

Penggunaan Media Komik Digital untuk Mengembangkan Karakter dan Sikap Kewarganegaraan Siswa di Sekolah Dasar

**Binti Ukhti Fadilah¹, Fatonah Salfadilah², Shela Anggelina³,
Siti Agus Purnama Sari⁴**

Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung

e-mail: Bintiukhti313@gmail.com¹, Fatonahsf26@gmail.com²,
shelaanggelina1707@gmail.com³, Sitiagus240422@gmail.com⁴

Abstrak: Kemajuan teknologi digital telah sangat memengaruhi pendidikan, terutama dalam pengajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di sekolah dasar. Metode pendidikan konvensional seringkali mengakibatkan menurunnya motivasi, minat, dan pemahaman siswa terhadap prinsip-prinsip kewarganegaraan. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas komik digital dalam memengaruhi karakter dan sikap kewarganegaraan siswa, sekaligus mengidentifikasi manfaat emosional yang muncul dari media ini. Metode penelitian menggunakan studi kepustakaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komik digital dapat meningkatkan motivasi belajar, antusiasme, kemampuan berpikir kritis, dan pemahaman siswa terhadap cita-cita Pancasila. Media ini menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, toleransi, dan patriotisme melalui penyampaian narasi yang menarik dan kontekstual. Akibatnya, komik digital muncul sebagai instrumen pendidikan baru yang mengintegrasikan peningkatan identitas nasional dengan kemajuan teknologi modern.

Kata Kunci: Komik Digital, Karakter, Kewarganegaraan, Sekolah Dasar, Media Pembelajaran

Abstract: Advances in digital technology have greatly influenced education, especially in the teaching of Pancasila and Citizenship Education (PPKn) in elementary schools. Conventional educational methods often result in a decrease in students' motivation, interest, and understanding of civic principles. This study aims to evaluate the effectiveness of digital comics in influencing students' character and civic attitudes, as well as identifying the emotional benefits that arise from this medium. The research method uses a literature study. The results of the study show that digital comics can increase students' motivation to learn, enthusiasm, critical thinking skills, and understanding of Pancasila ideals. This media fosters responsibility, cooperation, tolerance, and patriotism through the delivery of compelling and contextual narratives. As a result, digital comics emerged as a new educational instrument that integrated the enhancement of national identity with modern technological advancements.

Keywords: Digital Comics, Characters, Citizenship, Elementary School, Learning Media

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi digital telah memberikan pengaruh yang mendalam terhadap dunia pendidikan, terutama dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dasar. Era globalisasi telah mengkatalisis penyebaran ilmu pengetahuan yang begitu cepat dan hampir tanpa batas, yang mengakibatkan perubahan sikap, perilaku, dan karakter siswa. Situasi ini menimbulkan permasalahan tersendiri bagi lembaga pendidikan, meliputi menurunnya rasa kesopanan, empati, dan kebanggaan nasional. Peristiwa ini menggarisbawahi pentingnya menanamkan karakter dan sikap kewarganegaraan sejak usia dini.

Di sisi lain, pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di tingkat dasar sangat krusial dalam membentuk anak-anak menjadi warga negara yang beretika, demokratis, dan bertanggung jawab. Namun, situasi saat ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran PPKn masih didominasi oleh metodologi tradisional yang kurang efektif dalam melibatkan siswa. Para pendidik umumnya menekankan ceramah dan buku teks sebagai materi pendidikan utama, yang menyebabkan berkurangnya keterlibatan dan semangat siswa dalam menanamkan nilai-nilai kewarganegaraan.

Studi menunjukkan bahwa banyak pendidik gagal menggunakan media pembelajaran kreatif yang sesuai dengan konteks kehidupan siswa untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila. Di SDN Tarokan 3 Kediri, hanya 10 dari 29 siswa kelas lima yang mencapai Nilai Kelulusan Minimal (LKM) dalam mata pelajaran Kewarganegaraan, dengan nilai rata-rata 66. Prestasi yang kurang memuaskan ini sebagian disebabkan oleh terbatasnya akses terhadap sumber daya pendidikan yang merangsang dan menghubungkan materi dengan pengalaman dunia nyata siswa.

Solusi inovatif untuk masalah ini adalah pemanfaatan komik digital. Komik digital merupakan media pembelajaran visual interaktif yang secara berurutan mengintegrasikan teks dan gambar dalam format elektronik, sehingga memudahkan penyampaian konten pendidikan dengan cara yang lebih menarik, mudah dipahami, dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar. Menurut (Solihah *et al.*, 2022), menunjukkan bahwa komik digital bertema pendidikan karakter meningkatkan motivasi, minat, dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Kewarganegaraan, terutama yang berkaitan dengan prinsip-prinsip persatuan dan kesatuan.

Komik digital tidak hanya berfungsi sebagai sumber hiburan tetapi juga sebagai instrumen pedagogis visual yang mendorong pengembangan nilai-nilai karakter. Fortinasari & Malasari (2023) menegaskan bahwa komik digital dapat secara efektif memperkenalkan dan menumbuhkan sikap kebangsaan yang berakar pada cita-cita Pancasila secara kontekstual dan partisipatif bagi anak-anak sekolah dasar. Selain itu, komik digital dapat berfungsi sebagai metode

untuk mengintegrasikan teknologi informasi ke dalam pendidikan karakter, sejalan dengan Kurikulum Merdeka, yang mendorong pembelajaran berbasis proyek dan meningkatkan profil Pancasila siswa.

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa komik digital berfungsi sebagai instrumen pendidikan yang efektif. Riza *et al.* (2024) menemukan bahwa memasukkan komik elektronik ke dalam pembelajaran kewarganegaraan meningkatkan persentase kelulusan ujian akhir hingga 80%. Sari & Wicaksono (2022) menunjukkan bahwa komik literasi Islam digital sangat valid (85%) dan sangat praktis (91%) untuk digunakan dalam pendidikan kewarganegaraan yang berkaitan dengan nilai-nilai Pancasila. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komik digital memiliki potensi yang cukup besar sebagai instrumen yang efektif untuk menumbuhkan karakter dan sikap kewarganegaraan di kalangan anak-anak sekolah dasar. Media ini dapat menawarkan pengalaman pendidikan yang lebih kontekstual, visual, dan menarik, sekaligus memperkuat cita-cita Pancasila yang menjadi landasan kehidupan berbangsa dan bernegara.

Perumusan masalah penelitian ini menyoroti dua aspek. Pemanfaatan komik digital dapat meningkatkan pengembangan karakter dan sikap kewarganegaraan siswa sekolah dasar. Kedua, apa manfaat emosional yang diperoleh anak-anak dari pembelajaran menggunakan komik digital? Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas komik digital dalam menumbuhkan pengembangan karakter dan sikap kewarganegaraan di kalangan siswa sekolah dasar, serta untuk memastikan manfaat afektif yang mereka peroleh. Penelitian ini bertujuan untuk membantu para pendidik sekolah dasar dalam memanfaatkan media digital untuk menumbuhkan karakter dan watak kewarganegaraan anak-anak. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi untuk pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang sejalan dengan peningkatan profil siswa Pancasila dan arah transformasi pendidikan digital di Indonesia.

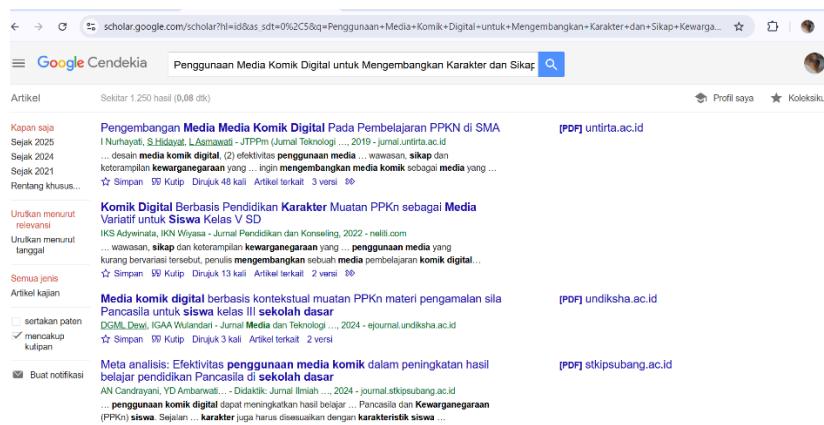
METODE

Penelitian ini menggunakan metode studi kepustakaan dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis dengan teknik yang dikembangkan oleh Miles, Huberman, dan Saldana. Teknik ini terdiri dari tiga tahapan utama, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pendekatan ini dipilih karena penelitian tidak dilakukan langsung di dalam kelas, melainkan melalui pengumpulan, pembacaan, serta analisis berbagai sumber ilmiah seperti jurnal, artikel penelitian, dan dokumen yang terkait dengan penggunaan komik digital dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di sekolah dasar. Untuk menemukan artikel yang relevan, tim peneliti melakukan pencarian

terbaru dengan memanfaatkan Google Scholar. Data yang dikumpulkan berasal dari artikel yang membahas penggunaan komik digital, yang telah dipublikasikan dalam jurnal nasional. Dalam proses pencarian, diperoleh 15 artikel yang dinilai paling sesuai dengan fokus penelitian. Data dikumpulkan dengan cara membaca dan menganalisis jurnal serta artikel yang relevan dengan topik penelitian. Selanjutnya, peneliti mengumpulkan seluruh artikel tersebut. Setelah itu, dilakukan tinjauan dan evaluasi mendalam terhadap isi artikel-artikel tersebut, dengan penekanan pada temuan-temuan yang terdapat di dalamnya. Pada tahap terakhir, peneliti membandingkan hasil penelitian yang terdapat dalam berbagai artikel dan menarik kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah peneliti mengumpulkan dan menyeleksi data dari artikel-artikel yang dipublikasikan pada rentang tahun 2020 hingga 2025, diperoleh sebanyak 15 artikel yang membahas penggunaan media komik digital dalam pembelajaran siswa di sekolah dasar.



Gambar 1. Hasil pencarian dan penghimpunan artikel

Gambar 1 menunjukkan hasil pencarian menggunakan kata kunci “*Penggunaan Media Komik Digital dalam Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar*” di Google Scholar. Setelah mengumpulkan dan menyaring data, diperoleh 15 artikel dari berbagai jurnal yang dianggap paling relevan dengan topik penelitian. Hasil seleksi dijelaskan selain itu dalam tabel berikut.

Tabel 1. Tabel hasil penelitian penggunaan media komik digital

No	Penulis dan Tahun Terbit	Judul Jurnal	Hasil Penelitian
1.	“Fathiinatut Taqiyah, Ika Ari Pratiwi, & Fatikhatun Najikhah (2025)”	“Pengembangan Komik Digital Berbasis Aplikasi Canva pada Materi Pengamalan Pancasila untuk Siswa SD Kelas IV”	Media komik digital yang dikembangkan melalui Canva dinilai sangat layak oleh para ahli, dengan persentase kelayakan 92% dari ahli materi dan 93% dari ahli media. Tanggapan guru dan siswa pun menunjukkan tingkat kepraktisan yang sangat tinggi, masing-masing sebesar 83% dan 92%. Penggunaan komik digital terbukti mampu menjadikan pembelajaran lebih efektif, meningkatkan minat baca, serta memudahkan siswa memahami materi melalui penggunaan bahasa yang sederhana dan ilustrasi yang beragam.
2.	“Salsabila Qoiruni & Vicky Dwi Wicaksono (2022)”	“Pengembangan Komik Digital untuk Materi Pengamalan Nilai Nilai Pancasila dalam Permainan Tradisional Kelas V SD”	Komik digital berbasis permainan tradisional memperoleh nilai kevalidan 85,5% dan dinyatakan layak digunakan. Respon siswa menunjukkan praktikalitas 80,21%, menandakan komik digital mudah digunakan dan menarik bagi generasi Alfa dalam pembelajaran PPKn berbasis nilai Pancasila.
3.	“Alfira Novita Candrayani, Yohana Dian Ambarwati, & Handoko Wibisono (2024)”	“Meta Analisis: Efektivitas Penggunaan Media Komik dalam Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar”	Pendidikan Melalui analisis berbagai penelitian terdahulu, ditemukan bahwa media komik efektif meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar PPKn. Komik berperan dalam menumbuhkan kreativitas, memperkuat nilai-nilai Pancasila, dan membantu siswa memahami materi abstrak dengan visual yang menarik
4.	“I Kadek Surya Adywinata & I Komang Ngurah Wiyasa (2022).”	“Komik Digital Berbasis Pendidikan Karakter Muatan PPKn sebagai Media Variatif untuk Siswa Kelas V SD”	Komik digital berbasis pendidikan karakter dinyatakan sangat layak digunakan dengan hasil validasi ahli isi, desain, dan media masing masing 97,5%. Uji coba siswa menunjukkan

			hasil 92,5%–95,27% (kategori sangat baik). Komik ini efektif meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman nilai karakter dalam PPKn
5.	“Hanna Hanifah, Ani Nur Aeni, & Asep Kurnia Jayadinata (2023)”	“Pengembangan Komik Digital Materi Kewajiban, Hak, dan Tanggung Jawab untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas VI”	Komik digital memperoleh hasil validasi sebesar 83,3% dari ahli media dan 90% dari ahli materi. Terdapat peningkatan yang signifikan antara nilai pretest (74,43) dan posttest (84,23), yang mencerminkan kenaikan pemahaman sebesar 38,47%. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan komik digital efektif dalam meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa terhadap materi PPKn
6.	“Mohamad Sabda Fariz Akbar, Otib Satibi Hidayat, Uswatun Hasanah (2023)”	“Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Komik Digital Penerapan Sila Pancasila Berbasis Maasalah dalam Pembelajaran PPKn Sekolah Dasar”	Penelitian menunjukkan bahwa media komik digital memiliki daya tarik yang kuat bagi siswa sekolah dasar. Berdasarkan hasil survei, tingkat ketertarikan siswa terhadap komik digital mencapai 94%, penggunaan media komik mencapai 75%, dan respons positif terhadap penerapan komik dalam pembelajaran PPKn mencapai 97%. Media ini dinilai efektif dalam meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa.
7.	“Desak Gede Manik Lerianti Dewi, I Gusti Agung Ayu Wulandari (2024)”	“Media Komik Digital Berbasis Kontekstual Muatan PPKn Materi Pengamalan Sila Pancasila untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar”	Dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa media komik digital berbasis kontekstual layak dan efektif digunakan untuk meningkatkan kompetensi belajar siswa kelas III SD. Media tersebut membantu siswa memahami nilai-nilai Pancasila secara lebih menarik serta lebih dekat dengan konteks kehidupan sehari-hari
8.	“Tiara Genisa, Vinanda Asmaul Husna, Adrias, Salmaini Safitri Syam (2025)”	“Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Meningkatkan	Penelitian Systematic Literature Review (SLR) ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi

		Minat Belajar PPKn Siswa di Sekolah Dasar”	digital, termasuk media interaktif seperti komik digital, AR, dan video edukatif, dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa SD dalam pembelajaran PPKn. Teknologi digital membuat pembelajaran lebih menarik, efektif, dan meningkatkan hasil belajar siswa.
9.	“Zukrufi Putri Slarindya, Vicky Dwi Wicaksono (2025)”	“Pengembangan Media E-Comic pada Materi Penerapan Nilai Nilai Pancasila Kelas V SD”	Melalui penerapan model R&D (ADDIE), hasil validasi menunjukkan bahwa media e-comic tergolong sangat valid, dengan penilaian ahli media sebesar 81,25% dan ahli materi sebesar 87,5%. Media tersebut juga terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa, ditunjukkan oleh kenaikan nilai sebesar 21,6 poin setelah penggunaan. Dengan demikian, media ini dinilai layak diterapkan dalam pembelajaran nilai-nilai Pancasila di tingkat sekolah dasar
10.	“Fadila Aulia, Candra Cuga, Aina Nurdyanti (2024)”	“Pengembangan Media Komik Digital Bhinneka dalam Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar”	Penelitian yang menggunakan model 4D Thiagarajan menghasilkan media komik digital ‘Bhinneka’ dengan tingkat kelayakan sebesar 92% menurut ahli dan 95% berdasarkan uji coba kepada siswa. Komik digital tersebut terbukti mampu meningkatkan motivasi, minat belajar, kemampuan berpikir kritis, serta pemahaman siswa dalam pembelajaran PPKn
11.	“Paulina Besty Fortinasari & Susanti Malasari (2023)”	“Komik Digital dalam Mengenalkan Karakter Kebangsaan di Tingkat Sekolah Dasar”	Pelatihan pembuatan komik digital yang diikuti oleh 19 guru SD menunjukkan hasil yang positif. Guru mampu membuat komik digital yang dapat digunakan untuk memperkenalkan dan menanamkan nilai-nilai karakter kebangsaan berbasis Pancasila kepada siswa SD. Media komik digital dinilai menarik, efektif, dan relevan

			untuk meningkatkan pemahaman karakter nasional pada siswa.
12.	“Solihah S.A.S, Suherman, & Fadlullah (2022)”	“Pengembangan Media Komik Digital Bermuatan Pendidikan Karakter Materi Membangun Persatuan dan Kesatuan pada Mata Pelajaran PPKn Sekolah Dasar”	Melalui penerapan model pengembangan 4D, hasil validasi menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat tinggi, yakni 96% dari ahli materi, 92% dari ahli media, serta respons positif dari siswa sebesar 97% dan guru sebesar 95%. Komik digital tersebut terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, dengan kategori efektivitas berada pada tingkat sedang. Media ini dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran PPKn di sekolah dasar
13.	“Adi Riza, Sutrisno Sahari, & Nur Salim (2023)”	“Pengembangan Media Pembelajaran E Komik untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Materi Nilai-Nilai Pancasila Mata Pelajaran PPKn”	Penelitian R&D dengan model ADDIE yang dilakukan pada siswa kelas V SDN Tarokan 3 (sebanyak 29 siswa) menunjukkan bahwa pada hasil post-test, 80% siswa memperoleh nilai ≥ 75 . Temuan ini mengindikasikan adanya peningkatan yang signifikan dibandingkan sebelum penggunaan media. E-komik terbukti sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam memahami nilai-nilai Pancasila
14.	“Ayu Nafira & Lhutfia Wahyu Safutri (2025)”	“Penerapan Media E Comic dalam Pendidikan Karakter Kejujuran pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SDN 16 Kota Langsa”	Hasil menunjukkan rata rata siswa analisis skor dengan Pendidikan Kewarganegaraan di SDN 16 Kota Langsa pengalaman siswa. 89,25 (kategori sangat baik), yang berarti media e comic berhasil menarik minat siswa, memudahkan pemahaman nilai moral, serta membantu mereka menginternalisasi kejujuran nilai dalam kehidupan sehari-hari. E comic dinilai menarik secara visual, mudah dipahami dan relevan dengan pengalaman siswa

15.	“Arumita Wulan Sari & Vicky Dwi Wicaksono (2022)”	“Pengembangan Media Komik Literasi Islam Berbasis Digital Pada Mata Pelajaran Ppkn Materi Nilai-Nilai Pancasila Kelas V SD Plus Darul Jombang”	Pengembangan komik berbasis media literasi Islam digital menunjukkan hasil validasi yang sangat baik. Aspek materi memperoleh nilai 85% dengan kategori sangat valid, sementara aspek media mencapai 85,7% dan juga termasuk kategori sangat valid. Berdasarkan temuan tersebut, media yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan sebagai bahan pembelajaran. Tingkat kepraktisan media diketahui melalui uji coba produk, di mana angket respons guru memperoleh nilai 84,6% dengan kategori sangat praktis. Uji coba penggunaan yang melibatkan siswa juga menunjukkan respons positif melalui hasil angket yang mereka berikan
-----	---	--	---

Sebuah studi terhadap 15 artikel menunjukkan bahwa komik digital memainkan peran penting dalam membentuk karakter dan sikap kewarganegaraan siswa sekolah dasar. Penelitian oleh (Aulia *et al.*, 2024) menunjukkan bahwa komik digital interaktif dapat meningkatkan motivasi, minat belajar, keterampilan berpikir kritis, dan pemahaman terhadap materi pendidikan kewarganegaraan, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan menarik. Hal ini menunjukkan bahwa komik digital tidak hanya sebagai alat visual, tetapi juga dapat mengubah proses belajar menjadi pengalaman yang lebih bermakna. Temuan ini didukung oleh penelitian (Taqiyyah *et al.*, 2025), yang merancang komik digital menggunakan platform Canva dan mendapatkan penilaian “sangat layak” (92–93%) dan “sangat praktis” dari guru dan siswa dalam menyampaikan nilai-nilai Pancasila.

Elemen visual dan bahasa sederhana yang digunakan dalam komik digital membantu siswa memahami contoh-contoh perilaku Pancasila dalam kehidupan sehari-hari dengan lebih mudah, sehingga nilai-nilai tersebut dapat

diinternalisasi secara lebih alami. Selain itu, meta-analisis yang dilakukan oleh (Dasar, 2024) menunjukkan bahwa komik sebagai media pembelajaran telah terbukti efektif dalam meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi Pancasila di tingkat sekolah dasar, sekaligus memperkuat nilai-nilai lokal dan karakter yang terintegrasi ke dalam kurikulum.

Berbagai penelitian dari berbagai disiplin ilmu menunjukkan bahwa penggunaan media komik memiliki pengaruh positif yang konsisten, tidak hanya dalam aspek kognitif, tetapi juga pada perkembangan afektif dan moral siswa. Selain itu, dari perspektif yang lebih luas mengenai penggunaan teknologi digital, (Nayla Adhwa *et al.*, 2025) melaporkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan dapat meningkatkan antusiasme siswa, memperkuat keterlibatan mereka, dan membantu mempertahankan fokus selama proses pembelajaran di kelas.

Komik digital merupakan bentuk media digital yang dianggap sesuai dengan karakteristik belajar siswa abad ke-21, yang mengutamakan visual, interaktivitas, dan (Luciari Budi Silvian & Vicky Dwi Wicaksono, 2024). Selain itu, analisis kebutuhan yang dilakukan oleh (Sabda *et al.*, 2023) menunjukkan bahwa minat siswa dalam menggunakan komik digital sangat tinggi, mencapai 94%, sementara respons positif mereka terhadap penerapan komik digital dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan mencapai 97%.

Penggunaan komik digital dalam pembelajaran telah terbukti memiliki dampak positif, tidak hanya dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa, tetapi juga dalam aspek afektif seperti sikap, motivasi, dan minat belajar. Penelitian oleh (Hanifah *et al.*, 2023) menunjukkan bahwa penggunaan komik digital dalam pembelajaran Pancasila dan Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan mendorong keterlibatan emosional dari siswa. Hasil penelitian di SDN Cimalaka III juga menunjukkan peningkatan 38,47 persen dalam hasil belajar setelah media ini digunakan, disertai dengan peningkatan minat dan motivasi siswa dalam memahami materi tentang hak, kewajiban, dan tanggung jawab. Dari perspektif afektif, temuan ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya memahami konsep secara kognitif tetapi juga mulai mengembangkan rasa tanggung jawab melalui pengalaman belajar yang diperkuat oleh alur cerita dalam komik digital.

Hasil penelitian lain yang disampaikan oleh (Dewi & Wulandari, 2024) juga membuktikan efektivitas penggunaan komik digital dalam pembelajaran, terutama ketika dikombinasikan dengan pendekatan kontekstual dalam mengajarkan prinsip-prinsip Pancasila kepada siswa kelas tiga sekolah dasar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa komik digital dapat meningkatkan

motivasi dan partisipasi aktif siswa melalui presentasi visual dan alur cerita yang dekat dengan pengalaman sehari-hari mereka, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih hidup dan bermakna. Temuan ini sejalan dengan teori konstruktivisme Piaget, yang menekankan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika siswa secara aktif membangun pemahaman mereka melalui interaksi yang relevan dan terkait dengan konteks kehidupan nyata.

Aspek afektif lainnya tercermin dalam peningkatan motivasi dan minat belajar siswa, seperti yang ditunjukkan dalam penelitian (Ayu Nafira & Lhutfia Wahyu Safutri, 2025) di SDN 1 Bonepantai. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan komik digital interaktif dapat memperkuat motivasi, meningkatkan minat, dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan efektif.

Selain itu, manfaat afektif yang perlu dipertimbangkan adalah peningkatan partisipasi emosional dan kepercayaan diri di kalangan siswa. Penelitian yang dilakukan oleh (Qoiruni & Wicaksono, 2022) menunjukkan bahwa komik digital yang menggabungkan nilai-nilai Pancasila dengan permainan tradisional mendapatkan respons positif dari siswa, dengan tingkat kepraktisan sebesar 80,21 persen. Media ini membantu siswa merasa lebih familiar dengan nilai-nilai Pancasila karena dikaitkan dengan aktivitas bermain yang sudah mereka kenal. Melalui pendekatan kontekstual ini, siswa menjadi lebih tenang dan percaya diri saat mengemukakan pendapat mereka dalam diskusi kelas.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Slarindya dan Wicaksono (2025) menunjukkan bahwa komik digital sangat efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa sekaligus membentuk karakter positif mereka. Komik digital yang dirancang khusus untuk mengajarkan penerapan nilai-nilai Pancasila pada tingkat kelas lima sekolah dasar berhasil meningkatkan skor pretest-posttest sebesar 21,6 poin, dengan tingkat validitas melebihi 87 persen berdasarkan evaluasi oleh ahli media dan konten. Melalui media ini, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman yang mendalam tentang materi pelajaran, tetapi juga terinspirasi untuk meniru nilai-nilai seperti toleransi dan kerja sama yang ditunjukkan oleh karakter dalam cerita.

Oleh karena itu, baik secara teori maupun praktik, komik digital telah terbukti dapat meningkatkan aspek afektif siswa. Komik digital berfungsi sebagai alat untuk mengintegrasikan unsur-unsur kognitif, seperti pemahaman konseptual, dengan unsur-unsur afektif, termasuk sikap, nilai, motivasi, dan emosi positif, melalui narasi visual yang menarik dan relevan dengan pengalaman hidup siswa. Dengan menggunakan media ini, siswa dapat belajar



dalam suasana yang menyenangkan, termotivasi untuk berpartisipasi aktif, dan berhasil menyerap nilai-nilai Pancasila dan karakter nasional, yang merupakan tujuan utama dalam pendidikan kewarganegaraan (Herdi, 2022)

KESIMPULAN

Berdasarkan serangkaian studi yang telah dianalisis, dapat disimpulkan bahwa komik digital merupakan media yang efektif dalam membentuk karakter dan sikap kewarganegaraan siswa sekolah dasar. Penggunaannya dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan mampu menyajikan aktivitas belajar yang lebih menarik, relevan, dan menyenangkan melalui kombinasi ilustrasi dan teks komunikatif. Media ini membantu siswa memahami nilai-nilai Pancasila secara lebih konkret melalui alur cerita dan visual yang dekat dengan kehidupan sehari-hari mereka.

Dari perspektif kognitif, komik digital telah terbukti dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep kewarganegaraan dan mendorong hasil belajar yang lebih baik. Di sisi lain, dalam domain afektif, media ini mampu menumbuhkan motivasi, partisipasi aktif, dan keterlibatan emosional siswa selama proses belajar. Selain itu, komik digital juga berkontribusi dalam memperkuat Profil Siswa Pancasila dengan menanamkan nilai-nilai keagamaan, nasionalisme, kerja sama, dan tanggung jawab.

Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan karena hanya didasarkan pada tinjauan literatur tanpa verifikasi empiris di lapangan. Oleh karena itu, diperlukan penelitian selain itu dengan pendekatan eksperimental atau penelitian tindakan kelas untuk secara langsung menguji efektivitas komik digital dalam mengembangkan karakter dan sikap kewarganegaraan siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, F., Cuga, C., & Nurdyanti, A. (2024). Pengembangan Media Komik Digital Bhinneka Dalam Pembelajaran PKN Di Sekolah Dasar. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(6), 7843–7858.
- Ayu Nafira, & Lhutfia Wahyu Safutri. (2025). Penerapan Media E-Comic dalam Pendidikan Karakter Kejujuran pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SDN 16 Kota Langsa. *Jurnal Nakula: Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Ilmu Sosial*, 3(4), 130–136. <https://doi.org/10.61132/nakula.v3i4.1909>
- Dasar, D. I. S. (2024). 3 1234. 10, 1383–1397.
- Dewi, D. G. M. L., & Wulandari, I. G. A. A. (2024). Media Komik Digital Berbasis Kontekstual Muatan PPKn Materi Pengamalan Sila Pancasila untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 4(3), 318–326. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i3.78869>
- Fortinasari, P. B., & Malasari, S. (2023). Komik Digital dalam Mengenalkan Karakter Kebangsaan di Tingkat Sekolah Dasar. *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(4), 750–764. <https://doi.org/10.30651/aks.v7i4.15026>
- Hanifah, H., Aeni, A. N., & Jayadinata, A. K. (2023). Pengembangan Komik Digital Materi Hak, Kewajiban, dan Tanggung Jawab untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa. *ASANKA : Journal of Social Science and Education*, 4(1), 1–10. <https://doi.org/10.21154/asanka.v4i1.5782>
- Herdi, M. A. E. N. (2022). *JPDK : Volume 4 Nomor 2 Tahun 2022 Research & Learning in Primary Education Muatan IPS Kelas V*. 4, 189–197.
- Luciari Budi Silvian, & Vicky Dwi Wicaksono. (2024). Pengembangan Komik Digital Pada Pembelajaran Pendidikan PancasilaMateri “Persatuan Dan Kesatuan Di Wilayah Kabupaten Dan Kota” Kelas VSekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12, 1854–1864.
- Nayla Adhwa, Nurul Faeza, Nur Azmi Alwi, & Salmaini Safitri Syam. (2025). Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa di Sekolah Dasar. *Semantik : Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 3(2), 329–339. <https://doi.org/10.61132/semantik.v3i2.1723>
- Qoiruni, S., & Wicaksono, V. D. (2022). Pengembangan Komik Digital Untuk Materi Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila Dalam Permainan Tradisional Kelas V SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(4), 792–803.
- Riza, A., Sahari, S., & Salim, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Nilai-Nilai Pancasila Mata Pelajaran PPKn. *SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 7, 114–122.



Sabda, M., Akbar, F., Hidayat, O. S., Hasanah, U., & Jakarta, U. N. (2023). *Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Komik Digital Penerapan Sila Pancasila Berbasis Masalah.* 160–167.

Sari, A. W., & Wicaksono, V. D. (2022). Pengembangan Media Komik Literasi Islam Berbasis Digital Pada Mata Pelajaran PPKn Materi Nilai-Nilai Pancasila Kelas V SD Plus Darul Ulum Jombang. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(5), 1010.

Solihah, S. A. S., Suherman, S., & Fadlullah, F. (2022). Pengembangan Media Komik Digital Bermuatan Pendidikan Karakter Materi Membangun Persatuan dan Kesatuan pada Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5186–5195. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3156>

Taqiyyah, F., Ari Pratiwi, I., & Najikhah, F. (2025). *PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL BERBASIS APLIKASI CANVA PADA MATERI PENGAMALAN PANCASILA UNTUK SISWA SD KELAS IV PGSD FKIP Universitas Muria Kudus.* 10, 2477–2143.