

## **PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER MENGUNAKAN APLIKASI *WEB PIXTON* UNTUK SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR**

Adisa Ika Nurmala<sup>1\*</sup>, Wendri Wiratsiwi<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Ronggolawe

\*Email: adisaikanurmala29@gmail.com

### **ABSTRAK**

Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan melihat kegiatan pembelajaran di kelas VI Sekolah Dasar, yang dilatar belakangi dengan seringnya diterapkan metode ceramah pada pembelajaran dan pendidikan karakter yang ditanamkan juga masih kurang. Tujuan pengembangan komik digital berbasis pendidikan karakter menggunakan aplikasi *web pixton* ini digunakan untuk mengukur seberapa valid, praktis dan efektif media ini digunakan dalam pembelajaran. Pengembangan ini dilakukan menggunakan model ADDIE, dengan menganalisis instrumen penelitian berupa lembar validasi para ahli, lembar angket guru dan siswa, serta hasil tes siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa presentase kelayakan produk diperoleh 94% hasil validasi ahli media dan 92% hasil validasi ahli materi, kriteria kepraktisan diperoleh presentase 93% dari angket guru dan 90% dari angket siswa serta kriteria kevalidan diperoleh 88% dari 15 siswa yang memperoleh nilai diatas KKM dengan pemahaman nilai karakter yang ditunjukkan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa komik digital berbasis pendidikan karakter ini valid, praktis dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas VI Sekolah Dasar.

**Kata kunci** : Komik Digital; Pendidikan Karakter; *Web Pixton*

### **PENDAHULUAN**

Adanya pendidikan karakter yang dapat diterapkan saat ini tidak hanya terdapat di dalam suatu pokok bahasan, akan tetapi nilai pendidikan karakter ini dapat menyatu dalam suatu mata pelajaran, perkembangan diri anak serta budaya sekolah. Penanaman pendidikan karakter ini merupakan langkah awal dalam membangun tujuan pendidikan di Indonesia untuk menjadi lebih baik [1].

Penyelenggaraan pendidikan yang menekankan pada pembinaan karakter, watak dan kepribadian anak, dapat dimulai sejak dalam pendidikan dasar. Karena mendidik dan membentuk karakter anak sangat penting dilakukan dalam menghadapi tantangan-tantangan yang diperkirakan akan semakin berat dimasa depan [2].

Dalam implementasinya, proses penanaman pendidikan karakter menuntut guru dalam melakukan pembelajaran dengan mencoba berbagai metode, model maupun media pembelajaran yang menarik. Namun setiap pengajaran yang dilakukan oleh guru tidak semua siswa dapat menerimanya. Dengan metode, model dan media pengajaran yang tepat adalah tuntutan bagi guru untuk menjadi

pendidik yang interaktif dan aktif sehingga dapat mengembangkan potensi yang dimiliki oleh setiap siswa. Hambatan yang sering ditemui pada pembelajaran adalah kurang fokusnya siswa saat belajar dan rasa acuh siswa terhadap proses pembelajaran yang dirasa kurang menarik dan membosankan. Tujuan dari pengembangan media pembelajaran ini adalah agar siswa dapat lebih memahami nilai-nilai yang disampaikan dalam materi pelajaran yang disajikan.

Di dalam lingkup dunia anak sekolah dasar tentunya seringkali mengetahui tentang buku cerita bergambar, salah satunya adalah komik [3], terdapat berbagai macam komik dan yang akan dikembangkan ini adalah komik digital. komik digital merupakan sebuah media yang menampilkan ilustrasi gambar dengan menyampaikan suatu cerita yang menarik, yang mana mempunyai fungsi untuk mendeskripsikan isi dari sebuah cerita agar pesan atau informasi yang disampaikan oleh pengarang mudah dipahami para pembaca [4]. Dalam pengembangan komik juga diperlukan seberapa kevalidan, kepraktisan dan keefektifan penggunaan komik digital ini sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. Setiap

pembuatan karya apapun seperti lukisan, kesastraan, film, teater, dan komik dalam media apapun harus mengikuti jalur atau langkah-langkah tertentu. Sebagai karya seni, komik juga termasuk karya yang dapat dibuat melalui jalur tersebut. McCloud menyebutkan terdapat enam langkah pembuatan karya komik yaitu gagasan/tujuan, bentuk, gaya, struktur, keterampilan dan permukaan [5].

Fungsi komik adalah dapat digunakan sebagai media belajar dengan memadukan gambar dan teks sehingga diharapkan siswa dapat meningkatkan pemahamannya setelah mempelajari konsep yang telah dipelajari melalui bimbingan dari guru serta meningkatkan minat baca dan motivasi belajarnya sehingga hasil yang dicapai akan semakin lebih baik. [6].

Pendidikan karakter merupakan suatu proses pembiasaan penanaman sikap dan perilaku yang baik kepada semua orang terutama untuk anak usia sekolah dasar dan menengah untuk menumbuhkan potensi sifat, akhlak, budi pekertinya sehingga keberadaannya sebagai anggota masyarakat menjadi bermakna bagi diri sendiri maupun orang lain [7]. Pendidikan karakter yang dicantumkan pada intinya bertujuan untuk meningkatkan kualitas perilaku dan kepribadian seseorang dalam bersosialisasi sehingga memunculkan sifat, sikap dan karakter yang baik yang dijiwai oleh iman dan takwa berdasarkan pancasila [8]. Komik digital berbasis pendidikan karakter dibuat menggunakan aplikasi web pixton, Aplikasi *web pixton* merupakan sebuah aplikasi web yang diciptakan untuk membuat komik *online* atau komik digital yang dapat diakses oleh semua kalangan sebagai media hiburan maupun media pembelajaran [9]. Aplikasi *web pixton* adalah aplikasi pembuat komik dengan memperkenalkan *Click-n-Drag Comics*, yang mana hal tersebut termasuk sebuah revolusi teknologi baru untuk menghasilkan komik yang menarik di *web* dengan dapat memilih karakter tokoh, panel, *background*, gerak tubuh tokoh serta gelembung teks yang dapat dikontrol dengan sekali klik dengan memilih pilihan yang terdapat dalam aplikasi *web* tersebut [10].

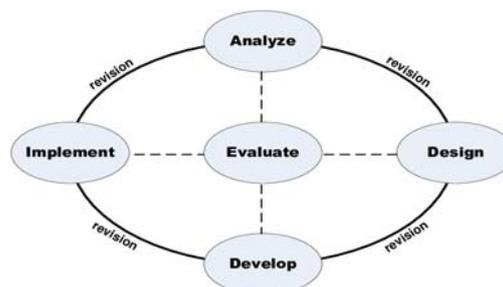
Melalui media komik digital ini diharapkan dapat membantu anak dalam memahami hal sederhana dalam bersikap dan berinteraksi dengan berbagai macam karakter orang, sehingga dengan adanya hal tersebut anak dapat berlatih dan dapat terbentuk karakter-karakter yang dapat dicontoh tentunya karakter

yang baik dan mengetahui karakter yang tidak boleh dicontoh. Harapan kedepannya anak-anak Sekolah Dasar ini dapat menerapkan dan memahami karakter yang tersaji dalam komik dengan baik sehingga memudahkannya dalam berinteraksi dengan masyarakat sekitar [11].

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini adalah menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Metode penelitian ini merupakan metode untuk menguji suatu produk tertentu untuk diketahui keefektifan penggunaannya [12]. Penelitian ini berorientasi pada proses pengembangan dan validasi produk dalam bidang pendidikan. Hasil dari produk yang dikembangkan ini berupa media pembelajaran, salah satunya komik digital sebagai penyampai informasi suatu materi yang dapat membantu guru dalam proses mengajar kepada peserta didiknya [13].

Penelitian ini menggunakan model ADDIE. Langkah-langkah model penelitian dan pengembangan ADDIE dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1. Bentuk pada pengembangan ADDIE [10]

Pada penelitian ini produk yang dikembangkan berupa komik digital dengan menggunakan aplikasi *web pixton* yang memuat materi pada tema 9 (Menjelajah Angkasa Luar), sub tema 1 (Keteraturan yang menakjubkan), Pembelajaran 4 untuk siswa kelas VI sekolah dasar. Pada tahap pertama analisis (*analyze*) peneliti melakukan observasi pada tempat penelitian dengan melakukan identifikasi terhadap masalah-masalah yang terjadi, mengumpulkan data hasil observasi dan wawancara, dan menentukan solusi dari permasalahan yang ditemukan; tahap kedua desain (*design*) yaitu menyusun media pembelajaran, menganalisis tujuan pembelajaran serta memilih materi pembelajaran; tahap ketiga pengembangan (*develop*), pembuatan produk, melakukan uji

validasi kepada validator; tahap keempat implementasi (*implement*), penerapan produk komik digital ke tempat penelitian kepada guru dan siswa kelas VI SDN 1 Blimbing.; tahap kelima evaluasi (*Evaluate*), yaitu memberi umpan balik terhadap penerapan pengembangan media pembelajaran serta mengelola data yang dihasilkan dengan menggunakan skala likert sehingga akan dimunculkan perolehan hasil kevalidan, kepraktisan dan keefektifan pengembangan produk komik digital.

Teknik analisis data kevalidan dan kepraktisan dihitung menggunakan skala likert dengan rumus :

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase skor (%)

n = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimal

Produk komik digital dikatakan valid apabila diperoleh presentase 76-100%, sangat valid 56-75%, kurang valid 40-55%, dan dikatakan tidak valid apabila diperoleh presentase 0-39% [14].

Sedangkan tingkat kepraktisan komik digital ini dapat dikatakan sangat praktis apabila memperoleh presentase 85-100%, praktis 70-84%, cukup praktis 55-69%, kurang praktis 50-54%, dan dikatakan tidak praktis apabila memperoleh presentase 0-49% [14].

Untuk menganalisis data keefektifan yaitu dihitung menggunakan rumus sebagai berikut [15] :

$$P = \frac{\sum \text{Siswa yang tuntas belajar}}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P = presentase ketuntasan siswa

$\sum$  Siswa yang tuntas belajar = Jumlah siswa yang tuntas KKM

N = Banyaknya seluruh siswa

Media pembelajaran komik digital berbasis pendidikan karakter dikatakan efektif apabila dalam satu kelas tersebut terdapat  $\geq 75\%$  siswa yang mendapat nilai diatas atau sama dengan KKM yang mana telah dinyatakan tuntas dalam belajarnya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari pengembangan produk ini dihasilkan media komik digital berbasis pendidikan karakter yang dibuat menggunakan aplikasi *web pixton*. Sebagaimana gambar berikut adalah tampilan isi cerita komik yang telah dibuat :



Gambar 2. Gambar media komik digital

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini yang pertama adalah hasil uji validasi dari para ahli yang disesuaikan dengan bidangnya untuk menilai seberapa valid produk tersebut.

Tabel 1. Hasil validasi ahli media

No.	Pernyataan	Total Skor
1.	Aspek Penyajian	20
2.	Aspek Desain Tampilan	33
3.	Aspek Kemudahan Penggunaan	19
4.	Aspek Kontruksi	13
Jumlah skor		85
Presentase skor		94%
Kriteria		valid

Penilaian dari ahli media terdiri dari empat aspek, yaitu aspek penyajian, aspek tampilan, aspek kemudahan penggunaan, dan aspek konstruksi. Dapat diketahui dari hasil tabel bahwa hasil skor yang diperoleh adalah 85 dengan presentase skor sebanyak 94% sehingga dapat disimpulkan komik digital berbasis pendidikan karakter ini dinyatakan dalam kriteria valid untuk digunakan. Selanjutnya hasil dari validasi ahli materi :

Tabel 2. Hasil validasi ahli materi

No.	Pernyataan	Total Skor
1.	Aspek Kurikulum	15
2.	Aspek Penyajian	49
3.	Aspek Kualitas Isi	19
Jumlah skor		87
Presetase skor		92%
kriteria		valid

Hasil validasi ahli materi diperoleh hasil penilaian dari aspek kurikulum, aspek penyajian, dan aspek kualitas isi. Skor yang diperoleh adalah 87, presentase skor yang diperoleh sebesar 92% dapat disimpulkan bahwa komik digital dinyatakan dalam kriteria valid untuk digunakan.

Setelah produk komik digital layak untuk digunakan, maka produk komik digital ini dapat dinilai kepraktisannya oleh guru dan diuji cobakan pada siswa kelas VI SDN 1 Blimbing yang diikuti oleh 17 siswa yang diterapkan melalui handphone yang dibawa oleh siswa dengan mengisi angket respon guru dan siswa. Hasil angket respon guru memperoleh penilaian skor 42 dengan presentase 93% berdasarkan hasil tersebut bahwa komik digital berbasis pendidikan karakter yang dikembangkan ini berada pada kriteria sangat praktis sebagai media pembelajaran. Sedangkan hasil angket respon siswa diisi oleh 17 siswa diperoleh hasil jumlah skor sebesar 689 dengan rata-rata presentase skor sebesar 90% dari nilai rata-rata maksimal sebesar 100% kesimpulannya adalah komik digital ini terdapat pada kriteria sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

Untuk mengetahui keefektifan komik digital dalam pembelajaran, maka siswa yang telah membaca komik digital tersebut diberikan soal evaluasi. Soal evaluasi yang dikerjakan siswa akan diperoleh skor hasil belajar siswa yang diisi oleh 17 siswa, 15 siswa mendapatkan nilai diatas KKM dan terdapat 2 siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM. Presentase yang diperoleh sebesar 88%, sehingga dapat disimpulkan bahwa komik digital ini efektif digunakan sebagai media dalam kegiatan pembelajaran.

## KESIMPULAN

Pengembangan komik digital berbasis pendidikan karakter ini sudah dapat dikatakan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran, khususnya siswa kelas VI Sekolah Dasar. Dengan adanya komik digital ini diharapkan dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar dengan menerapkan nilai-nilai karakter yang diajarkan. Untuk pengembangan lebih lanjut komik digital yang dikembangkan mencakup beberapa pembelajaran yang disertai nilai-nilai pendidikan karakter yang belum dimunculkan yang disesuaikan dengan materi pembelajaran

serta dalam penyebarannya perlu dibuatkan link untuk memudahkan siswa dalam mengakses komik digital sebagai media untuk belajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Putri, S. M. D., & Kurniawan, R. 2019. Komik pendidikan karakter sebagai upaya penanaman pendidikan karakter di SD. *Seminar Nasional Pagelaran Pendidikan Dasar Nasional (Ppdn) 2019*, 132–141. (Online).(<http://seminar.uad.ac.id/index.php/ppdn/article/view/1362/645>). Diakses pada tanggal 26 Maret 2022)
- [2] Suratno, E., & Wiratsiwi, W. 2018. Kelayakan Modul Ips Berwawasan Pendidikan Karakter Pada Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Untuk Kelas V Sekolah Dasar. *Education and Human Development Journal*, 3(2), 143–148. (Online). (<https://doi.org/10.33086/ehdj.v3i2.54>). Diakses pada tanggal 20 Maret 2022)
- [3] Syahmi, F. A., Ulfa, S., & Susilaningih. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Smartphone Untuk Siswa Sekolah Dasar. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*. 5(1), 81–90. (Online) (<https://doi.org/10.17977/um038v5i12022p081>). Diakses pada tanggal 3 April 2022)
- [4] Havifazrin, Lutvi. (2017). *Pengembangan Media Komik Berbasis Information Technology Dengan Powerpoint Pada Pembelajaran Pkn Materi Keputusan Bersama Kelas V SDN Salaman Mloyo Semarang*. Universitas Negeri Semarang. (Online).(<http://lib.unnes.ac.id/31253/1/1401413085.pdf>). Diakses pada tanggal 5 April 2022)
- [5] Adnan, D. R. N. (2011). *Pengembangan Komik Pengukuran Dasar untuk Meningkatkan Prestasi Siswa SMK Ma'arif Salam*. Universitas Negeri Yogyakarta. (Online). (<http://eprints.uny.ac.id/24984/1/Dana%20Rizki%20Nur%20Adnan%2009503242002.pdf>). Diakses pada tanggal 6 April 2022)
- [6] Indaryati, Jailani. (2015). Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*. 3(1). 83-96. Online). (<https://journal.uny.ac.id/index.php/jpe/art>

- icle/view/4067. Diakses pada tanggal 5 April 2022)
- [7] Diananda, A. (2018). Urgensi Pendidikan Karakter Dalam Pembentukan Konsep Diri Anak. *Journal ISTIGHNA*, 1(2), 1–21. (Online).(<https://doi.org/10.33853/istighna.v1i2.1>). Diakses pada tanggal 27 Maret 2022)
- [8] Hendriana, E. C., Jacobus A. (2016). Implementasi Pendidikan Karakter Di Sekolah Melalui Keteladanan Dan Pembiasaan. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*. 1 (2), 25-29. (online). (<https://journal.stkipsingkawang.ac.id/index.php/JPDI/article/view/262> . Diakses pada tanggal 29 Maret 2022)
- [9] Mustakim. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Fisika Menggunakan Aplikasi Pixton Berbasis Pendekatan Kontekstual Di MTS Al-Furqon Kota Jambi*. UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi. (online).(<http://repository.uinjambi.ac.id/4940/1/MUSTAKIM%20%2CTF%20151094.pdf>). Diakses pada tanggal 24 Maret 2022)
- [10] Lee, Vivian WH. (2013). Using Pixton As a Tool in the Classroom. ([http://etec.ctlt.ubc.ca/510wiki/Using\\_Pixton\\_As\\_a\\_Tool\\_in\\_the\\_Classroom](http://etec.ctlt.ubc.ca/510wiki/Using_Pixton_As_a_Tool_in_the_Classroom)). Diakses pada tanggal 2 April 2022)
- [11] Juanda, N. I., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2015). *Perancangan Komik Pembelajaran Bertemakan Fabel untuk Pembentukan Karakter pada Anak*. *Jurnal DKV Adiwarna*. (Online). (<http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/viewFile/3220/2910>). Diakses pada tanggal 7 April 2022)
- [12] Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabet.
- [13] Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman*. 4 (2), 129-150. (online). (<http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/saintifikaislamica/article/view/1204>). Diakses pada tanggal 7 April 2022)
- [14] Aprillianti, Prima. (2021). *Pengembangan E-BOOK Dengan Aplikasi Book Creator Pada Materi Bangun Ruang untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. Skripsi Tidak Diterbitkan. Tuban: Universitas PGRI Ronggolawe Tuban.
- [15] Panjaitan, S, M., Alpusari, M., & Lazim, N. (2019). Penerapan Model Quantum Teaching Utntuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IIIB SD Negeri 188 Pekanbaru. *Jurnal Tunjuk Ajar*. 2 (2), 134-147. (online).(<https://jta.ejournal.unri.ac.id/index.php/JTA/article/download/7270/pdf>). Diakses pada tanggal 3 April 2022)