

## PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL ETIKA PERGAULAN UNTUK SEKOLAH DASAR

**Triyuni Maryanti**

*Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta*  
[triyuni.maryanti@gmail.com](mailto:triyuni.maryanti@gmail.com)

**Kata Kunci:**

*etika pergaulan, komik*

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan, menguji kelayakan, dan menguji kepraktisan media komik digital etika pergaulan untuk siswa kelas 3 SD. Metode yang digunakan *research and development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Balirejo dengan subjek 17 siswa dan 1 guru kelas 3. Data dikumpulkan melalui wawancara dan angket, dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Hasil validasi ahli materi dan media menunjukkan kategori "sangat layak" (skor rata-rata 3,9). Hasil respon guru dan siswa juga menunjukkan kategori "sangat praktis" (skor rata-rata 3,7 dan 92% berturut-turut). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media komik digital etika pergaulan ini sangat layak dan praktis digunakan di SD Negeri Balirejo.

**Key Word:**

*social ethics, comics*

**Abstract**

*This study aims to produce, test the feasibility, and test the practicality of digital comic media for social ethics for grade 3 elementary school students. The method used is research and development (R&D) with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). This research was conducted at SD Negeri Balirejo with the subjects of 17 students and 1 grade 3 teacher. Data were collected through interviews and questionnaires, with quantitative descriptive analysis techniques. The results of material and media expert validation showed a "very feasible" category (average score 3.9). The results of teacher and student responses also showed a "very practical" category (average score of 3.7 and 92% respectively). Thus, it can be concluded that this digital comic media of social ethics is very feasible and practical to use at Balirejo State Elementary School.*

Copyright © 2025 Triyuni Maryanti

*This work is licensed under an Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)*



### PENDAHULUAN

Indonesia Emas 2045 merupakan visi besar dalam rangka menyambut seratus tahun kemerdekaan Republik Indonesia. Keberhasilan visi ini bergantung pada kualitas sumber daya manusia yang unggul, yang hanya dapat diwujudkan melalui pendidikan karakter sejak dini. Pendidikan karakter memiliki peran penting dalam membentuk generasi yang bermoral, kreatif, dan bertanggung jawab (Rahmat, 2016). Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3, yang menekankan bahwa pendidikan nasional bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, dan memiliki keterampilan untuk berkontribusi bagi bangsa.

Namun, data menunjukkan bahwa fenomena degradasi moral di kalangan generasi muda semakin memprihatinkan. Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) melaporkan bahwa pada periode 2016-2020, terdapat ribuan kasus kenakalan remaja, seperti kekerasan, perundungan, dan kejahatan siber, yang melibatkan anak-anak sebagai pelaku maupun korban (KPAI, 2020). Selain itu, Badan Pusat Statistik (BPS) memproyeksikan peningkatan kenakalan remaja hingga 10,7% per tahun (BPS, 2019).

Kondisi ini mengindikasikan perlunya langkah strategis dalam pembentukan karakter, terutama melalui pendidikan sejak usia dini.

Pendidikan karakter merupakan langkah strategis yang dirumuskan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3, yang menegaskan pentingnya pembentukan watak dan peradaban bangsa yang bermartabat. Landasan teori yang digunakan mengacu pada Lickona (1991), yang menekankan tiga elemen utama pembentukan karakter, yaitu *moral knowing*, *moral feeling*, dan *moral doing*. Guru dan siswa membutuhkan media pembelajaran yang inovatif dan relevan untuk meningkatkan efektivitas penanaman nilai-nilai etika (Utami et al., 2021).

Etika pergaulan merupakan bagian integral dari pendidikan karakter yang bertujuan membangun hubungan sosial yang harmonis. Nilai-nilai seperti kejujuran, sopan santun, empati, toleransi, dan tanggung jawab harus ditanamkan sejak dini untuk membentuk fondasi moral yang kokoh (Sari, 2020). Namun, pendekatan tradisional dalam pembelajaran sering kali kurang efektif dalam menyampaikan nilai-nilai ini. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu menarik minat siswa dan memfasilitasi internalisasi nilai-nilai tersebut secara menyenangkan dan kontekstual.

Media komik digital menjadi alternatif inovatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran karakter. Komik tidak hanya menyajikan materi secara visual yang menarik, tetapi juga memungkinkan siswa untuk memahami nilai-nilai melalui cerita yang relevan dengan kehidupan sehari-hari (Puspitorini et al., 2014). Selain itu, Bonneff (1998) menyebutkan bahwa komik berfungsi sebagai media *edutainment* yang menggabungkan aspek pendidikan dan hiburan, sehingga efektif dalam menarik perhatian siswa. Yazid (2018) menambahkan bahwa pendekatan pendidikan karakter yang terintegrasi dalam media visual, seperti komik, dapat membantu siswa menginternalisasi nilai-nilai secara mendalam.

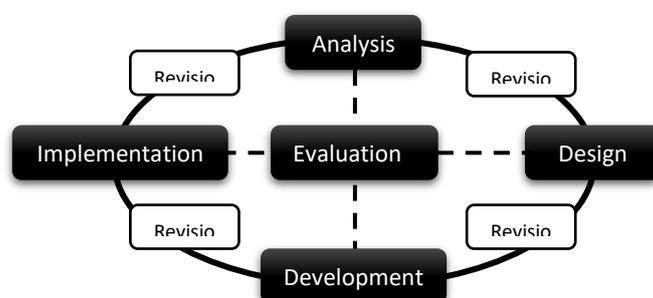
Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik digital bertema etika pergaulan bagi siswa kelas 3 SD, serta mengevaluasi kelayakan dan kepraktisannya.

Berdasarkan latar belakang ini, beberapa pertanyaan penelitian yang diajukan adalah: (1) Bagaimana proses pengembangan media komik digital etika pergaulan untuk siswa kelas 3 SD? (2) Bagaimana kelayakan media komik digital ini berdasarkan validasi ahli materi dan media? (3) Sejauh mana tingkat kepraktisan media ini menurut respon guru dan siswa?

## METODE PENELITIAN

### Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE, yang meliputi lima tahapan: *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Model ini dipilih karena sistematis dan terstruktur untuk menghasilkan media pembelajaran yang berkualitas (Piskurich dalam Soesilo & Munthe, 2020). Peneliti menggunakan model yang dikembangkan oleh Branch (2009).



Gambar 1. Tahapan Pengembangan Model ADDIE

## WAKTU DAN TEMPAT PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Balirejo yang beralamat di Jl. Balirejo No. 28, Muja Muju, Kemantren Umbulharjo, Kota Yogyakarta, DIY. Penelitian dilaksanakan dari bulan Maret hingga Oktober 2021.

## Subjek Penelitian

Subjek penelitian terdiri dari 17 siswa kelas 3 dan 1 guru wali kelas. Siswa berada pada masa perkembangan kognitif dan afektif yang sesuai untuk penerapan media pembelajaran interaktif.

## Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian pengembangan ini mengacu pada langkah-langkah pengembangan model ADDIE. Berikut prosedur pengembangan media komik digital etika pergaulan.

### 1. *Analysis* (Analisis)

Melakukan analisis kebutuhan melalui wawancara guru dan angket siswa untuk mengidentifikasi masalah serta kebutuhan media dalam pembelajaran etika pergaulan. Hasil analisis menunjukkan perlunya inovasi media digital untuk pembelajaran etika pergaulan.

### 2. *Design* (Perancangan)

Merancang media komik digital dengan tema etika pergaulan (kejujuran, sopan santun, empati, toleransi, dan tanggung jawab) serta fitur pendukung seperti permainan interaktif dan pemantauan perkembangan siswa.

### 3. *Development* (Pengembangan)

Mengembangkan media komik digital menggunakan *software* Paint Tool Sai, Flutter, dan Firebase. Produk divalidasi oleh ahli materi dan media untuk memastikan kelayakan isi dan tampilan.

### 4. *Implementation* (Implementasi)

Melakukan uji coba media pada 17 siswa dan 1 guru kelas 3 SD Negeri Balirejo untuk mengukur kepraktisan media.

### 5. *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi dilakukan secara berkelanjutan di setiap tahapan pengembangan media komik digital etika pergaulan untuk memastikan media yang dihasilkan memenuhi kriteria layak dan praktis bagi siswa kelas 3 SD.

## Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi angket validasi materi dan media, angket respon siswa dan guru, serta pedoman wawancara. Data yang dikumpulkan mencakup data kuantitatif berupa skor validasi dan respon pengguna.

## Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui wawancara langsung dengan guru dan penyebaran angket kepada siswa. Validasi ahli dilakukan untuk memastikan kelayakan media, sedangkan respon pengguna diperoleh dari angket yang menilai aspek kepraktisan.

## Teknik Analisis Data

Data dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Analisis kuantitatif dilakukan dengan menghitung skor rata-rata validasi dan respon pengguna untuk menilai kelayakan dan kepraktisan media.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Media komik digital etika pergaulan untuk siswa kelas 3 SD ini terbukti "sangat layak" dari segi materi dan media. Uji kelayakan ini berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi materi menunjukkan skor rata-rata 3,9, yang termasuk dalam kategori sangat layak.

Validasi ini mencakup aspek kesesuaian konten dengan tujuan pembelajaran, kejelasan materi, dan relevansi nilai-nilai etika pergaulan. Sedangkan, hasil validasi oleh ahli media juga memperoleh skor rata-rata 3,9, yang menunjukkan media ini sangat layak digunakan. Aspek yang dinilai meliputi desain visual, navigasi aplikasi, dan kejelasan teks dalam komik.

Media komik digital etika pergaulan untuk siswa kelas 3 SD ini terbukti "sangat praktis" dari segi pengguna. Uji kepraktisan media berdasarkan respon guru dan siswa. Guru memberikan skor rata-rata 3,7 yang menunjukkan kategori sangat praktis. Guru menyatakan bahwa media ini mudah digunakan dan efektif dalam mendukung pembelajaran nilai-nilai etika pergaulan. Sementara itu, hasil respon siswa sebanyak 92% siswa memberikan respon positif terhadap kepraktisan media. Siswa menyatakan bahwa media ini menarik, mudah digunakan, dan membantu mereka memahami nilai-nilai etika dengan cara yang menyenangkan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik digital ini mampu memenuhi kebutuhan siswa kelas 3 SD dalam pembelajaran etika pergaulan. Media ini dirancang dengan pendekatan visual dan interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa, sehingga mampu meningkatkan minat belajar dan internalisasi nilai-nilai moral. Pendekatan interaktif yang diterapkan pada media ini, seperti ilustrasi yang mendukung membuat siswa lebih mudah memahami isi cerita dan nilai-nilai yang disampaikan. Hal ini sejalan dengan temuan Puspitorini et al. (2014), yang menyatakan bahwa penggunaan media visual, seperti komik, dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

Selain itu, penerapan nilai-nilai etika pergaulan dalam cerita komik disesuaikan dengan konteks keseharian siswa, seperti interaksi dengan teman di sekolah atau sikap sopan terhadap guru (Utami et al., 2021). Hermawati (2015) menekankan bahwa pengembangan media berbasis digital, seperti komik, memberikan fleksibilitas dalam desain dan penyebaran materi pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan siswa. Hal ini memastikan bahwa siswa tidak hanya memahami nilai-nilai tersebut, tetapi juga dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan nyata. Media ini juga memberikan ruang bagi guru untuk mengevaluasi pemahaman siswa melalui aktivitas diskusi setelah penggunaan media.

Penggunaan teknologi digital pada media ini mendukung pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan zaman (Haryanto, 2015). Sudarma (2022) menyebutkan bahwa media digital tidak hanya mendukung aksesibilitas pembelajaran, tetapi juga meningkatkan interaktivitas yang mendorong keterlibatan siswa secara aktif. Dalam konteks pendidikan modern, teknologi dapat menjadi alat yang efektif untuk menyampaikan nilai-nilai moral secara menarik. Dengan demikian, media komik digital ini tidak hanya menjadi alat pembelajaran, tetapi juga menjadi inovasi yang mendukung pendidikan karakter yang berkelanjutan.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Media komik digital etika pergaulan yang dikembangkan dalam penelitian ini terbukti sangat layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran siswa kelas 3 SD. Media ini efektif dalam membantu siswa memahami dan menginternalisasi nilai-nilai etika pergaulan melalui pendekatan yang menarik dan interaktif.

### **Saran**

1. Guru disarankan memanfaatkan media ini sebagai alternatif dalam pembelajaran karakter di sekolah dasar. Media ini dapat digunakan sebagai bahan ajar utama atau pendukung.
2. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengembangkan media ini agar mencakup lebih banyak tema nilai-nilai karakter serta melibatkan uji coba di berbagai sekolah.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Amin, A., et al. (2019). Golden age sebagai dasar pembentukan karakter anak. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 20(1), 78-85.

- Badan Pusat Statistik (BPS). (2019). *Proyeksi Peningkatan Kenakalan Remaja Tahun 2019*. Jakarta: BPS.
- Bonneff, M. (1998). *Komik Indonesia*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Athens: Springer.
- Haryanto, T. (2015). Integrasi teknologi dalam pembelajaran untuk era digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), 19-25.
- Hermawati, N. (2015). Tantangan pengembangan komik edukasi berbasis digital. *Jurnal Media Pembelajaran*, 4(1), 32-40.
- Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI). (2020). *Data kasus anak berhadapan dengan hukum (ABH) 2016-2020*. Jakarta: KPAI.
- Lickona, T. (1991). *Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*. New York: Bantam Books.
- Puspitorini, R., et al. (2014). Pengaruh penggunaan media komik terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 5(1), 25-35.
- Rahmat, A. (2016). Urgensi pendidikan karakter dalam mewujudkan Indonesia emas 2045. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(2), 145-155.
- Sari, R. (2020). Nilai-nilai etika pergaulan dalam pendidikan karakter. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 87-98.
- Shifa, D. (2017). Peran pendidikan karakter dalam membentuk kepribadian siswa. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 6(4), 123-135.
- Soesilo, A., & Munthe, A. P. (2020). Pengembangan buku teks matematika kelas 8 dengan model ADDIE. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(3), 231-243.
- Sudarma, K. (2022). Media digital dalam pembelajaran karakter: Sebuah inovasi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(3), 56-72.
- Utami, W., et al. (2021). Pengaruh lingkungan sosial terhadap perkembangan karakter anak. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 9(2), 121-130.
- Yamin, M. (2018). Peran sekolah dan keluarga dalam membangun etika siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 98-107.
- Yazid, I. (2018). Trilogi pendidikan Ki Hajar Dewantara dalam konteks pendidikan modern. *Jurnal Sejarah Pendidikan*, 11(2), 45-60.