

# Pengembangan E – Comic “Empat Anak dengan Cerita Hebat” sebagai Media Penanaman Nilai Karakter Budaya Bangsa bagi Siswa Sekolah Dasar

Oleh:

Itqon Tsaqif

228620600122

Dosen Pembimbing:

Dr. Machful Indra Kurniawan, M.Pd

Progam Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Juni, 2026



# ABSTRAK

Transformasi digital dalam dunia pendidikan menuntut adanya inovasi media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan kurikulum formal dengan penanaman nilai-nilai moral secara efektif. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis visual berupa e-comic interaktif berjudul “*Empat Anak dengan Cerita Hebat*” yang bertujuan memperkuat karakter budaya bangsa pada siswa sekolah dasar. Melalui alur cerita yang kontekstual, media ini mengintegrasikan nilai gotong royong, kreativitas, toleransi, cinta damai, dan menghargai prestasi dalam berbagai aktivitas pemecahan masalah lingkungan dan kolaborasi sosial. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa penggunaan representasi visual yang menarik serta karakterisasi tokoh yang dekat dengan kehidupan siswa mampu meningkatkan keterlibatan emosional, pemahaman etika, dan kesadaran terhadap keberagaman budaya. Selain berfungsi sebagai media pembelajaran, e-comic ini juga menjadi sarana pengembangan literasi digital dan pembentukan sikap positif siswa dalam menghadapi tantangan sosial di era modern. Oleh karena itu, media ini dapat menjadi alternatif pembelajaran karakter yang inovatif, inklusif, dan relevan dengan identitas bangsa Indonesia.

**Kata Kunci - *E-Comic, Pendidikan Karakter, Budaya Bangsa, Media Pembelajaran Digital, Sekolah Dasar.***

# PENDAHULUAN

- **Latar Belakang Masalah**
- Terjadi degradasi karakter pada generasi muda.
- Media pembelajaran karakter masih terbatas.
- Siswa SD lebih tertarik pada media visual dan digital.
- **Solusi**
- Pengembangan e-comic interaktif berbasis Canva yang menyajikan pendidikan karakter melalui cerita bergambar yang menarik.
- **Manfaat**
- Mempermudah pemahaman nilai moral.
- Meningkatkan minat baca.
- Menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan.

# METODE

- Penelitian pengembangan (*Research and Development/R&D*) yang bertujuan menghasilkan media pembelajaran digital berupa e-comic berjudul “*Empat Anak dengan Cerita Hebat*” sebagai sarana penanaman nilai karakter budaya bangsa bagi siswa sekolah dasar.
- **Tahapan Pengembangan**
- Identifikasi kebutuhan pendidikan karakter di sekolah dasar.
- Perancangan konsep cerita dan nilai karakter yang akan ditanamkan.
- Penyusunan alur cerita, tokoh, dan dialog.
- Pembuatan desain visual menggunakan aplikasi Canva.
- Pengintegrasian nilai karakter budaya bangsa ke dalam e-comic.
- Penyusunan produk akhir dalam bentuk e-comic digital yang dapat diakses melalui berbagai perangkat.

# DESKRIPSI PRODUK: E –Comic “Empat Anak Dengan Cerita Hebat

- **Karakteristik Produk**
- Media pembelajaran digital interaktif.
- Berbasis cerita bergambar.
- Dapat diakses melalui laptop, tablet, dan smartphome.
- Menggunakan desain visual menarik.
- Mendukung pembelajaran mandiri maupun klasikal.

# ISI PRODUK: E-comic “Empat Anak dengan Cerita Hebat”

E-comic “*Empat Anak dengan Cerita Hebat*” terdiri atas 81 halaman yang disusun secara sistematis untuk menanamkan nilai karakter budaya bangsa kepada siswa sekolah dasar. Pada bagian awal, halaman 1–8 memuat sampul, identitas penulis, kata pengantar, daftar isi, serta pengenalan tokoh utama yaitu Bu Rani, Bima, Alya, Raka, dan Sinta. Bagian inti cerita pada halaman 9–40 mengangkat permasalahan lingkungan, khususnya pengelolaan sampah, yang diselesaikan melalui kerja sama dan gotong royong. Selanjutnya, pada halaman 41–60 ditampilkan hasil kegiatan berupa presentasi karya siswa yang bertujuan menanamkan sikap menghargai prestasi, toleransi, dan cinta damai. Pada halaman 61–81, e-comic menyajikan refleksi, penguatan nilai karakter, serta pesan moral yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Melalui alur cerita yang menarik dan visual yang komunikatif, media ini membantu siswa memahami serta menginternalisasi nilai gotong royong, kreativitas, toleransi, cinta damai, dan menghargai prestasi secara lebih mudah dan menyenangkan.

# PROSEDUR PEMAKAIAN E-Comic “Empat Anak dengan Cerita Hebat”

- **Langkah Penggunaan**
- Membuka tautan e-comic.
- Membaca halaman awal.
- Mengenal tokoh cerita.
- Mengikuti alur cerita.
- Mengamati nilai karakter dalam setiap bab.
- Membaca pesan moral.
- Mengisi refleksi diri.
- Menyimpulkan pembelajaran.

# HASIL YANG DIHARAPKAN

- **Bagi Siswa**
- Memiliki karakter positif.
- Meningkatkan literasi digital.
- Peduli lingkungan.
- Kreatif dan inovatif.
- Toleran terhadap keberagaman.
- **Bagi Guru**
- Media pembelajaran yang menarik.
- Mendukung pembelajaran berbasis proyek.
- Mempermudah penanaman nilai karakter.

# ISI E - Comic

Isi E – Comic Empat Anak dengan Cerita Hebat



# ISI E - Comic

Isi E – Comic Empat Anak dengan Cerita Hebat



# Referensi

- [1] R. I. Hasibuan, A. E. Hader, and L. Wulandari, “Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik dengan Menggunakan Aplikasi Canva pada Materi Wujud Zat dan Perubahannya Kelas IV Sekolah Dasar,” *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, vol. 14, no. 2, p. 360, Sep. 2024, doi: 10.33087/dikdaya.v14i2.673.
- [2] R. Ramadhani and L. W. Safutri, “Pengembangan media e-comic untuk menumbuhkan sikap tanggung jawab pada siswa di sd negeri seualah.”
- [3] R. Survia, P. Ganda, T. Panjaitan, S. Program, B. Pendidikan, and U. Fkip, “PEMBUATAN MEDIA E-KOMIK PADA SUB MATERI ZAT ADITIF.”
- [4] Y. Wardatunnissa and A. Haris, “Pengembangan Media E-Comic Bertema Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Karakter Profil Pelajar Pancasila di SD,” *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, vol. 5, no. 4, pp. 2120–2130, Nov. 2025, doi: 10.53299/jppi.v5i4.2574.
- [5] H. Fatimah Parapat, S. Alparisi Efendi, C. Author, and S. Al Hikmah Medan, “CJPE: Cokroaminoto Jurnal of Primary Education Systematic Literature Review: Implementasi Media E-comic Berbasis Kearifan Lokal dan Dampaknya Terhadap Hasil Belajar dan Karakter Siswa Sekolah Dasar”, [Online]. Available: <https://e-journal.my.id/cjpe>
- [6] N. O. Nalita, S. Suprayekti, and E. Utomo, “Pengembangan Media E-Comic Profil Berkebinekaan Global Untuk Mata Pelajaran PPKN Fase C Sekolah Dasar,” *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, vol. 7, no. 1, pp. 22–35, Mar. 2024, doi: 10.21009/jpi.071.03.
- [7] T. Nur Halizah and L. Suryaning Astutik, “Pengembangan E-Comic Berbasis Canva dan QR Code Pelajaran PPKn Kelas III Sekolah Dasar.” [Online]. Available: <https://jurnal.jomparnd.com/index.php/jp>
- [8] Z. Putri Slarindya and V. D. Wicaksono, “PENGEMBANGAN MEDIA E-COMIC PADA MATERI PENERAPAN NILAI-NILAI PANCASILA KELAS V SD,” vol. 13, no. 8, pp. 2169–2181, 2025.

# Referensi

- [9] M. Pobela *et al.*, “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-KOMIK CERITA RAKYAT LAHILOTE BERBASIS BUDAYA LOKAL DI SEKOLAH DASAR,” vol. 2, no. 6, pp. 2705–2719, 2025, [Online]. Available: <https://doi.org/10.62335>
- [10] F. Isnani and V. Rezanita, “Media e-Komik Berbasis Pendidikan Multikultural dalam Pembelajaran IPS Sekolah Dasar Materi Keanekaragaman Bangsa,” *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, vol. 3, no. 1, pp. 9–21, Dec. 2023, doi: 10.51574/judikdas.v3i1.1011.
- [11] “LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING.”
- [12] William. Ruder and Raymond. Nathan, *The businessman’s guide to Washington*. Collier Books, 1975.
- [13] N. V. Izzati, N. Nurhasanah, and Y. Sari, “PENGEMBANGAN E-COMIC KEMBARA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SD PADA MATERI MEMBANGUN JATI DIRI DALAM KEBINEKAAN,” 2025.
- [14] N. Khotimah, T. Ratnawuri, and M. Pritandhari, “Pengembangan E-comic Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Kelas XI SMA Paramarta 1 Seputih Banyak Lampung Tengah,” vol. 2, no. 1, 2021.
- [15] “19104040006\_BAB-I\_IV-atau-V\_DAFTAR-PUSTAKA”.
- [16] “fulltext\_noralisa\_19711251055”.
- [17] F. Sujatniko, M. Fathoni, and K. Kunci, “Pengembangan Media E-Komik Berbasis Website Canva pada Materi Sistem Komputer Kelas X di SMA Negeri 1 Belitang Jaya.”
- [18] “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS E-COMIC.”

