

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Karakter dipahami sebagai seperangkat nilai fundamental yang membentuk identitas serta kepribadian individu. Pembentukan karakter tidak berlangsung secara alami, melainkan dipengaruhi oleh berbagai faktor, terutama lingkungan tempat seseorang tumbuh dan berinteraksi. Kondisi lingkungan tersebut berperan dalam membentuk kecenderungan seseorang dalam proses bernalar, menunjukkan sikap, serta mewujudkannya melalui perilaku nyata. Oleh karena itu, karakter setiap individu dapat berbeda karena dipengaruhi oleh pengalaman, kebiasaan, serta proses sosialisasi yang tidak sama. Perbedaan tersebut tercermin dalam perilaku dan cara seseorang menjalani kehidupan sehari-hari. Individu yang memiliki karakter baik ditunjukkan melalui kemampuannya menyikapi berbagai situasi secara bijaksana dan bertanggung jawab, yang diwujudkan dalam tindakan nyata berlandaskan norma moral dan ketentuan etis yang dianut. Karakter dapat dimaknai sebagai kualitas moral maupun kondisi mental yang menjadi identitas khas setiap individu. Karakter tersebut merupakan sifat asli yang telah melekat dan tertanam kuat dalam kepribadian seseorang sehingga menjadi landasan dalam menentukan cara berpikir, bersikap, bertindak, berkata jujur, serta memberikan respons terhadap berbagai situasi yang dihadapi (Sari, 2021).

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), karakter dimaknai sebagai kualitas psikologis, moralitas, maupun budi pekerti yang melekat pada diri

seseorang dan membentuk identitas khas sehingga membedakan seseorang dari individu lain. Dalam konteks yang lebih luas, karakter mencerminkan pola pikir serta pola perilaku yang khas pada setiap orang dalam menjalankan kehidupan dan menjalin hubungan dengan orang lain, baik dalam lingkup keluarga, kehidupan bermasyarakat, hingga pelaksanaan peran sebagai warga negara. Seseorang yang memiliki karakter positif ditunjukkan melalui kemampuannya mengambil keputusan secara bijaksana serta kesediaannya untuk menerima dan mempertanggungjawabkan segala konsekuensi yang timbul dari keputusan tersebut. Pendidikan karakter berperan dalam membentuk kemampuan sosial individu sehingga mereka mampu mengembangkan kebebasan secara bertanggung jawab ketika berinteraksi dan hidup berdampingan dengan orang lain. Di Indonesia, penerapan pendidikan karakter tidak berupa gagasan baru, melainkan sudah mengakar sebagai bagian dari perjalanan sistem pendidikan sedari lampau. Gagasan tersebut telah diperjuangkan oleh sejumlah tokoh bangsa, seperti Ki Hadjar Dewantara, Soekarno, dan Hatta, yang menempatkan pendidikan karakter sebagai sarana untuk membangun kepribadian sekaligus memperkuat identitas nasional sesuai dengan kondisi dan tuntutan zamannya (Baihaqi dkk., 2021). Salah satu karakter yang penting dimiliki oleh seseorang adalah kejujuran.

Menurut Sutisna et al. (2019), kejujuran merupakan nilai moral yang mencerminkan ketulusan hati serta komitmen seseorang untuk senantiasa bertindak sesuai dengan kebenaran. Penanaman nilai kejujuran perlu dilakukan sejak anak berada pada usia dini karena periode tersebut merupakan tahap penting dalam pembentukan karakter. Pembiasaan untuk menyampaikan kebenaran, menunjukkan perilaku yang jujur, serta menerapkan sikap yang berlandaskan integritas akan

menjadi bekal berharga yang dapat membimbing anak dalam menghadapi berbagai situasi pada kehidupan di masa mendatang. Pembentukan karakter sejak usia dini perlu diarahkan pada pengembangan nilai kejujuran, mengingat nilai tersebut menjadi unsur penting yang membimbing individu dalam berpikir, bersikap, dan bertindak sesuai dengan prinsip moral. Jujur berarti berkata dan berbuat sesuai dengan kenyataan, tanpa ada kebohongan atau kepura-puraan. Anak yang terbiasa bersikap jujur cenderung berkembang menjadi pribadi yang memiliki integritas, mudah dipercaya oleh orang lain, memegang teguh kewajiban, dan dihargai oleh orang lain. Pada aktivitas sehari-hari, kejujuran bisa diwujudkan melalui berkata benar, tidak mencontek, menepati janji, serta berani mengakui kesalahan. Dengan demikian, penguatan kebiasaan berperilaku jujur perlu dilakukan secara berkelanjutan melalui peran keluarga, satuan pendidikan, maupun lingkungan masyarakat sebagai tempat anak berkembang.

Penanaman karakter kejujuran sejak usia dini, terutama pada jenjang pendidikan sekolah dasar, termasuk fondasi pokok dalam pelaksanaan pendidikan karakter. Kejujuran bukan sekadar mencerminkan integritas pribadi, tetapi juga menjadi dasar dalam membangun kepercayaan, tanggung jawab, dan hubungan sosial yang sehat. Menurut Sari & Riyadi (2022), kejujuran dalam konteks pendidikan mendorong siswa untuk bertindak sesuai dengan nilai moral, seperti tidak menyontek, mengakui kesalahan, dan menyampaikan informasi secara benar. Sikap jujur juga menjadi pondasi dalam pengembangan kepribadian anak dan merupakan bagian dari profil Pelajar Pancasila yang dicanangkan pada Kurikulum Merdeka.

Nilai kejujuran menjadi fondasi utama dalam proses komunikasi yang efektif.

Tanpa kejujuran, komunikasi yang dibangun akan kehilangan makna dan bisa menimbulkan kesalahpahaman. Kejujuran merupakan salah satu prinsip dasar yang menjadi pijakan untuk integritas individu dan komunitas. Namun, di era yang semakin rumit dan cepat berubah, nilai kejujuran sering kali diabaikan atau dirusak oleh berbagai pengaruh, yang menimbulkan keprihatinan terhadap kualitas karakter generasi muda yang kelak akan memegang peran sebagai pemimpin sekaligus agen pembangunan bangsa (Marlina dkk., 2024). Kesenjangan antara pentingnya kejujuran sebagai fondasi kehidupan bermasyarakat dengan realitas mudahnya penerapan nilai tersebut menunjukkan bahwa upaya penanaman karakter kejujuran masih kurang maksimal. Mengacu pada situasi tersebut, layak diprioritaskan pendekatan pembelajaran yang mampu mengakomodasi penguatan nilai kejujuran melalui aktivitas belajar yang kontekstual dan menarik. Sehingga, proses pembelajaran tidak hanya berorientasi pada pembentukan pemahaman kognitif tentang kejujuran, tetapi juga memfasilitasi peserta didik agar mampu menjadikan nilai tersebut sebagai bagian dari karakter pribadi yang tercermin dalam perilaku sehari-hari.

Penanaman nilai kejujuran sebagai bagian dari pendidikan karakter krusial dijalankan semenjak kanak-kanak sebab berperan penting dalam membentuk kepribadian generasi muda. Pendidikan karakter bukan sekadar berorientasi pada pengembangan aspek moral, melainkan bertujuan menghasilkan generasi yang memiliki daya saing, berkarakter kuat, berakhlak mulia, serta menjunjung sikap toleransi dan semangat gotong royong. Di samping itu, pendidikan karakter diarahkan untuk menumbuhkan rasa cinta tanah air serta kapasitas penyesuaian diri terhadap dinamika perkembangan sains dan teknologi. Seluruh aspek tersebut

dilandasi oleh nilai keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berpegang pada nilai-nilai luhur Pancasila (Isnaini & Fanreza, 2024). Dalam konteks pendidikan, guru dan pendidik memegang peranan kunci dalam menyampaikan dan menanamkan nilai-nilai tersebut melalui berbagai metode belajar yang menarik dan mendorong inspirasi (Marlina dkk., 2024). Sejalan dengan itu, (Trisiantari, et al., 2020) menunjukkan bahwa pemanfaatan literasi digital bagi guru sekolah dasar dapat mendukung aktivitas belajar yang semakin berarti, menarik, dan selaras dengan konteks aktivitas sehari-hari.

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa karakter integritas nilai kejujuran siswa sekolah dasar masih tergolong rendah. Penelitian Auliyairrahmah et al. (2021) menemukan bahwa perilaku tidak jujur yang menonjol di kalangan siswa SD antara lain kebiasaan menyontek saat ulangan, tidak membayar di kantin kejujuran, adanya selisih pendapatan akibat siswa sengaja tidak jujur, bahkan beberapa kasus ekstrem menunjukkan adanya siswa SD yang melakukan tindak kriminal, seperti kasus di Makassar di mana seorang siswa kelas 4 kedapatan mencuri perlengkapan sembahyang di Vihara. Fakta ini menunjukkan bahwa pembentukan karakter jujur sejak dini sangat mendesak dan perlu ditangani dengan strategi pendidikan yang tepat.

Temuan ini selaras dengan hasil Survei Penilaian Integritas (SPI) Pendidikan 2024, oleh Komisi Pemberantasan Korupsi (KPK) mengungkapkan bahwasanya kejujuran akademik di Indonesia tetap berada pada level korektif dengan indeks 69,50. Salah satu aspek yang menjadi sorotan adalah rendahnya sikap jujur peserta didik. Data SPI mencatat bahwa praktik menyontek masih ditemukan pada 78% sekolah responden, sementara kasus plagiarisme di lingkungan sekolah mencapai

6%. Selain itu, perilaku ketidakdisiplinan yang juga mencerminkan kurangnya tanggung jawab akademik teridentifikasi pada 45% siswa yang mengaku pernah datang terlambat ke sekolah (Komisi Pemberantasan Korupsi, 2024). Fakta ini menegaskan bahwa masalah kejujuran akademik masih menjadi tantangan besar dalam dunia pendidikan Indonesia. Oleh sebab itu, diperlukan upaya nyata dalam menanamkan nilai kejujuran sejak dini melalui inovasi pembelajaran yang menyenangkan dan kontekstual, melalui dikembangkannya media pembelajaran berupa komik digital berbasis model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yang diarahkan untuk menguatkan karakter kejujuran siswa di jenjang pendidikan dasar.

Observasi awal di kelas III SD Negeri 1 Petandakan juga mengindikasikan bahwasanya penerapan karakter kejujuran siswa masih cenderung rendah. Fakta empiris di lapangan mengungkap adanya kesenjangan antara pemahaman moral dan tindakan nyata siswa. Hal ini tercermin dari penerapan karakter kejujuran dalam perilaku kehidupan sehari-hari yang masih sangat bervariasi bahkan minim, padahal sebagian besar siswa secara teoretis memahami arti penting dan signifikansi dari nilai kejujuran. Berdasarkan pengamatan langsung terhadap log perilaku harian dari 23 orang siswa kelas III, secara kuantitatif tercatat baru sekitar 35% (8 siswa) yang mampu menunjukkan tindakan jujur secara konsisten, baik dalam aktivitas akademik maupun non-akademik di sekolah. Sebaliknya, 65% (15 siswa) lainnya teridentifikasi masih sering menunjukkan kecenderungan perilaku tidak jujur. Belum optimalnya internalisasi karakter ini dipengaruhi oleh beberapa hambatan situasional yang kuat, di antaranya adalah tekanan dari teman sebaya untuk menutupi kesalahan, ketakutan akan konsekuensi negatif atau hukuman

pasca-pengakuan, serta adanya rasionalisasi moral dari siswa yang membenarkan tindakan tidak jujur demi keuntungan sesaat.

Manifestasi dari hambatan situasional tersebut tercermin dalam permasalahan konkret yang terjadi di kelas III SD Negeri 1 Petandakan, di mana nilai kejujuran belum terinternalisasi secara optimal dalam tindakan nyata. Hal ini terlihat dari salah satu kejadian yang menonjol, yakni insiden perebutan pulpen antar siswa. Dua orang siswa sama-sama mengaku sebagai pemilik barang tersebut. Ketika guru meminta mereka menjelaskan permasalahan dengan jujur, kedua siswa justru saling menyalahkan, menutupi fakta yang sebenarnya, dan tidak ada yang berani mengakui kesalahan. Perilaku tersebut menegaskan bahwa beberapa indikator utama kejujuran, seperti tidak mengambil milik orang lain, mengatakan sesuatu sesuai kenyataan, berani mengakui kesalahan, dan menceritakan kejadian sesuai fakta, belum berkembang secara optimal, terutama ketika siswa berada dalam situasi yang menimbulkan tekanan sosial atau potensi konsekuensi tertentu.

Permasalahan ini menegaskan bahwa pemahaman siswa tentang kejujuran belum terwujud dalam tindakan nyata, terutama ketika mereka berada dalam situasi yang menimbulkan tekanan sosial atau potensi konsekuensi tertentu. Apabila tidak segera ditangani, kurangnya sikap kejujuran tersebut dapat berdampak lebih besar di masa depan. Berdasarkan hal tersebut, diperlukan solusi untuk meningkatkan penerapan karakter kejujuran siswa dalam aktivitas sehari-hari. Salah satunya adalah dapat menginternalisasi karakter kejujuran tersebut ke dalam proses pembelajaran melalui ketepatan pemanfaatan model pembelajaran yang selaras. Alternatif pilihan model yang relevan untuk dipakai yakni model pembelajaran *problem-based learning*, karena bisa dipergunakan membahas permasalahan terkait

karakter yang nantinya diatasi bersama-sama oleh siswa. Pengaplikasian model *Problem-Based Learning* (PBL) bisa semakin efisien melalui tunjangan dari media pembelajaran yang selaras dengan kondisi perkembangan kognitif siswa di jenjang pendidikan dasar. Komik digital berpotensi sebagai alternatif media yang tepat sebab bersifat visual, menarik, dan sederhana untuk bisa dimengerti oleh siswa. Mengacu pada hal tersebut, pengembangan komik digital berbasis model *Problem Based Learning* dimaksudkan untuk menjadi sarana yang efisien dalam menguatkan karakter kejujuran siswa kelas III Sekolah Dasar di SD Negeri 1 Petandakan.

Peningkatan kualitas pembelajaran dalam rangka menumbuhkan dan memperkuat karakter kejujuran siswa bisa dilakukan melalui berbagai pendekatan, seperti mengembangkan model pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan serta konteks kehidupan mereka. Pilihan model yang dinilai relevan adalah *Problem Based Learning* (PBL), yakni model pembelajaran yang berfokus pada siswa dengan menghadirkan persoalan kontekstual sebagai titik awal untuk mendorong proses eksplorasi, penyelidikan, dan konstruksi pengetahuan secara aktif. *Problem Based Learning* (PBL) mendorong pemikiran kritis siswa untuk berdiskusi hingga menemukan solusi secara mandiri, yang secara tidak langsung juga dapat menanamkan nilai-nilai karakter seperti kejujuran dalam prosesnya. Sejalan dengan itu, Utami & Kusumawardani (2025) menjelaskan bahwa penerapan pembelajaran berdiferensiasi pada kelas bahasa Inggris sekolah dasar dapat memberdayakan guru sekaligus menyesuaikan keperluan pembelajaran siswa, agar dapat berlangsung dengan semakin dinamis, responsif terhadap kebutuhan peserta didik, serta memberi fokus pada murid sebagai subjek utama pada aktivitas belajar.

Problem Based Learning (PBL) memiliki hubungan langsung dengan pembentukan karakter kejujuran. Pada tahap identifikasi masalah, siswa dituntut jujur dalam menyampaikan pemahaman awal dan mengakui keterbatasan pengetahuan. Pada saat diskusi kelompok, kejujuran diperlukan agar siswa dapat menghargai pendapat teman, tidak mengklaim ide orang lain, dan menyampaikan informasi sesuai fakta. Ketika mencari informasi, siswa belajar untuk menggunakan sumber yang valid tanpa melakukan plagiarisme. Pada tahap penyusunan solusi, kejujuran terlihat ketika siswa berani mengakui kesalahan dalam argumen atau perhitungan. Sementara dalam refleksi, siswa dilatih untuk jujur terhadap dirinya sendiri dalam mengevaluasi proses pembelajaran. Dengan demikian, *Problem Based Learning* (PBL) bukan sekadar memicu kapasitas bernalar kritis, melainkan juga menumbuhkan kejujuran sebagai nilai moral yang diinternalisasi melalui pengalaman belajar nyata. (Malpiana, 2024).

Problem Based Learning (PBL) ialah suatu model pembelajaran yang memfokuskan permasalahan riil sebagai pemicu proses belajar, membuat siswa terpicu untuk mengaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman yang pernah mereka alami (Rahmadani, 2019). Sejalan dengan pendapat tersebut, Widiaworo (dalam Ardianti dkk., 2021) mengungkapkan bahwa pembelajaran berbasis masalah dirancang dengan memanfaatkan situasi kontekstual sebagai pemicu aktivitas belajar. Oleh karena itu, peserta didik didorong untuk mengidentifikasi persoalan, melakukan analisis secara kritis, mengeksplorasi berbagai sumber informasi, serta menentukan penyelesaian terbaik dari permasalahan yang timbul.

Pada masa sekarang, telah terjadi banyak perubahan pada perkembangan media komik, yang dulunya disajikan dalam bentuk cetak di atas kertas, kini

bertransformasi ke komik yang bisa diakses melalui alat digital tertentu semacam ponsel android dan laptop, yang familiar dengan sebutan media komik digital. Berbagai studi terdahulu mengenai pengembangan dan penggunaan komik digital menjadi alat untuk belajar menunjukkan bahwa komik digital itu efektif sebagai sarana pendidikan. Salah satunya penelitian oleh Rachmasari dkk. (2023) mengungkapkan bahwasanya media komik digital yang dibuat untuk pembelajaran PAI terbukti sangat layak dan efektif untuk menanamkan nilai kejujuran. Validasi oleh ahli materi, media, bahasa, dan pedagogik menunjukkan hasil kelayakan rerata sebesar 85,53%, dengan tanggapan siswa yang sangat positif terhadap isi dan penyajiannya. Penelitian tersebut mendukung pengembangan komik digital berbasis karakter kejujuran sebagai media pembelajaran yang bisa menghadirkan situasi belajar yang partisipatif dan berarti, sekaligus memfasilitasi proses internalisasi nilai kejujuran pada siswa kelas III SD melalui aktivitas literasi visual, dialog, dan interaksi cerita yang terarah.

Lebih lanjut, penelitian Amalia Lestari (2024) menunjukkan bahwa komik digital “KOMJUR” (Komik Kejujuran) mendapatkan respon baik dan positif dari pengguna. Hasil evaluasi menunjukan bahwa “KOMJUR” (Komik Kejujuran) terkategori efektif untuk memupuk sikap jujur siswa dan menaikkan hasil belajar siswa, hal ini tercermin pada saat pembelajaran dimana siswa lebih termotivasi. Metode penelitian yang dimanfaatkan ialah *Design and Development (D&D)* melalui model ADDIE, serta pengumpulan data melalui angket, observasi, kuesioner, *pre-test*, *post-test*, dan uji normalitas gain.

Kualitas pendidikan bisa mengubah pola pikir individu menjadi lebih inovatif dan selalu bertumbuh. Pemerintah perlu memberi perhatian serta melakukan

perbaikan pada mutu pendidikan melalui berbagai upaya yang bisa diaplikasikan. Adapun metode yang diterapkan untuk mengembangkan mutu pendidikan ialah dengan mengembangkan elemen-elemen dalam proses belajar yang berhubungan dengan pemanfaatan media pembelajaran bagi siswa. Dikembangkannya media pembelajaran bagi siswa bermaksud untuk meningkatkan kemampuan pengetahuan, keahlian, dan sikap siswa (Darniyanti dkk., 2021). Resmi (2021) menyatakan bahwasanya media pembelajaran dipahami sebagai perangkat yang digunakan untuk menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran melalui penyampaian informasi secara efektif. Dalam pelaksanaannya, media berperan sebagai perantara komunikasi pada aktivitas belajar dan bisa diwujudkan ke berbagai rupa, seperti media cetak, media visual, maupun media audio.

Pemilihan alat bantu belajar dimulai dengan evaluasi kebutuhan, yang memperhatikan sifat-sifat siswa, keterampilan yang ingin dicapai, serta jenis konten pembelajaran. Selain itu, faktor seperti ketersediaan alat bantu, batasan sumber daya, fasilitas pendidikan, anggaran, dan waktu juga penting untuk dipertimbangkan. Mengingat adanya variasi individu dalam menyelesaikan tugas belajar, sangat krusial untuk memilih alat yang sesuai dengan ciri-ciri siswa. Salah satu metode untuk memaksimalkan waktu belajar yang terbatas adalah dengan memanfaatkan alat bantu belajar yang berbasis teknologi pendidikan. Saat ini, penggunaan media untuk menyampaikan konten pembelajaran dianggap sebagai cara memperkuat efektivitas pembelajaran.

Salah satu bentuk media yang memanfaatkan teknologi yakni komik digital. Komik digital yang menggunakan teknologi memberikan alternatif yang cukup menarik. Jenis media ini memiliki beberapa kelebihan dibandingkan media cetak

konvensional. Contohnya, kemudahan akses, sifat interaktif, dan ketersediaan di berbagai perangkat seperti tablet, ponsel pintar, dan komputer (Urip dkk., 2023). Mengacu pada hal tersebut, dikembangkannya komik digital bisa dijadikan solusi yang efisien dalam menunjang pembentukan karakter kejujuran pada anak-anak yang masih sangat muda. Menurut Lickona (dalam Oktavi & Nugrahanta, 2024), proses perkembangan anak, masa kecil adalah fase krusial untuk membangun kepribadian dan perilaku. Saat ini, anak-anak berada dalam posisi yang rentan terhadap pengaruh lingkungan mereka, termasuk dari media. Maka, penting untuk menghasilkan media yang dapat menyokong pembentukan karakter yang baik, termasuk karakter kejujuran pada anak-anak usia dini.

Media komik digital ini memiliki kemampuan untuk menguatkan kemenarikan dan atensi siswa, karena ilustrasi dalam komik digital memberikan dukungan visual yang memperjelas isi materi yang disampaikan melalui teks. Kombinasi antara ilustrasi dan narasi menjadikan informasi yang semula panjang serta abstrak lebih mudah dipahami dan tersimpan dalam ingatan peserta didik. Melalui gambar-gambar yang disajikan, siswa juga dapat membangun pemahaman awal terhadap pokok bahasan sebelum membaca uraian materi secara menyeluruh, sehingga aktivitas belajar menjadi lebih efisien dan berarti (Resmi, 2021).

Pemahaman siswa kelas III SD Negeri 1 Petandakan mengenai nilai karakter kejujuran secara umum masih bersifat normatif dan sebatas hafalan konseptual. Akibatnya, pada tataran implementasi sehari-hari, siswa masih mengalami hambatan besar dalam menyelaraskan pengetahuan tersebut dengan tindakan nyata. Hambatan situasional seperti adanya pengaruh negatif dari teman sebaya dan besarnya rasa takut terhadap sanksi atau hukuman, kerap memicu siswa untuk

melakukan rasionalisasi moral yang justru membenarkan perilaku tidak jujur dalam situasi tertentu. Maka, diperlukan sebuah media pembelajaran yang kontekstual, memikat, dan bisa menstimulus siswa untuk berani mengambil keputusan secara jujur meskipun berada di bawah tekanan. Pada penelitian ini, salah satu alternatif solusi yang ditawarkan yakni pengembangan komik digital berbasis *Problem Based Learning* (PBL). Komik digital ini dirancang untuk menyajikan alur cerita dilema moral yang relevan dengan kehidupan nyata siswa, sehingga mampu memicu diskusi kelompok, refleksi mendalam, sekaligus melatih keterampilan komunikasi.

Pengembangan komik digital yang mengedepankan karakter kejujuran muncul sebagai solusi yang menjanjikan untuk menghadapi berbagai tantangan ini. Melalui perpaduan visual yang atraktif dan alur naratif yang menarik, komik digital mampu menyampaikan dilema moral seputar karakter kejujuran dalam konteks yang sesuai dan mudah dicerna oleh anak kelas III SD Negeri 1 Petandakan. Melalui narasi yang menarik dan karakter yang bisa diterima, komik digital bisa berkontribusi dalam menumbuhkan pemahaman yang lebih dalam mengenai pentingnya karakter kejujuran, menyelidiki efek dari perilaku yang jujur dan tidak jujur, serta memberikan contoh nyata tentang cara menghadapi situasi sulit dengan prinsip yang baik. Oleh karena itu, komik digital tidak terbatas pada penyampaian ajaran moral semata, melainkan juga sebagai fasilitator penyerapan nilai karakter kejujuran dengan cara yang efektif dan menyenangkan.

Metode yang dipergunakan pada penelitian ini ialah *research and development* (R&D) atau penelitian pengembangan. Pendekatan ini dipilih untuk menciptakan produk berupa komik digital yang mengusung tema karakter kejujuran serta menganalisis efektivitasnya dalam meningkatkan karakter kejujuran siswa

kelas III SD. Pelaksanaan penelitian ini didasarkan pada pengaplikasian salah satu model penelitian dan pengembangan (*research and development*), yaitu model ADDIE sebagai acuan dalam proses pengembangan. Model tersebut dikenal sebagai kerangka penelitian dan pengembangan yang dilaksanakan secara bertahap, terstruktur, dan menyeluruh, sehingga memiliki tingkat fleksibilitas yang tinggi untuk digunakan dalam menghasilkan berbagai jenis produk pengembangan. Model ADDIE memuat lima tahap atau langkah yang saling berkaitan satu dengan lainnya yaitu mencakup (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), (5) evaluasi (*evaluation*).

Penelitian pengembangan komik digital ini berfokus pada karakter kejujuran yang dapat membantu dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang sikap jujur dalam kehidupan di lingkungan sekolah melalui proses pembelajaran yang diimplikasikan guru. Karakter kejujuran peserta didik tercermin dalam berbagai bentuk interaksi komunikasi yang mereka lakukan. Bukti empiris mengenai efektivitas media komik diperoleh dari penelitian Sekarjane & Setyasto (2023) di SD Negeri Ngagrang, Ampel yang mengungkapkan naiknya hasil belajar sesudah diterapkannya komik dalam aktivitas belajar. Hasil tersebut memperlihatkan bahwasanya media komik yang dihasilkan bisa mendukung siswa untuk paham pada materi dengan optimal, sekaligus menjadi sarana yang membantu guru menyelenggarakan aktivitas belajar yang lebih partisipatif, efektif, dan berarti.

Penelitian ini mengacu pada teori konstruktivisme yang menegaskan bahwasanya pengetahuan dipandang sebagai hasil konstruksi yang terbentuk melalui interaksi, eksplorasi, serta pengalaman autentik yang dialami peserta didik, bukan sekadar informasi yang diterima secara langsung dari guru. Dalam konteks

komik digital, konflik moral yang ditampilkan dapat menimbulkan konflik kognitif (*cognitive conflict*) yang mendorong siswa untuk meninjau ulang skema berpikirnya. Melalui diskusi dengan teman sebaya dan bimbingan guru, terjadi proses *scaffolding* dalam zona perkembangan proksimal sebagaimana yang ditegaskan oleh Vygotsky. Sehingga, siswa bukan sekadar membaca cerita, tetapi juga mengalami proses pembelajaran aktif lewat dialog, tanya-jawab, serta refleksi atas pilihan moral yang diambil tokoh dalam komik.

Selain itu, teori humanistik juga menjadi pijakan penting dalam penelitian ini. Pendidikan harus berfokus pada perkembangan keutuhan pribadi siswa, termasuk kebebasan memilih, empati, dan harga diri. Komik digital berbasis *Problem Based Learning* (PBL) ini menghadirkan wadah kepada siswa agar bisa mengekspresikan pilihannya terhadap dilema moral yang dihadirkan, sekaligus memperlihatkan konsekuensi dari setiap pilihan. Hal ini menciptakan iklim pembelajaran yang aman secara psikologis, di mana siswa dapat berlatih mengakui kesalahan, belajar dari pengalaman tokoh, serta menyadari pentingnya karakter kejujuran tanpa rasa takut dipermalukan. Dengan cara ini, nilai karakter kejujuran bukan sekadar ditanamkan melalui nasihat, tetapi diinternalisasi melalui pengalaman belajar yang bermakna.

Keterpaduan teori konstruktivisme dan humanistik dalam media komik digital berbasis *Problem Based Learning* (PBL) menghasilkan alur pembelajaran yang memosisikan pusatnya pada siswa. Komik digital tidak terbatas pada media yang memberikan kesenangan, melainkan juga berwujud ruang belajar interaktif yang memungkinkan siswa untuk mengkonstruksi pengetahuan moral sekaligus mengembangkan keterampilan komunikasi. Diskusi yang muncul dari cerita dalam komik digital melatih siswa untuk mendengarkan, bertanya, menanggapi, serta

menyampaikan pendapat dengan sopan. Pada akhirnya, proses ini diharapkan dapat memperkuat karakter kejujuran dan keterampilan komunikasi siswa di sekolah dasar.

Kontribusi baru yang dihadirkan pada penelitian ini diwujudkan melalui pengintegrasian model *Problem-Based Learning* (PBL) secara utuh dan eksplisit ke dalam media komik digital interaktif yang menyajikan dilema moral bercabang, sehingga komik digital berfungsi bukan hanya terbatas sebagai media cerita moral, melainkan juga sebagai ruang belajar aktif. Setiap episode komik digital disusun mengacu pada sintaks *Problem-Based Learning* (PBL), dengan tahap awal pembelajaran yang bermula dari menghadirkan permasalahan autentik yang dekat dengan kehidupan siswa sekolah dasar, eksplorasi alternatif solusi, hingga refleksi atas konsekuensi pilihan yang diambil tokoh. *Asesmen formatif* tersemat berbasis pilihan (*choice-based assessment*) memungkinkan siswa menentukan respons terhadap dilema kejujuran yang dihadirkan, di mana setiap pilihan menghasilkan konsekuensi naratif serta log interaksi yang dapat dianalisis untuk melihat kecenderungan sikap dan pengambilan keputusan moral siswa.

Penelitian ini juga bersifat kontekstual karena dikembangkan selaras dengan perkembangan moral, kognitif, dan bahasa siswa kelas III sekolah dasar, serta memadukan teori konstruktivisme dan humanistik secara sinergis. Mengacu pada pemaparan tersebut, penelitian ini menawarkan andil dalam pengembangan media pembelajaran karakter yang mendayagunakan teknologi sebagai perantara belajar yang efisien, menyenangkan, reflektif, dan relevan dengan keperluan siswa sekolah dasar. Sehingga, penelitian ini dimaksudkan untuk mampu menghadirkan implikasi praktis dalam penyediaan media pembelajaran karakter di sekolah dasar. Selain

memberikan sumbangan secara konseptual, hasil penelitian ini juga memiliki nilai praktis melalui penyediaan media komik digital berbasis *Problem-Based Learning* (PBL) yang dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif untuk memadukan pendidikan karakter kejujuran pada aktivitas belajar di jenjang pendidikan dasar. Media yang dihasilkan bisa diadaptasi oleh guru di sekolah lain dengan menyesuaikan konteks permasalahan dan karakteristik siswa, sehingga pembelajaran karakter tidak bersifat normatif, tetapi dialami secara langsung melalui proses pemecahan masalah dan refleksi moral.

1.2 Identifikasi Masalah

Hasil kajian terhadap latar belakang penelitian menunjukkan adanya beberapa permasalahan yang perlu diidentifikasi sebagai dasar pelaksanaan penelitian. Permasalahan tersebut dapat diuraikan sebagai berikut.

- 1) Menurunnya nilai-nilai karakter kejujuran anak-anak sekolah dasar serta kurangnya penanaman nilai moral yang terstruktur dan menyenangkan.
- 2) Kurangnya media pembelajaran interaktif dan menarik yang secara khusus mengangkat nilai-nilai karakter kejujuran.
- 3) Pemanfaatan media pembelajaran seperti komik digital dalam mendukung pembelajaran karakter, khususnya karakter kejujuran pada anak belum sepenuhnya optimal di lingkungan sekolah dasar.
- 4) Kurangnya wawasan dan kemampuan siswa kelas III SD dalam mengkomunikasikan nilai-nilai moral, terutama nilai karakter kejujuran.
- 5) Minimnya ketersediaan media komik digital berbasis model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) bertema karakter kejujuran yang dibuat

husus untuk menyokong pendidikan karakter kejujuran siswa kelas III di SD Negeri 1 Petandakan.

1.3 Pembatasan Masalah

Untuk menjaga fokus dan sistematika penelitian, diperlukan pembatasan ruang lingkup kajian berdasarkan permasalahan yang telah ditemukan sebelumnya. Atas dasar tersebut, penelitian ini secara khusus diarahkan pada pengembangan media komik digital berbasis model *Problem-Based Learning* (PBL) yang bertujuan untuk meningkatkan karakter kejujuran siswa kelas III sekolah dasar.

1.4 Rumusan Masalah

Mengacu pada hasil kajian terhadap latar belakang penelitian, beberapa pertanyaan penelitian dirumuskan sebagai dasar pelaksanaan penelitian, yaitu sebagai berikut.

- 1) Bagaimana rancang bangun media komik digital berbasis model *Problem Based Learning* (PBL) untuk meningkatkan karakter kejujuran siswa kelas III sekolah dasar?
- 2) Bagaimana validitas media komik digital berbasis model *Problem Based Learning* (PBL) untuk meningkatkan karakter kejujuran siswa kelas III sekolah dasar?
- 3) Bagaimana kepraktisan media komik digital berbasis model *Problem Based Learning* (PBL) untuk meningkatkan karakter kejujuran siswa kelas III sekolah dasar?

- 4) Bagaimana efektivitas media komik digital berbasis model *Problem Based Learning* (PBL) untuk meningkatkan karakter kejujuran siswa kelas III sekolah dasar?

1.5 Tujuan Pengembangan

Tujuan dari pengembangan media komik digital berbasis karakter kejujuran ini yaitu sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui rancang bangun media komik digital berbasis model *problem based learning* (PBL) yang dikembangkan untuk meningkatkan karakter kejujuran siswa kelas III sekolah dasar.
- 2) Untuk mengetahui validitas media komik digital berbasis model *problem based learning* (PBL) dalam meningkatkan karakter kejujuran siswa kelas III sekolah dasar.
- 3) Untuk mengetahui tingkat kepraktisan media komik digital berbasis model *problem based learning* (PBL) dalam meningkatkan karakter kejujuran siswa kelas III sekolah dasar.
- 4) Untuk mengetahui efektivitas media komik digital berbasis model *problem based learning* (PBL) dalam meningkatkan karakter kejujuran siswa kelas III sekolah dasar.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk sebagai hasil dari penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran berwujud komik digital berbasis model *Problem-Based Learning*

(PBL) yang dirancang untuk meningkatkan karakter kejujuran siswa kelas III SD. Spesifikasi produk yang menjadi fokus pengembangan diuraikan sebagai berikut.

- 1) Produk yang tercipta sebagai hasil penelitian ini ialah komik digital interaktif dengan cerita yang menekankan nilai karakter kejujuran, sesuai dengan prinsip model *Problem Based Learning* (PBL)
- 2) Media komik digital dirancang agar dapat digunakan pada berbagai perangkat elektronik, seperti komputer atau laptop, tablet, serta telepon pintar (smartphone), sehingga memudahkan akses bagi pengguna.
- 3) Materi yang dimuat pada media komik digital dikembangkan berdasarkan situasi dan kondisi yang berasal dari lingkungan keseharian siswa kelas III SD. Melalui penyajian konteks tersebut, siswa dapat membangun keterkaitan materi pembelajaran dengan aktivitas autentik yang dialami.
- 4) Media komik digital dikemas dalam format visual yang menarik, yang memuat warna menarik, ilustrasi tokoh, dan dialog percakapan untuk menyampaikan topik pembelajaran.
- 5) Tokoh-tokoh dalam komik menggambarkan situasi dilematis terkait dengan karakter kejujuran dan menunjukkan cara penyelesaiannya yang mencerminkan karakter yang jujur, sebagaimana prinsip utama pada model *Problem Based Learning* (PBL).
- 6) Memperkuat kemudahan akses dan kenyamanan pengguna, media komik digital dilengkapi dengan panduan operasional yang berisi langkah-langkah penggunaan secara sistematis. Keberadaan panduan tersebut bertujuan membantu pengguna memahami prosedur pengoperasian media sehingga seluruh fitur dapat dimanfaatkan secara maksimal selama aktivitas belajar.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media komik digital berbasis model *problem based learning* untuk meningkatkan karakter kejujuran siswa kelas III sekolah dasar di dasarkan pada asumsi sebagai berikut.

1) Asumsi Teoritik

Dasar pengembangan media pembelajaran ini mengacu pada teori perkembangan kognitif Piaget yang menggolongkan siswa kelas III SD di fase operasional konkret. Pada fase tersebut, aktivitas belajar akan berlangsung semakin optimal jika materi dihadirkan lewat perpaduan ilustrasi visual dan penjelasan verbal, karena peserta didik telah mampu mengintegrasikan kedua bentuk informasi tersebut untuk membangun pemahaman yang lebih bermakna. Dengan demikian, pemanfaatan media berbasis model *problem based learning* yang disajikan melalui cerita dan ilustrasi seperti komik digital dianggap sesuai untuk membantu pemahaman konsep, termasuk nilai karakter kejujuran.

2) Asumsi Empirik

Berlandaskan pada temuan observasi dan wawancara awal, didapatkan temuan bahwasanya siswa kelas III di SD Negeri 1 Petandakan terbiasa menggunakan perangkat teknologi seperti *HandPhone* dalam bimbingan orang tua. Selain itu, sekolah memiliki fasilitas dasar pendukung seperti koneksi internet dan proyektor yang memungkinkan pemanfaatan media digital dalam pembelajaran.

3) Asumsi Eliminatif

Diharapkan bahwa lewat pemanfaatan media komik digital, siswa bisa semakin termotivasi untuk terlibat dalam pembelajaran karena media ini didesain dengan mengutamakan penyajian visual yang menarik serta alur cerita yang sederhana

sehingga sederhana untuk dimengerti oleh siswa. Media juga diperkirakan bisa menjadi sarana penguatan nilai karakter kejujuran.

Keterbatasan pengembangan media komik digital berbasis model *problem based learning* untuk meningkatkan karakter kejujuran siswa kelas III sekolah dasar sebagai berikut.

- 1) Media komik digital ini dikembangkan khusus mengacu pada kebutuhan pengembangan dan kemampuan kognitif siswa kelas III SD, sehingga komik digital ini hanya diperuntukkan bagi siswa kelas III SD.
- 2) Konten dimuat pada komik digital ini hanya terbatas pada penguatan dalam nilai karakter kejujuran saja dan belum mencakup nilai-nilai karakter lainnya.
- 3) Media pembelajaran ini dikembangkan dengan format visual yang menarik, yang berisi warna menarik, ilustrasi tokoh, dan dialog percakapan, sehingga dalam penggunaan secara optimal memerlukan perangkat yang mendukung serta pengawasan dari guru atau orang tua.

1.8 Definisi Istilah

Untuk mencegah adanya perbedaan pemahaman terkait sejumlah sebutan yang dipergunakan dalam penelitian ini, diperlukan pemaparan tentang definisi operasional dari sejumlah istilah yang menjadi dasar dalam pelaksanaan penelitian. Adapun istilah-istilah tersebut dijelaskan sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan ialah metode penelitian yang berorientasi pada proses perancangan, pembuatan, dan penyempurnaan suatu produk khusus, juga pengujian efektivitas dan kelayakan dari produk dalam konteks pembelajaran.
- 2) Media pembelajaran ialah berbagai wujud wadah atau perantara yang

dimanfaatkan untuk menyajikan informasi maupun pesan pembelajaran dari pendidik kepada siswa, yang bertujuan untuk mempermudah siswa untuk mengerti materi serta membantu tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

- 3) Komik digital ialah media pembelajaran dengan basis visual yang menyajikan informasi melalui perpaduan ilustrasi, teks, dan alur cerita dengan tokoh-tokoh tertentu, yang disajikan melalui perangkat digital seperti *smartphone*, tablet, ataupun komputer, sehingga penyampaian materi pembelajaran semakin mempunyai kemenarikan, komunikatif, dan partisipatif.
- 4) Model *Problem-Based Learning* (PBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang memfokuskan siswa sebagai pokok aktivitas belajar dengan penyelesaian permasalahan autentik yang mempunyai keterikatan dengan aktivitas sehari-hari. Model ini memicu keaktifan siswa dalam aktivitas belajar, berkolaborasi dengan kelompok, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, serta membangun nilai-nilai karakter, termasuk karakter kejujuran.
- 5) Karakter kejujuran merupakan salah satu nilai moral yang mencerminkan sikap bertutur kata benar, bertindak sesuai kenyataan, dan tidak menyembunyikan suatu kebenaran, yang sangat penting dikembangkan sejak usia dini.
- 6) Peserta didik kelas III sekolah dasar merupakan kelompok siswa pada tingkat pendidikan dasar yang berperan sebagai subjek penelitian sekaligus pengguna produk media komik digital yang dikembangkan. Karakteristik peserta didik pada jenjang kelas III menjadi dasar penyusun isi, bahasa, dan penyajian media agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran pada tingkat tersebut.