

PENGEMBANGAN INSTRUMEN PENALARAN MORAL MENGANDUNG CERITA DILEMA MORAL BERBASIS MEDIA KOMIK DIGITAL DI SEKOLAH DASAR

Oleh :

Royhanun Siregar¹⁾, Mina Syanti Lubis²⁾, Sabri³⁾

^{1,2,3} Fakultas Pendidikan Ilmu Sosial dan Bahasa, Institut Pendidikan Tapanuli Selatan

¹email: royhanun28@gmail.com

²email: minasyanti.lubis@gmail.com

³email: sabrikombih52@gmail.com

Informasi Artikel

Riwayat Artikel :

Submit, 29 September 2024

Revisi, 30 November 2024

Diterima, 2 Desember 2025

Publish, 15 Januari 2025

Kata Kunci :

Instrumen,
Cerita Dilema Moral,
Komik Digital,
Sekolah Dasar.



ABSTRAK

Penelitian ini didasarkan pada pentingnya dikembangkan instrumen penalaran moral baku yang dapat mengukur penalaran moral sehingga membantu guru dalam mengetahui tingkat penalaran moral, serta menindak lanjuti hasilnya dengan upaya pengembangan penalaran moral yang dilakukan oleh pihak sekolah dalam mencegah terjadinya perilaku amoral di sekolah. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan instrumen penalaran moral yang berisikan cerita dilema moral berbasis media komik digital yang nantinya dapat digunakan oleh guru disekolah. Metode penelitian yang dilakukan menggunakan penelitian pengembangan *ADDIE*, yang melibatkan siswa kelas V SD dan validasi ahli untuk menghasilkan produk yang spesifik serta menguji kelayakannya. Lembar angket serta lembar penilaian digunakan untuk mengevaluasi dan mengukur kelayakan serta mengetahui respons siswa terhadap media komik digital. Hasil validasi ahli media menunjukkan persentase rata-rata 79,8% dan hasil validasi ahli materi menunjukkan persentase rata-rata 78,2%, sementara tanggapan siswa dari angket menunjukkan persentase rata-rata 83,3%. Data ini menunjukkan bahwa cerita dilema moral berbasis media komik digital sangat layak dan sangat praktis untuk digunakan.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license



Corresponding Author:

Nama: Royhanun Siregar

Afiliasi: Institut Pendidikan Tapanuli Selatan

Email: royhanun28@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Setiap individu memiliki tugas perkembangan dalam kehidupannya, dimana tugas perkembangan memegang peranan penting untuk menentukan arah perkembangan yang normal, termasuk pada perkembangan anak. Dikatan bahwa anak sekolah dasar berusia 7-12 tahun berada pada tahap ketiga dalam tahapan perkembangan kognitif yaitu tahap operasional konkrit (Khaulani F, dkk, 2020). Pada tahap ini anak dinilai telah mampu melakukan penalaran logis terhadap segala sesuatu yang bersifat konkrit, anak akan mulai belajar membentuk sebuah konsep, melihat hubungan, dan memecahkan masalah terhadap situasi yang bersifat konkrit (Khaulani F,

dkk, 2020) (Dwiyanti R, 2013). Pada masa anak-anak perkembangan moral juga semakin berkembang.

Berdasarkan periodisasi perkembangan Piaget, anak sekolah dasar berada pada priode transisi, yaitu meninggalkan priode moral realisme memasuki priode moral otonom (Angeline, dkk. 2021). Akibat priode transisi ini tingkah laku moral anak akan sering berubah-ubah dimana terkadang tingkah moral yang ditunjukkan adalah tingkah laku heteronom, dan kadang menunjukkan tingkah laku otonom (Angeline, dkk. 2021) (Qudsyi H, dkk, 2007). Dalam hal ini menjelaskan bahwa penalaran moral merupakan salah satu capaian perkembangan yang harus dicapai terutama pada masa priode anak berusia 10 tahun keatas yang ditunjukkan dengan

kesadaran akan peraturan dan pelaksanaan peraturan, pertimbangan benar dan salah, serta tentang kesamaan hak dan kewajiban.

Proses perkembangan moral memang tidak bisa dijauhkan dari rentangan perkembangan yang terjadi pada masa anak-anak, karena perkembangan moral memang menjadi satu fase tersendiri dalam perkembangan seseorang terutama pada anak-anak (Adriansyah, dkk, 2013). Dari perkembangan moral, anak akan mengetahui konsep benar dan salah, dan bagaimana bertindak melalui suatu proses. Proses tersebut yang dinamakan dengan penalaran moral yang akan melahirkan perilaku moral, yaitu suatu tindakan benar dan salah yang sesuai dengan norma masyarakat (Probst, dkk, 2023) (Blair, 1997).

Penalaran moral sangat erat kaitannya dengan karakter yang dimiliki individu. Karakter berkaitan dengan dengan konsep moral (*moral knowing*), sikap moral (*moral feeling*), dan perilaku moral (*moral behavior*) (Berg, 2021). Berdasarkan ketiga komponen tersebut dapat dinyatakan karakter yang baik didukung oleh pengetahuan tentang kebaikan, keinginan untuk berbuat baik, dan melakukan perbuatan kebaikan (Greene, 2017). Menurut Piaget, individu yang memiliki penalaran moral yang baik adalah individu yang dapat berfikir secara otonom dalam kesadaran akan peraturan dan pelaksanaan peraturan, pertimbangan benar dan salah, dan keadilan tentang kesamaan hak dan kewajiban (Mammen dan Paulus, 2023) (Hasanusi, 2019).

Idealitas tersebut tampaknya belum sejalan dengan kenyataan yang ada di masyarakat dimana banyak sekali terjadi kasus-kasus kriminalitas dan kenakalan yang dilakukan oleh anak-anak. Penalaran moral dapat dipelajari dan dikembangkan melalui instrumen penalaran moral. Di era kemajuan teknologi digital terdapat berbagai metode untuk membantu mengembangkan sebuah instrumen seperti dengan menggunakan media. Salah satu media yang dapat membantu mengembangkan instrumen penalaran moral adalah media komik, khususnya dengan berkembangnya teknologi digital yaitu dengan menggunakan komik yang berbasis digital.

Instrumen penalaran moral yang berisi sebuah cerita dilema moral dapat di dukung penyampaian melalui media komik digital. Komik merupakan susunan gambar yang tidak bergerak, balon dialog, keterangan gambar dan terdapat penokohan di dalam gambar sehingga dapat membentuk suatu jalinan cerita yang menarik (Batubara, 2021). Kelayakan dari media komik perlu sebuah pembuktian melalui penelitian untuk mengetahui sejauh mana respon siswa terhadap cerita dilema moral yang berbasis komik yang sudah dirancang. Penyampaian cerita dilema moral melalui media komik digital dinilai dapat membangkitkan minat belajar dan bisa memvisualisasikan cerita sehingga dapat menyimpan informasi lebih lama (Daulay dan Nurmalina, 2021).

Salah satu kelebihan penyajian cerita dilema moral melalui media komik digital adalah komik

yang dirancang dalam format digital sehingga dapat dengan mudah diakses melalui perangkat terutama laptop atau komputer. Terdapat beberapa tahapan dalam pengembangan komik digital ini, mulai dari analisis masalah, desain media komik digital, pengembangan media komik digital, hingga validasi oleh ahli media dan juga ahli materi. Melalui penggunaan media komik digital sebagai sarana untuk menyajikan cerita dilema moral, siswa dapat meningkatkan kosa kata pembacanya dan memfasilitasi pemahaman yang bersifat abstrak.

Tujuan dari penelitian untuk mengetahui instrumen penalaran moral mengandung cerita dilema mora berbasis media komik digital sudah valid, efektif dan mengetahui instrumen penalaran moral mengandung cerita dilema moral sudah praktis yang diperoleh dari respons siswa yang menggunakan media komik digital. Penelitian ini diharapkan mampu mengembangkan instrumen penalaran moral mengandung cerita dilema moral berbasis media komik digital yang sudah baku serta layak dan praktis digunakan untuk jenjang Sekolah Dasar.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D). Sugiyono (dalam Okpatrioka, 2023) menyebutkan metode penelitian ini digunakan bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kelayakan produk tersebut. Proses pengembangan komik digital yang berisikan cerita dilema moral ini menggunakan model *ADDIE* yang mencakup lima tahap pengembangan yaitu; (a) tahap analisis (*Analyze*), (b) tahap desain (*Design*), (c) tahap pengembangan (*Development*), (d) tahap implementasi (*Implementation*), dan (e) tahap evaluasi (*Evaluation*). Berikut adalah penjelasan dari kelima tahap tersebut.

Penelitian pengembangan instrumen penalaran moral mengandung cerita dilema moral berbasis media komik digital ini dilaksanakan di SDN. 200302 Padangsidempuan yang dilakukan kepada siswa kelas V. Media komik digital ini dibuat dengan menggunakan *hardware* komputer dan *software comic life 3* serta *flipbook maker pro*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini melibatkan ahli dari media dan materi masing-masing dua orang. Ahli media bertanggungjawab untuk mengevaluasi aspek identitas komik, panel dan parit, foto ilustrasi, balon dialog dan narator, serta kegiatan tindak lanjut. Sedangkan ahli materi bertanggungjawab untuk mengevaluasi aspek isi, konstruksi, dan bahasa.

Pengumpulan data dalam setiap tahap pengembangan instrumen penalaran moral mengandung cerita dilema moral berbasis komik digital ini dikumpulkan melalui observasi kualitatif. Sedangkan, pengumpulan data terkait kelayakan komik digital diperoleh dari validasi dari ahli media dan materi yang mana datanya dikumpulkan secara kuantitatif dan juga tanggapan berupa saran atau

masukan dari ahli validasi dikumpulkan secara kualitatif. Sementara itu, data terkait respon siswa terhadap komik digital tersebut dikumpulkan melalui angket siswa secara kuantitatif.

Analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Data yang diperoleh dalam penelitian ini mencakup aspek kuantitatif dan kualitatif, sehingga teknik deskriptif kuantitatif adalah untuk mengolah data dari angket siswa dan validasi dari para ahli, sedangkan teknik deskriptif kualitatif adalah untuk menganalisis data berupa tanggapan, masukan, serta perbaikan dari ahli media dan materi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian pengembangan instrumen penalaran moral berbasis media komik digital menggunakan tahapan model *ADDIE* yang telah dilaksanakan sebagai berikut (Lee, 2004)(Sugiyono, 2016):

- Tahap Analisis (*Analyze*). Pada tahap analisis kebutuhan, peneliti berupaya mengidentifikasi berbagai masalah yang mendasar dalam mengembangkan instrumen penalaran moral. Tahap analisis kebutuhan menjadi fondasi utama dalam merancang instrumen penalaran moral yang berbasis media komik digital dengan mengandung cerita dilema moral yang dianggap tepat sebagai bagian kemajuan teknologi saat ini.
- Tahap Desain (*Design*). Selanjutnya merancang instrumen penalaran moral dengan berbasis media komik digital berisikan cerita dilema moral. Media komik digital merupakan media visual yang memiliki balon kata, yang didalamnya berisikan cerita santai, dan terdapat penokohan dalam ceritanya (Batubara, 2021). Media komik digital dianggap sangat tepat digunakan sebagai media pembelajaran dikarenakan dapat menarik perhatian siswa, meningkatkan minat belajar memperjelas materi dengan gambar dan narasi dialog, mengurangi kebosanan serta mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Adapun tahapan yang dilakukan peneliti dalam merancang komik digital yaitu; (a) menentukan cerita yang akan digunakan dan dimasukkan pada media komik digital; (b) menyusun skrip cerita komik sesuai dengan instrumen penalaran moral; (c) penentuan sistematika komik digital yang akan dirancang.
- Tahap pengembangan (*Development*). Pembuatan instrumen penalaran moral berbasis media komik digital mengandung cerita dilema moral dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Comic Life 3*. Peneliti menentukan elemen-elemen komik digital seperti; panel, parit, ilustrasi gambar, penokohan, balon kata dll. Selanjutnya adalah memproses pengeditan untuk menghasilkan komik digital cerita dilema moral, dan kemudian *finishing product* digital. Terakhir, memasukkan komik digital ke aplikasi *FlipBook*

Maker Pro.

- Tahap Implementasi (*Implementation*). Langkah selanjutnya adalah implelementasi atau uji coba produk di lapangan untuk memastikan efektivitasnya dalam konteks nyata. Uji coba dilakukan di SD Negeri 200302 Padangsidempuan. Subjek penelitian adalah siswa kelas V yang terdiri dari 20 siswa. Pada sesi ini, terlebih dahulu peneliti membagikan lembar jawaban yang berfungsi untuk mengisi jawaban yang mereka rasa paling tepat terkait pertanyaan yang disajikan setiap akhir cerita. Siswa diajak untuk membaca komik digital cerita dilema moral secara bersama-sama. Selanjutnya setiap di akhir cerita, siswa akan diberikan waktu untuk menjawab pertanyaan yang telah disiapkan pada komik digital yang dimana mereka akan menjawab pertanyaan sampai akhir sebanyak 15 pertanyaan. Kemudian, siswa diminta untuk memberikan tanggapan melalui angket yang disediakan terkait tampilan, penyajian materi dan kemanfaatan setelah menggunakan komik digital tersebut. Proses ini bertujuan untuk mengevaluasi respons siswa terhadap media komik digital berisikan cerita dilema moral serta sebagai umpan balik yang dapat digunakan untuk perbaikan dan pengembangan lebih lanjut.
- Tahap Evaluasi (*Evaluation*). Pada tahap ini merupakan tahap menganalisis data penelitian dari hasil validasi ahli media dan juga validasi oleh ahli materi serta angket siswa terhadap media komik digital cerita dilema moral yang telah dikembangkan. Validasi dilakukan oleh para ahli terhadap media serta materi komik digital yang telah dibuat oleh peneliti. Instrumen penalaran moral berbasis media komik digital telah divalidasi oleh empat ahli yaitu dua ahli media dan dua sebagai ahli materi yang berkompetensi dalam media dan juga materi karakter terkhusus moralitas. Sejalan dengan hal ini bahwa penelitian memang harus berdasarkan fakta yang ada dengan mengetahui tanggapan secara lisan dan tulisan lewat lembar instrumen penilaian produk validasi ahli (Puspita dkk, 2022). Berikut ketetapan tingkat kelayakan media komik digital (Purnama, 2013):

Tabel 1. Kriteria Kelayakan

Persentase Pencapaian (%)	Tingkat Kelayakan
76% - 100%	Sangat Layak
51% - 75%	Layak
26% - 50%	Kurang Layak
0% - 25%	Tidak Layak

Penilaian validitas media komik digital berisikan cerita dilema moral ditinjau dari lima aspek (Batubara, 2021) yaitu; (a) aspek identitas komik; (b) aspek panel dan parit; (c) aspek foto ilustrasi; (d) aspek balon dialog dan narator; dan (e) aspek kegiatan tindak lanjut. Pada aspek identitas komik terdiri dari 4 indikator, pada aspek panel dan parit sebanyak 4 indikator, aspek foto ilustrasi sebanyak 6 indikator, aspek balon dialog dan narator sebanyak 6

indikator, dan terakhir aspek kegiatan tindak lanjut sebanyak 2 indikator. Penilaian validator media komik digital berisikan cerita dilema moral ditinjau dari kelima aspek dapat dilihat pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Penilaian Validator Media Komik Digital Cerita Dilema Moral

No	Aspek-Aspek Penilaian Validasi Media Komik Digital Cerita Dilema Moral	Penilaian Validator		Persentase	Tingkat Kelayakan
		1	2		
1.	Identitas Komik	87,5	68,8	78,1 %	Sangat Layak
2.	Panel dan Parit	75	87,5	81,3 %	Sangat Layak
3.	Foto Ilustrasi	87,5	87,5	87,5 %	Sangat Layak
4.	Balon Dialog dan Narator	66,7	75	70,8 %	Layak
5.	Kegiatan Tindak Lanjut	75	87,5	81,2 %	Sangat Layak

Dari penilaian yang diberikan validator terhadap aspek-aspek media komik digital maka penilaian meliputi cukup baik, baik dan sangat baik. Jika ditinjau dari nilai rata-rata maka penilaian validator secara umum masuk kepada kategori baik. Selanjutnya jika berdasarkan persentase maka kelima aspek penilaian media komik digital cerita

dilema moral terdapat empat aspek yang berada pada kategori sangat layak, artinya bahwa penilaian yang diberikan oleh kedua validator berada pada rentangan 76%-100% yaitu pada aspek; identitas komik, panel dan parit, foto ilustrasi dan kegiatan tindak lanjut.

Sedangkan yang berada pada kategori baik terdapat satu aspek yaitu balon dialog dan narator yang memiliki nilai persentase 70,8%. Adapun saran yang diberikan oleh validator yaitu, perlunya diberikan penomoran pada setiap kelanjutan cerita agar siswa dapat lebih mudah dalam melanjutkan membaca komik digital tersebut. Kemudian pada cerita kedua terdapat kesalahan dalam mengurutkan kelanjutan cerita sehingga di khawatirkan siswa sulit memahami cerita yang disajikan. Perlunya diberikan pengantar sebagai penjelasan terkait komik cerita dilema moral sebagai penguat pada aspek identitas komik.

Selanjutnya adalah validasi ahli materi terhadap instrumen penalaran moral berbasis media komik digital cerita dilema moral. Validasi ahli materi ditinjau dari tiga aspek yaitu; aspek isi, konstruk, dan juga bahasa. Pada aspek isi terdiri dari enam indikator, aspek konstruk terdiri dari lima indikator, sedangkan aspek bahasa terdiri dari enam indikator. Penilaian validator ahli materi media komik digital cerita dilema moral ditinjau dari ketiga aspek dapat dilihat pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Penilaian Validasi Ahli Materi Media Komik Digital Cerita Dilema Moral

No	Aspek-Aspek Penilaian Validasi Ahli Materi Media Komik Digital Cerita Dilema Moral	Penilaian Validator		Persentase	Tingkat Kelayakan
		1	2		
1.	Isi	70,8	71	71%	Layak
2.	Konstruksi	85	80	82,5	Sangat Layak

				%	
3.	Bahasa	83,3	79	81%	Sangat Layak

Terlihat pada tabel 3 nilai validitas ahli materi yang tertinggi terdapat pada aspek konstruk dan juga aspek bahasa. Hal ini dapat diartikan bahwa konstruksi atau kebermaknaan materi pada instrumen penalaran moral berbasis media komik digital cerita dilema moral dapat dikatakan sangat layak yang memiliki persentase 82,5%. Dapat diartikan bahwa kebermaknaan, kedalam materi, keselarasan gambar, kesesuaian materi dengan tingkat kemampuan siswa dan juga informasi dalam penyajian materi dikatakan baik. Selanjutnya pada aspek bahasa, hasil penilaian validasi ahli materi juga berada pada tingkat kelayakan sangat layak yang berada pada nilai persentase 81%. Artinya bahwa bahasa yang digunakan pada instrumen penalaran moral berbasis media komik digital cerita dilema moral mudah dipahami, bahasa yang digunakan santun, komunikatif dan juga sangat sesuai dengan bahasa yang digunakan oleh siswa sekolah dasar pada umumnya. Pada tabel 3 juga terlihat terdapat satu aspek yang berada pada persentase 71% yang dikatakan layak. Artinya bahwa ketepatan urutan, kereruntutan penyajian materi pada instrumen penalaran moral berbasis media komik digital cerita dilema moral masih ada terdapat beberapa cerita yang salah dalam mengurutkan cerita sehingga tidak runtut. Dari penilaian yang diberikan validator ahli materi terhadap komponen aspek isi, konstruk dan juga bahasa maka penilaian meliputi cukup baik, baik, dan sangat baik. Kemudian bila ditinjau dari rata-rata maka penilaian validator ahli materi secara umum adalah baik. Selanjutnya, berdasarkan analisis nilai persentase, maka ketiga aspek penilaian validasi ahli materi berada pada tingkat kelayakan sangat layak. Pada penilaian validasi ahli materi, validator memberikan saran dan yang paling dominan adalah pada aspek isi, yaitu perlu lebih teliti dalam mengurutkan kelanjutan cerita yang ada pada instrumen penalaran moral berbasis media komik digital cerita dilema moral agar siswa tidak merasa kebingungan ketika membaca cerita komik tersebut.

Setelah validasi ahli media dan juga validasi ahli materi maka peneliti memperbaiki kekurangan-kekurangan yang disampaikan oleh validator melalui komentar yang diberikan pada lembar validasi terhadap media komik digital cerita dilema moral. Selanjutnya, setelah selesai direvisi, maka dilakukan uji coba terhadap instrumen penalaran moral berbasis media komik digital cerita dilema moral dengan melibatkan siswa sekolah dasar yang berada di kelas V. Adapun hasil respon siswa terhadap media komik digital cerita dilema moral melalui hasil penelitian berupa angket siswa, menunjukkan bahwa siswa sangat tertarik dengan penggunaan media komik digital yang didalamnya mengandung cerita-cerita moral. Siswa menyukai komik digital tersebut dikarenakan desain yang digunakan begitu menarik serta cerita yang di paparkan juga begitu dekat dengan kehidupan sehari-hari.

Dalam komik digital cerita dilema moral ini siswa juga mampu memahami cerita yang diberikan karena adanya ilustrasi gambar pada komik sehingga mudah untuk dipahami. Adapun cerita dilema moral yang terdapat pada komik digital mencakup tentang; (a) aspek kepatuhan, yaitu kesadaran akan peraturan dan melaksanakan peraturan, (b) aspek kebenaran, yaitu pertimbangan tentang benar dan salah, (c) aspek keadilan yaitu kesamaan hak dan kewajiban (Herjuno, 2017). Dari ketiga aspek ini diturunkan menjadi 15 cerita yang harus dibaca oleh siswa. Pada komik digital cerita dilema moral, siswa juga banyak mendapatkan pengalaman didalam memutuskan sesuatu yang dianggap dilema dikarenakan siswa diminta untuk mampu menjawab pertanyaan disetiap akhir cerita yang akan memilih jawaban yang dirasa paling tepat yang nantinya akan dianalisis untuk mengetahui tingkat penalaran moral siswa. Adapun range persentase dan kriteria uji kepraktisan dapat dilihat pada Tabel 4 (Akbar, 2013).

Tabel 4. Kriteria Kepraktisan

Persentase Pencapaian (%)	Kategori
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Tidak Praktis
0% - 20%	Sangat Tidak Praktis

Angket yang digunakan merupakan penilaian instrumen penalaran moral berbasis media komik digital mengandung cerita dilema moral yang diisi oleh siswa sendiri. Pada angket tersebut mencakup tiga aspek yaitu, aspek tampilan, aspek penyajian materi, dan aspek kemanfaatan yang diuraikan menjadi 10 indikator. Hasil pengisian angket siswa terhadap penilaian instrumen penalaran moral berbasis media komik digital cerita dilema moral disajikan dalam Tabel. 5 berikut.

Tabel 5. Rekapitulasi Penilaian Angket Siswa Terhadap Instrumen Penalaran Moral Berbasis Media Komik Digital Cerita Dilema Moral

No	Aspek-Aspek Penilaian Angket Siswa Terhadap Media Komik Digital Cerita Dilema Moral	Rata-Rata	Persentase	Tingkat Kelayakan
1.	Tampilan	65,5	82%	Sangat Praktis
2.	Penyajian Materi	66	83%	Sangat Praktis
3.	Kemanfaatan	68	85%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel 5 terlihat bahwa persentase penilaian angket siswa terhadap media komik digital cerita dilema moral rata-rata berada pada kategori sangat praktis dimana pada aspek tampilan memiliki rata-rata 65,5 jika dipersentasekan maka persentasenya 82%, artinya penyajian teks dalam komik digital dapat terbaca dengan baik, tampilan gambar pada komik terlihat menarik, latar komik juga terlihat menarik begitu juga dengan warna yang digunakan. Pada aspek penyajian materi rata-rata didapatkan sebesar 66 yang dipersentasekan menjadi 83% yang termasuk pada kategori sangat praktis.

Dapat diartikan bahwa komik digital cerita dilema moral yang disajikan mudah dipahami, materi yang disajikan dalam komik juga lengkap, serta ketepatan penggunaan bahasa pada cerita komik begitu jelas. Adapun pada aspek kemanfaatan terlihat bahwa rata-ratanya berada pada nilai 68 yang jika dipersentasekan menjadi 85%. Artinya bahwa komik digital cerita dilema moral dapat menambah pengalaman siswa setelah membaca komik tersebut, selain itu siswa menjadi termotivasi untuk membaca dan juga dikarenakan setiap akhir cerita diberikan pertanyaan maka dapat membiasakan siswa dalam menjawab pertanyaan dari soal cerita.

Berdasarkan hasil analisis data angket uji coba pada siswa kelas V instrumen penalaran moral media komik digital cerita dilema moral termasuk kedalam kategori media komik yang praktis. Jika dilihat dari komentar siswa menunjukkan tidak ada pertimbangan mengenai media komik digital sehingga memenuhi kriteria kepraktisan. Menurut Nieveen (1999) suatu media dikatakan praktis apabila siswa dan guru mempertimbangkan perangkat pembelajaran mudah digunakan di lapangan (materi dapat dipahami) dan sesuai dengan rencana rancangan peneliti. Selain itu kepraktisan juga kepraktisan mengacu pada tingkat bahwa pengguna (atau pakar-pakar lainnya) mempertimbangkan intervensi dalam kondisi normal (Rochmad, 2012). Selanjutnya menurut Jusniar dkk (2014), media pembelajaran dikatakan memenuhi kriteria kepraktisan jika 50% dari semua siswa memberikan respon positif terhadap minimal 70% jumlah aspek yang ditanyakan dalam lembar respon siswa.

Berdasarkan data hasil penelitian pengembangan instrumen penalaran moral berbasis media komik digital cerita dilema moral telah melewati tahap validasi oleh ahli media serta ahli materi yang menunjukkan bahwa media komik digital cerita dilema moral dapat dikatakan sangat layak digunakan sebagai media dalam mengukur penalaran moral. Selanjutnya berdasarkan hasil lembar angket yang diisi oleh siswa sebagai pengumpulan data untuk melihat kepraktisan media komik digital, dapat dikatakan bahwa media komik digital berada pada kategori sangat praktis. Dari data-data tersebut dapat disimpulkan bahwa instrumen penalaran moral berbasis media komik digital beisikan cerita dilema moral layak serta praktis digunakan dalam mengukur tingkat penalaran moral pada siswa sekolah dasar.

4. KESIMPULAN

Menurut data hasil penelitian, komik digital yang mengandung cerita dilema moral telah melewati tahap validasi dari para ahli media dan materi. Hasil

validasi ahli media menunjukkan persentase rata-rata 79,8% dan hasil validasi ahli materi menunjukkan persentase rata-rata 78,2% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak” dan menyimpulkan bahwa komik tersebut layak untuk digunakan. Sementara tanggapan siswa dari angket menunjukkan respons positif dengan persentase rata-rata 83,3%. Hal ini menunjukkan kesetujuan mereka terhadap penggunaan media komik digital yang mengandung cerita dilema moral di kelas V SD. Data ini menunjukkan bahwa media komik digital yang mengandung cerita dilema moral sangat layak dan sangat praktis untuk digunakan.

5. REFERENSI

- Adriansyah M.A, Hidayat K. Pengaruh Harga Diri dan Penalaran Moral Terhadap Perilaku Seksual Remaja Berpacaran. 2013;2(1):1-9. Available from: <https://ejournals.unmul.ac.id/index.php/PSIKO/article/view/2225>
- Akbar, Sa'dun. Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya;2013.
- Angeline B.C, Muhibah S, Handoyo A.W. Pengembangan Modul Photovoice Untuk Meningkatkan Penalaran Moral Siswa. 2021;7(2):148-156. Available from: <http://dx.doi.org/10.22373/je.v7i2.11565>
- Batubara, H., H. Media Pembelajaran MI/SD. Semarang: CV Graha Edu;2021.
- Berg M.K, Kitayama S, Kross E. How Relationships Bia Moral Reasoning: Neural and Self-Report Evidence. 2021;95. Available from: <https://doi.org/10.1016/j.jesp.2021.104156>
- Blair R.J.R. Moral Reasoning and The Child with Psychopathic Tendencies. 1997;22(5):1-29. Available from: [https://doi.org/10.1016/S0191-8869\(96\)00249-8](https://doi.org/10.1016/S0191-8869(96)00249-8)
- Daulay, I., M., & Nurmalina. Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SDN 41 Pekanbaru. 2021; 7(1); 24-34. Available from: <https://doi.org/10.52436/1.jpti.183>
- Dwiyanti R. Peran Orangtua Dalam Perkembangan Moral Anak. 2013; 161-169. Available from: <https://publikasiilmiah.ums.ac.id/bitstream/handle/11617/3983/A13.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Greene J.D. The Rat-A-Gorical Imperative: Moral Intuition and The Limit of Affective Learning. 2017;167:66-77. Available from: <https://doi.org/10.1016/j.cognition.2017.03.004>
- Hasanusi H. Penalaran Moral dalam Mencegah Delinkuensi Remaja. 2019;9(1):1-16. Available from: <https://media.neliti.com/media/publications/289771-penalaran-moral-dalam-mencegah-delikueus-8d439c26.pdf>
- Herjuno T.N. Upaya Peningkatan Penalaran Moral Melalui Materi Cerita Dilema Moral Pada Siswa SMKN 6 Yogyakarta. 2017;2(6):135-141. Available from: <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/fipbk/article/viewFile/6513/6290>
- Jusniar, S., dkk. Pengembangan Perangkat Assesment Berbasis Keterampilan Generik Sains (KGS) pada Mata Kuliah Praktikum Kimia Fisika II. 2014;1(1), 35-42.
- Khaulani F, Neviyarni S, Murni I. Fase Dan Tugas Perkembang Anak Sekolah Dasar. 2020;7(1):51-9. Available from: <http://dx.doi.org/10.30659/pendas.7.1.51-59>
- Lee WW, Owen DL. Multimedia Based Instructional Design Second Edition. San Fransisco: John Wiley & Sons, Inc;2004.
- Mammen M, Paulus M. The Communicative Nature of Moral Development: A Theoretical Framework on the Emergence of Moral Reasinong in Social Interactions. 2023;66:1-10. Available from: <https://doi.org/10.1016/j.cogdev.2023.101336>
- Nieven, dkk. Prototyping to Reach Product Quality. London: Kluwer Akademik Plubishers;1999.
- Okpatrioka. Research and Development (R&D) Penelitian yang Inovatif dalam Pendidikan. 2023;1(1); 86-100. Available from: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya.
- Probst S, Nowack A, Warneken F. Children's Moral Reasoning About Self-Versus Other-Benefiting Public Health Measures. 2023; 229:1-23. Available from: <https://doi.org/10.1016/j.jecp.2022.105623>
- Purnama S. Metode Penelitian dan Pengembangan. 2013;6(1):19-32. Available from: 10.21927/literasi.2013.4(1).19-32
- Puspita, W., Karimah, A. F., Khairunnisa, R. A. S. A. H., Firdaus, M. I., & Aeni, A. N. (2022). Penggunaan Komikids (Komik Islam Edukatif Digital Musik) sebagai Media Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 3612–3623. Available from: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2682>
- Qudsyi H, Gusniarti U. Hubungan Antara Keberfungsian Keluarga Dengan Penalaran Moral Pada Anak Usia Akhir. 2007;9(1):44-61. Available from: https://www.researchgate.net/publication/296832032_HUBUNGAN_ANTARA_KEBERFUNGSIAN_KELUARGA_DENGAN_PENALARAN_MORAL_PADA_ANAK_USIA_AKHIR_FAMILY_FUNCTIONING_AND_MORAL_REASONING_AMONG_LATE_CHILDHOOD
- Rochmad. Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika. Jurnal Kreano Universitas Negeri Semarang. 2012; 3(1). 69-70.

Sugiyono. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif
dan R&D. Bandung: Alfabeta;2016.