



Penerapan Media *E-Comic* dalam Pendidikan Karakter Kejujuran pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SDN 16 Kota Langsa

Ayu Nafira^{1*}, Lhutfia Wahyu Safutri²

^{1,2} Universitas Samudra, Indonesia

Email : ayunafira16@gmail.com^{1}, lhutfiawahyus.13@unsam.ac.id²

Alamat: Jl. Prof. Dr. Syarief Thayeb, Meurandeh, Kec. Langsa Lama, Kota Langsa, Aceh

Korespondensi penulis: ayunafira16@gmail.com

Abstract. Character education that combines honesty education into an important component of basic learning. This study aims to explain how the use of e-comic media can improve students' honesty in Citizenship (PKn) subjects at public elementary schools 16 in Langsa City. Qualitative methods were used, with limited observation of the learning process. E-comic media was chosen because it can convey moral values visually and attractively for students. The findings of the study indicate that comics can encourage students' interest in learning PKn while instilling honesty values contextually. Students find it easier to understand the meaning of honesty in daily routines because the characters and stories in e-comics help them learn. In conclusion, e-comics can be used well as an educational tool to instill honesty in elementary school students.

Keywords: e-comic, character education, honesty, civics, elementary school

Abstrak. Pendidikan karakter yang menggabungkan pendidikan kejujuran menjadi komponen penting dari pembelajaran dasar. Studi ini bertujuan untuk menjelaskan bagaimana penggunaan media e-komik dapat meningkatkan kejujuran siswa pada mata pelajaran Kewarganegaraan (PKn) di sekolah dasar negeri 16 Kota Langsa. Metode kualitatif digunakan, dengan observasi terbatas terhadap proses pembelajaran. Media e-komik dipilih karena dapat menyampaikan nilai-nilai moral secara visual dan menarik untuk siswa. Temuan penelitian menunjukkan bahwa komik dapat mendorong minat siswa dalam pembelajaran PKn, sekaligus menanamkan nilai-nilai kejujuran secara kontekstual. Siswa lebih mudah memahami arti kejujuran dalam rutinitas sehari-hari karena tokoh serta cerita di e-comic membantu mereka belajar. Kesimpulannya, e-comic dapat digunakan dengan baik sebagai alat pendidikan untuk menanamkan karakter kejujuran pada siswa sekolah dasar.

Kata kunci: e-comic, pendidikan karakter, kejujuran, PKn, sekolah dasar

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan kewarganegaraan (PKn) adalah tugas utama di sekolah dasar untuk membentuk sikap dan karakter siswa agar mereka tumbuh menjadi warga negara yang baik, bertanggung jawab, dan berakhlak mulia. Menurut Astuti & Rifdan (2022), Pendidikan Kewarganegaraan adalah program pendidikan yang didasarkan pada nilai-nilai Pancasila dan bertujuan untuk mengembangkan dan mempertahankan nilai-nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa. Diharapkan bahwa nilai-nilai ini akan tercermin dalam perilaku siswa, baik sebagai individu, anggota masyarakat, maupun sebagai ciptaan Tuhan Yang Maha Esa.

Menurut buku Dickona, *Education for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility* (1991, terjemahannya 2012), banyak anak di negara ini tidak memiliki nilai moral yang baik. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya pendidikan karakter di dunia pendidikan saat ini. Dengan demikian, Azzarima et al. (2023) mengatakan bahwa pendidikan

karakter adalah proses memaksa siswa untuk menjadi manusia sejati yang memiliki integritas dalam hal hati, pikiran, tubuh, dan perasaan. Pendidikan karakter didefinisikan sebagai pendidikan nilai, moral, watak, dan budi pekerti dengan tujuan mengajarkan siswa untuk membuat pilihan yang baik, mempertahankan nilai-nilai moral, dan menjadi orang yang baik.

Menurut Pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, tujuan utama pendidikan nasional adalah untuk mendidik siswa untuk menjadi orang yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, dan menjadi warga negara demokratis dan bertanggung jawab. Sekolah memiliki tanggung jawab besar untuk menanamkan nilai-nilai karakter kepada siswanya sebagai institusi pendidikan formal. Dalam hal ini, guru diminta tidak hanya bertindak sebagai pendidik, tetapi juga bertindak sebagai contoh dan pendorong untuk membangun karakter siswa mereka. Salah satu nilai karakter utama adalah kejujuran, yang membentuk kepribadian siswa, terutama di sekolah dasar. Nilai kejujuran dapat dilihat melalui perilaku siswa dalam kelas, interaksi sosial, dan kepatuhan mereka terhadap aturan sekolah.

Namun, di sekolah dasar, terutama di SDN 16 Langsa, masih ada banyak masalah untuk mengajarkan kejujuran. Salah satunya adalah media pembelajaran yang tidak efektif dan tidak menarik bagi siswa. Media pembelajaran berbasis teknologi dapat membantu siswa belajar nilai-nilai karakter di era komputer dan internet saat ini. Komik digital atau komik elektronik, yang dianggap sebagai media naratif dan visual, dianggap dapat menyampaikan pesan moral secara lebih kontekstual dan menyenangkan. E-komik juga dapat membantu siswa menjadi lebih tertarik untuk belajar dan membantu guru mengintegrasikan prinsip kejujuran ke dalam pelajaran, terutama dalam pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Akibatnya, penggunaan media e-komik dalam kurikulum Pendidikan Kewarganegaraan di sekolah dasar sangat bermanfaat untuk meningkatkan pendidikan karakter, khususnya nilai kejujuran. Dengan menerapkan pelajaran karakter secara sistematis dan berbasis digital, diharapkan siswa akan diubah menjadi orang yang lebih baik di masa depan.

2. KAJIAN TEORITIS

Menurut Rachmasari et al. (2023), sekolah dasar adalah masa terbaik bagi anak-anak untuk memupuk nilai-nilai karakter, yang mencakup nilai-nilai moral, emosional, dan keagamaan. Sangat mungkin bahwa siswa saat ini menyukai pendekatan pembelajaran yang inovatif, salah satunya adalah cerita bergambar. Sebagaimana dinyatakan oleh Pusat Kurikulum dan menurut Perbukuan Kementerian Pendidikan Nasional (Depdiknas), karakter adalah karakteristik yang unik. Kementerian Pendidikan telah menetapkan delapan belas sifat

yang harus dimiliki siswa: religius, jujur, toleransi, disiplin, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, cinta tanah air, penghargaan prestasi, persahabatan, cinta damai, membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan bertanggung jawab.

Kejujuran adalah sifat yang sangat penting untuk dimiliki setiap anak. Orang tua selalu menasihati anak mereka untuk menjadi jujur, tetapi guru di sekolah juga menekankan pentingnya menjadi jujur di kelas. Ini membuktikan bahwa kejujuran adalah nilai penting. Amin (2017 dalam Rachmasari et al., 2023) menyatakan bahwa kejujuran adalah perhiasan bagi orang yang mulia dan berilmu, jadi kejujuran harus dimiliki oleh setiap orang, terutama mereka yang beragama Islam. Pendidikan karakter didefinisikan sebagai Menurut Thomas Lickona (1991, dalam Rohendi, 2016), "pendidikan budi pekerti membentuk kepribadian seseorang, yang hasilnya terlihat dalam tindakan nyata seseorang, yaitu tingkah laku yang baik, jujur, bertanggung jawab, menghormati hak orang lain, kerja keras, dan sebagainya".

Di era teknologi yang berkembang pesat seperti saat ini, banyak hal yang dapat memengaruhi dunia digital dengan cara yang baik maupun buruk. Akibatnya, memberi siswa pendidikan karakter sangat penting untuk menghentikan krisis moral. Salah satu cara adalah dengan menggunakan media. untuk belajar. Media adalah alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyebarkan informasi. Media pembelajaran, menurut Steffi Adam dan Muhammad Taufik Syastra (2015 dalam Rachmasari et al 2023), adalah segala sesuatu yang dapat membantu guru menyampaikan pelajaran kepada siswa secara lebih mudah dan menarik..

Akibatnya, media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang topik dan meningkatkan keinginan mereka untuk belajar. Sehubungan dengan hal itu, Irsalina dan Muharram (2022 dalam Rachmasari et al., 2023) menyatakan bahwa menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi menjadi lebih mudah bagi guru dan siswa untuk bertukar informasi. Saat ini, komik adalah media pembelajaran interaktif yang disukai oleh banyak orang. Menurut Natsir Setiawan (2002: 22 dalam Rachmasari et al 2023), komik adalah jenis cerita bergambar yang biasanya dimuat dalam buku, majalah, atau surat kabar, dengan alur yang sederhana dan seringkali lucu. Melalui media komik, siswa dapat mengenal berbagai karakter, yang membantu mereka menanamkan nilai-nilai karakter, seperti kejujuran, dengan cara yang menyenangkan dan efektif.

3. METODE PENELITIAN

Model ADDIE—analisis, desain, pengembangan, penerapan, dan evaluasi—yang dikembangkan oleh Dick dan Carey digunakan dalam penelitian ini. Model tersebut dipilih karena mampu memberikan langkah-langkah sistematis yang diperlukan untuk membuat dan membuat media pembelajaran yang berguna. Studi ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri (SDN) 16 Kota Langsa karena lokasinya dekat dengan masalah yang dibahas. Penelitian dilakukan pada 13 Maret 2025, mulai pukul 08.00 WIB. Peneliti menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi, dan instrumen soal selama proses pengumpulan dan analisis data. Sementara itu, analisis dilakukan secara kuantitatif untuk mengevaluasi seberapa efektif media pembelajaran yang dibuat.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian menghasilkan hasil berikut: Sebuah skor total sebesar 1785 diperoleh dari data angket yang dibagikan kepada 20 siswa yang berpartisipasi; kemudian, dengan menghitung rata-rata skor keseluruhan dari semua responden, diperoleh hasil berikut:

$$\frac{1785}{20} = 89,25$$

TABEL 1. INDIKATOR KEBERHASILAN

Rentang skor	kategori
85,00 – 100	Sangat baik
70,00 – 84,99	Baik
55,00 – 69,99	cukup
40,00 – 54,99	Kurang
0 – 39,99	Sangat kurang

Sumber: Mawaddah & Anisah (2015)

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media e-komik kejujuran yang digunakan dalam pembelajaran memiliki respons yang sangat baik dari siswa. Hasil evaluasi menunjukkan skor rata-rata yang tinggi. Perlu ditekankan bahwa skor yang diperoleh siswa tidak semata-mata didasarkan pada penilaian pribadi atau penilaian subjektif mereka. Sebaliknya, skor tersebut berasal dari jawaban siswa terhadap soal pilihan ganda yang dirancang secara sistematis untuk menilai berbagai aspek tentang seberapa efektif media pembelajaran yang digunakan siswa. Oleh karena itu, skor yang dihasilkan dapat dianggap lebih terukur dan objektif karena didasarkan pada indikator yang telah ditentukan

sebelumnya dalam instrumen penelitian daripada sekadar kesan atau penilaian umum siswa tentang media.

Jumlah skor yang tinggi menunjukkan beberapa aspek penting. Pertama, siswa menunjukkan pemahaman yang baik tentang isi e-comic tentang kejujuran yang digunakan, yang menunjukkan bahwa pesan moral yang disampaikan dalam cerita dapat diterima dengan mudah dan tidak membingungkan. Kedua, e-comic dianggap menarik secara visual atau grafis, yang membuat siswa lebih tertarik dan terlibat dalam alur cerita.

Selain itu, penelitian ini menunjukkan bahwa siswa melihat pesan kejujuran dalam cerita e-comic terkait dengan kehidupan sehari-hari mereka. Dengan relevansi ini, siswa lebih mudah mengaitkan nilai-nilai yang dipelajari dengan pengalaman pribadi mereka, yang membuat nilai-nilai lebih mudah diinternalisasi. Penyajian e-komik yang menarik dan menyenangkan membantu siswa mengingat dan menerapkan pesan moral yang terkandung dalam cerita.

Meskipun hasilnya sebagian besar positif, beberapa soal menerima skor lebih rendah dari sebagian kecil peserta. Meskipun tidak berdampak signifikan pada hasil akhir, kondisi ini dapat digunakan untuk menilai pengembangan media di masa depan. Variasi alur cerita dan penggunaan bahasa yang lebih sesuai dengan perkembangan peserta didik adalah komponen yang mungkin perlu ditingkatkan. Secara keseluruhan, temuan penelitian ini mendukung gagasan bahwa komik kejujuran dapat digunakan sebagai salah satu pilihan media yang efektif dan menarik untuk belajar, khususnya dalam pendidikan karakter di sekolah dasar. Komik tidak hanya membantu siswa dalam pembelajaran mereka, tetapi juga membantu mereka menanamkan nilai-nilai karakter secara lebih kreatif dan kontekstual.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa komik e-jujur efektif untuk mengajar karakter di sekolah dasar. Hal ini dibuktikan oleh skor tinggi rata-rata yang diterima oleh instrumen evaluasi yang terdiri dari soal pilihan ganda yang mengevaluasi bagaimana siswa memahami konten, tampilan visual, dan relevansi pesan moral dalam komik. Media komik dapat menyampaikan nilai-nilai kejujuran dengan carayang menarik dan sederhana untuk siswa memahami, sehingga mereka bisa membantu menginternalisasi pesan moral tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Secara keseluruhan, media ini layak digunakan sebagai alternatif untuk pembelajaran karakter, meskipun ada beberapa elemen yang perlu diperbaiki, seperti variasi alur cerita dan penggunaan bahasa yang lebih sesuai dengan karakteristik siswa.

Mengembangkan komik tentang kejujuran harus terus dilakukan agar pendidikan karakter kejujuran dapat diterapkan secara efektif di sekolah. Ini harus dilakukan dengan mengubah alur cerita dan bahasa agar lebih sesuai dengan tingkat pemahaman siswa. Pendidik juga diharapkan dapat menggunakan media ini untuk mengajarkan nilai-nilai karakter, khususnya kejujuran, karena terbukti mampu meningkatkan daya tarik dan pemahaman siswa. Selain itu, penelitian lanjutan dengan jangkauan yang lebih luas diperlukan agar temuan yang diperoleh dapat diperkuat dan evaluasi yang lebih mendalam tentang efektivitas media dapat dilakukan.

DAFTAR REFERENSI

- Astuti, Y., & Rifdan. (2022). Pendidikan kewarganegaraan berbasis nilai Pancasila. Jakarta: Pustaka Ilmu.
- Azzarima, F., Sari, M. E., & Nuraini, R. (2023). Pendidikan karakter sebagai fondasi moral peserta didik. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 13(1), 45–55.
- Carey, L. M., & Dick, W. (2001). *The systematic design of instruction* (5th ed.). New York: Addison-Wesley Educational Publishers.
- Depdiknas. (2009). *Panduan pendidikan karakter di sekolah dasar*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang Kemendiknas.
- Dick, S. J. (1991). *Education for character: How our schools can teach respect and responsibility*. New York: Bantam Books.
- Haryoko, S., Bahartiar, & Arwadi, F. (2020). Analisis data penelitian kualitatif (Konsep, teknik, & prosedur analisis). Makassar: UPT Badan Penerbit UNM.
- Irsalina, N., & Muharram, A. (2022). Inovasi pembelajaran berbasis media digital di sekolah dasar. *Jurnal Media Pembelajaran*, 6(1), 34–40.
- Juliani, A., & Bastian, A. (2021). Pendidikan karakter sebagai upaya wujudkan pelajar Pancasila. *Jurnal UNIVPGRI Palembang*, 257–265.
- Kementerian Pendidikan Nasional. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Lickona, T. (1991). *Educating for character: How our schools can teach respect and responsibility*. New York: Bantam Books.
- Nurita. (2021). Meningkatkan pemahaman guru dalam menyusun instrumen tes melalui model pelatihan SSOTT di SDN 003 Teluk Sebang. *Jurnal Kajian Pembelajaran dan Keilmuan*, 4(2), 203–210.
- Omeri, N. (2015). Pentingnya pendidikan karakter dalam dunia pendidikan. *Jurnal Ilmiah Manajemen Pendidikan*, 9(3), 464–468.

- Pusat Kurikulum dan Perbukuan. (2011). Pengembangan pendidikan budaya dan karakter bangsa. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.
- Rachmasari, D., et al. (2023). Pengembangan media komik untuk menanamkan nilai kejujuran dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar. *Journal of Elementary Education*, 6(4), 706–720.
- Rohendi, E. (2016). Pendidikan karakter di sekolah. *Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 3(1).