

Komik Digital dalam Mengenalkan Karakter Kebangsaan di Tingkat Sekolah Dasar
Digital Comics in Introducing National Character at Elementary School Level

Paulina Besty Fortinasari^{1*}, Susanti Malasari²

^{1,2}Universitas Tidar

Email: paulinabestyfs@untidar.ac.id, susantimalasari@untidar.ac.id²

*Corresponding author: paulinabestyfs@untidar.ac.id¹

ABSTRAK

Pengajaran nilai-nilai karakter kebangsaan di sekolah dasar semakin menantang. Guru tidak bisa memantau secara langsung pembangunan karakter murid-muridnya karena sebagian besar aktivitas pembelajaran masih dilaksanakan secara daring atau dengan tatap muka terbatas. Komik digital merupakan salah satu media literasi modern yang menarik dan efisien untuk digunakan oleh guru dalam memperkenalkan nilai-nilai karakter kebangsaan. Artikel ini memaparkan pelaksanaan pelatihan pembuatan komik digital yang diikuti oleh 19 guru sekolah dasar. Kegiatan ini terbagi dalam empat tahapan, yakni observasi, sosialisasi, pendampingan dan evaluasi. Selama pelatihan, para peserta menunjukkan respon yang positif dan sangat antusias dari awal hingga akhir. Hasil pelatihan ini menunjukkan bahwa para guru dapat membuat komik digital yang dapat diimplementasikan untuk memperkenalkan, mengajarkan dan menanamkan nilai-nilai karakteristik kepada siswa sekolah dasar. Selain itu, para guru juga menemukan strategi-strategi pengajaran karakter kebangsaan di dalam maupun di luar pembelajaran, yang telah disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar dan kondisi kegiatan pembelajaran selama pandemi berlangsung.

Kata Kunci: karakter kebangsaan; komik digital; pelatihan guru sekolah dasar

ABSTRACT

Teaching the values of national characters in elementary schools is increasingly challenging. Teachers cannot directly monitor the development of their students because most learning activities are still carried out in online mode or with limited face-to-face meetings. Digital comics are one of the most attractive and efficient modern literacy media for teachers to be utilized in introducing the values of national character. This article describes the implementation of digital comic creation training which was attended by 19 elementary school teachers. This activity is divided into four stages, namely observation, socialization, mentoring and evaluation. During the activity, the participants gave positive responses and showed enthusiasm. The results of this training show that teachers can create digital comics that can be implemented to introduce, teach and instill characteristic values to their students. In addition, the teachers also found strategies for teaching national character inside and outside the classroom that had been adapted to the characteristics of elementary school students and the conditions of learning activities during the pandemic.

Keywords: digital comics, national character, elementary school teacher

PENDAHULUAN

Derasnya arus globalisasi di segala bidang semakin terasa. Segala jenis informasi dapat masuk dengan bebas dan tanpa batas. Situasi seperti ini tentunya sangat memungkinkan terjadinya pertemuan budaya dari berbagai lintas negara baik yang membawa pengaruh positif maupun negatif terhadap generasi penerus bangsa. Baik disadari maupun tidak, terdapat banyak perubahan karakter bangsa Indonesia yang cenderung mengarah ke perubahan karakter yang negatif. Berkurangnya sopan santun dan tepo seliro adalah contoh dari perubahan karakter yang dapat dilihat dengan jelas di tengah-tengah kehidupan bermasyarakat. Hal tersebut tentunya menjadi tantangan yang berat bagi bangsa Indonesia, mengingat bahwa bangsa Indonesia adalah bangsa dengan budaya ketimuran yang dikenal sebagai bangsa yang santun.

Untuk membentuk manusia yang humanis dan beretika, pendidikan karakter sejak usia dini sangat diperlukan. Dalam Rencana Aksi Nasional (Kemendiknas, 2010b) yang telah dicanangkan oleh Kementerian

Pendidikan Nasional, pendidikan karakter merupakan penanaman nilai-nilai budi pekerti, watak dan moral, yang sangat berhubungan dengan kemampuan siswa dalam mengambil keputusan dan mengimplementasikan kebaikan-kebaikan dalam kehidupan sehari-hari baik di dalam keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Hal serupa juga ditegaskan dalam Desain Induk Pembangunan Karakter Bangsa (Kemendiknas, 2010a), yang menyatakan bahwa karakter bangsa merupakan “kualitas perilaku kolektif kebangsaan yang unik-baik tercermin dalam kesadaran, pemahaman, rasa, karsa dan perilaku berbangsa dan bernegara dari hasil olah pikir, olah hati, olah rasa dan karsa, serta olah raga seseorang atau sekelompok orang”.

Di Indonesia, Pancasila merupakan dasar negara dan telah menjadi pandangan hidup dan ideologi nasional. Dalam dunia pendidikan, Pancasila adalah pegangan dan landasan kegiatan pendidikan di seluruh sekolah dan perguruan tinggi. Akhir-akhir ini, pendidikan karakter berbasis Pancasila mulai digaungkan kembali

ke berbagai elemen masyarakat, meskipun hal tersebut sesungguhnya telah lama menjadi bagian dari proses pembelajaran di Indonesia. Nilai karakter yang terkandung dalam pendidikan berbasis karakter berbasis Pancasila adalah karakter religius, peduli sosial, demokratis, kebersamaan dan adil (Sulistyarini, 2015).

Sekolah mempunyai peran penting dalam menanamkan pendidikan karakter (Fortinasari et al., 2022). Pengajaran nilai-nilai karakter berbasis Pancasila di sekolah semakin menantang. Guru tidak bisa memantau secara langsung pembangunan karakter murid-muridnya karena hampir aktivitas pembelajaran masih dilaksanakan secara daring atau dengan tatap muka terbatas. Terlebih pengajaran nilai-nilai karakter berbasis Pancasila selama ini masih tergolong monoton dan kaku. Sebagian besar guru memperkenalkan nilai-nilai karakter dengan metode berceramah di dalam kelas.

Guru-guru di dua sekolah favorit di Kecamatan Bandongan, Kabupaten Magelang, Provinsi Jawa Tengah

menemui banyak tantangan dalam pengajaran nilai-nilai karakter berbasis Pancasila selama pembelajaran tatap muka terbatas di masa pandemi COVID-19. Berdasarkan hasil wawancara, sebagian besar guru sering melewatkan penanaman nilai-nilai karakter selama kegiatan pembelajaran daring. Hal itu disebabkan para guru lebih fokus pada materi yang diajarkan. Terkadang mereka mengajarkan nilai-nilai karakter tersebut hanya ketika muncul pada buku pelajaran siswa. Dengan situasi tersebut, para guru pun prihatin dengan minimnya penanaman karakter di kalangan murid-muridnya. Padahal, penanaman karakter kepada siswa akan lebih mudah ketika dilakukan sejak dini (Yalida, 2019).

Komik digital merupakan salah satu media digital yang saat ini turut berkembang. Komik digital semakin diminati di berbagai kalangan dari anak-anak hingga orang dewasa. Komik merupakan gambar-gambar yang disusun secara berjajar dan berurutan untuk memberikan informasi tertentu tanpa mengurangi

estetika gambar-gambar tersebut (McCloud, 2001). Lebih lanjut, Gumelar (2011, p. 7) menjelaskan bahwa komik merupakan gambar-gambar yang ditata secara berurutan dengan tujuan dan filosofi tertentu serta memuat pesan-pesan cerita yang bermakna. Komik digital adalah urutan gambar bercerita yang dikemas dalam bentuk digital atau softfile (Riwanto & Wulandari, 2018). Komik digital ini dapat dibaca menggunakan media elektronik seperti *smartphone*, komputer, atau televisi. Komik digital dapat pula diunggah ke media sosial atau hanya disimpan dalam bentuk *softfile*. Bentuk digital menambah kelebihan komik karena praktis, mudah disimpan, tidak mudah rusak, hemat kertas dan dapat dibaca dimanapun berapa. Beberapa komik digital dapat ditambahkan dengan efek suara seperti musik atau penutur percakapan.

Karakteristik komik digital ini sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar dan kondisi post-pandemi saat ini. Seperti yang telah diketahui bahwa siswa sekolah dasar cenderung lebih tertarik membaca

ketika ada gambar yang menyertai tulisan-tulisan. Dengan begitu, mereka lebih mudah berimajinasi dan menangkap maksud dari penjelasan kata-kata. Karakter komik digital ini dapat dimanfaatkan untuk mengenalkan dan mengajarkan nilai-nilai karakter berbasis Pancasila. Komik digital akan menjadi sebuah media pengajaran yang menarik, inovatif dan efektif (Kanti et al., 2018).

Berdasarkan situasi yang telah dianalisis oleh tim pengabdian di SD Negeri Bandongan 3 dan SD Negeri Bandongan 4, guru-guru di sekolah dasar tersebut memerlukan pelatihan pembuatan komik digital sebagai media pembelajaran untuk mengenalkan, mengajarkan dan menanamkan nilai-nilai karakter kebangsaan berbasis Pancasila. Pelatihan tersebut sangat penting mengingat permasalahan yang dihadapi oleh guru dan siswa. Permasalahan yang berkaitan mengenai penanaman nilai-nilai karakter berbasis Pancasila yang harus segera diatasi pada kedua sekolah tersebut, antara lain:

- a. Penanaman nilai-nilai karakter kebangsaan berbasis Pancasila masih kaku dan monoton dalam bentuk ceramah di kelas saja
- b. Penanaman nilai-nilai karakter kebangsaan berbasis Pancasila yang sempat dilakukan oleh sekolah terhambat dengan adanya pembelajaran daring
- c. Pertemuan tatap muka yang telah berlangsung masih sangat terbatas dalam hal waktu dan peserta, sehingga pengajaran nilai-nilai karakter pada PTM tidak maksimal.
- d. Media pengajaran nilai-nilai karakter kebangsaan yang dimiliki oleh guru masih sangat terbatas. Selama ini, guru hanya mengandalkan materi yang ada di buku pembelajaran siswa.
- e. Guru belum mempunyai kemampuan untuk membuat komik digital sederhana yang cukup mudah diakses tetapi bisa dimanfaatkan untuk membuat media pengajaran yang menarik dan kreatif.

Oleh karena itu, secara khusus pengabdian ini bertujuan membantu guru-guru sekolah dasar untuk

membuat media pembelajaran komik digital yang menarik, inovatif dan kreatif untuk mengajarkan dan menanamkan nilai-nilai karakter kebangsaan berbasis Pancasila kepada murid-muridnya. Sedangkan secara umum, pengabdian ini diharapkan membantu siswa sekolah dasar untuk meningkatkan pemahaman nilai-nilai karakter kebangsaan berbasis Pancasila dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Untuk mencapai tujuan tersebut, maka dalam artikel ini dirumuskan dua pertanyaan, yaitu: (1) bagaimana pelaksanaan pelatihan pembuatan komik digital kepada guru-guru di SD Negeri Bandongan 3 dan SD Negeri Bandongan 4?, dan (2) apa persepsi guru-guru di SD Negeri Bandongan 3 dan SD Negeri Bandongan 4 terhadap komik digital yang telah dibuat?

METODE PENELITIAN

Sasaran pelatihan ini adalah para guru di dua sekolah dasar di Kecamatan Bandongan, Kabupaten Magelang. Ada 19 guru yang bergabung dalam pelatihan pembuatan komik digital ini. Karena

ini merupakan kerjasama yang kedua, maka tim pengabdian sudah dapat memprediksi pengetahuan dasar bapak ibu guru tentang perangkat lunak dan keras yang akan digunakan.

Dalam melaksanakan kegiatan pelatihan ini, tim pengabdian menyediakan materi pelatihan yang lengkap, terstruktur dan mudah diikuti oleh seluruh peserta dengan berbagai macam pengetahuan dasar mengenai perangkat digital. Selain materi, instrument yang disiapkan oleh tim pengabdian antara lain kuesioner registrasi online, contoh komik digital, akun premium *storyboardthat.com*, demonstrasi pembuatan komik digital menggunakan *storyboardthat.com*, dan kuesioner evaluasi online. Sedangkan alat dan bahan yang disiapkan oleh masing-masing peserta antara lain perangkat komputer/laptop dengan koneksi internet yang memadai.

Dalam kegiatan pelatihan pembuatan komik digital ini, tim pengabdian Untidar membagi kegiatan menjadi 4 tahap, yakni observasi, sosialisasi, pendampingan

dan evaluasi. Observasi merupakan langkah awal yang amat penting, karena kegiatan pengabdian pada masyarakat harus dimulai dari niat untuk membantu masyarakat. Tahap ini dilakukan dengan menentukan sasaran program pengabdian. Kami memilih SD Negeri Bandongan 3 dan SD Negeri Bandongan 4 karena menghadapi permasalahan penting dalam meningkatkan pelayanan kepada para peserta didik. Berdasarkan observasi lapangan yang sudah dilaksanakan di dua sekolah tersebut, ditemukan bahwa para guru masih kesulitan dalam menanamkan karakter kebangsaan kepada para peserta didik sehingga penanaman karakter kebangsaan masih sangat kurang. Selain itu, media penanaman karakter kebangsaan cenderung monoton dan kurang menarik sehingga para guru sangat ingin mengembangkan media yang lebih kreatif dan interaktif sehingga pembangunan karakter kebangsaan menjadi lebih optimal dan dapat memotivasi siswa dalam mengikuti proses pembangunan karakter.

Pada tahap sosialisasi, tim pengabdian Untidar menjelaskan

konsep pelatihan yang akan dilaksanakan, materi yang akan diberikan dan peralatan yang diperlukan selama pelatihan berlangsung. Dalam tahap ini, tim pengabdian dan pihak sekolah menentukan jadwal yang sesuai dengan kesibukan bapak ibu guru.

Sesudah tahap sosialisasi, ada tahap pendampingan yang merupakan inti dari kegiatan pengabdian ini. Dalam tahap ini, tim pengabdian membagi kegiatan menjadi 4 pertemuan. Metode yang digunakan adalah ceramah, diskusi, demonstrasi, presentasi komik digital dan tanya jawab interaktif.

Tahap yang terakhir merupakan evaluasi pelaksanaan kegiatan pelatihan. Evaluasi program ini dilaksanakan pada pertemuan keempat dan dengan mengisi kuesioner evaluasi yang tersedia dalam bentuk *g-form*. Tahap evaluasi ini sangat penting karena tim pengabdian dapat mengukur ketrampilan guru dalam membuat komik digital yang dapat digunakan untuk mengenalkan karakter kebangsaan kepada para siswa. Pada sesi ini, para peserta merefleksikan hal-hal yang telah

mereka pelajari dan dapatkan selama pelatihan, segala kendala dan solusi yang dilakukan untuk mengatasi kendala yang ada.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Pelatihan Pembuatan Komik Digital

Kegiatan pelatihan pembuatan komik digital yang diikuti oleh 19 guru dari dua sekolah dasar di Kecamatan Bandongan telah berjalan dengan lancar. Seluruh tahapan pelatihan dapat dilaksanakan dengan berurutan. Berikut ini deskripsi detail mengenai pelaksanaan pelatihan pembuatan komik digital yang terbagi dalam 4 pertemuan.

1. Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama ini dilaksanakan secara daring. Sebelum pertemuan pertama dimulai atau satu minggu sebelum pertemuan pertama diadakan, Tim Pengabdian membagikan formulir pendaftaran dan *pre-assessment* untuk mendiagnosis kemampuan awal dan pemahaman para peserta mengenai komik digital dan perangkat keras dan lunak yang akan digunakan. Melalui formulir pendaftaran ini, terdapat 19 guru yang melakukan registrasi dan

mengisi form *pre-assessment*. Berdasarkan hasil *pre-assessment*, hampir semua guru tidak familiar dengan komik digital dan belum pernah mengaplikasikan komik digital dalam pembelajaran serta belum membuat komik digital dengan aplikasi-aplikasi yang kami pilihkan. Agenda pertemuan pertama adalah pembukaan dan penyampaian teori mengenai komik digital dan karakter kebangsaan. Kegiatan ini dibuka oleh ketua pengabdian dan kepala sekolah dari kedua sekolah dasar. Teori karakter kebangsaan dan komik digital yang diberikan meliputi definisi karakter kebangsaan, nilai-nilai karakter kebangsaan yang diajarkan, tantangan penanaman nilai karakter kebangsaan di era pandemi dan modern, definisi komik digital, karakteristik komik digital, kelebihan dan kekurangan dari komik digital, serta implementasi komik digital dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah dasar.

Kegiatan pada pertemuan pertama berupa ceramah penjelasan dari tim pengabdian, lalu dilanjutkan diskusi dan pertanyaan dari para peserta. Pada kesempatan ini, tim

pengabdian juga mengeksplor aplikasi komputer/perangkat lunak yang akan digunakan selama pelatihan. Dengan demikian, bapak ibu guru peserta pelatihan dapat melakukan persiapan seperti membuat akun di aplikasi *storyboardthat.com* dan merancang gambar bercerita yang berisikan nilai-nilai karakter kebangsaan.

Pertemuan pertama ini berlangsung dengan lancar dan tepat waktu. Bapak ibu guru peserta pelatihan dengan seksama mendengarkan penjelasan terkait karakter kebangsaan dan komik digital. Bapak ibu guru peserta pelatihan juga sangat antusias dalam diskusi persiapan untuk kegiatan pendampingan pada pertemuan-pertemuan selanjutnya.



Gambar 1: Pengenalan Fitur-Fitur *Storyboardthat.com*

2. Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua pada Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat di SDN Bandongan 3 dan 4 adalah pemberian materi tentang *storyboardthat.com*, sebuah aplikasi yang digunakan untuk membuat komik. Materi tersebut terdiri dari pengenalan fitur yang disediakan oleh *storyboardthat.com* untuk pembuatan komik digital. Materi ini diharapkan mampu membantu para peserta mengenal fitur-fitur yang dapat digunakan untuk pembuatan komik digital yang nantinya dapat mempermudah proses pembuatan komik digital.

Pengenalan fitur-fitur dijelaskan dengan rinci oleh tim pengabdian sehingga para peserta pelatihan dapat mempelajarinya di luar jam pendampingan. Walaupun kegiatan pada pertemuan kedua ini dilaksanakan secara daring, antusias para peserta mengenai pembuatan komik digital sangat tinggi. Para guru aktif bertanya jawab mengenai penggunaan fitur-fitur yang ada dalam aplikasi *storyboardthat.com*.

Selain pengenalan fitur-fitur dalam *storyboardthat.com*, tim pengabdian juga mendemonstrasikan

pembuatan komik digital secara sederhana. Demonstrasi ini bertujuan agar bapak ibu guru semakin familiar dengan fitur-fitur yang telah diperkenalkan.

Pada kegiatan demonstrasi pembuatan komik digital ini para peserta juga sangat antusias karena para peserta diberikan kesempatan untuk praktik membuat komik digital yang sangat sederhana. Di akhir sesi, para peserta kemudian membagikan hasilnya untuk didiskusikan kelebihan dan kekurangan hasil karyanya. Para peserta saling memberikan masukan yang tentunya sangat berguna untuk mengembangkan keterampilan dan pengetahuannya dalam pembuatan komik digital.

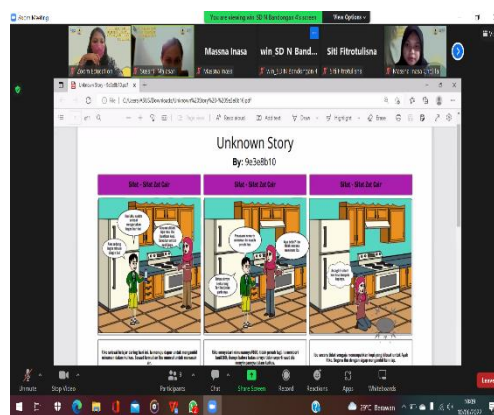
Meskipun secara garis besar pertemuan kedua ini berjalan dengan baik. Ada beberapa kendala teknis seperti kurang stabilnya jaringan internet yang mengakibatkan interaksi dan diskusi terputus secara tiba-tiba.

3. Pertemuan Ketiga

Pertemuan ketiga merupakan kegiatan lanjutan dari pertemuan kedua. Jika pada pertemuan

sebelumnya, para peserta membuat komik digital dengan mengikuti intruksi dan jalan cerita yang telah disiapkan oleh tim pengabdian, pada pertemuan ketiga ini para peserta membuat komik digital berdasarkan karakter kebangsaan yang telah dipersiapkan dan bekal pengetahuan tentang langkah-langkah pembuatan yang telah dijelaskan pada pertemuan sebelumnya. Dengan kata lain, kegiatan ini juga dilaksanakan untuk mengetahui apakah materi yang disampaikan sudah dipahami oleh peserta kegiatan.

Pada pelaksanaannya, para peserta sangat antusias karena membuat komik digital merupakan hal yang baru. Para peserta juga bersemangat untuk mengeksplor fitur-fitur dalam aplikasi storyboardthat.com. Para peserta juga menggunakan kesempatan berpraktik ini untuk mengembangkan kegunaan komik digital, yaitu sebagai media pembelajaran mata pelajaran yang diampu seperti Ilmu Pengetahuan Alam, PPKn, Bahasa Inggris dan lain sebagainya.



Gambar 2: Konsultasi dan Diskusi tentang Komik Digital dari Salah Satu Guru

Sebagian besar peserta aktif berdiskusi dan bertanya jawab dengan tim pengabdian sehingga para peserta dapat memperbaiki komik digital yang dibuat. Pada akhir sesi, para peserta mempresentasikan komik digital dan pemateri memberikan masukan-masukan terkait kelebihan dan kekurangan komik digitalnya.

Kegiatan pendampingan ini berjalan dengan lancar dan baik walaupun terdapat beberapa kendala terkait penambahan item pada cerita. Namun, kendala tersebut dapat diselesaikan dengan baik berkat diskusi antara peserta dan pemateri. Kegiatan praktik ini diakhiri dengan pemberian masukan-masukan terkait komik digital yang dibuat yang selanjutnya akan digunakan oleh para

peserta untuk menyempurnakan karya mereka yang akan dipresentasikan di acara penutupan dan evaluasi kegiatan pelatihan pembuatan komik digital.

4. Pertemuan Ke-empat

Pertemuan terakhir ini dilaksanakan secara luring di SD N Bandongan 3. Seluruh peserta hadir pada pertemuan ke-empat ini. Ada 3 agenda utama pada pertemuan ini, yakni presentasi komik digital buatan Bapak ibu guru dari kedua sekolah dasar, diskusi tanya jawab terkait pembuatan komik digital dan evaluasi kegiatan pelatihan pembuatan komik digital. Ada 6 guru yang mempresentasikan komik digital yang telah dibuat. Para peserta dapat memanfaatkan fitur-fitur dalam storyboardthat.com untuk membuat komik digital dan menyisipkan nilai-nilai karakter kebangsaan. Seluruh komik digital buatan bapak ibu guru dapat dimanfaatkan untuk mengenalkan karakter kebangsaan kepada para siswa-siswa mereka. Ada pula bapak ibu guru yang mengintegrasikan materi pembelajaran dalam cerita komik yang mereka buat.



Gambar 3: Presentasi Komik Digital yang Telah Dibuat

5. Evaluasi Kegiatan

Secara keseluruhan, kegiatan pelatihan pembuatan komik digital ini berjalan lancar. Bapak Ibu Guru mengungkapkan bahwa pelatihan ini sangat bermanfaat bagi mereka sehingga dapat membuat media pengenalan karakter kebangsaan dan pembelajaran baru yang menarik. Bapak Ibu Guru juga berterimakasih karena mereka diingatkan untuk memantau perkembangan karakter murid yang sejak pandemi ini telah terabaikan. Banyaknya hambatan dalam pembelajaran jarak jauh dan beban kinerja guru membuat guru lebih fokus pada kemampuan kognitif saja. Komik digital ini sangat menarik

dan bermanfaat karena bisa dibaca kapan saja.

Meskipun kegiatan pelatihan telah terlaksana dengan baik, tim pengabdian merangkum kendala-kendala yang diungkapkan para peserta melalui kuesioner yang telah dibuat. Berikut ini beberapa kendala yang dihadapi oleh Tim Pengabdian dan peserta pelatihan antara lain:

- a. Aplikasi storyboardthat.com yang digunakan bukan akun premium, jadi kolom cerita yang bisa dipakai hanya 6 kotak saja, fitur-fitur tertentu tidak muncul dan jika disave printed pdf ada simbol-simbol yang cukup mengganggu pada teks. Pendaftaran untuk akun premium cukup lama karena tim pengabdian tidak mempunyai akun Paypal dimana cara satu-satunya untuk berlangganan.
- b. Waktu pelatihan cukup singkat sekitar kurang lebih 2 minggu saja sehingga para peserta harus bisa membagi waktu disela-sela kesibukan mengisi rapot akhir tahun.

Solusi yang dilakukan untuk mengatasi hambatan-hambatan di atas:

- a. Tim pengabdian tetap berlangganan akun premium dari aplikasi storyboardthat.com walaupun kegiatan pelatihan sudah selesai dan diharapkan bisa digunakan dengan lancar oleh seluruh peserta.
- b. Kegiatan pendampingan diberikan jeda yang cukup panjang, sehingga bapak ibu guru peserta pelatihan dapat mengatur waktu dengan baik antara fokus ke pelatihan ini dan kesibukan di sekolah.

Komik Digital sebagai Media Memperkenalkan Karakter Kebangsaan pada Siswa Sekolah Dasar

Proses pembangunan karakter kebangsaan memanglah bukan hal yang mudah untuk dilakukan karena guru tidak dapat serta merta mengubah para peserta didik menjadi peserta didik yang memiliki karakter kebangsaan dalam waktu yang singkat (Baginda, 2018). Pembangunan karakter haruslah dilakukan secara terus-menerus secara rutin sehingga mampu membentuk kebiasaan yang pada

akhirnya mendarah daging pada diri peserta didik. Dalam prosesnya, pembangunan karakter membutuhkan dukungan dari orang tua, guru, lingkungan sekolah, aturan sekolah, suasana sekolah, pelajaran sekolah serta kegiatan sekolah. Dengan kata lain, pembangunan karakter membutuhkan pendekatan yang menyeluruh dimana semua pihak dilibatkan dan juga dilakukan dengan berbagai cara yang dapat saling menunjang. Ada banyak cara yang dapat dilakukan sekolah untuk membangun karakter kebangsaan, misalnya melalui kegiatan kokurikuler dan ekstrakurikuler. Namun, pada masa pandemi seperti sekarang, kegiatan sekolah tatap muka sangat dibatasi. Oleh karena itu, guru diharapkan mampu mengemas kegiatan tersebut dengan bentuk yang lebih sederhana, namun tetap tidak menghilangkan esensi kegiatan pembangunan karakter kebangsaan tersebut. Selanjutnya, untuk memenuhi target pembangunan karakter kebangsaan tersebut guru harus dapat meningkatkan keterampilan dalam membuat media pembangunan karakter yang sesuai

dengan kebutuhan para peserta didiknya. Dengan bekal ketrampilan yang memadai, para guru diharapkan dapat mengimplementasikan karakter kebangsaan dengan baik.

Seperti yang telah didiskusikan sebelumnya, komik digital mempunyai karakteristik yang menarik dan efisien, dimana ada gambar-gambar yang tersusun dan dapat membentuk sebuah narasi pendek serta dikemas dalam bentuk digital. Karena berbentuk digital, maka komik digital dapat dibaca dimana saja, kapan saja dan menggunakan perangkat digital apa saja. Komik digital pun dapat dicetak dan disesuaikan dengan kebutuhan materinya. Karakteristik komik digital ini selaras dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah dasar pada masa pandemi, dimana kegiatan tatap muka di sekolah masih dilangsungkan secara terbatas dan fokus pada kegiatan akademik. Kegiatan-kegiatan yang berhubungan untuk meningkatkan karakter kebangsaan siswa sekolah dasar belum dapat efektif dilaksanakan.

Guru dapat menggunakan media

komik digital untuk memperkenalkan nilai-nilai karakter kebangsaan. Guru dapat membuat narasi sederhana yang konkret dan berhubungan dengan kehidupan sehari-hari siswa dalam bentuk komik digital. Guru dapat mengajak siswa untuk membaca komik digital beberapa menit sebelum jam pelajaran dimulai atau menjelang siswa selesai jam pelajaran. Sesudah itu, guru dan siswa bersama-sama mendiskusikan dan merefleksikan nilai-nilai karakter yang ada di dalam komik tersebut. Guru juga bisa meminta siswa untuk membaca komik digital di rumah dan bekerja sama dengan orang tua untuk memberikan pendampingan di rumah. Orang tua dan siswa dapat merefleksikan nilai-nilai karakter kebangsaan yang terkandung dalam komik tersebut.

Guru juga dapat mengintegrasikan nilai-nilai karakter kebangsaan melalui materi pelajaran yang diberikan. Seperti yang dilakukan oleh salah satu peserta pelatihan, salah satu nilai karakter kebangsaan disisipkan melalui narasi materi pelajaran fisika. Pada komik digital yang dibuat, guru tersebut

memperkenalkan sifat-sifat zat cair dan menyisipkan sikap peduli lingkungan. Strategi tersebut cukup efektif dilakukan pada kondisi PTM terbatas seperti saat ini.

SIMPULAN

Kegiatan pelatihan pembuatan komik digital untuk mengenalkan karakter kebangsaan kepada siswa sekolah dasar memberikan banyak manfaat kepada guru. Pelatihan ini membantu guru untuk membuat komik digital yang menarik dan kreatif menggunakan aplikasi yang murah dan terjangkau, storyboardthat.com. Dengan ketrampilan membuat komik digital, guru dapat membuat gambar bercerita atau komik yang menarik dengan mengangkat nilai-nilai karakter kebangsaan. Dengan demikian, murid mendapatkan penanaman nilai-nilai karakter kebangsaan baik secara langsung maupun tidak langsung melalui komik digital buat bapak ibu guru mereka. Selain itu, komik digital pun dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Bapak Ibu Guru dapat mengintegrasikan materi pembelajaran mengenai mata pelajaran tertentu dengan gambar dan

tulisan yang ada di dalam komik digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Baginda, M. (2018). Nilai-Nilai Pendidikan Berbasis Karakter pada Pendidikan Dasar dan Menengah. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 10(2), 1–12. <https://doi.org/10.30984/jii.v10i2.593>
- Fortinasari, P. B., Anggraeni, C. W., & Malasari, S. (2022). DIGITAL STORYTELLING SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN YANG KREATIF. *APTEKMAS*, 5, 24–32. <https://doi.org/10.36257/apts.v5i1.3680>
- Gumelar, M. (2011). *Comic Making: Cara Membuat Komik*. Indeks.
- Kanti, F. Y., Suyadi, B., & Hartanto, W. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Kompetensi Dasar Sistem Pembayaran Dan Alat Pembayaran Untuk Siswa Kelas X Ips Di Man 1 Jember. *JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 12(1), 135. <https://doi.org/10.19184/jpe.v12i1.7642>
- Kemendiknas. (2010a). *Desain Induk Pendidikan Karakter Kementerian Pendidikan Nasional* (Vol. 105, Issue 3, pp. 129–133). <https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:BDsuQOHoCi4J:https://media.neliti.com/media/publications/9138-ID-perlindungan-hukum-terhadap-anak-dari-konten-berbahaya-dalam-media-cetak-dan-ele.pdf+&cd=3&hl=id&ct=clnk&gl=id>
- Kemendiknas. (2010b). *Rencana Aksi Nasional Pendidikan Karakter Kementerian Pendidikan Nasional 2010-2014*. 1–8.
- McCloud, S. (2001). *Memahami Komik*. KPG.
- Riwanto, M. A., & Wulandari, M. P. (2018). Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) dalam pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi. *Jurnal PANCAR*, 2(1), 14–18.
- Sulistyarini. (2015). Pengembangan Karakter Berbasis Pancasila Melalui Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Bhinneka Tunggal Ika*, 2(1), 8.
- Yalida, A. (2019). Pendidikan Karakter Yang Berbasis Pada Nilai-Nilai Pancasila di Kelas Iv Sdn No.88 Kota Tengah Kota Gorontalo. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Ilmi*, 2(1), 23–32. <https://doi.org/10.32529/al-ilm.v2i1.262>