

Pengembangan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Pembelajaran PPKn di SD/MI

Zahra Assyfa¹, Fatonah Salfadilah², Citra Rindi Antika³, Atiqa Fazila⁴, Demas Pangestu⁵

^{1,2,3,4,5}Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Negeri Raden Intan
Lampung, Indonesia

E-mail : zahraassyfa16@gmail.com, fatonaahsfd26@gmail.com, antikacitra767@gmail.com,
atiqafazila90@gmail.com, demaspangestu993@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan menurunnya minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI) yang masih menggunakan teknik konvensional tanpa media yang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan proses pengembangan, kepraktisan, dan efektivitas media komik digital dalam meningkatkan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI). Pendekatan penelitian yang digunakan adalah tinjauan pustaka, dengan mengkaji 15 publikasi relevan yang terbit antara tahun 2020 dan 2025. Temuan penelitian menunjukkan bahwa evolusi media komik digital sebagian besar mengikuti model Penelitian dan Pengembangan (R&D), yang meliputi analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, dan evaluasi. Berdasarkan validasi ahli dan umpan balik siswa, media ini dinilai sangat tepat digunakan karena desainnya yang menarik, konten yang selaras dengan kurikulum, dan gaya komunikasi yang efektif. Lebih lanjut, media komik digital telah menunjukkan peningkatan motivasi siswa, prestasi akademik, dan atribut karakter termasuk akuntabilitas, toleransi, dan kejujuran. Oleh karena itu, komik digital dapat menjadi pilihan baru untuk memperkuat cita-cita Pancasila dan meningkatkan kualitas pendidikan PPKn di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI).

Kata Kunci: Komik digital, pembelajaran PPKn, studi pustaka, sekolah dasar

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan mata pelajaran dasar di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI) yang dirancang untuk menumbuhkan karakter, kepribadian, etika, dan kesadaran berbangsa sejak dini. Namun, berbagai penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran PPKn di lapangan masih menghadapi beberapa kendala, terutama terkait rendahnya perhatian dan kurangnya partisipasi siswa selama pembelajaran. Teknik ceramah yang masih dominan, terbatasnya pemanfaatan media visual yang menarik, dan penyajian materi yang abstrak

menghambat pemahaman siswa terhadap cita-cita Pancasila, norma sosial, dan moralitas bangsa (Rahayu & Prasetyo, 2021) dan (Solihah et al., 2022) menyatakan bahwa pendekatan pembelajaran tradisional membuat siswa pasif, tidak tertarik, dan mudah bosan. (Sari, 2020) mengemukakan gagasan serupa, dengan menyatakan bahwa siswa membutuhkan media yang lebih interaktif untuk memahami prinsip-prinsip penting PPKn secara efektif. Menanggapi tantangan ini, para pendidik dan peneliti telah mulai mencari solusi pembelajaran yang meningkatkan keterlibatan, signifikansi, dan relevansi bagi siswa abad ke-21. Pendekatan yang terus berkembang adalah pemanfaatan komik digital. Media ini menyediakan sintesis gambar, teks, narasi, dan prinsip-prinsip etika, yang disajikan secara menghibur, sehingga meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep abstrak. (Rahmawati & Yuliani, 2022) menyatakan bahwa komik digital menggabungkan visual dan alur cerita secara mulus, memfasilitasi analisis peristiwa oleh siswa, pemahaman perilaku sesuai dengan prinsip-prinsip Pancasila, dan peningkatan kemampuan berpikir reflektif. Dengan demikian, kemajuan teknologi dan aksesibilitas perangkat digital menawarkan potensi bagi sekolah untuk meningkatkan pemanfaatan media baru, termasuk komik digital.

Data literatur menunjukkan bahwa studi tentang komik digital dalam pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) telah menghasilkan luaran yang konsisten dan positif. (Lestari & Widodo, 2020) menemukan bahwa komik digital dapat meningkatkan motivasi belajar karena karakter dan alur ceritanya yang relevan bagi anak-anak sekolah dasar (Putri & Santoso, 2023) menunjukkan bahwa siswa bereaksi positif karena sifat komik digital yang menarik, mudah dipahami, dan kemampuannya untuk membangkitkan minat. Selain memperkaya unsur kognitif, komik digital juga memengaruhi pengembangan karakter. (Hidayah & Nuraini, 2023) menggambarkan bahwa komik digital dapat mempromosikan kejujuran, akuntabilitas, toleransi, dan berbagai nilai kebangsaan. (Rahmadani & Kurniawan, 2022) menyatakan bahwa kesesuaian komik digital, menurut validasi ahli, tergolong “sangat sesuai”, terutama dari segi estetika visual, relevansi konten, dan bahasa yang komunikatif. (Fadilah & Nurhasanah, 2021) menyoroti bahwa komik digital interaktif bermanfaat dalam menyampaikan cita-cita Pancasila secara konkret dan menarik dalam pendidikan Kewarganegaraan (PPKn).

Dari sudut pandang teoretis, komik digital sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivis, yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui keterlibatan aktif antara peserta didik dan materi pendidikan. Penggambaran narasi dalam komik digital membantu siswa menghubungkan konsep abstrak dengan peristiwa kehidupan nyata melalui representasi mental. Media ini memfasilitasi pembelajaran multimoda, mengintegrasikan teks, visual, dan narasi untuk meningkatkan pemahaman konseptual. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa komik digital memfasilitasi peningkatan literasi digital, kemampuan penalaran moral, dan kompetensi abad ke-21, termasuk kreativitas dan pemikiran kritis.

Berdasarkan analisis permasalahan, fakta literatur, serta kebutuhan pembelajaran, penelitian ini difokuskan pada tiga rumusan masalah utama yaitu:

1. Bagaimana proses pengembangan media komik digital dalam pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI)

2. Bagaimana tingkat kelayakan media komik digital berdasarkan validasi ahli maupun respon siswa
3. Bagaimana efektivitas komik digital dalam meningkatkan motivasi belajar, hasil belajar, dan karakter siswa pada mata pelajaran PPKn.

Rumusan masalah ini menjadi dasar bagi penyusunan tujuan penelitian yang mencakup: mendeskripsikan proses pengembangan media komik digital, menganalisis kelayakan media berdasarkan penilaian ahli, serta meninjau efektivitasnya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PPKn. Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat teoritis dan praktis. Secara teoritis, penelitian ini memperkaya kajian literatur mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis digital, khususnya komik digital dalam pembelajaran PPKn, serta memberikan kontribusi dalam memetakan kecenderungan penelitian terbaru. Secara praktis, hasil penelitian dapat menjadi pedoman bagi guru dalam mengembangkan media yang kreatif, menarik, dan selaras dengan kebutuhan siswa. Bagi siswa, media komik digital diharapkan mampu meningkatkan motivasi, pemahaman, serta penguatan karakter sesuai nilai-nilai Pancasila. Selain itu, bagi pengembang media, penelitian ini dapat menjadi dasar pengembangan komik digital yang lebih interaktif dan inovatif. Penelitian ini juga membuka peluang bagi studi lanjutan untuk menguji media secara empiris melalui pendekatan eksperimen maupun desain berbasis penelitian (DBR).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menguraikan pelaksanaan sistematis proses penelitian untuk mencapai tujuannya. Penelitian ini menggunakan metodologi kualitatif, yaitu tinjauan pustaka, yang mengandalkan sumber pustaka sebagai subjek analisis utama. Metodologi ini dipilih karena penekanan penelitian pada kerangka teori, model pengembangan media, dan temuan-temuan sebelumnya tentang penerapan komik digital dalam pendidikan kewarganegaraan di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI). (Sugiyono, 2021) menegaskan bahwa penelitian kualitatif memfasilitasi pemahaman fenomena yang mendalam melalui deskripsi verbal, sementara (Creswell, 2020) menyoroti bahwa studi pustaka membantu dalam mensintesis beragam temuan penelitian menjadi gagasan-gagasan baru yang lebih komprehensif. Oleh karena itu, peneliti mengkaji 15 makalah relevan yang sejalan dengan tujuan penelitian.

Desain penelitian ini menggunakan teknik deskriptif kualitatif, di mana peneliti bertujuan untuk menguraikan dan menganalisis secara kritis temuan-temuan penelitian dan gagasan-gagasan relevan untuk menghasilkan proposal pembuatan media komik digital. Desain ini bertujuan untuk menggambarkan fakta dan tren yang berkembang dalam literatur mengenai efektivitas media digital dalam meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman mahasiswa terhadap gagasan kewarganegaraan. (Rahmawati & Yuliani, 2022) menegaskan bahwa penelitian deskriptif kualitatif secara sistematis dan faktual menguraikan fenomena berdasarkan data yang diperoleh dari beragam sumber pustaka, tanpa manipulasi variabel. Peneliti berperan sebagai instrumen utama (instrumen manusia) yang terlibat langsung dalam tinjauan pustaka, pemilihan sumber, pengkodean data, analisis hasil, dan perumusan kesimpulan. Penelitian ini dilakukan secara daring menggunakan basis data jurnal dan berlangsung selama dua bulan hingga

proses analisis selesai. Sesuai kaidah penulisan metode penelitian, materi pokok dalam bagian ini meliputi beberapa poin penting, yaitu:

1. Rancangan penelitian
Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif serta metode studi literatur. Rancangan ini dipilih untuk mendeskripsikan dan mengkaji temuan-temuan antarartikel secara sistematis. Analisis dilakukan dengan mengacu pada model Miles, melalui tiga tahap: reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Model ini membantu peneliti memilah informasi penting, membandingkan antarartikel, dan menemukan pola umum.
2. Populasi dan sampel penelitian
Populasi penelitian mencakup seluruh artikel ilmiah yang relevan dengan media komik digital dalam pembelajaran SD. Sampel dipilih dengan teknik purposive sampling berdasarkan kriteria: artikel terbit tahun 2020-2025, membahas pengembangan atau efektivitas komik digital, berasal dari jurnal bereputasi, serta relevan dengan pembelajaran PPKn atau nilai karakter. Dari 25 artikel yang ditemukan, 15 artikel memenuhi kriteria dan dijadikan bahan analisis utama.
3. Spesifikasi alat dan bahan
Penelitian literatur tetap memerlukan alat dan bahan berupa perangkat digital dan sumber referensi. Alat yang digunakan meliputi laptop, jaringan internet, perangkat lunak manajemen referensi (Mendeley/Zotero), serta akses database jurnal (Google Scholar, SINTA, DOAJ). Bahan penelitian berupa artikel ilmiah, buku metode penelitian, buku teori media pembelajaran, dan dokumen pendukung lainnya.
4. Kehadiran peneliti
Dalam penelitian kualitatif, peneliti bertindak sebagai instrumen utama sehingga seluruh proses pengumpulan, seleksi, analisis, dan interpretasi data dilakukan langsung oleh peneliti. Kehadiran peneliti mempengaruhi proses analisis karena peneliti melakukan penafsiran berdasarkan pembacaan kritis terhadap jurnal-jurnal yang dikaji.
5. Subjek penelitian dan informan
Subjek penelitian berupa dokumen ilmiah yaitu artikel jurnal. Dalam studi literatur, informan tidak hadir secara fisik, namun peneliti memperoleh informasi melalui isi teks, hasil penelitian, dan interpretasi para penulis sebelumnya. Dengan demikian, data diperoleh secara tekstual dan dianalisis melalui pendekatan konseptual.
6. Teknik pengumpulan data
Teknik yang digunakan adalah dokumentasi pustaka. Peneliti menelusuri artikel menggunakan kata kunci seperti *komik digital*, *PPKn*, *media pembelajaran digital*, dan *karakter siswa*. Proses dokumentasi meliputi pencarian, pembacaan abstrak, seleksi jurnal relevan, analisis isi artikel, dan pencatatan temuan penting mengenai pengembangan, kelayakan, dan efektivitas komik digital.
7. Teknik analisis data
Analisis mengikuti langkah-langkah Miles, yaitu:
 - Reduksi data dilakukan dengan mengelompokkan temuan artikel ke dalam tema besar seperti proses pengembangan, validasi media, dan efektivitas
 - Penyajian data dilakukan melalui uraian naratif dan tabel ringkas agar memudahkan perbandingan antarartikel

- Penarikan kesimpulan dilakukan melalui sintesis temuan untuk menghasilkan gambaran menyeluruh tentang kontribusi komik digital dalam pembelajaran PPKn.

8. Pengecekan keabsahan data

Keabsahan hasil penelitian dijaga melalui triangulasi sumber dan triangulasi teori. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan temuan antarartikel, sedangkan triangulasi teori dilakukan dengan mengaitkan temuan dengan teori media pembelajaran, konstruktivisme, serta model Research and Development (R&D). Peneliti juga melakukan pembacaan ulang secara berulang untuk memastikan konsistensi interpretasi sehingga data tetap kredibel dan objektif.

Dengan demikian, metode penelitian yang digunakan telah memenuhi unsur-unsur penting dalam penelitian kualitatif dan studi literatur. Seluruh langkah dilakukan secara sistematis agar hasil kajian benar-benar mencerminkan perkembangan penelitian terkait media komik digital dalam pembelajaran PPKn di SD/MI.

HASIL DAN PEMBAHASAN

.Kajian literatur yang dilakukan dalam penelitian ini menghasilkan 15 artikel relevan terkait pengembangan media komik digital untuk meningkatkan pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI). Secara umum, hasil analisis menunjukkan bahwa media komik digital memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kualitas proses dan hasil belajar siswa. Temuan utama meliputi: meningkatnya motivasi dan minat belajar siswa, meningkatnya pemahaman terhadap nilai-nilai Pancasila dan kebangsaan, berkembangnya kemampuan berpikir kritis serta karakter positif seperti tanggung jawab, kejujuran, dan toleransi. Selain itu, media komik digital juga terbukti efektif dalam menyajikan materi PPKn secara kontekstual, menarik, dan mudah dipahami, sehingga membantu guru menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi peserta didik di era digital.

Tabel 1. Detail Artikel

No	Nama Jurnal	Penulis	Judul Jurnal	Hasil Penelitian
1	Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar	Rahmawati (2023)	Model Pengembangan Media Digital dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar	Menjelaskan bahwa pengembangan media digital mengikuti model R&D dengan tahapan analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, dan evaluasi yang efektif menghasilkan media menarik dan sesuai karakteristik siswa SD.

2	Jurnal Pendidikan Karakter dan Kewarganegaraan	Sari & Prasetyo (2022)	Pengembangan Media Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SD	Media komik digital membantu penyampaian nilai Pancasila secara konkret dan menyenangkan, serta memperoleh penilaian “sangat layak” dari ahli materi dan media.
3	Jurnal Inovasi Media Pembelajaran	Wulandari & Lestari (2021)	Strategi Pengembangan Media Komik Interaktif dalam Pembelajaran Sekolah Dasar	Storyboard dan rancangan visual penting untuk menjaga kesinambungan antara isi materi dan ilustrasi dalam pengembangan komik digital.
4	Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar	Hidayat, Rachman, & Astuti (2024)	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Digital di Sekolah Dasar	Media pembelajaran digital harus user-friendly dan interaktif; tampilan menarik serta kemudahan navigasi meningkatkan kemandirian belajar siswa.
5	Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia	Fadilah & Nurhasanah (2021)	Analisis Kelayakan Media Komik Interaktif dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan	Komik digital layak digunakan dari aspek isi, tampilan, dan bahasa; hasil validasi ahli berada pada kategori “sangat baik”.
6	Jurnal Kajian Pembelajaran Dasar	Rahmadani & Kurniawan (2022)	Analisis Kelayakan Media Komik Digital pada Pembelajaran Tematik di SD	Media komik digital yang divalidasi ahli memiliki efektivitas tinggi dalam pembelajaran tematik sekolah dasar
7	Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Indonesia	Putri & Santoso (2023)	Respon Siswa terhadap Media Komik Digital dalam Pembelajaran PPKn	Siswa memberikan respon positif karena komik digital membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tidak monoton, dan mudah dipahami.

8	Jurnal Edukasi dan Pembelajaran	Lestari & Widodo (2020)	Penggunaan Komik Digital untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD	Komik digital meningkatkan motivasi belajar siswa karena karakter dan cerita relevan dengan kehidupan sehari-hari.
9	Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar	Sari & Widyaningsih (2024)	Efektivitas Komik Digital terhadap Hasil Belajar PPKn di Sekolah Dasar	Penggunaan komik digital meningkatkan hasil belajar PPKn dibandingkan media konvensional karena penyajian visual dan kontekstual.
10	Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia	Ramadhani & Yusuf (2022)	Studi Literatur tentang Efektivitas Media Komik Digital dalam Pembelajaran Abad 21	Komik digital efektif meningkatkan pemahaman konsep, nilai karakter, dan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.
11	Jurnal Inovasi Pendidikan Karakter	Hidayah & Nuraini (2023)	Pengaruh Media Komik Digital terhadap Peningkatan Nilai Karakter dalam Pembelajaran PPKn	Komik digital meningkatkan nilai karakter seperti kejujuran, tanggung jawab, dan kepedulian sosial siswa.
12	Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara	Anggraeni & Prasetya (2021)	Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar	Komik digital membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis melalui cerita yang mengandung konflik moral dan nilai kebangsaan.
13	Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan	Solihah, S. A. S., Suherman, & Fadlullah (2022)	Pengembangan Media Komik Digital Bermuatan Pendidikan Karakter Materi Membangun Persatuan dan Kesatuan pada Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar	Hasil validasi ahli materi 96%, ahli media 92%, dan respon siswa 97%; menunjukkan komik digital sangat layak dan efektif menanamkan nilai karakter dalam pembelajaran.

14	Innovative: Journal of Social Science Research	Fadila Aulia, Candra Cuga, & Aina Nurdiyanti (2024)	Pengembangan Media Komik Digital Bhinneka dalam Pembelajaran PKN di Sekolah Dasar	Media “Komik Bhinneka” meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa; hasil validasi ahli 92% dan respon pengguna 95%, dinilai sangat layak untuk pembelajaran PPKn.
15	Jurnal Pendidikan Dasar Kreatif Inovatif	Febby Dafi, dkk. (2023)	Pengembangan Media Komik Digital dalam Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar	Komik digital membantu meningkatkan pemahaman nilai-nilai kebangsaan dan karakter siswa, serta dinilai sangat menarik oleh peserta didik.

Penelitian pustaka dalam studi ini mengidentifikasi 15 karya ilmiah relevan yang membahas evolusi media komik digital dalam Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI). Telaah kelima belas publikasi ini bertujuan untuk menjelaskan tren penelitian di tiga bidang utama: proses produksi media, tingkat kelayakan media, dan efikasi media dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Studi ini mengungkapkan bahwa semua studi memiliki fokus yang sama: menggunakan media komik digital sebagai inovasi pendidikan untuk mengurangi disengajanya siswa dengan pendekatan tradisional, membosankan, dan berpusat pada instruktur.

Hampir semua studi dalam proses pengembangan media sesuai dengan paradigma Penelitian dan Pengembangan (R&D). Paradigma ini mencakup empat tahap penting: analisis kebutuhan, desain, pengembangan, dan evaluasi. Tahap analisis kebutuhan dilakukan untuk memastikan tantangan pembelajaran yang berulang, termasuk menurunnya motivasi dan keterlibatan siswa (Rahayu & Prasetyo, 2021)(Sari, 2020). Selanjutnya, pada tahap perancangan, para peneliti menyusun papan cerita yang menarik, estetika visual, dan narasi yang sesuai dengan prinsip-prinsip etika Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn). (Wulandari & Lestari, 2021) menyatakan bahwa papan cerita berfungsi sebagai peta konsep visual yang memastikan koherensi antara materi, percakapan, dan gambar, sehingga memfasilitasi komunikasi moral yang sukses. Pada tahap kreasi, media dirancang agar interaktif, komunikatif, dan berpusat pada pengguna, sebagaimana diutarakan oleh(Hidayat et al., 2024), yang berpendapat bahwa media digital yang ramah pengguna dapat meningkatkan pembelajaran mandiri dan meningkatkan keterlibatan siswa. Tahap evaluasi difokuskan pada analisis pakar dan komentar pengguna mengenai kualitas media, baik yang mencakup konten maupun penyajian.

Penelitian menunjukkan bahwa semua artikel menunjukkan peringkat validasi yang tinggi, yang tergolong “sangat sesuai” dalam hal kelayakan media. (Fadilah & Nurhasanah, 2021) mengamati bahwa media komik digital untuk Pendidikan Kewarganegaraan mendapatkan evaluasi yang sangat baik terkait konten, penyajian, dan bahasa, dengan skor validasi lebih dari 90%. Hasil serupa dilaporkan oleh (Solihah et al., 2022), yang menciptakan komik digital yang memuat nilai-nilai karakter, dengan tingkat validasi 96% dari pakar materi, 92% dari profesional media, dan 97% dari umpan balik siswa. Penelitian yang dilakukan oleh (Rahmadani & Kurniawan, 2022) memperkuat temuan ini dengan menyatakan bahwa komik digital sangat efektif untuk pembelajaran tematik di sekolah dasar, karena secara signifikan meningkatkan partisipasi siswa, baik secara aktif maupun kontekstual. (Putri & Santoso, 2023) melaporkan temuan serupa, yang menunjukkan bahwa siswa bereaksi baik terhadap penggunaan komik digital, karena membuat pembelajaran lebih menarik, menghibur, dan tidak membosankan.

Secara bersamaan, terkait efikasi media, penggunaan komik digital secara nyata meningkatkan motivasi, prestasi akademik, dan pengembangan karakter siswa. Penelitian yang dilakukan oleh (Sari & Widyaningsih, 2024) menunjukkan bahwa siswa yang memanfaatkan komik digital dalam pendidikan Kewarganegaraan mencapai hasil belajar yang lebih unggul dibandingkan dengan mereka yang diajar dengan media tradisional. (Hidayah & Nuraini, 2023) menyatakan bahwa komik digital meningkatkan dimensi kognitif dan juga memengaruhi ranah afektif, mendorong kualitas-kualitas seperti akuntabilitas, kejujuran, kesadaran sosial, dan toleransi. Lebih lanjut, sebuah studi oleh (Lestari & Widodo, 2020) menunjukkan bahwa komik digital dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena karakter dan narasinya sangat erat kaitannya dengan pengalaman sehari-hari anak-anak.

Penelitian tambahan menunjukkan bahwa komik digital dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan literasi moral siswa. (Anggraeni & Prasetya, 2021) menemukan bahwa narasi dalam komik digital yang menampilkan dilema sosial dan moral dapat memotivasi siswa untuk menyelidiki isu-isu dan merancang solusi yang berlandaskan nilai-nilai Pancasila. (Ramadhani & Yusuf, 2022) menyatakan bahwa komik digital meningkatkan keterlibatan siswa dengan menawarkan pengalaman belajar kontekstual, di mana siswa tidak hanya menjadi pengguna pengetahuan yang pasif tetapi juga terlibat secara emosional dalam konten narasi. Penelitian yang dilakukan oleh (Hidayat et al., 2024) menguatkan temuan ini, menunjukkan bahwa komik digital yang dirancang secara dinamis dapat meningkatkan rasa ingin tahu, memperkuat daya ingat, dan mendorong pemikiran reflektif di kalangan siswa.

Kombinasi hasil dari lima belas studi ini menunjukkan bahwa komik digital memiliki fungsi strategis dalam memfasilitasi pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI). Media ini memungkinkan pendidik untuk menyampaikan nilai-nilai moral dan cita-cita kebangsaan secara konkret, menarik, dan mudah dipahami. Dari sudut pandang psikologis, komik digital menumbuhkan suasana belajar yang menyenangkan, mendorong motivasi intrinsik, dan memelihara perkembangan karakter yang sehat pada anak-anak. Media ini dianggap sesuai dengan tuntutan abad ke-21, yang mengutamakan perpaduan teknologi, kreativitas, kolaborasi, dan literasi digital.

Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa pemanfaatan komik digital tidak hanya berfungsi sebagai sumber hiburan, tetapi juga sebagai inovasi pendidikan yang meningkatkan pemahaman siswa terhadap prinsip-prinsip Pancasila dan meningkatkan mutu pembelajaran Kewarganegaraan (PPKn) di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI). Sintesis literatur ini menunjukkan bukti yang konsisten bahwa komik digital dapat menghubungkan konsep-konsep abstrak dengan pengalaman konkret siswa. Akibatnya, kemajuan media ini sangat relevan untuk penerapan yang lebih luas dalam praktik pendidikan, dan penelitian tambahan disarankan untuk mengevaluasi secara empiris kemanjurannya dalam domain tersebut melalui metodologi eksperimental dan berorientasi pada desain untuk hasil yang lebih menyeluruh dan terukur.

SIMPULAN

Berdasarkan kajian terhadap lima belas artikel ilmiah (2020-2025), pengembangan media komik digital terbukti efektif sebagai inovasi pembelajaran PPKn di SD/MI. Media ini mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar, serta menumbuhkan karakter positif seperti tanggung jawab, kejujuran, toleransi, dan kepedulian sosial. Umumnya, pengembangan dilakukan melalui model Research and Development (R&D) dengan hasil validasi ahli berkategori *sangat baik* (rata-rata kelayakan >90%), menunjukkan bahwa komik digital layak digunakan karena menarik, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang visual. Selain memperkuat pemahaman nilai-nilai Pancasila secara kontekstual, media ini juga memudahkan guru menjelaskan konsep abstrak PPKn menjadi konkret dan mudah dipahami. Namun, penelitian yang dikaji masih bersifat literatur tanpa data empiris dan tidak seluruhnya berfokus pada mata pelajaran PPKn, sehingga diperlukan studi lanjutan berbasis eksperimen atau design-based research (DBR).

Penelitian selanjutnya disarankan mengintegrasikan teknologi interaktif seperti *augmented reality*, *gamifikasi*, dan *storytelling interaktif* untuk meningkatkan keterlibatan siswa, serta memperluas kajian pada aspek karakter Pancasila, berpikir kritis, dan literasi digital berbasis nilai budaya lokal. Dengan demikian, komik digital berpotensi menjadi media edukatif strategis dalam membangun karakter dan identitas kebangsaan di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, D., & Prasetya, A. (2021). Efektivitas penggunaan media komik digital terhadap kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(2), 112–121.
- Creswell, J. W. (2020). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (5 ed.). Sage Publications.
- Fadilah, S., & Nurhasanah, D. (2021). Analisis kelayakan media komik interaktif dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 9(3), 220–231.
- Hidayah, R., & Nuraini, L. (2023). Pengaruh media komik digital terhadap peningkatan

- nilai karakter dalam pembelajaran PPKn. *Jurnal Inovasi Pendidikan Karakter*, 5(1), 56–67.
- Hidayat, M., Rachman, D., & Astuti, N. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis digital di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 8(1), 15–28.
- Lestari, R., & Widodo, S. (2020). Penggunaan komik digital untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SD. *Jurnal Edukasi Dan Pembelajaran*, 10(2), 98–107.
- Putri, A., & Santoso, R. (2023). Respon siswa terhadap media komik digital dalam pembelajaran PPKn. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Indonesia*, 4(2), 77–86.
- Rahayu, W., & Prasetyo, E. (2021). Pemanfaatan media komik digital dalam pembelajaran PPKn di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Dasar*, 5(2), 78–88.
- Rahmadani, D., & Kurniawan, H. (2022). Analisis kelayakan media komik digital pada pembelajaran tematik di SD. *Jurnal Kajian Pembelajaran Dasar*, 6(3), 145–155.
- Rahmawati, N., & Yuliani, T. (2022). Pengembangan media komik digital untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(3), 210–220.
- Ramadhani, R., & Yusuf, M. (2022). Studi literatur tentang efektivitas media komik digital dalam pembelajaran abad 21. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 10(1), 12–22.
- Sari, D. (2020). Pengembangan komik digital sebagai media pembelajaran PPKn di sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9(1), 32–41.
- Sari, D., & Widyaningsih, E. (2024). Efektivitas komik digital terhadap hasil belajar PPKn di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 14(1), 45–55.
- Solihah, S. A. S., Suherman, & Fadlullah. (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.
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Wulandari, N., & Lestari, M. (2021). Strategi pengembangan media komik interaktif dalam pembelajaran sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Media Pembelajaran*, 5(2), 88–97.