PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL BERBASIS MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN KARAKTER KEJUJURAN SISWA KELAS III SD

Luh Dewi Noviani[1], Ni Ketut Desia Tristiantari[2], Ketut Herya Darma Utami[3]
[1,2,3] Universitas Pendidikan Ganesha
[1] dewi@student.undiksha.ac.id, [2] ketut.desia@undiksha.ac.id,
[3] darma.utami@undiksha.ac.id

ABSTRACT

This study aims to develop digital comic-based learning materials using the Problem-Based Learning (PBL) model to foster honesty in third-grade elementary school students. This is a research and development (R&D) study using the ADDIE model (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate). Data collection utilized questionnaires and tests (compilation of pre-test and post-test scores). The results of content expert validation showed a percentage of 87.1% (Highly Acceptable), while media expert validation reached 93.1% (Highly Acceptable). The practicality test based on teacher feedback indicated a practicality level of 96% (Highly Practical). Based on the effectiveness test using a paired sample t-test, a significance value of 0.000 (< 0.05) was obtained, with an increase in the average score from 33 (pre-test) to 51.78 (post-test). The conclusion of this study is that the PBL-based digital comic medium is valid, practical, and effective in improving the honesty character of third-grade elementary school students.

Keywords: Digital Comics, Problem-Based Learning, Honesty Character, Elementary School Students

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik digital berbasis model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) untuk meningkatkan karakter kejujuran siswa kelas III SD. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*). Pengumpulan data menggunakan metode kuesioner/angket dan tes (rekapitulasi nilai *pre-test* dan *post-test*). Hasil validasi ahli materi menunjukkan persentase sebesar 87,1% (Sangat Layak), sedangkan validasi ahli media mencapai 93,1% (Sangat Layak). Uji kepraktisan oleh respon guru menunjukkan tingkat kepraktisan sebesar 96% (Sangat Praktis). Berdasarkan uji efektivitas menggunakan uji-t berpasangan (*paired sample t-test*), diperoleh nilai signifikansi 0,000 (< 0,05), dengan peningkatan rata-rata nilai dari 33 (*pre-test*) menjadi 51,78 (*post-test*). Simpulan penelitian ini adalah media komik digital berbasis PBL valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan karakter kejujuran siswa kelas III SD.

Kata Kunci: Komik Digital, Problem Based Learning, Karakter Kejujuran, Siswa Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan dasar memegang peranan yang sangat krusial dalam membentuk fondasi kepribadian dan karakter anak bangsa sejak usia dini. Pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran tidak hanya berfokus pada pengembangan kemampuan kognitif dan akademik semata, melainkan juga harus menyeimbangkan aspek afektif melalui penanaman nilai-nilai moral universal. Salah satu pilar karakter fundamental yang menjadi indikator utama integritas moral seorang individu adalah karakter kejujuran. Kejujuran mencakup keselarasan yang utuh antara sikap, ucapan, dan tindakan yang mencerminkan kebenaran tanpa adanya manipulasi (Syamsidah & Suryani, 2018: 45). Penanaman nilai kejujuran pada fase operasional konkret anak usia sekolah dasar menjadi modal dasar untuk membentengi generasi muda dari berbagai bentuk penyimpangan moral sosial di masa depan.

Namun, kondisi ideal tersebut pada realitasnya belum sepenuhnya tercapai di lapangan. Berdasarkan hasil pengamatan langsung dan observasi mendalam yang dilakukan di SD Negeri 1 Petandakan, ditemukan indikasi fluktuasi moralitas anak berupa belum optimalnya implementasi karakter kejujuran siswa kelas III. Permasalahan yang teridentifikasi meliputi tindakan-tindakan kecil namun berdampak sistemik seperti meniru pekerjaan teman saat ujian (menyontek), keengganan untuk berterus terang ketika melakukan kesalahan karena takut akan sanksi, hingga fenomena plagiarisme sederhana dalam penyelesaian tugas akademis harian. Fenomena ini diperkuat oleh data nasional yang dirilis oleh Komisi Pemberantasan Korupsi dalam Temuan Hasil SPI Pendidikan (KPK, 2024: 12) yang menyatakan bahwa tindakan menyontek dan plagiarisme masih merebak luas di lingkungan institusi pendidikan sebagai akibat dari lemahnya internalisasi nilai-nilai integritas sejak dini.

Faktor utama yang melatarbelakangi rendahnya karakter kejujuran ini berakar pada pendekatan metodologis pembelajaran afektif yang cenderung bersifat teoritis, abstrak, dan konvensional. Selama ini, pola penanaman nilai moral di ruang kelas masih didominasi oleh metode ceramah satu arah yang bersifat dogmatis, instruksional, serta

mengandalkan hafalan materi semata. Pembelajaran nilai yang kaku ini menyebabkan siswa terjebak dalam kejenuhan, menganggap materi karakter sebagai beban akademis belaka, dan gagal menginternalisasikan esensi kejujuran ke dalam perilaku konkret sehari-hari. Selain itu, minimnya ketersediaan sarana pendukung berupa media pembelajaran inovatif yang kontekstual kian memperparah jurang pemisah antara pemahaman konseptual nilai dengan aktualisasi tindakan afektif siswa.

Sebagai langkah solutif atas kesenjangan tersebut, diperlukan sebuah terobosan berupa media pembelajaran interaktif yang mampu mengintegrasikan visualisasi naratif dengan penalaran kritis siswa. Solusi alternatif yang diusulkan dalam penelitian ini adalah pengembangan media komik digital berbasis model pembelajaran Problem Based Learning (PBL). Komik digital dipilih karena memiliki keunggulan berupa kombinasi teks, ilustrasi ekspresif, dan balon kata terstruktur yang sangat selaras dengan karakteristik literasi visual siswa digital natives (Oktaviana & Ramadhani, 2023: 88). Melalui alur narasi visual yang menarik, pesan moral yang semula abstrak dapat ditransformasikan menjadi representasi situasi konkret yang mudah dicerna, dipahami, dan direfleksikan secara mandiri oleh siswa kelas rendah tanpa terkesan menceramahi atau menggurui.

Justifikasi integrasi model Problem Based Learning (PBL) ke dalam kerangka komik digital didasarkan pada keunggulan metodologis sintaks PBL yang berfokus pada orientasi masalah dunia nyata. Berbeda dengan komik bacaan hiburan pada umumnya, komik digital berbasis PBL dirancang secara khusus untuk memunculkan dilema moral (moral dilemma) sebagai stimulus berpikir kritis. Melalui penyajian konflik otentik yang dekat dengan keseharian siswa, mereka diarahkan untuk mengamati masalah, mengidentifikasi opsi tindakan, mendiskusikan implikasi etis, hingga merumuskan solusi mandiri yang berlandaskan pada prinsip kejujuran. Pendekatan konstruktivistik ini didukung oleh kajian teoretis Tristiantari & Sumantri (2017: 56) yang menegaskan bahwa skema pembelajaran afektif yang distimulasi melalui aktivitas literasi kritis dan

analisis masalah kontekstual terbukti jauh lebih efektif dalam mempercepat proses internalisasi nilai karakter siswa secara bermakna.

Sejumlah penelitian relevan terdahulu turut memperkuat urgensi pengaplikasian instrumen ini di ranah sekolah dasar. Penelitian oleh Amalia Lestari (2024: 104) mengenai komik digital "KOMJUR" membuktikan bahwa penggunaan visualisasi karakter kejujuran mampu menstimulasi kesadaran moral anak secara signifikan. Sejalan dengan itu, riset dari Astuti (2025: 72) serta Putu et al. (2024: 41) menyimpulkan bahwa pengembangan media berbasis teknologi digital yang dikemas dengan variasi stimulus visual terbukti valid dan sangat praktis untuk meningkatkan keterlibatan kognitif serta afektif siswa. Sementara itu, efektivitas model PBL dalam merekonstruksi pemahaman etis siswa sekolah dasar juga telah diverifikasi secara empiris oleh Rodiyah (2022: 115) dan Rahmadani (2019: 34), yang mengonfirmasi bahwa penyelesaian masalah berbasis alur PBL mampu melatih kemandirian serta integritas perilaku siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, permasalahan pokok dalam penelitian ini dirumuskan pada bagaimana rancang bangun, tingkat validitas, kepraktisan, serta efektivitas media komik digital berbasis PBL dalam menguatkan aspek afektif siswa. Secara spesifik, tujuan utama penelitian ini adalah untuk merancang dan menghasilkan produk komik digital berjudul "Satu Kejujuran Kecil, Dampaknya Besar" yang valid menurut penilaian para ahli materi dan media, praktis diimplementasikan oleh guru dalam iklim pembelajaran riil, serta efektif dalam mendongkrak capaian skor karakter kejujuran siswa kelas III SD Negeri 1 Petandakan. Adapun kegunaan penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat memperkaya khazanah keilmuan teknologi pendidikan dasar, khususnya terkait model internalisasi karakter berbasis media digital interaktif. Secara praktis, produk ini dapat digunakan oleh pendidik sebagai alternatif instrumen pengajaran inovatif yang mempermudah penyampaian nilai integritas, sekaligus memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, aktif, dan kontekstual bagi peserta didik.

B. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang diadaptasi dalam penelitian ini adalah model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan sekuensial meliputi *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), Develop (Pengembangan), *Implement* (Implementasi), dan *Evaluate* (Evaluasi) (Waruwu, 2024: 143). Jenis penelitian ini dipilih dengan tujuan untuk menghasilkan produk berupa media komik digital inovatif berbasis model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) serta menguji kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas produk tersebut dalam meningkatkan karakter kejujuran siswa sekolah dasar.

2. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Tempat pelaksanaan penelitian difokuskan di SD Negeri 1 Petandakan, Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng, Provinsi Bali. Pemilihan lokasi ini didasarkan atas pertimbangan karakteristik kebutuhan siswa di lapangan serta ketersediaan sarana pendukung teknologi digital sekolah yang memadai untuk implementasi komik digital secara mandiri maupun klasikal.

3. Subjek Penelitian

Target utama atau sasaran produk dari penelitian pengembangan ini adalah peserta didik jenjang sekolah dasar kelas rendah. Subjek dalam penelitian ini diklasifikasikan menjadi tiga bagian utama demi pemenuhan data kelayakan dan kemanfaatan produk. Subjek tersebut meliputi: (1) dua orang dosen ahli selaku validator ahli materi dan ahli media pembelajaran; (2) satu orang guru wali kelas III SD Negeri 1 Petandakan sebagai subjek uji kepraktisan praktisi; serta (3) siswa kelas III SD Negeri 1 Petandakan yang dilibatkan dalam alur uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil (6 orang siswa), hingga subjek uji lapangan berskala luas untuk mengukur efektivitas perilaku afektif siswa.

4. Prosedur

Prosedur pelaksanaan penelitian ini dilakukan secara sistematis mengacu pada tahapan-tahapan operasional dalam model pengembangan ADDIE sebagai berikut:

a) *Analyze* (Analisis): Melakukan kajian terhadap kurikulum yang diterapkan (Kurikulum Merdeka), menganalisis karakteristik moral dan digital natives siswa kelas III, mengidentifikasi hambatan dalam pembelajaran afektif konvensional, serta memetakan indikator karakter kejujuran siswa.
b) *Design* (Perancangan): Menyusun rancang bangun atau storyboard komik digital, kerancang tokoh atau karakter lokal (seperti Putu Adi, Made Bayu, Komang Arta) beserta latar cerita sekolah, mengintegrasikan sintaks model PBL ke dalam plot cerita naratif, serta menyusun kisi-kisi instrumen penilaian media.
c) *Develop* (Pengembangan): Merealisasikan draf rancangan menjadi produk digital komik utuh berjudul "Satu Kejujuran Kecil, Dampaknya Besar" menggunakan platform desain digital, divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, kemudian melakukan revisi produk berdasarkan catatan atau rekomendasi para ahli demi memperoleh produk layak uji.
d) *Implement* (Implementasi): Menerapkan media komik digital yang telah tervalidasi ke dalam situasi pembelajaran riil di kelas III SD Negeri 1 Petandakan. Pada tahap ini, dilakukan pengambilan data pre-test sebelum penggunaan media, pengamatan proses belajar afektif aktif, serta pengisian instrumen respon kepraktisan oleh guru dan siswa.
e) *Evaluate* (Evaluasi): Melakukan penilaian akhir terhadap seluruh rangkaian proses pengembangan, melakukan rekapitulasi skor post-test untuk menguji peningkatan karakter kejujuran siswa, serta mengukur tingkat efektivitas produk secara empiris.

5. Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Macam data dalam penelitian ini terdiri dari data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa kritik, masukan, dan saran perbaikan dari para ahli validator serta praktisi guru selama proses pengembangan. Data kuantitatif berwujud skor angka hasil penilaian kuesioner kelayakan produk, angket respon kepraktisan, serta nilai tes pengukuran indikator kejujuran siswa.

Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan kombinasi tiga metode utama, yaitu: (1) metode kuesioner atau angket yang

disebarkan kepada ahli materi, ahli media, guru, dan siswa kelompok kecil menggunakan skala Likert; (2) metode wawancara mendalam (deep interview) bersama guru kelas untuk menjaring data analisis kebutuhan awal; serta (3) metode tes melalui pemberian instrumen situasi dilema moral berbentuk lembar penilaian *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur tingkat kejujuran siswa sebelum dan sesudah intervensi media.

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data meliputi lembar kuesioner validasi kelayakan ahli, lembar angket respon kepraktisan guru dan siswa, serta lembar soal tes karakter kejujuran siswa yang disusun berdasarkan enam indikator sikap, ucapan, dan tindakan jujur di sekolah (Tegeh & Jampel, 2017: 84).

6. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dianalisis dengan teknik deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Data kualitatif berupa saran perbaikan dikaji secara naratif sebagai acuan revisi produk. Untuk data kuantitatif dari kuesioner kelayakan dan kepraktisan, dihitung persentase pencapaiannya menggunakan rumus persentase skor, kemudian dikonversikan ke dalam kriteria kelayakan berskala 5 menurut Tegeh dan Jampel (2017) untuk menetapkan status kualifikasi kevalidan produk.

Selanjutnya, untuk menganalisis efektivitas media terhadap peningkatan karakter kejujuran siswa, data kuantitatif berupa nilai pre-test dan post-test diolah secara statistik. Pengujian diawali dengan uji normalitas data menggunakan metode Shapiro-Wilk untuk memastikan data berdistribusi normal (Zulkifli et al., 2025: 58). Setelah asumsi normalitas terpenuhi, dilakukan uji perbedaan signifikansi dua rata-rata menggunakan analisis parametrik uji-t berpasangan (*paired sample t-test*) berbantuan perangkat lunak statistik. Media komik digital berbasis PBL dinyatakan efektif apabila hasil uji-t menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) kurang dari 0,05 ($p < 0,05$), yang mengindikasikan adanya perbedaan skor karakter kejujuran siswa yang bermakna pasca-implementasi produk.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah media komik digital berjudul “Satu Kejujuran Kecil, Dampaknya Besar”. Media ini dikembangkan

menggunakan model ADDIE untuk memfasilitasi penguatan karakter kejujuran siswa kelas III sekolah dasar melalui pengintegrasian sintaks *Problem Based Learning* (PBL) ke dalam alur cerita naratif. Sebelum diimplementasikan secara luas di lapangan, produk terlebih dahulu melalui serangkaian uji kelayakan (validasi) oleh para ahli, uji kepraktisan oleh guru dan siswa, serta uji efektivitas melalui eksperimen terbatas.

Hasil Penilaian Kelayakan Produk (Uji Validitas)

Kelayakan produk dinilai oleh dua validator ahli, yaitu ahli materi (terkait kesesuaian konten dengan indikator kejujuran dan model PBL) serta ahli media (terkait kualitas visual, desain grafis, interaktivitas, dan akses teknis). Hasil tabulasi data validasi tersebut disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1 Hasil Validasi Kelayakan Media Komik Digital Oleh Ahli Materi dan Ahli Media

No.	Aspek Penilaian Kelayakan	Presentase Capaian (%)	Kualifikasi Kriteria
1.	Validasi Ahli Materi	87,1%	Sangat Layak
2.	Validasi Ahli Media	93,1%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 1, hasil penilaian kelayakan oleh ahli materi menunjukkan persentase sebesar 87,1%. Merujuk pada kriteria acuan Tegeh dan Jampel (2017), nilai tersebut berada pada rentang kualifikasi "Sangat Layak" dan dapat diujicobakan dengan revisi kecil sesuai saran tambahan. Di sisi lain, penilaian oleh ahli media menghasilkan persentase sebesar 93,1% yang menempatkan produk ini pada kategori "Sangat Layak" sehingga siap diimplementasikan tanpa revisi besar dari segi teknis visual.

Hasil Penilaian Kepraktisan Produk (Uji Kepraktisan)

Uji kepraktisan dilakukan untuk mengetahui tingkat operasional dan kemudahan penggunaan komik digital berbasis PBL di ruang kelas III SD. Data diperoleh melalui angket respon praktisi guru kelas serta angket respon siswa pada tahap uji coba kelompok kecil. Data rekapitulasi kepraktisan dijabarkan dalam Tabel 2.

Tabel 2 Rekapitulasi Hasil Angket Kepraktisan Respon Guru dan Respon Siswa

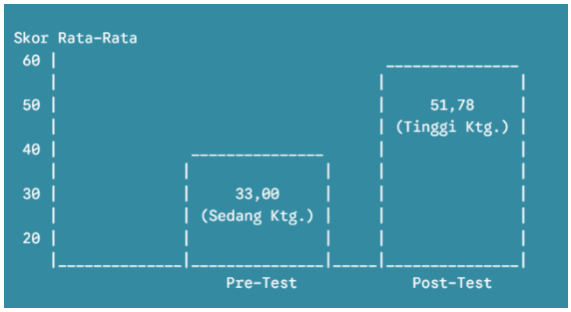
No.	Subjek Penilai Kepraktisan	Presentase Capaian (%)	Kualifikasi Kriteria
1.	Praktisi Guru Kelas III	96,0%	Sangat Praktis

2.	Siswa (Uji Kelompok Kecil)	85,0%	Praktis

Data pada Tabel 2 memperlihatkan bahwa guru kelas III memberikan respon sangat positif dengan tingkat capaian sebesar 96,0%, yang bermakna produk ini "Sangat Praktis" digunakan sebagai penunjang pembelajaran karakter. Sementara itu, uji coba pada kelompok kecil yang melibatkan 6 orang siswa menghasilkan rata-rata persentase kepraktisan sebesar 85,0%. Pada uji kelompok kecil ini, indikator kualitas gambar dan kemudahan operasional meraih skor tertinggi (96,7%), sedangkan indikator pemahaman materi mandiri berada pada persentase 73,3% karena beberapa siswa masih membutuhkan intervensi atau bimbingan guru secara kontekstual. Pengukuran angket siswa ini juga dinyatakan handal berdasarkan koefisien *Cronbach's Alpha* sebesar 0,86 (kategori reliabilitas tinggi).

Hasil Pengukuran Karakter Kejujuran Siswa (Uji Efektivitas)

Uji efektivitas ditujukan untuk mendeteksi pengaruh penggunaan media terhadap karakter kejujuran siswa kelas III SD Negeri 1 Petandakan. Efektivitas diukur dengan membandingkan nilai instrumen situasi dilema moral sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) menggunakan komik digital berbasis PBL.



Gambar 1 Peningkatan Skor Rata-Rata Karakter Kejujuran Siswa

Berdasarkan Gambar 1, terlihat adanya lonjakan skor rata-rata karakter kejujuran siswa yang nyata. Nilai rata-rata siswa sebelum perlakuan (*pre-test*) berada pada kategori sedang dengan skor 33,00, dan mengalami peningkatan pasca-perlakuan (*post-test*) menjadi sebesar 51,78 yang masuk ke dalam kategori tinggi. Hasil uji *paired sample t-test* menggunakan perangkat lunak statistik menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai 0,000 < 0,05, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis kerja (H_1) diterima. Hal ini membuktikan secara empiris bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada karakter kejujuran siswa antara sebelum dan

sesudah menggunakan media komik digital berbasis PBL.

Pembahasan

Hasil analisis data menunjukkan bahwa media komik digital "Satu Kejujuran Kecil, Dampaknya Besar" memenuhi seluruh parameter kelayakan kualitatif maupun kuantitatif sebagai instrumen penguat karakter anak. Keberhasilan produk ini tidak terlepas dari rancang bangunnya yang secara sengaja mengintegrasikan sintaks model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) ke dalam visualisasi narasi komik. Langkah ini membedakan produk yang dikembangkan dengan komik hiburan konvensional. Panel-panel cerita komik didesain sebagai pemantik berpikir kritis (*critical thinking*) dengan menyajikan dilema moral nyata yang kerap dialami anak di sekolah, seperti ketakutan berterus terang saat belum paham pelajaran atau dorongan menyontek.

Mengapa visualisasi berbasis PBL ini mampu mendongkrak skor kejujuran siswa dari rata-rata 33 menjadi 51,78? Secara psikologis, siswa kelas III sekolah dasar berada pada masa transisi perkembangan kognitif operasional konkret. Anak-anak pada fase usia ini mengalami kesulitan dalam mencerna doktrin nilai moral afektif jika hanya disampaikan melalui metode ceramah satu arah yang abstrak dan dogmatis. Melalui komik digital ini, konsep abstrak mengenai integritas dan kejujuran diwujudnyatakan ke dalam bentuk ilustrasi ekspresif wajah tokoh, latar sekolah lokal (SD Widya Santhi), serta nama-nama tokoh yang familier (Putu Adi, Made Bayu, Komang Arta). Kedekatan emosional (relatabilitas) ini mengeliminasi kesan menggurui, sehingga anak dirangsang untuk menafsirkan situasi konflik etis tersebut secara mandiri.

Sintaks PBL dalam alur cerita menuntut tokoh utama menghadapi konsekuensi logis dari sebuah pilihan moral. Di akhir cerita, penemuan solusi berupa tindakan berterus terang kepada guru digambarkan sebagai resolusi yang positif, di mana kejujuran tidak mendatangkan hukuman melainkan bantuan bimbingan belajar. Pola penyajian pesan moral konstruktivistik seperti ini sejalan dengan teori Tristiantari dan Sumantri (2017) yang menekankan pentingnya stimulus literasi aktif yang terstruktur untuk membantu penyerapan materi secara lebih bermakna. Siswa tidak sekadar

menghafal definisi jujur, melainkan diajak mengamati masalah, mengevaluasi perilaku tokoh, serta merefleksikan alasan rasional mengapa tindakan jujur harus ditegakkan dalam kehidupan sehari-hari.

Tingginya hasil kelayakan dari ahli materi (87,1%) dan ahli media (93,1%) menjadi fondasi keandalan substantif sebelum produk diuji di lapangan. Validitas materi yang tinggi membuktikan akurasi konten cerita telah selaras dengan indikator karakter kejujuran siswa SD. Sejalan dengan pandangan Waruwu (2024), ketepatan konten media pendidikan sangat krusial agar nilai moral yang tersampaikan tidak mengalami bias etis. Sementara dari sisi kepraktisan, skor respon guru yang menyentuh angka 96% mengonfirmasi bahwa komik digital ini memiliki aspek operasional yang sangat baik, minim hambatan teknis, serta fleksibel untuk disisipkan dalam skenario pembelajaran tematik maupun penguatan karakter.

Meskipun capaian rata-rata respon siswa pada kelompok kecil berkategori praktis (85,0%), temuan internal mengindikasikan adanya variasi pemahaman materi (73,3%). Fakta ini menunjukkan bahwa keberadaan media digital tidak serta-merta menggantikan peran pendidik sepenuhnya. Komik digital berfungsi optimal sebagai *scaffolding* visual, namun guru tetap memegang peranan krusial sebagai fasilitator yang menjembatani jalannya diskusi dilema moral di kelas. Karakteristik *digital natives* yang melekat pada siswa kelas III terakomodasi lewat aksesibilitas gawai, namun internalisasi nilai afektif tetap membutuhkan konfirmasi sosial dari lingkungan sekitar.

Secara keseluruhan, temuan empiris berupa signifikansi uji-t (0,000 < 0,05) memperkuat khazanah penelitian relevan terdahulu. Hasil positif ini mendukung riset Megantari dkk. (2021) yang menyimpulkan bahwa visualisasi nilai karakter yang tervalidasi mampu memperkuat keterlibatan kognitif dan afektif siswa. Integrasi taktis antara teknologi media digital komik dengan landasan pedagogis model pembelajaran masalah (PBL) terbukti sukses mengubah proses pembelajaran nilai kejujuran yang semula pasif-instruksional menjadi sebuah proses internalisasi moral yang aktif, mandiri,

dan konteksual bagi siswa sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian pengembangan dan pembahasan yang telah dipaparkan, maka dapat ditarik beberapa simpulan sebagai generalisasi temuan untuk menjawab permasalahan penelitian sebagai berikut:

1. Rancang bangun media komik digital berjudul "Satu Kejujuran Kecil, Dampaknya Besar" berhasil direalisasikan secara sistematis dengan mengintegrasikan sintaks model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) ke dalam alur cerita naratif yang kontekstual bagi siswa kelas III sekolah dasar melalui model pengembangan ADDIE.
2. Media komik digital berbasis PBL dinyatakan memenuhi kualifikasi kelayakan dengan predikat Sangat Layak berdasarkan hasil penilaian ahli materi (87,1%) dan ahli media (93,1%).
3. Media komik digital berbasis PBL memenuhi kriteria kepraktisan yang tinggi dengan predikat Sangat Praktis berdasarkan hasil respon guru kelas (96,0%) serta respon positif dari peserta didik (85,0%) pada uji coba kelompok kecil.
4. Media komik digital berbasis PBL terbukti efektif secara signifikan dalam meningkatkan karakter kejujuran siswa kelas III SD Negeri 1 Petandakan, yang ditunjukkan oleh penolakan H_0 pada *uji paired sample t-test* (*Sig*. 0,000 < 0,05) serta danya lonjakan skor rata-rata karakter dari 33,00 (kategori sedang) pada *pre-test* menjadi 51,78 (kategori tinggi) pada *post-test*.

Sebagai tindak lanjut dan langkah rekomendatif dari temuan penelitian ini, beberapa saran diajukan kepada pihak-pihak terkait sebagai berikut:

1. Bagi Guru Sekolah Dasar: Disarankan untuk memanfaatkan media komik digital berbasis PBL ini sebagai alternatif instrumen pembelajaran afektif yang inovatif guna mengonkretkan nilai-nilai karakter integritas secara interaktif di kelas harian. Guru juga direkomendasikan tetap bertindak sebagai fasilitator aktif yang mendampingi jalannya diskusi dilema moral yang disajikan di dalam media.

2. Bagi Kepala Sekolah dan Institusi Pendidikan: Direkomendasikan untuk mendukung penyediaan sarana literasi digital terintegrasi di lingkungan sekolah serta memfasilitasi para pendidik dalam mengakses maupun mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yang relevan dengan kebutuhan moral generasi muda.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya: Disarankan bagi peneliti lain untuk memperluas uji coba efektivitas media ini pada karakteristik subjek yang lebih heterogen, mengintegrasikan platform teknologi yang lebih interaktif (seperti penambahan kuis evaluasi otomatis), serta mengadaptasi sintaks PBL ke dalam pengembangan instrumen karakter afektif lainnya di jenjang pendidikan dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Amalia Lestari. (2024). Pengembangan Komik Digital "KOMJUR" (Komik Kejujuran) Berbasis Masalah Kontekstual untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Dasar, 8(1), 101-112.

Anisa Ananda. (2024). Penggunaan Komik Digital Berbasis Problem Based Learning dalam Pembelajaran Karakter di Sekolah Dasar. Jurnal Pembelajaran Karakter, 5(2), 115-126.

Astuti. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Komik Digital dengan Model ADDIE. Jurnal Teknologi Pendidikan, 13(1), 67-78.

Devi, & Werang. (2023). Media Komik Digital Efektif dalam Meningkatkan Motivasi dan Karakter Siswa. Jurnal Ilmiah Pendidikan Sekolah Dasar, 7(3), 210-222.

Megantari, dkk. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Visual Terintegrasi Nilai Karakter di Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Terintegrasi, 4(2), 85-96.

Oktaviana, M., & Ramadhani, S. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Komik Digital untuk Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Inovasi Media Pembelajaran, 2(1), 80-92.

Putu, N., Pramesti, I., Goreti, M., Kristiantari, R., & Sujana, I. W. (2024). Komik Digital Berbasis Nilai Karakter di Sekolah Dasar. Jurnal Literasi Digital dan Pendidikan, 6(1), 35-46.

Rahmadani. (2019). Metode Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL). Lantanida Journal, 7(1), 29-40.

Ranting, & Citra Wibawa. (2022). Karakter Kejujuran Melalui Komik Digital Berbantuan Sintaks PBL. Jurnal Inovasi Pendidikan, 11(2), 145-156.

Rivaldi, A., Feriawan, F. U., & Nur, M. (2023). Metode pengumpulan data melalui wawancara. Sebuah Tinjauan Metodologis. Jurnal Metodologi Penelitian, 3(1), 12-25.

Rodiyah, S. K. (2022). Implementasi Metode Pembelajaran Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran PPKn untuk Penguatan Karakter. Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan, 19(1), 110-122.

Sugiarta. (2025). Pengembangan Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Afektif di Kelas Rendah. Jurnal Pendidikan Dasar Ganesha, 9(1), 45-56.

Syamsidah, & Suryani. (2018). Buku Model Problem Based Learning (PBL). Yogyakarta: Deepublish.

Tegeh, I. M., & Jampel, I. N. (2017). Metode Penelitian Pengembangan (R&D) Berbasis Model ADDIE. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.

Tristiantari, N. K. D., & Sumantri, M. (2017). Pembelajaran Karakter Terstruktur Berbasis Aktivitas Literasi Digital bagi Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Dasar, 5(1), 50-62.

Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran, 8(1), 140-152.

Zulkifli, A., Gusniati, J., Zulefni, M. S., & Afendi, R. A. (2025). Tutorial uji normalitas dan menggunakan aplikasi SPSS uji homogenitas. Jurnal Statistika Pendidikan, 1(2), 55-68.