

Pengembangan komik digital untuk pembentukan karakter senang belajar siswa kelas 1 SD

Theresia Avila Clarita Oktavi ^{1*}, Gregorius Ari Nugrahanta ²

¹ Universitas Sanata Dharma, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia.

*Corresponding author: theresiavila.co@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received May 28, 2024

Revised May 30, 2024

Accepted May 30, 2024

Available online May 31, 2024

Kata Kunci:

senang belajar, komik digital, pembentukan karakter

Keywords:

love to learn, digital comics, character building



This is an open access article under the [CCBY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) international license.

Copyright © 2024 by Author. Published by Balai Tekkomdik DIY, Dinas Dikpora Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia.

ABSTRAK

Kebiasaan siswa menyukai malas belajar seperti kehilangan minat, semangat, dan motivasi belajar menandakan rendahnya karakter senang belajar. Tujuan penelitian ini adalah menumbuhkan karakter senang belajar pada siswa kelas 1. Metode yang digunakan yaitu Research and Development (R&D) tipe ADDIE dengan bantuan lima guru SD bersertifikasi sebagai responden analisis kebutuhan sekaligus expert judgement dan delapan siswa kelas 1 sebagai subjek terbatas. Penelitian mendapat hasil 1) pengembangan produk berupa media komik digital melalui tahap ADDIE, 2) Kualitas produk berkategori "Sangat baik" skor yang didapat 3,86 (skala 1-4) direkomendasikan untuk "Tidak perlu revisi", dan 3) penerapan produk berpengaruh terhadap karakter senang belajar. Hasil uji signifikansi melalui paired samples t test adalah skor rerata posttest ($M = 3,6625$, $SE = 0,04978$) lebih tinggi dari pretest ($M = 2,1875$, $SE = 0,07425$). Hasil tersebut dianggap signifikan karena $t(7) = 20,322$, $p = 0,000$ ($p < 0,05$). Oleh karena hasil yang didapatkan p lebih kecil daripada 0,05 maka H_0 ditolak, berarti produk berpengaruh. Selanjutnya, uji besar pengaruh (effect size) menuai hasil $r = 0,9916$, kriteria "Efek besar", dengan persentase 98,33%. Berdasarkan penghitungan N-gain score yaitu menunjukkan 81,42% berada pada kategori "Tinggi". Dengan demikian, produk komik digital efektif untuk menumbuhkan dan meningkatkan karakter senang belajar untuk siswa kelas 1.

ABSTRACT

Students habits like lazy learning such as loss of interest, enthusiasm, and motivation to learn indicate low character happy to learn. The purpose of this study is to foster the character of love to learn in grade 1 students. The method used is ADDIE type Research and Development (R&D) with the help of five certified elementary school teachers as respondents to the needs analysis as well as expert judgment and eight grade 1 students as limited subjects. The research obtained the results of 1) product development in the form of digital comic media through the ADDIE stage, 2) the quality of products in the category "Very good" score obtained 3.86 (scale 1-4) recommended for "No revision needed", and 3) the application of products affects characters who like to learn. The result of the significance test through paired samples t test is the mean posttest score ($M = 3.6625$, $SE = 0.04978$) higher than the pretest ($M = 2.1875$, $SE = 0.07425$). The result is considered significant because $t(7) = 20.322$, $p = 0.000$ ($p < 0.05$). Since the result obtained p is less than 0.05, H_0 is rejected, meaning the product has an effect. Furthermore, the effect size test reaped the results $r = 0.9916$, the criterion of "Large effect", with a percentage of 98.33%. Based on the calculation of the N-gain score, it shows that 81.42% are in the "High" category. Thus, digital comic products are effective for cultivating and improving characters happy to learn for grade 1 students.

1. Pendahuluan

Pendidikan adalah suatu kebutuhan pokok manusia dalam proses hidupnya (Wantini & Rahmawati, 2022). Perkembangan pendidikan menjadi salah satu penentu dan kunci kemajuan bangsa (Adina & Wantini, 2023). Ranah pendidikan yang perlu dikembangkan yaitu ranah secara kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pada zaman sekarang ini ranah afektif khususnya pada karakter baik seseorang sedang menjadi *tranding topic*. Karakter merupakan sifat seseorang secara alami

untuk menanggapi keadaan dengan penuh tanggung jawab melalui tindakan konkret yang positif (Hamid, 2017). Sejatinya, manusia sudah dibekali karakter sejak lahir. Pada saat menjalani hidup, tentu saja karakter yang sudah dimiliki harus dikembangkan melalui bantuan lingkungan sekitar (Annisa et al., 2020).

Pendidikan karakter merupakan salah satu hal dalam kehidupan yang patut diperjuangkan setiap orang untuk mencapai moral baik sebagai dasar pengetahuan yang perlu diperluas (Kesuma, 2020). Pendidikan karakter memiliki posisi penting sebagai dasar kebenaran dalam bertindak (Hadi & Nugrahanta, 2021). Oleh karena itu, pendidikan karakter perlu dibangun sejak dini agar terbiasa bertindak baik (Yudianti et al., 2020). Pendapat tersebut sejalan dengan sebuah penelitian yang mengatakan bahwa pembentukan karakter wajib dilatih sejak dini karena apabila tidak dibentuk sedini mungkin akan sulit diubah (Insani et al., 2021).

Karakter diartikan bahwa di dalamnya memiliki komponen-komponen yang bernilai. Karakter baik memiliki tiga komponen penting yaitu 1) pengetahuan moral (*moral knowing*) berarti wawasan budi pekerti, 2) perasaan moral (*moral feeling*) berarti kesadaran budi pekerti, dan 3) tindakan moral (*moral action*) berarti aktivitas yang bermoral (Lickona, 2013). Salah satu karakter yang menjadi fokus terutama pada siswa Sekolah Dasar yaitu karakter senang belajar.

Karakter senang belajar merupakan kemampuan seseorang untuk selalu melakukan hal-hal positif dibarengi dengan minat, motivasi, dan kompetensi sehingga membentuk karakter baik (Peterson & Seligman, 2004). Karakter senang belajar akan terus terbangun ketika sedang berproses untuk mencari pengetahuan dan keterampilan baru, dibarengi dengan rasa ingin tahu yang kuat (Peterson, Seligman, 2004).

Karakter senang belajar tercermin dari kebiasaan siswa yang memiliki minat, motivasi, dan semangat untuk belajar terus-menerus. Ciri-ciri yang menunjukkan siswa senang belajar yaitu yakin, menyukai, dan berusaha sekuat tenaga untuk menyelesaikan segala tugas dengan baik (Peterson & Seligman, 2004). Apabila siswa menerapkan hal tersebut kemudian menjadi kebiasaan, maka dapat dikatakan bahwa siswa sudah memiliki karakter senang belajar. Sebenarnya, pendidikan karakter senang belajar sudah marak digencarkan namun masih saja belum spesifik untuk mencapainya. Ketidakjelasan tujuan tersebut membuat kasus-kasus siswa yang menunjukkan lemahnya karakter baik yang dimilikinya (Sopiah et al., 2023).

Sangat disayangkan bahwa perkembangan zaman saat ini menggerus sebuah karakter senang belajar. Sebagian besar krisis dari karakter senang belajar yang dihadapi Indonesia disebabkan oleh sisi negatif dari globalisasi seperti kecanduan menonton televisi, video permainan, film, iklan, dan internet (Pratiwi et al., 2021). Pada zaman sekarang semua hal serba canggih dan instan sehingga membuat siswa terlena karena terlalu asyik dengan dunia maya dan mengabaikan apa yang menjadi kewajibannya yaitu belajar.

Selain itu, permasalahan lain yang disorot yaitu fenomena yang membuat hati guru serta orang tua prihatin seperti siswa yang tidak punya semangat belajar, tidak minat mempelajari hal yang baru, kurang fokus dalam belajar, dan motivasi belajar yang menurun terus-menerus (Hapsara, 2016). Kondisi yang demikianlah membuktikan bahwa pengaruh negatif dari perkembangan teknologi dapat menghancurkan minat belajar siswa (Chusna, 2017).

Rupanya tidak hanya permasalahan di atas saja yang sedang *tranding*, namun didukung juga karena adanya pandemi yang menyeret siswa hanyut dalam kemalasan. Hasil penelitian *Save the Children* Indonesia memberitakan bahwa banyak siswa di Indonesia yang mengalami penurunan terus-menerus dari segi minat dan motivasi pada saat pembelajaran berlangsung. Hasil riset menyatakan siswa terbiasa menjadi individu yang tidak terkontrol pada saat pembelajaran *online*. Selain itu, masyarakat juga dikejutkan hasil penelitian bahwa 7 dari 10 anak Indonesia jarang sekali belajar saat pandemi (Fitria & Nugrahanta, 2023).

Cara yang tepat untuk menghindari permasalahan karakter senang belajar masih jarang ditemukan. Cara yang dipilih harus benar-benar menyentuh hati dan mampu membangun kemauan belajar yang mengarah pada rasa senang. Hal ini sejalan dengan pendapat Moeslichatoen (2004) bahwa siswa usia 7-12 tahun (kelas 1) termasuk dalam tahap senang bermain (Indriasih et al., 2020). Menurut Moeslichatoen, bermain merupakan kegiatan yang tidak memerlukan keseriusan dan memberikan kepuasan bagi hati seseorang.

Salah satu penelitian memaparkan bahwa pendidikan karakter dapat ditingkatkan melalui media komik untuk menyampaikan pesan moral (Ambaryani & Airlanda, 2017). Siswa kelas 1 Sekolah Dasar akan lebih tergiur dengan bacaan yang bergambar dan berwarna sehingga menarik perhatian, dalam hal ini adalah komik digital (Sari et al., 2023). Menurut Scott McCloud (2001), penggunaan komik digital yang di dalamnya terdapat gambar atau simbol tentu memuat informasi sehingga mendapat respon dari pembaca. (Astiarini, 2016).

Selain itu, ada juga penelitian yang memaparkan bahwa komik digital sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar. Komik terdiri dari gambar yang tidak bergerak dan membentuk jalan cerita yang dianggap menyenangkan untuk pembaca. Sejauh ini pembelajaran konkret mengenai pendidikan karakter masih belum diterapkan. Pendidikan karakter senang belajar yang biasanya sulit disampaikan kepada siswa, tetap disampaikan apabila dengan bentuk media yang mudah dan menyenangkan (Putri & Kurniawan, 2019).

Beberapa penelitian memperlihatkan komik digital dapat meningkatkan pendidikan karakter siswa SD. Pada penelitian pertama menyatakan bahwa implementasi studi literasi (*library research*) melalui komik digital mampu menumbuhkan karakter yang baik (Putri & Kurniawan, 2019). Pada penelitian kedua memberitahukan bahwa komik digital fantasi berpengaruh baik bagi pembentukan karakter siswa (Astutik et al., 2021). Pada penelitian ketiga, kurang lebih sama dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa komik digital mengenai pendekar *pappaseng* dapat memperkuat pendidikan karakter (Novitasari et al., 2021). Beberapa penelitian tersebut memberi makna betapa pentingnya pembentukan pendidikan karakter yang lebih kuat lagi. Tidak hanya itu, penelitian terdahulu juga sudah ada yang meneliti pendidikan karakter senang belajar. Pertama, penelitian tentang meningkatkan karakter senang belajar berbasis permainan tradisional pada anak usia 7-9 tahun dan 10-12 tahun (Prasanti & Nugrahanta, 2022; Fitria & Nugrahanta, 2023).

Penelitian sebelumnya lebih menekankan pada pendidikan karakter secara luas, belum terlihat jelas karakter seperti apa yang ingin dibentuk. Pendidikan karakter sangat beragam, perlu adanya spesifikasi bagi pembaca. Selain itu, masih terlihat jarang penelitian yang berfokus meningkatkan pendidikan karakter senang belajar pada siswa kelas 1. Kebaruan dari penelitian ini adalah meneliti dampak dari komik digital untuk membentuk maupun meningkatkan karakter senang belajar bagi siswa kelas 1.

Tujuan dari penelitian ini yaitu 1) mengembangkan komik digital untuk pembentukan karakter senang belajar kelas 1, 2) mengetahui kualitas komik digital untuk pembentukan karakter senang belajar kelas 1, dan 3) mengetahui pengaruh komik digital untuk pembentukan karakter senang belajar pada siswa kelas 1.

Terdapat tiga manfaat dari penelitian ini yaitu 1) mampu memberikan pengaruh terhadap karakter senang belajar pada diri siswa dengan bantuan media komik digital, 2) dapat memberikan pengalaman berharga untuk pemerhati pendidikan karakter senang belajar sehingga penelitian mampu menjadi referensi yang cocok dan bermakna, dan 3) menjadi pengalaman positif bagi peneliti dalam proses implementasi komik digital untuk membentuk karakter senang belajar pada siswa kelas 1.

2. Metode Penelitian

Model yang digunakan untuk meneliti yaitu jenis Research and Development (R&D) tipe ADDIE. Objek penelitian bertempat di salah satu SD Negeri Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Penelitian dilaksanakan selama lima hari yaitu tanggal 15-19 Mei 2023. Jumlah subjek penelitian adalah delapan siswa kelas 1 dengan gender yang proporsional. Delapan siswa tersebut memiliki kemampuan kognitif yang berbeda-beda. Metode yang digunakan untuk penelitian ini adalah one group pretest-posttest design guna menguji keefektifannya.

Berikut ini langkah-langkah tipe ADDIE (Branch, 2009). Tahap yang pertama adalah analyze. Tahap ini diisi dengan kegiatan menyebarkan kuesioner analisis kebutuhan untuk memprediksi adanya permasalahan pendidikan karakter senang belajar di sekolah yang kini kian tergerus. Pihak yang mengisi kuesioner analisis kebutuhan adalah lima guru Sekolah Dasar kelas 1 yang sudah bersertifikasi. Guru tersebut dari sekolah yang berbeda semua agar peneliti dapat melihat permasalahan pendidikan karakter senang belajar secara merata. Tahap yang kedua adalah design. Tahap ini diisi dengan adanya perancangan untuk mengatasi permasalahan pendidikan karakter senang belajar secara relevan pada siswa kelas 1, yang

dimaksud dalam hal ini adalah komik digital. Pengembangan komik digital merupakan tindak lanjut berupa dari temuan analisis kebutuhan yang dikemukakan oleh responden. Tahap yang ketiga adalah develop. Tahap ini diisi dengan kegiatan peneliti membuat komik digital yang terdiri dari tiga jenis yaitu cerita berlatar tempat di rumah, cerita berlatar tempat di kehidupan masyarakat, dan cerita berlatar tempat di sekolah. Komik digital kemudian dimintakan validasi kepada guru SD bersertifikasi yaitu sejumlah lima. Tahap yang keempat adalah implement. Pada tahap ini mengujicobakan produk berupa komik digital kepada delapan siswa kelas 1. Tahap yang kelima yaitu evaluate yang digunakan untuk menimbang sejauh mana produk yang dikembangkan mampu membantu mengatasi permasalahan di lapangan. Peneliti mengukur pengaruh komik digital melalui soal pretest dan diakhiri dengan soal posttest. Soal pretest diberikan sebelum semua rangkaian kegiatan dilaksanakan. Soal posttest diberikan setelah semua rangkaian kegiatan dilaksanakan. Soal pretest maupun posttest disusun sejumlah 10 butir pilihan ganda yang memiliki skor pilihan jawaban skala 1 sampai 4. Soal tersebut dibuat berdasarkan 10 indikator karakter senang belajar. Tujuan dari pretest-posttest adalah untuk mengetahui peningkatan karakter senang belajar.

Pada penelitian kali ini menggunakan teknik tes dan non tes. Teknik tes meliputi soal pretest-posttest yang dikembangkan dari indikator karakter senang belajar. Teknik non tes meliputi 1) kuesioner tertutup yang digunakan pada tahap analyze yakni analisis kebutuhan dan validasi produk di tahap develop 2) kuesioner terbuka yang digunakan dalam tahap evaluate untuk mengetahui peningkatan karakter senang belajar yang diberikan kepada siswa kelas 1. Poin penting selanjutnya yaitu peneliti menganalisis data menggunakan IBM SPSS Statistics version 26 for Windows dengan tingkat kepercayaan 95% serta uji dua ekor (2-tailed).

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian yang menggunakan tipe ADDIE ini memperoleh hasil demikian. Pertama, tahap analyze dengan dilakukannya analisis kebutuhan yang melibatkan lima guru SD bersertifikasi memperoleh hasil bahwa terdapat kesenjangan atau gap di mana siswa sangat kurang dalam hal minat, semangat, dan motivasi belajar di kehidupan sehari-hari.

Tabel 1. Output rerata analisis kebutuhan

Indikator	Rerata
Keyakinan	2,40
Eksplorasi	2,40
Gigih	1,80
Pemikir	1,20
Selektif	1,80
Pakar satu bidang	2,20
Penggemar satu bidang	2,00
Manajemen waktu	1,60
Serius	2,00
Intens	1,80
Rerata	1,92

Berdasarkan tabel 1, hasil penghitungan yang diperoleh dari analisis kebutuhan menggunakan teknik non tes (kuesioner tertutup) yaitu mendapat rerata 1,92 pada skala 1 sampai 4. Pemerolehan skor tersebut menggunakan skala pedoman secara kuantitatif, apabila diubah ke dalam skala pedoman secara kualitatif adalah sebagai berikut (Widoyoko, 2014).

Tabel 2 merupakan konversi data kuantitatif ke kualitatif. Berdasarkan tabel 2, hasil analisis kebutuhan menunjukkan rerata 1,92 tergolong ke dalam kategori "Kurang baik". Hal ini memperlihatkan adanya suatu penguatan bahwa siswa masih kurang memiliki karakter senang belajar. Selain itu, masih kurang adanya media untuk mendukung perkembangan karakter senang belajar, secara khusus untuk siswa kelas 1. Pada usia dini seperti kelas 1 sebisa mungkin

memerlukan “asupan” guna memupuk jiwa karakternya agar dapat menjadi bekal untuk proses hidupnya di kemudian hari. Oleh karena itu, penelitian ini adalah pondasi yang tepat dan layak sehingga patut menjadi solusi terjadinya permasalahan yang serupa pada gap kali ini.

Tabel 2. Konversi data kuantitatif ke kualitatif

Rentang Skor	Kategori
3,26 – 4,00	Sangat baik
2,51 – 3,25	Baik
1,76 – 2,50	Kurang baik
1,00 – 1,75	Sangat kurang baik

Pada tahap kedua yaitu design, hal yang dilakukan yaitu merancang jalan keluar dari permasalahan pendidikan karakter senang belajar. Kegiatan pada tahap ini untuk merumuskan sasaran-sasaran yang menjadi tujuan penelitian. Peneliti membuat komik digital yang diyakini mampu menjadi solusi menarik untuk gap penelitian ini. Komik digital dibuat menggunakan aplikasi Canva. Terdapat tiga komik yaitu 1) berlatar tempat di rumah, 2) berlatar tempat di masyarakat, dan 3) berlatar tempat di sekolah. Ketiga komik tersebut memiliki tujuan yang sama yaitu menumbuhkan atau meningkatkan karakter senang belajar siswa. Bagian awal dilengkapi dengan cover yang menjelaskan tentang nama tokoh, judul, dan identitas. Selanjutnya yaitu bagian penokohan. Pada bagian ini, peneliti memperhatikan kesesuaian pemilihan karakter tokoh cerita dengan karakteristik siswa kelas 1. Kemenarikan desain dan ketepatan karakter tokoh dengan isi cerita juga sudah nampak. Bagian grafis komik tercermin pada kejelasan ilustrasinya, kekontrasan warna, pemilihan bahasa, dan materi dalam cerita disesuaikan dengan indikator karakter senang belajar. Draft komik karakter senang belajar terletak pada gambar 2 dan 3.



Gambar 2. Draft cover komik digital



Gambar 3. Draft isi komik digital

Tahap ketiga adalah develop yang merupakan pengembangan komik digital pendidikan karakter senang belajar. Pada tahap ini memerlukan expert judgement untuk memvalidasi produk sebelum diimplementasikan. Expert judgement yang terlibat adalah lima guru Sekolah Dasar tersertifikasi yang dianggap profesional dalam hal memahami media untuk siswa. Sistem penilaian menggunakan skala dengan rentang 1 sampai 4.

Tabel 3. Output uji validasi produk

Indikator	Validator					Rerata
	1	2	3	4	5	
Kemenaarikan cover	4	4	4	4	4	4,00
Kejelasan judul	4	4	4	3	4	3,80
Kelengkapan identitas	4	4	4	4	4	4,00
Pemilihan karakter tokoh	4	4	4	4	4	4,00
Kemenaarikan desain tokoh	4	4	4	4	4	4,00
Ketepatan karakter	4	4	4	4	4	4,00
Kejelasan ilustrasi	4	4	3	3	4	3,60
Kontras warna	3	4	3	3	4	3,40
Mencerminkan karakter senang belajar	4	4	4	4	4	4,00
Pemilihan bahasa	4	4	3	4	4	3,80
Rerata	3,90	4,00	3,70	3,70	4,00	3,86

Pemaparan pada tabel 3 memperlihatkan bahwa rerata final dari uji validasi produk adalah 3,86. Skor hasil uji validasi produk dapat dikonversi dari data kuantitatif ke dalam kualitatif (Widoyoko, 2014). Gambaran konversi tersebut terlihat pada tabel 4.

Tabel 4. Konversi data kuantitatif ke kualitatif

Rentang Skor	Kategori	Rekomendasi
3,26 – 4,00	Sangat baik	Tidak perlu revisi
2,51 – 3,25	Baik	Perlu revisi kecil
1,76 – 2,50	Cukup	Perlu revisi besar
1,00 – 1,75	Kurang	Perlu dirombak

Hasil dari validasi produk jika dikonversi ke dalam bentuk kualitatif menunjukkan kategori “Sangat baik” dengan rekomendasi “Tidak perlu revisi”. Berdasarkan hasil validasi, maka produk yang berupa komik digital ini sudah memiliki kriteria sangat baik dan memuat indikator komik yang sesuai.

Tahap yang keempat adalah implementasi yang merupakan kegiatan mengujicobakan produk komik digital yang sudah divalidasi. Implementasi produk membutuhkan waktu tiga kali pertemuan. Setiap pertemuan siswa diberikan satu komik. Ketiga komik digital ini tidak diberikan dalam satu pertemuan karena menghindari siswa yang pastinya akan lelah atau bosan. Sebelum melaksanakan kegiatan inti, perlu menyiapkan subjek sejumlah delapan siswa kelas 1 yang sudah terpilih berdasarkan kriteria tertentu.

Pada pertemuan pertama dan ketika siswa sudah dalam keadaan kondusif, soal pretest dapat segera dibagikan kemudian dikerjakan dengan alokasi waktu yang sudah ditetapkan. Pada saat mengerjakan soal pretest, terdapat 4 siswa terlihat sedang berunding bersama temannya sehingga keadaan kelas menjadi ramai. Fasilitator dalam penelitian ini sudah berusaha menegur namun siswa justru malah saling menuduh. Siswa sudah selesai mengerjakan kemudian mengumpulkan lembar jawaban dengan buru-buru dan hampir saja ada salah satu siswa yang jatuh karena siswa lainnya tidak tertib dalam mengumpulkan serta lari kesana-kemari. Beberapa siswa mengatakan bosan membaca apalagi diminta untuk mengerjakan soal, mereka juga mengatakan soalnya membingungkan lalu dijawab dengan asal. Sungguh memprihatinkan mendengarkan celotehan siswa yang masih kelas 1 namun malas untuk membaca dan mengenal hal-hal baru. Selanjutnya, siswa memasuki kegiatan inti yaitu membaca sekaligus memahami komik digital. Siswa membaca dengan penuh antusias saat melaksanakan kegiatan inti. Wajah siswa tampak serius dan kondisi kelas nampak tenang.

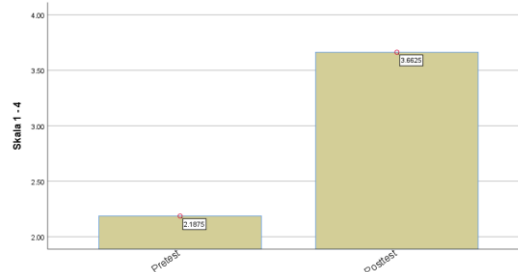
Pada pertemuan kedua, siswa menyambut fasilitator dengan penuh semangat dan bahkan ada beberapa siswa yang langsung menanyakan topik komik digital hari tersebut tentang apa. Pertemuan kedua ini ada peningkatan karakter bagi siswa. Beberapa siswa mengaku setelah

membaca komik pertemuan pertama, mereka merasa tergugah hatinya bahwa betapa pentingnya belajar untuk masa depan. Pertemuan kedua ini sudah mulai ada sentuhan hati pada diri siswa.

Pada pertemuan yang ketiga, siswa tampak antusias dari pertemuan sebelumnya. Ketika sudah selesai membaca komik, siswa dengan inisiatifnya masing-masing melakukan tanya jawab sederhana dengan teman sebangku. Mereka membicarakan tentang karakter tokoh, dengan suasana hati yang riang siswa juga menyimpulkan amanat yang diperoleh dari isi cerita.

Cerita pada komik digital dibuat menarik, salah satunya menggunakan kekuatan prinsip meningkat secara proporsional. Cerita komik pertama dibuat dengan sangat sederhana. Cerita komik kedua dibuat panjang dan lebih mengena pada bagian karakter senang belajar. Puncaknya pada komik ketiga yaitu cerita dibuat semakin jelas pesan positif yang hendak disampaikan, dalam hal ini peneliti menembak secara jelas pentingnya karakter senang belajar. Selain itu, komik juga mengajak siswa untuk bercermin diri atas kebiasaan yang selama dilakukan. Pada akhir tahap implementasi ini siswa mengerjakan soal posttest dengan sangat antusias dibandingkan saat mengerjakan soal pretest.

Penjelasan mengenai tahap evaluasi adalah demikian. Setelah dilakukannya implementasi kepada kelompok secara terbatas sejumlah delapan siswa kelas 1, didapatkan hasil uji coba produk berupa komik digital. Penghitungan dari peningkatan rerata hasil skor pretest ke posttest adalah sebagai berikut, terlihat pada gambar 4.



Gambar 4. Peningkatan rerata skor pretest ke posttest

Gambar 4 memperlihatkan rerata hasil skor pretest adalah 2,19 dan rerata hasil skor posttest adalah 3,66 Peningkatan tersebut perlu diuji lebih dalam lagi menggunakan IBM SPSS Statistics 26 for Windows dengan tingkat kepercayaan 95%. Aplikasi SPSS membantu peneliti untuk menentukan apakah penyebaran data yang diperoleh sudah normal atau belum, dalam hal ini peneliti menggunakan uji normalitas distribusi data.

Tabel 5 Output uji normalitas distribusi data

Teknik Analisis	Tes	W	p	Keterangan
Shapiro Wilk test	Pretest	0,863	0,128	Normal
	Posttest	0,934	0,557	Normal

Tabel 5 adalah output dari penghitungan uji normalitas distribusi data. Hasil penghitungan berdasarkan tabel ... dengan uji Shapiro Wilk test bagian pretest adalah $W(7) = 0,863$ dan $p = 0,128$ ($p > 0,05$) serta bagian posttest adalah $W(7) = 0,934$ dan $p = 0,557$ ($p > 0,05$). Arti dari hasil uji Shapiro Wilk test yaitu data pretest dan posttest memiliki distribusi normal. Langkah selanjutnya yaitu penghitungan dengan paired samples t test menggunakan analisis statistik parametrik.

Tabel 6. Output uji signifikansi paired samples t test

Teknik Analisis	t	p	Keterangan
Paired samples t test	20,322	0,000	Signifikan

Tabel 6 merupakan hasil uji signifikansi paired samples t test yang memperoleh skor rerata posttest ($M = 3,6625$, $SE = 0,04978$) lebih tinggi dari skor rerata pretest ($M = 2,1875$, $SE = 0,07425$). Hasil tersebut dianggap signifikan karena $t(7) = 20,322$, $p = 0,000$ ($p < 0,05$). Oleh

karena hasil yang didapatkan p lebih kecil daripada 0,05 maka H_0 ditolak. Kesimpulan dari penghitungan tersebut adalah produk berupa komik digital yang telah diterapkan berpengaruh terhadap karakter senang belajar pada siswa kelas 1. Langkah selanjutnya yaitu peneliti menghitung uji besar pengaruh (effect size) melalui koefisien korelasi Pearson (r) dan hasil yang didapatkan sebesar $r = 0,9916$. Tabel 7 berikut ini menunjukkan persentase besar pengaruh yang berpedoman dari kriteria effect size (Cohen, 1988, 1992).

Tabel. 7 Pedoman Kriteria effect size

<i>r (effect size)</i>	Kriteria	Persentase (%)
0,10	Efek kecil	1
0,30	Efek sedang	9
0,50	Efek besar	25

Berdasarkan penghitungan koefisien determinasi memperoleh besar pengaruh dengan persentase 98,33%. Apabila disesuaikan dengan kriteria *effect size* maka termasuk dalam “Efek besar”. Kesimpulan yang didapat yaitu implementasi produk memiliki pengaruh besar terhadap karakter senang belajar untuk siswa kelas 1. Tidak berhenti sampai pada penghitungan tersebut, peneliti perlu meyakinkan kembali bahwa produk benar-benar memberi pengaruh baik dengan cara menghitung menggunakan *N-gain score* guna mengetahui sejauh mana efektifitas dari produk yang ada. Pada tabel 8 dan 9 akan menjelaskan penghitungan *N-gain score*.

Tabel 8. Output penghitungan *N-gain score*

Tes	Rerata	Rentang Skor	<i>N-gain score</i>
<i>Pretest</i>	2,1875	1-4	81,42%
<i>Posttest</i>	3,6625		

Tabel 9. Pedoman kategori *N-gain score*

Rentang Skor (%)	Kategori
71 -100	Tinggi
31- 70	Sedang
0 - 30	Rendah

Penghitungan dari *N-gain score* memperlihatkan hasil 81,42% berada pada kategori “Tinggi”. Penelitian yang menggunakan produk berupa komik digital ini memiliki kekhasan indikator pendidikan karakter senang belajar, diantaranya yaitu 1) yakin menyelesaikan masalah di kemudian waktu, 2) hobi mencari tahu hal baru, 3) gigih menyelesaikan tugas, 4) yakin akan pentingnya belajar yang terus-menerus, 5) berjuang maksimal meskipun belum mengetahui hasilnya, 6) yakin menguasai suatu bidang, 7) menyukai suatu bidang, 8) mengalokasikan waktu ke hal baik, 9) mengerjakan tugas sulit dengan serius, dan 10) menyelesaikan tugas dengan sungguh-sungguh (Peterson & Seligman). Indikator dari karakter senang belajar tentu melebur ke dalam pengembangan produk. Hal tersebut dapat terlihat bahwa setiap isi cerita mengandung makna yang membuat siswa cenderung untuk memikirkannya.

Terdapat tiga komik dan siswa diajak untuk mendalami isi cerita secara berulang dengan berbeda makna. Cerita pada komik menuntun siswa untuk terlatih mengolah perasaan dengan adanya peristiwa-peristiwa pendidikan karakter senang belajar. Topik pada komik menceritakan kehidupan sehari-hari dan memiliki kemungkinan besar bahwa sering terjadi di sekitar siswa. Hal ini membuat siswa mudah memahami sehingga terus-menerus mengaitkan dengan peristiwa nyata, terlebih apabila terjadi di dalam kehidupan siswa itu sendiri. Tidak hanya itu, makna yang terkandung dalam isi cerita juga bertujuan untuk menggerakkan hati siswa. Apabila isi cerita komik sudah mengena perasaan, diharapkan mampu naik level ke tingkat yang lebih mengarah pada pendidikan karakter senang belajar, dalam hal ini tindakan. Hal ini tercermin di saat peneliti melakukan pertemuan sebanyak tiga kali dengan produk yang berbeda. Pada pertemuan ke tiga, siswa menampakkan perubahan perilaku. Pertemuan pertama siswa tidak peduli dengan adanya

implementasi, bahkan diminta untuk membaca soal *pretest* saja dan mendengarkan pun sangat sulit. Pertemuan terakhir membawa hasil karena siswa memiliki ketertarikan pada proses membaca soal *posttest*, memikirkan jawaban yang benar, menulis refleksi, dan menyimak fasilitator. Selain itu siswa juga lebih yakin, mau berusaha keras, dan menyukai bidang tertentu untuk mendalami karakter senang belajar seperti apa yang perlu dilakukan.

Penelitian ini tidak sepenuhnya berjalan mulus. Beberapa rintangan terjadi di saat proses penelitian, seperti siswa kelas 1 yang belum lancar membaca ketika diajak untuk mengerjakan soal *pretest* dan *posttest*. Hal ini dapat ditangani fasilitator dengan cara membantu siswa membaca. Meskipun demikian, bantuan fasilitator terhadap siswa tidak mempengaruhi hasil penelitian karena tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan pendidikan karakter senang belajar pada siswa.

Penelitian ini menyerupai dengan penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya, namun tetap terdapat perbedaan yang khas. Perbedaan dari penelitian ini ada pada pendidikan karakter yang disasar. Penelitian terdahulu mayoritas masih berfokus pada pendidikan karakter secara umum, seperti karakter baik dan karakter buruk (Pujiasih, 2017). Apabila sekedar membedakan bagi siswa sudah lihai, namun jika diminta untuk menindaklanjuti dengan tindakan sehingga dapat menjadi kebiasaan adalah hal yang sulit.

Penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti ini, memiliki dampak yang baik bagi siswa terutama dalam bertindak. Penelitian ini jauh lebih konkret, jelas, dan bermakna. Hal yang istimewa dari penelitian ini 1) memiliki tujuan pokok untuk menumbuhkan karakter senang belajar secara konkret, 2) melihat peningkatan karakter senang belajar melalui data kuantitatif dan kualitatif, dan 3) menggunakan media digital sesuai dengan perkembangan abad 21.

4. Simpulan dan Saran

Pengembangan produk berupa komik digital untuk membentuk maupun meningkatkan karakter senang belajar kelas 1 ini menggunakan tipe ADDIE dengan lima tahap yaitu analyze, design, develop, implement, dan evaluate. Hasil penelitian memberikan pengaruh "Sangat baik" dengan beberapa bukti. Pertama, hasil rerata uji validasi produk 3,86 dengan kategori "Sangat baik". Kedua, hasil uji signifikansi melalui paired samples t test adalah skor rerata *posttest* ($M = 3,6625$, $SE = 0,04978$) lebih tinggi dari *pretest* ($M = 2,1875$, $SE = 0,07425$). Hasil tersebut dianggap signifikan karena $t(7) = 20,322$, $p = 0,000$ ($p < 0,05$). Oleh karena hasil yang didapatkan p lebih kecil daripada 0,05 maka H_0 ditolak, berarti produk berpengaruh. Ketiga, uji besar pengaruh (effect size) menuai hasil $r = 0,9916$, kriteria "Efek besar", dengan persentase 98,33%. Keempat, nilai dari N-gain score menunjukkan 81,42% berada pada kategori "Tinggi". Berdasarkan beberapa pernyataan yang tertera, maka kualitas produk benar-benar baik karena memberikan pengaruh signifikan. Saran untuk ke depan adalah meneliti permasalahan karakter dengan media asing dari berbagai daerah nusantara. Selain untuk menumbuhkan karakter, terdapat keuntungan lain agar masyarakat lebih mengenal kekhasan setiap daerah di berbagai pulau Indonesia.

Daftar Pustaka

- Adina, R. N., & Wantini, W. (2023). Relevansi Pemikiran Pendidikan Ibnu Khaldun pada Pendidikan Islam Era Modern. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(2), 312-318. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i2.514>
- Ambaryani, A., & Airlanda, G. S. (2017). Pengembangan Media Komik untuk Efektifitas dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 3(1), 19-28. <https://doi.org/10.37729/jpse.v3i1.3853>
- Annisa, M., Wiliyah, A., & Rahmawati, N. (2020). Pentingnya Pendidikan Karakter pada Anak Sekolah Dasar di Zaman Serba Digital. *BINTANG*, 2(1), 35-48. <https://doi.org/10.36088/bintang.v2i1.558>
- Astiarini, W. (2016). Pengembangan Model Penanaman Pembelajaran Pendidikan Karakter Berbasis Cerita melalui Komik bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas V. *Jurnal Pendidikan Dasar UNJ*, 7(1), 176-s185.
- Cohen, J. (1988). *Statistical Power Analysis For The Behavioural Sciences* (2nd ed.). New York: Academic Press.

- Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2007). *Research methods in education* (6th ed.). London and New York: Routledge.
- Fitria, J. A., & Nugrahanta, G. A. (2023). Pengembangan Buku Pedoman Pendidikan Karakter Senang Belajar Berbasis Permainan Tradisional untuk Anak Usia 7-9 Tahun. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(1), 291-301. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4475>
- Fitria, J. A., & Nugrahanta, G. A. (2023). Pengembangan Buku Pedoman Pendidikan Karakter Senang Belajar Berbasis Permainan Tradisional untuk Anak Usia 7-9 Tahun. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(1), 291-301. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4475>
- Hadi, T. R. P., & Nugrahanta, G. A. (2021). Permainan Tradisional dan Kontribusinya untuk Sikap Hormat Anak. *Jurnal Education Development*, 9(4), 226-227.
- Hapsara, A. S. (2016). Pemanfaatan sampah plastik gelas air mineral sebagai alat peraga pembelajaran sosiologi. *Adi Karsa : Jurnal Teknologi Komunikasi Pendidikan*, 7(2), 58-68. <https://ejournal.btkp-diy.or.id/index.php/adikarsa/article/view/7>
- Indriasih, A., Sumaji, S., Badjuri, B., & Santoso, S. (2020). Pengembangan E-Comic Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kecakapan Hidup Anak Usia Dini. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(2), 154-162. <https://doi.org/10.24176/re.v10i2.4228>
- Insani, G. N., Dewi, D., & Furnamasari, Y. F. (2021). Integrasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk Mengembangkan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 8153-8160.
- Kesuma, D. (2020). *Pendidikan Karakter Strategi Mendidik Anak di Zaman Global*. Grasindo.
- Lickona, T. (2013). *Mendidik untuk membentuk karakter: Bagaimana sekolah dapat memberikan pendidikan tentang sikap hormat dan bertanggung jawab*. PT. Bumi Aksara.
- Pardosi, J. (2023). Efektifitas Buku Penghubung dalam Upaya Peningkatan Disiplin Siswa. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(3), 470-475. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i3.612>
- Peterson, C. & Seligman, M. E. P. (2004). *Character strengths and virtues: A handbook and classification*. Oxford: Oxford University Press.
- Prasanti, F. T. V., & Nugrahanta, G. A. (2022). Kontribusi Buku Pedoman Karakter Senang Belajar Berbasis Permainan Tradisional Untuk Anak Usia 10-12 Tahun. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(1), 84-101. <http://dx.doi.org/10.24269/dpp.v10i1.6175>
- Pratiwi, A. R. W., Nugrahanta, G. A., & Kurniastuti, I. (2021). Pengembangan Modul Permainan Tradisional untuk Memperkuat Hati Nurani Anak Usia 6-8 Tahun. *DIDAKTIKA: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(1), 9-20. <https://doi.org/10.21831/didaktika.v4i1.37566>
- Pujiasih, E. (2017). Penguatan Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Bahasa Inggris dengan Cerita Pendek. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 2(2), 74-80. <https://jurnal-dikpora.jogjaprovo.go.id/index.php/jurnalideguru/article/view/36>
- Putri, S. M., & Kurniawan, M. R. (2019, August). *Komik Pendidikan Karakter sebagai Upaya Penanaman Pendidikan Karakter di SD*. Prosiding Seminar Nasional Pagelaran Pendidikan Dasar Nasional (PPDN)
- Sari, P. P., Pangestika, R. R., & Khaq, M. (2023). Pengembangan Media Komik Bermuatan Kearifan Lokal dan Karakter pada Kelas IV Subtema 3 Bangga terhadap Daerah Tempat Tinggalku di Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(1), 136-145. <http://dx.doi.org/10.30651/else.v7i1.13834>
- Sopiah, S., Mujtaba, S., & Hartati, D. (2023). Pendidikan Karakter Dalam Novel Kami yang Tersesat pada Seribu Pulau Karya Andaru Intan dan Relevansinya sebagai Bahan Ajar Sastra di Tingkat SMA. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(1), 2998-3009. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i1.11458>
- Wantini, W., & Rahmawati, F. (2022). *Pendidikan Islam Interdisipliner*. The Journal Publishing, 3(7), vii+144. <http://thejournalish.com/ojs/index.php/books/article/view/296>
- Widoyoko, S. E. (2014). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar