius dalam komik Kecil-kecil Punya Karya (KkPK).

Franz dan Meier mengutarakan bahwa komik adalah cerita yang bertekanan pada gerak dan tindakan yang ditampilkan lewat urutan gambar yang dibuat secara khas dengan padua kata-kata (Nurgiyantoro, 2005: 410). Komik adalah karya sastra yang memadukan gambar serta bahasa dalam beberapa panel untuk membangun suatu cerita. Bahasa dalam komik terdapat dalam balon-balon kata baik berupa narasi langsung, narasi tidak langsung, maupun non verbal. Cerita dalam komik disajikan dengan mudah dipahami dan mengandung unsur humor atau menghibur. McCloud (2008) berpendapat bahwa kata dan gambar dalam komik harus menjadi sebuah kesatuan dan bekerja sama agar pembaca tidak menyadari kehadiran keduanya sebagai dua hal yang terpisah. Unsur-unsur instrinsik dalam komik menurut Nurgiyantoro (2005) yaitu: penokohan, alur, tema dan moral, gambar dan bahasa, serta genre.

Setiap karya sastra anak yang baik, biasanya memiliki nilai-nilai pendidikan yang memberikan pengalaman moral bagi anak. Salah satu nilai pendidikan yang dapat dikembangkan adalah nilai pendidikan religius. Menurut Zayadi (Majid dan Andayani, 2012), pendidikan hendaknya mengandung nilai-nilai religius, yaitu nilai *ilahiyyah* dan nilai *insaniyyah*. Nilai *Ilahiyyah* merupakan nilai ketuhanan atau hubungan manusia dengan Tuhannya, sedangkan nilai *insaniyyah* merupakan nilai kemanusiaan atau hubungan antar sesama manusia. Kedua nilai tersebut bersumber dari Al-Qur'an dan Hadis. Nilai-nilai *ilahiyyah* terdiri atas iman, islam, ihsan, takwa, ikhlas, tawakal, syukur, dan sabar. Sedangkan nilai-nilai *insaniyyah* terdiri atas silaturahmi, ukhuwah, *musawah*, *adalah*, *husnudzan*, *tawadhu*, *wafa*, *insyirah*, *amanah*, *iffah*, *qawamiyyah*, dan *munfiqun*.

Metode Penelitian

Metode dalam penelitian ini adalah analisis konten (*content analysis*). Analisis konten merupakan metode untuk menganalisis hasil komunikasi baik berupa lisan maupun tulisan di antaranya novel, berita, komik, teks pidato, dan lain sebagainya serta dapat diaplikasikan dalam dunia pendidikan (Fraenkel dan Wallen, 2008). Tahap-tahap analisis konten yaitu memilih kategori yang akan dianalisis, memilih bentuk atau hail komunikasi yang akan dianalisis, mengecek validitas kategori-kategori analisis, menganalisis data, memasukkan data dalam lembar *coding*, mendeskripsikan data temuan, kemudian menarik kesimpulan.

Instrumen penelitian dalam penelitian ini adalah peneliti. Pengambilan sampel sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling* dengan pertimbangan yang kuat dari peneliti. Adapun sampel sumber data adalah buku komik KkPK berjudul “Gamis untuk Mama” dan “*Hijab Lover*”. Adapun cerita yang dianalisis yaitu Gamis untuk Mama, Jangan Tergoda Coco!, Si Tas Bintang, Monster dari Planet Mars, Bos Dens Diet?!, *Hijab Lover*, Bermain Bersama, Reading is Fun, *Yummy Donut*, dan Putri Bunga.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah studi dokumentasi dengan mengumpulkan dokumen berupa buku dan jurnal yang berkaitan dengan komik,

nilai-nilai religius, dan media pembelajaran sastra anak. Peneliti menganalisis data dengan memasukkan data ke dalam lembar *coding*, mendeskripsikan data yang diperoleh, kemudian menarik kesimpulan serta mengecek kembali hasil analisis data. Peneliti melakukan validitas terhadap kategori analisis serta melakukan mengecek realibilitas data. Validitas dilakukan untuk mengetahui ketepatan antara data yang ada di lapangan dengan data yang dilaporkan. Validitas kategori-kategori analisis dengan *judgement expert* atau penilaian dan evaluasi dari ahli.

Hasil dan Pembahasan

Berikut ini adalah hasil dan pembahasan penelitian.

Analisis unsur intrinsik dalam Komik KkPK

Berikut ini adalah unsur-unsur intrinsik dalam komik KkPK Gamis untuk Mama dan *Hijab Lover* yang dianalisis sesuai dengan teori Nurgiyantoro (2005).

a. Penokohan

Cerita-cerita dalam komik KkPK tidak hanya mengisahkan tokoh manusia namun juga mengisahkan tokoh tas dalam Si Tas Bintang, tokoh alien dalam Monster dari Planet Mars, dan tokoh hantu dalam Bos Dens Diet?! serta Putri Bunga. Seluruh tokoh dalam cerita memiliki karakter baik. Adapun tokoh yang memiliki karakter jahat atau buruk akan berubah seiring alur cerita menjadi tokoh berkarakter baik yaitu Coco (Jangan Tergoda, Coco!), Silka (Bermain Bersama), dan tas Bintang (Si Tas Bintang).

b. Alur

Alur dalam setiap cerita adalah alur maju.. Komikus menggambarkan alur melalui panel-panel gambar yang tersusun dan terkait. Peralihan gambar menentukan alur dalam cerita. Berikut ini adalah analisis alur berdasarkan teori McCloud (2008).

1) Momen ke Momen

Momen ke momen berguna untuk menunjukkan gerak lambat dan menciptakan gerakan seperti dalam film. Peralihan gambar momen ke momen terdapat dalam setiap cerita, kecuali cerita “Jangan Tergoda, Coco!”, “Monster dan Planet Mars”, dan “Yummy Donut”.

2) Aksi ke Aksi

Peralihan gambar aksi ke aksi jika satu panel hanya menggambarkan satu momen. Peralihan aksi ke aksi hanya terdapat dalam cerita “Hijab Lover” dan “Yummy Donut”.

3) Subjek ke Subjek

Peralihan gambar dari subjek ke subjek jika beberapa panel menggambarkan suatu kegiatan atau tempat yang sama, namun berpindah focus gambar. Peralihan subjek ke subjek terdapat dalam setiap cerita.

4) Lokasi ke Lokasi

Peralihan gambar lokasi ke lokasi jika perpindahan cerita antar panel berkaitan dengan perpindahan tempat atau waktu. Peralihan gambar lokasi ke lokasi terdapat dalam setiap cerita kecuali Si Tas Bintang karena hanya berlatar tempat dan waktu yang sama.

5) Aspek ke Aspek

Peralihan aspek ke aspek berkaitan dengan penekanan tempat dan suasana pada tempat tersebut. Peralihan gambar dalam panel dari gambar suatu tempat, ke gambar suasana yang terjadi di tempat tersebut. Peralihan gambar aspek ke aspek terdapat dalam setiap cerita.

6) Non Sequitur

Peralihan gambar non sequitur jika panel-panel tidak menggambarkan cerita maupun gambar yang saling berkaitan. Tidak ada peralihan gambar melalui non sequitur dalam setiap cerita.

c. Tema dan Moral

Tema dan moral dalam sastra anak saling berkaitan dan bernilai positif. Tema dan moral dalam komik KkPK mengandung ajakan berbuat kebaikan baik kepada sesama teman maupun orang tua.

d. Gambar dan Bahasa

Bahasa yang digunakan dalam cerita ini adalah bahasa sehari-hari yang mudah dipahami. Bentuk bahasa narasi (tidak langsung) yaitu kalimat untuk menjelaskan suatu keadaan, tempat, maupun waktu dalam bentuk kalimat deskriptif. Bentuk bahasa narasi langsung berupa dialog antar tokoh maupun pikiran tokoh. Bentuk bahasa nonverbal yaitu tiruan bunyi untuk gambar yang tidak berasal dari ucapan tokoh. Bentuk bahasa baik narasi langsung, tidak langsung, maupun non verbal terdapat dalam setiap cerita.

1) Kata Spesifik

Kata spesifik dalam panel jika kata menjelaskan cerita secara jelas sedangkan gambar hanya menggambarkan sedikit aspek yang ingin diceritakan. Kata spesifik terdapat dalam seluruh cerita kecuali Monster dari Planet Mars.

2) Gambar Spesifik

Gambar spesifik dalam panel jika gambar mampu menjelaskan cerita tanpa kata atau dengan kata yang berfungsi sebagai penguat aspek kecil dari cerita. Gambar spesifik terdapat dalam semua cerita.

3) Duo Spesifik

Duo spesifik pada panel jika gambar dan kata memiliki makna dan pesan yang sama. Duo spesifik terdapat dalam semua cerita kecuali Si Tas Bintang.

4) Berpotongan

Berpotongan pada panel jika panel memuat gambar dan kata yang bekerja sama sedemikian rupa untuk memberikan informasi masing-masing. Berpotongan terdapat dalam semua cerita.

5) Paralel

Panel paralel jika gambar dan kata tidak saling berhubungan. Paralel hanya terdapat dalam cerita Bermain Bersama, *Yummy Donut*, dan Putri Bunga.

6) Montase

Panel montase jika kata dan gambar dalam panel menempati tempat yang sama. Kata tidak tercantum dalam balon kata, tetapi menyatu dengan gambar. Montase terdapat dalam semua cerita.

e. Genre

Genre dalam setiap cerita komik KkPK Gamis untuk Mama dan *Hijab Lover* adalah petualangan karena mengisahkan bagaimana tokoh menyelesaikan permasalahan sehari-hari.

Analisis Nilai-nilai Religius dalam Komik KkPK

Nilai-nilai religius dalam komik KkPK Gamis untuk Mama dan *Hijab Lover* dianalisis dari karakter tokoh dalam cerita. Nilai-nilai tersebut yaitu:

Nilai *Ilahiyah*

Berikut ini adalah nilai *Ilahiyah* yang terdapat di dalam cerita.

1) Iman

Iman merupakan sikap batin yang penuh mempercayai adanya Allah S.W.T. sebagai Tuhan atau pencipta alam semesta diucapkan dengan lisan, dan dilaksanakan dengan sepenuh hati. Iman tercermin pada sikap menjalankan perintah Allah S.W.T untuk berjilbab dalam *Hijab Lover*.

2) Islam

Islam merupakan sikap pasrah kepada Allah S.W.T. dengan meyakini segala sesuatu yang datang dari Allah S.W.T. mengandung hikmah kebaikan seperti tokoh dalam cerita *Hijab Lover* yang meyakini berjilbab merupakan perintah dari Allah S.W.T. demi kebaikan perempuan muslim tersebut.

3) Ihsan

Ihsan merupakan kesadaran sedalam-dalamnya kehadiran Allah S.W.T. dan berbuat baik berdasarkan perintah dan laranganNya seperti tokoh dalam cerita *Hijab Lover* berbuat kebaikan dengan mengajak dan selalu berbuat baik yaitu berjilbab.

4) Takwa

Takwa merupakan sikap kesadaran penuh bahwa Allah S.W.T. selalu mengawasi manusia hingga ia harus menjalankan perintahNya dan menjauhi laranganNya seperti tokoh dalam cerita *Hijab Lover* bertakwa dengan berjilbab dimana pun.

5) Ikhlas

Ikhlas merupakan sikap murni dalam tingkah laku dan perbuatan semata-mata demi memperoleh ridha Allah S.W.T. seperti tokoh dalam cerita *Jangan Tergoda, Coco!*.

6) Tawakal

Tawakal merupakan sikap senantiasa bersandar dan penuh pengharapan kepada Allah S.W.T. bahwa Ia akan menolong manusia dan menemukan jalan yang seperti tokoh dalam cerita *Bos Dens Diet?!* yang berusaha dengan giat dan gigih untuk mencapai keinginan atau mimpi.

7) Syukur

Syukur merupakan sikap penuh rasa terima kasih dan penghargaan atas segala karunia dan nikmat yang diberikan Allah S.W.T. Syukur dalam komik KkPK tercermin pada sikap tokoh dalam cerita Gamis untuk Mama yang bersyukur atas hadiah atau pemberian yang diterima.

8) Sabar

Sabar merupakan sikap tabah menghadapi segala ujian hidup baik besar maupun kecil, lahir maupun batin, dan fisiologis maupun psikologis karena keyakinan bahwa manusia serta segala hal berasal dari Allah S.W.T. dan kembali kepadaNya seperti tokoh dalam cerita Si Tas Bintang yang bersabar ketika mengalami kesulitan dan konflik dengan tokoh lainnya.

Nilai *Insaniyah*

Berikut ini adalah nilai insaniyah yang terdapat di dalam cerita.

Silaturahmi

Silaturahmi merupakan pertalian rasa cinta kasih antara sesama manusia khususnya antara saudara, kerabat, handai taulan, tetangga, dan lainnya seperti sikap tokoh dalam seluruh cerita yang peduli dengan orang tua, kakak, maupun sesama teman.

Ukhuwah

Ukhuwah merupakan semangat persaudaraan antar sesama manusia maupun kepada orang beriman (*ukhuwah Islamiyah*). Ukhuwah dapat berupa tindakan tolong-menolong seperti tokoh pada seluruh cerita komik yang senantiasa tolong-menolong antar sesama dilandasi semangat persaudaraan.

Musawah

Musawah merupakan pandangan kesamaan harkat dan martabat manusia tanpa memandang jenis kelamin kebangsaan, kesukuaan, dan lainnya seperti tokoh dalam

cerita Si Tas Bintang dan Putri Bunga yang memandang setiap manusia memiliki kedudukan yang sama tanpa memandang asal dan rupa.

Adalah

Adalah merupakan wawasan yang seimbang dalam memandang, menilai, menyikapi sesuatu, atau seseorang dengan mempertimbangkan segala segi secara jujur dan seimbang seperti tokoh dalam cerita Putri Bunga yang berlaku adil tanpa tebang pilih baik dalam berlaku tegas, memutuskan suatu permasalahan, dan menegakkan peraturan.

Husnudzan

Husnudzan merupakan sikap baik sangka kepada manusia berdasarkan ajaran agama bahwa setiap manusia dilahirkan dalam keadaan baik (fitrah) dan cenderung melakukan kebenaran serta kebaikan seperti tokoh dalam cerita *Reading is Fun* yang berpikir positif bahwa setiap manusia sesungguhnya baik meskipun antar tokoh berkonflik.

Tawadhu

Tawadhu merupakan sikap rendah hati yang tumbuh dari keinsafan manusia bahwa segala kemuliaan hanya milik Allah S.W.T. seperti tokoh dalam cerita Si Tas Bintang dan Monster dari Planet Mars yang tetap rendah hati dan tidak sombong meskipun memiliki kelebihan dibanding tokoh lainnya.

Wafa

Wafa merupakan sikap menepati janji seperti tokoh dalam cerita Jangan Tergoda, Coco! yang menepati janji kepada tokoh lainnya.

Insyirah

Insyirah merupakan sikap lapang dada yang dengan sepenuh hati bersedia menerima dan menghargai pendapat orang lain seperti tokoh dalam cerita *Yummy Donut* yang menerima dan mendengarkan saran dari orang lain dengan lapang dada.

Amanah

Amanah merupakan sikap dapat dipercaya yang tumbuh dalam diri manusia dan tercermin dari penampilan, perbuatan, dan perkataan seperti tokoh dalam cerita Gamis untuk Mama menjalankan perintah dan kewajiban di situasi apapun, kapan pun, dan dimana pun.

Iffah

Iffah merupakan sikap penuh harga diri namun tidak sombong, tetap rendah hati, serta tidak memelas dengan tujuan mengharapkan rasa iba dan pertolongan orang lain seperti dalam cerita Putri Bunga yang percaya diri dengan kemampuan yang dimiliki tanpa merasa sombong.

Qawamiyah

Qawamiyah merupakan sikap tidak boros dan tidak kikir, melainkan sikap sedang (*qawam*) di antara keduanya seperti tokoh dalam cerita Jangan Tergoda, Coco! yang membelanjakan hartanya dengan tidak boros.

Munfiqun

Munfiqun merupakan sikap kesediaan untuk mendermakan hartanya kepada manusia lainnya yang sedang berada dalam kesulitan hidup seperti fakir, miskin, bahkan budak yang perlu

dibebaskan seperti tokoh dalam cerita Bermain Bersama yang saling berbagi rizki kepada manusia yang kurang beruntung.

Komik KkPK mengandung nilai-nilai religius. Nilai silaturahmi adalah nilai yang paling banyak terkandung. Nilai yang paling sedikit ditemukan adalah nilai syukur,

wafa, dan *qawamiyah*. Nilai-nilai tersebut tercermin dari karakter dan sikap tokoh terhadap tokoh lainnya atau permasalahan dalam cerita. Hal tersebut membuat pembaca komik tidak merasa digurui saat membaca, namun nilai-nilai religius tetap tersampaikan.

Penutup

Berdasarkan hasil penelitian ini, unsur-unsur intrinsik dalam komik KkPK “Gamis untuk Mama” dan “*Hijab Lover*”, yaitu tokoh dalam komik memiliki karakter yang baik dan konsisten; alur dalam komik adalah alur maju; tokoh dan latar tempat digambarkan secara menarik, jelas, lucu, dan berwarna hitam serta putih; menggunakan bahasa narasi langsung, narasi tidak langsung, dan non verbal; tema dan moral positif seputar dunia anak; serta bergenre petualangan. Berdasarkan pemaparan tersebut, tampak bahwa komik KkPK merupakan salah satu karya sastra anak Indonesia yang memiliki unsur intrinsik lengkap. Unsur-unsur tersebut berpadu dengan baik dan saling melengkapi satu dengan yang lainnya.

Nilai-nilai religius yang ditemukan dalam komik KkPK Gamis untuk Mama dan *Hijab Lover* terdiri atas nilai *ilahiyyah* dan *insaniyyah*. Nilai *ilahiyyah* terdiri atas iman, islam, ihsan, takwa, ikhlas, tawakal, syukur, dan sabar. Sedangkan nilai-nilai *insaniyyah* terdiri atas silaturahmi, ukhuwah, *musawah*, *adalah*, *husnudzan*, *tawadhu*, *wafa*, *insyirah*, *amanah*, *iffah*, *qawamiyyah*, dan *munfiqun*. Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat terlihat bahwa komik KkPK memiliki nilai pendidikan religius yang baik untuk anak karena dapat memberikan pengalaman moral yang baik setelah anak membaca cerita tersebut. Dengan muatan-muatan tersebut, komik KkPK dapat dijadikan sebagai bahan bacaan anak dan sumber pembelajaran sastra anak di sekolah dasar.

Daftar Pustaka

Fraenkel, J. R., & Wallen, N. E. (2008). *How to Design and Evaluate Research in Education*.

New York: McGraw Hill Inc.

Hafidzatunnisa, A. dkk. (2014). *Komik Kecil-kecil Punya Karya Next G: Hijab Lover*. Bandung: Muffin Ghrapics: PT Mizan Pustaka.

Madjid, A., & Andayani, D. (2012). *Pendidikan Karakter Perspektif Islam*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.

McCloud, S. (2008) . *Membuat Komik: Rahasia Bercerita dalam Komik, Manga, dan Novel Grafis*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Nastiti, D. M. dkk. (2014). *Komik Kecil-kecil Punya Karya Next G: Gamis untuk Mama*.

Bandung: Muffin Ghrapics PT Mizan Pustaka.

Nurgiyantoro, B. (2005). *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Putri, H. (2014, 01 Juni). Masa Berjayanya Buku Anak dan Penulis Cilik. Tempo. [Online]. tersedia: dari:
<http://www.tempo.co/read/news/2014/06/01/109581609/Masa-Berjayanya-Buku-Anak-dan-Penulis-Cilik>

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R & D*. Bandung: CV Alfabeta.